

Kompetensi Ilokusioner dan Literasi Visual sebagai Determinan Efektivitas Komunikasi dalam Praktik Vibecoding

Abdul Kholik^{1*}, Hilwi Hanin², Diaz Wafi Raditya³, Aliyyah Naurah Azka⁴

¹⁻⁴Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: abdulkholik@unj.ac.id

Abstract. *The development of generative Artificial Intelligence (AI) has given rise to a new programming phenomenon known as vibecoding, in which users employ natural language instructions to generate software code through AI systems. This phenomenon expands opportunities for individuals without technical programming backgrounds to participate in software development processes. This study aims to explore how non-programmers experience prompt construction as a form of communication with AI and to examine the role of visual communication competence in supporting effective interaction. Using an Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach, data were collected through in-depth interviews with five participants from diverse educational and professional backgrounds. The findings reveal that the effectiveness of AI interaction is strongly influenced by the clarity of prompt intentions, users' ability to develop iterative and context-sensitive instructional communication strategies, and the contribution of visual literacy in improving the precision of visually oriented outputs. Participants with backgrounds in design and communication demonstrated greater capability in translating ideas into detailed prompts that aligned with expected outcomes. The study concludes that communication competence, rather than technical programming expertise, constitutes a key capability in vibecoding practices and highlights the importance of integrating AI communication literacy into communication education curricula.*

Keywords: *Artificial Intelligence; Communication Effectiveness; Illocutionary; Vibecoding; Visual Literacy.*

Abstrak. Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) generatif telah melahirkan fenomena vibecoding, yaitu praktik penggunaan bahasa natural untuk menginstruksikan AI dalam menghasilkan kode program. Fenomena ini membuka peluang bagi individu tanpa latar belakang pemrograman untuk berpartisipasi dalam pengembangan perangkat lunak. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman komunikasi non-programmer dalam menyusun prompt sebagai bentuk komunikasi dengan AI serta menganalisis peran kompetensi komunikasi visual dalam mendukung efektivitas interaksi tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap lima informan yang memiliki latar belakang pendidikan dan profesi yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi dengan AI dipengaruhi oleh kejelasan maksud dalam prompt, kemampuan pengguna mengembangkan pola komunikasi instruksional yang iteratif dan kontekstual, serta tingkat literasi visual dalam menghasilkan output yang sesuai harapan. Informan dengan latar belakang desain dan komunikasi menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menerjemahkan ide ke dalam prompt yang rinci dan terarah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kompetensi komunikasi merupakan faktor penting dalam praktik vibecoding dan memiliki implikasi bagi pengembangan literasi komunikasi-AI dalam pendidikan ilmu komunikasi.

Kata Kunci: Efektivitas Komunikasi; Ilokusioner; Kecerdasan Buatan; Literasi Visual; *Vibecoding*.

1. LATAR BELAKANG

Kemunculan model bahasa besar (Large Language Model/LLM) seperti ChatGPT, Claude, dan Gemini telah mengubah secara fundamental cara manusia berinteraksi dengan komputer. Salah satu dampak paling signifikan adalah lahirnya praktik yang dikenal sebagai vibecoding, sebuah istilah yang dipopulerkan oleh Andrej Karpathy pada tahun 2025 yang menggambarkan cara menulis perangkat lunak dengan mengandalkan instruksi bahasa natural kepada AI, tanpa harus memahami sintaks pemrograman secara mendalam (Karpathy, 2025).

Pendekatan ini merepresentasikan pergeseran paradigma dalam interaksi manusia-komputer (Human-Computer Interaction/HCI): dari antarmuka yang bersifat teknis dan sintaktis menuju antarmuka yang bersifat diskursif dan semantis (Shneiderman, 2022).

Seiring dengan perkembangan tersebut, adopsi AI generatif meningkat di kalangan pengguna non-teknis, termasuk pelajar dan mahasiswa. Di Indonesia, penggunaan AI telah menjadi bagian dari aktivitas akademik generasi muda. Penelitian Wahyu Prasetyo dan Khairullah Khairullah (2025) menunjukkan bahwa AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam penyelesaian tugas akademik. Pada saat bersamaan, fenomena vibecoding mulai diadopsi dalam lingkungan akademik sebagai pendekatan alternatif pengembangan sistem informasi, termasuk prototipe *Knowledge Management System* (KMS) berbasis *Agentic AI* yang mengintegrasikan desain sistem dengan bantuan AI secara langsung dalam siklus pengembangan (Falaq & Pradana, 2025).

Fenomena ini secara fundamental bersifat komunikatif. Ketika seorang pengguna menyampaikan instruksi kepada AI melalui teks yang disebut prompt, ia sesungguhnya sedang melakukan sebuah tindak komunikasi: menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu kepada 'komunikannya' yang memiliki karakteristik unik. Kondisi ini menempatkan vibecoding dalam domain *Computer-Mediated Communication* (CMC). Menurut Widya Astuti, N. P., & Hutagaol, A. S. R. (2023) CMC merupakan proses komunikasi manusia yang dilakukan melalui komputer, melibatkan individu dalam konteks tertentu, serta membentuk media dengan berbagai tujuan. Platform digital dapat berfungsi sebagai alat komunikasi strategis yang memfasilitasi dialog bermakna antara aktor komunikasi (Kholik et al., 2025), dan dalam konteks vibecoding, AI berperan sebagai agen komunikatif dalam ekosistem tersebut. Vibecoding memiliki kekhasan: AI bukan sekadar medium melainkan juga 'agen' yang merespons dan menghasilkan output berdasarkan kualitas pesan yang diterimanya.

Di sinilah perspektif ilmu komunikasi memiliki relevansi yang kuat. Individu dengan latar belakang komunikasi, desain, atau disiplin kreatif lainnya yang terbiasa berpikir secara visual, naratif, dan struktural berpotensi memiliki keunggulan dalam menyusun prompt yang komunikatif dan efektif (Zamfirescu-Pereira et al., 2023). Namun, belum banyak penelitian yang secara sistematis mengeksplorasi fenomena ini dari sudut pandang ilmu komunikasi visual.

Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan mengkaji: (1) bagaimana non-programmer mengalami dan memaknai proses komunikasi dengan AI dalam vibecoding; (2) strategi komunikasi apa yang mereka gunakan dalam menyusun prompt; dan (3) bagaimana kompetensi komunikasi visual berkontribusi pada efektivitas komunikasi mereka dengan AI.

Tiga konsep kunci mendasari penelitian ini. Vibecoding merujuk pada praktik menghasilkan kode program melalui instruksi bahasa natural kepada AI (Karpathy, 2025). Kompetensi ilokusioner merujuk pada kemampuan individu mengartikulasikan maksud komunikatif secara jelas dan bertujuan dalam sebuah tindak tutur (Nasarudin dkk., 2023). Literasi visual merujuk pada kemampuan menafsirkan, menganalisis, dan menciptakan makna dari informasi visual (Ardiningrum dkk., 2025). Ketiga konsep ini menjadi kerangka batas konseptual yang akan dieksplorasi dalam konteks interaksi non-programmer dengan AI generatif.

2. KAJIAN TEORITIS

Vibecoding sebagai Fenomena Komunikasi

Vibecoding secara konseptual dapat dipahami sebagai pergeseran paradigma dalam interaksi manusia-komputer dari antarmuka teknis dan sintaktis menuju antarmuka diskursif dan semantis (Shneiderman, 2022). Pelatihan dalam bidang HCI menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama di kalangan generasi muda yang merupakan pengguna aktif teknologi (Pambudi & Arsyad, 2025). Dalam vibecoding, medium interaksi bukan lagi baris kode melainkan bahasa yang bermakna, kontekstual, dan memiliki nuansa.

Dalam perspektif CMC, vibecoding dapat diposisikan sebagai bentuk komunikasi digital yang dimediasi teknologi, di mana bahasa menjadi medium utama interaksi. Lebih jauh, interaksi dengan AI dalam vibecoding membawa dimensi baru yang tidak sepenuhnya tercakup dalam teori CMC konvensional: Dalam konteks ini, AI dipahami sebagai agen komunikatif yang mampu merespons dan memengaruhi dinamika interaksi sosial pengguna media sosial Arini, dkk. (2026).

Secara operasional, kompetensi komunikasi visual non-programmer dalam praktik vibecoding didefinisikan sebagai kemampuan individu tanpa latar belakang pemrograman untuk mengomunikasikan kebutuhan atau instruksi visual kepada sistem berbasis AI melalui bahasa alami yang kontekstual, sehingga sistem mampu menginterpretasikan maksud pengguna dan menghasilkan representasi visual yang sesuai dengan tujuan komunikasi.

Speech Act Theory dalam Konteks Prompt

Speech Act Theory yang Dikembangkan oleh J.L.

Bahasa bukan sekadar alat untuk mendeskripsikan realitas, tetapi juga merupakan tindakan. Setiap ujaran memiliki dimensi lokusiner (apa yang dikatakan), ilokusiner (tujuan di balik ujaran), dan perlokusiner (efek yang dihasilkan pada pendengar atau penerima pesan) Nasarudin, dkk (2023 : 89).

Dalam konteks vibecoding, prompt dapat dianalisis sebagai tindak tutur yang kompleks. Seorang pengguna yang menulis 'buatkan saya halaman web berwarna biru dengan tombol di tengah' tidak sekadar mendeskripsikan sebuah halaman web — ia sedang melakukan tindak ilokusi berupa permintaan (directive), dengan harapan AI akan menghasilkan kode yang memenuhi deskripsi tersebut sebagai efek perlokusiner. Efektivitas tindak tutur ini bergantung pada kondisi kelayakan (felicity conditions): kejelasan, relevansi, dan kespesifikan pesan.

Relevansi Speech Act Theory dalam interaksi manusia-AI semakin mendapat perhatian dalam literatur komunikasi digital. Kim dan Kim (2022) menunjukkan bahwa kualitas interaksi pengguna dengan sistem AI percakapan sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengguna dalam mengartikulasikan maksud komunikatif secara eksplisit. Sementara itu, pengguna yang memahami struktur tindak tutur cenderung lebih berhasil dalam mencapai tujuan komunikasi mereka dengan AI. Liu et al. (2023) dalam survei sistematis tentang metode prompting menegaskan bahwa keberhasilan output AI sangat ditentukan oleh kemampuan pengguna mengekspresikan maksud ilokusiner secara presisi dalam prompt.

Taksonomi komprehensif teknik prompt engineering mengidentifikasi profil dan instruksi (*profile and instruction*) yang mencakup informasi kepribadian, tugas, dan demonstrasi sebagai komponen fondasional dalam desain prompt yang efektif, di mana kejelasan *intent*, *demand*, dan *domain* menjadi penentu utama kualitas respons AI (Liu et al., 2026). Struktur ini secara konseptual paralel dengan dimensi ilokusiner dalam *Speech Act Theory*, memperkuat relevansi kerangka linguistik pragmatik untuk menganalisis interaksi manusia-AI.

Komunikasi Instruksional

Komunikasi instruksional secara tradisional dikaji sebagai proses penyampaian informasi yang bertujuan menghasilkan perubahan perilaku atau pemahaman pada penerima pesan, Tita Melia M, dkk (2022). Prinsip-prinsip desain pesan instruksional seperti penggunaan urutan yang logis, pemilihan kata yang tepat, dan pemberian konteks yang memadai secara langsung berlaku dalam penyusunan prompt yang efektif.

Konsep *scaffolding* dalam pembelajaran menekankan pemberian dukungan atau bantuan secara bertahap untuk membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih baik. Dalam konteks vibecoding, penyediaan konteks awal dan arahan yang jelas dapat dipandang sebagai bentuk *scaffolding* yang membantu AI menghasilkan respons yang lebih relevan dan sesuai kebutuhan pengguna (Putri, 2024). Proses ini juga selaras dengan model komunikasi transaksional yang menekankan ko-konstruksi makna antara pengirim dan penerima pesan secara iteratif.

Penelitian yang dilakukan Faridah et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan penyusunan prompt dalam konteks pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan guru non-programmer dalam memanfaatkan AI untuk menghasilkan materi ajar yang efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa prompt tidak hanya berfungsi sebagai perintah teknis, tetapi sebagai bentuk kemampuan komunikasi instruksional yang dapat dikembangkan. Sistem AI yang mendukung interaksi instruksional adaptif mampu meningkatkan kualitas komunikasi pengguna secara signifikan.

Visual Literacy dan Komunikasi Visual

Menurut Visual literacy Qanita Ardinigrum, dkk (2025 : 903) adalah kemampuan untuk menafsirkan, menganalisis, dan menciptakan makna dari informasi. Visual literacy sebagai kemampuan untuk memahami, menginterpretasi, dan menciptakan pesan visual, mencakup elemen komposisi, warna, tipografi, ruang, dan hierarki visual. Literasi visual merupakan kompetensi yang dapat dipelajari dan dikembangkan secara sistematis, bukan sekadar bakat bawaan.

Dalam konteks vibecoding, khususnya ketika pengguna meminta AI membuat antarmuka pengguna (UI) atau konten visual, kompetensi literasi visual menjadi sangat relevan. Pengguna yang memahami prinsip desain visual mampu menyusun prompt yang lebih spesifik: bukan sekadar meminta 'tombol yang bagus' tetapi mendeskripsikan 'tombol dengan latar biru navy (#003366), teks putih berbobot medium, sudut membulat 8px, dan efek bayangan lembut'. Kemampuan mentranslasikan konsep visual ke dalam bahasa verbal merupakan kompetensi unik yang dimiliki individu dengan latar belakang komunikasi visual. Dalam kaitan antarmuka digital, strategi komunikasi visual terbukti berperan signifikan dalam membentuk kepuasan dan keterlibatan pengguna (Kholik et al., 2024).

Kerangka multimodalitas yang dikembangkan oleh Kress dan van Leeuwen memperlihatkan bahwa pembentukan makna berlangsung melalui kombinasi berbagai mode semiotik, seperti teks dan visual, bukan hanya bahasa tulis semata.

Perspektif ini relevan untuk menganalisis praktik vibecoding yang memanfaatkan berbagai bentuk input, termasuk teks dan referensi visual, dalam proses interaksi dengan sistem AI (Tahmida, 2025). Literasi multimodal mencakup kemampuan mengintegrasikan berbagai moda semiotik secara kohesif dalam satu tindakan komunikasi. Dalam konteks AI generatif, Oppenlaender (2023) menunjukkan bahwa pengguna dengan kompetensi multimodal yang lebih tinggi menghasilkan output AI yang lebih sesuai dengan ekspektasi visual mereka.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi interpretatif (*Interpretative Phenomenological Analysis/IPA*), sebagaimana dikembangkan oleh Smith dalam Aswar, N F (2025). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mengeksplorasi secara mendalam pengalaman subjektif partisipan khususnya bagaimana memaknai, mengalami, dan memberi arti pada proses komunikasi mereka dengan AI dalam melakukan vibecoding.

Fenomenologi interpretatif cocok untuk fenomena yang relatif baru dan belum banyak diteliti, di mana tujuan penelitian bukan untuk menggeneralisasi temuan secara statistik, melainkan untuk memahami kedalaman pengalaman manusia dalam hal-hal yang spesifik. Paradigma ini juga membantu peneliti menempatkan pengalaman komunikatif subjek sebagai objek analisis yang valid dalam kajian komunikasi.

Partisipan

Partisipan penelitian adalah individu dengan kriteria: (1) berlatar belakang non-IT (mahasiswa atau praktisi komunikasi, desain, jurnalistik, atau bidang kreatif); (2) pernah mencoba atau secara aktif menggunakan AI generatif (ChatGPT, Claude, Gemini, atau sejenisnya); (3) tidak memiliki pendidikan formal dalam ilmu komputer atau pemrograman; dan (4) bersedia berpartisipasi dalam wawancara mendalam. Jumlah partisipan adalah 5 orang, dipilih melalui purposive sampling sesuai prinsip IPA yang menekankan kedalaman data, bukan representativitas statistik Aswar, N F (2025).

Tabel 1. Profil Singkat Informan Penelitian.

Kode	Usia	Bidang	AI Digunakan	Pengalaman VB	Kelas Coding
INF-01	19/L	Sistem Informasi	Claude	Jarang	Pernah (perkuliahan)
INF-02	19/P	Sistem Informasi Industri Otomotif	Gemini, Claude	Cukup Sering	Pernah (kuliah & bootcamp)
INF-03	20/P	Statistika	ChatGPT, Gemini, Claude	Jarang	Pernah (kuliah)
INF-04	22/L	Perpustakaan Digital	GPT, Claude	Sejak 2024	Belum pernah (otodidak)
INF-05	34/L	Web Desainer	Claude, Google Studio	Sering	Belum pernah (otodidak)

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik yang saling melengkapi. Pertama, wawancara mendalam (in-depth interview) semi-terstruktur untuk mengeksplorasi pengalaman partisipan dalam menyusun dan menyampaikan prompt kepada AI, mencakup proses berpikir, kesulitan yang dihadapi, strategi yang dikembangkan, dan refleksi terhadap pengalaman komunikasi dengan AI. Kedua, observasi partisipan di mana partisipan diminta menyelesaikan tugas vibecoding tertentu sementara peneliti mengobservasi proses interaksi mereka dengan AI. Ketiga, analisis dokumen prompt yang dihasilkan partisipan selama sesi observasi, dikumpulkan dan dianalisis menggunakan kerangka Speech Act Theory untuk mengidentifikasi pola tindak tutur dan struktur komunikasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data mengikuti prosedur IPA yang terdiri dari tahapan: (1) pembacaan berulang (immersion) untuk mendapatkan pemahaman holistik terhadap transkrip wawancara; (2) coding awal untuk mengidentifikasi unit makna yang relevan; (3) kategorisasi tematik dengan mengelompokkan kode ke dalam tema-tema yang dipandu oleh keempat teori utama; (4) identifikasi pola lintas kasus di antara partisipan; dan (5) interpretasi teoritis untuk mensintesis temuan dengan kerangka MKP. Kredibilitas penelitian dijamin melalui triangulasi data (wawancara, observasi, analisis prompt) dan member checking.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Informan

Penelitian ini melibatkan lima informan yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria penggunaan AI generatif dalam konteks pembuatan konten berbasis kode atau visual.

Kelima informan memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman teknis yang beragam: dua informan berlatar Sistem Informasi dengan dasar pemrograman formal (INF-01, INF-02), satu informan berlatar Statistika yang menggunakan AI intensif namun jarang untuk vibecoding (INF-03), serta dua informan yang mengembangkan kompetensi vibecoding secara otodidak tanpa kelas coding formal, satu dari latar perpustakaan digital (INF-04) dan satu dari latar jurnalistik (INF-05). Keragaman ini memungkinkan analisis komparatif antara latar IT-formal, kuantitatif non-programming, dan non-teknis murni (lihat Tabel 2). Meskipun mayoritas informan berlatar IT, temuan menarik justru muncul dari variasi cara membangun komunikasi dengan AI yakni menunjukkan bahwa kompetensi komunikatif tidak semata-mata ditentukan oleh latar belakang teknis.

Dimensi Ilokusioner Prompt: Antara Perintah dan Dialog

Tindak Tutur Direktif sebagai Dominasi Awal

Temuan pertama yang konsisten di seluruh informan adalah kecenderungan penggunaan tindak tutur direktif pada tahap awal penggunaan AI. Nasarudin, dkk (2023 : 71) memaparkan tindak direktif merupakan ujaran yang bertujuan mendorong mitra tutur melakukan tindakan tertentu. Pada kegiatan vibecoding, ini terwujud dalam bentuk perintah singkat dan langsung kepada AI.

"Proses berbicaranya lebih ringkas seperti memberi perintah, contoh 'tolong tambahkan fitur insert gini dan gini' ya itu biasanya AI-nya disuruh kayak input data aja udah." (INF-04)

Temuan ini sejalan dengan kondisi kelayakan (*felicity conditions*) dalam *Speech Act Theory*: efektivitas sebuah tindak tutur bergantung pada kejelasan maksud ilokusioner dan konteks yang memadai. Prompt yang terlalu ringkas dan minim konteks cenderung menghasilkan respons AI yang tidak sesuai ekspektasi. Hal ini konsisten dengan temuan Zamfirescu-Pereira et al. (2023) yang menemukan bahwa pengguna non-ahli AI cenderung merumuskan prompt terlalu singkat dan berasumsi bahwa AI memiliki pemahaman konteks implisit yang setara dengan manusia. Kurangnya artikulasi maksud ilokusioner merupakan hambatan utama interaksi pengguna dengan sistem AI berbasis bahasa.

Berbeda dari INF-04, INF-01 secara sadar memilih pendekatan dialogis sebagai strategi komunikasi sejak awal:

"Saya berbicara dengan AI seperti berdialog dengan manusia. Karena dengan begitu, AI pun akan semakin terlatih buat berinteraksi dengan saya, sehingga mencerna prompt dan memberikan outputnya semakin akurat." (INF-01)

Perbandingan antara pendekatan direktif murni (INF-04, fase awal) dan dialogis (INF-01) menunjukkan bahwa pemahaman atas dimensi ilokusioner atau kesadaran bahwa pesan memiliki tujuan di balik kata-katanya, secara langsung memengaruhi kualitas komunikasi dengan AI. Temuan ini memperkuat argumen Kim dan Kim (2022) bahwa orientasi pengguna terhadap AI sebagai agen komunikatif, bukan sekadar alat, menghasilkan kualitas interaksi yang lebih tinggi.

Evolusi Strategi: Dari Ringkas ke Kontekstual

Seluruh informan yang telah menggunakan AI secara intensif menunjukkan perubahan strategi komunikasi dari waktu ke waktu. Perubahan ini konsisten dengan prinsip komunikasi instruksional yang menekankan pentingnya konteks, urutan, dan spesifisitas pesan. INF-03 mengembangkan strategi unik yang secara intuitif mengaktifkan proses klarifikasi ilokusioner sebelum respons AI diberikan:

"Di prompt bagian akhir sebelum saya kirim, saya tambahkan kalimat 'sebelum kamu menjawab persoalan ini, coba berikan aku pertanyaan yang perlu kamu tanyakan'. Berdasarkan pengalaman saya, dari pertanyaan itu, hasil pencarian AI saya lebih sesuai dengan apa yang saya mau." (INF-03)

Strategi ini secara teoritis menunjukkan pemahaman intuitif atas konsep perlokusi atau efek yang diharapkan dari sebuah tindak tutur. Dengan meminta AI mengajukan pertanyaan klarifikasi terlebih dahulu, informan secara efektif memastikan kondisi kelayakan komunikasi terpenuhi sebelum respons dihasilkan. Strategi ini berkorespondensi dengan teknik 'clarification prompting' dalam katalog White et al. (2023) yang terbukti secara konsisten meningkatkan relevansi output AI.

INF-05 (berlatar jurnalistik, non-IT) menambahkan perspektif tentang pentingnya pemberian batasan dalam prompt:

"Yang saya alami ketika memberikan perintah AI yang umum, maka dia akan menjawab dengan data yang sangat general. Perlu penjelasan rinci dan detail apa maksud yang diharapkan pada AI. Seringkali memang persepsi dari AI masih saja berbeda, sehingga perlu menyajikan batasan-batasan lain hingga mencapai apa yang kita butuhkan." (INF-05)

Temuan ini mengonfirmasi relevansi dimensi lokusioner-ilokusioner-perlokusioner dalam praktik vibecoding. Keberhasilan komunikasi tidak hanya ditentukan oleh apa yang dikatakan (lokusi), tetapi oleh kejelasan maksud di baliknya (ilokusi) dan antisipasi atas efek yang diinginkan (perlokusi). Sebuah triadik yang dalam konteks manusia-AI memiliki implikasi praktis langsung terhadap kualitas output yang dihasilkan (Liu et al., 2023).

Komunikasi Instruksional: Struktur, Konteks dan Iterasi

Pola Instruksi Bertahap dan Iteratif

Seluruh informan menunjukkan pola komunikasi instruksional yang bersifat iteratif. Pola ini tidak menyampaikan seluruh instruksi dalam satu prompt, melainkan membangun pemahaman bersama secara bertahap. Pola ini selaras dengan model komunikasi transaksional yang menekankan proses ko-konstruksi makna antara pengirim dan penerima pesan, sekaligus mencerminkan prinsip scaffolding dalam komunikasi instruksional.

"Saya biasanya melakukan prompt yang tidak terlalu panjang dalam satu perintah, alias dibagi beberapa bagian, supaya saya lihat dahulu apakah sudah sesuai dengan kemauan saya atau belum." (INF-01)

"Saat proses berbicara, biasanya saya menjelaskan terlebih dahulu latar belakang dan permasalahan yang terjadi, lalu meminta solusi penyelesaiannya." (INF-02)

Praktik pemberian konteks awal sebelum instruksi inti (INF-02) mencerminkan prinsip scaffolding dalam komunikasi instruksional. Melalui pendekatan ini, informasi berupa kerangka besar disediakan terlebih dahulu sebagai struktur orientasi awal untuk membangun pemahaman makro penerima pesan, sehingga mengurangi beban kognitif sebelum mereka dihadapkan pada detail instruksi teknis yang spesifik (Illi & Elhassouny, 2025). Dalam kaitannya dengan AI, penelitian Firat (2023) mengonfirmasi bahwa pemberian latar belakang yang memadai sebelum instruksi inti secara konsisten meningkatkan relevansi output yang dihasilkan AI.

Peran Umpan Balik dalam Siklus Komunikasi

Umpan balik dari AI menjadi titik kritis dalam siklus komunikasi instruksional pada vibecoding. Ketika AI menghasilkan output yang tidak sesuai, seluruh informan melakukan proses revisi prompt yang secara struktur menyerupai siklus instruksional: instruksi — respons — evaluasi — revisi. Siklus ini sejalan dengan model komunikasi transaksional dan pentingnya feedback loop dalam proses pembelajaran-instruksional.

"Kalau ada yang kurang, AI bakal menanyakan, misal 'fitur ini mau digunakan untuk mobile only atau desktop' ketika saya lagi ngeprompt fitur tapi lupa kasih tau ke AI-nya. Itu bener-bener upgrade banget, hal-hal yang ga kita kepikiran itu bisa ditanyain juga sama AI-nya." (INF-04)

"Ketika saya merasa bingung, biasanya saya meminta AI agar memberikan rekomendasi terlebih dahulu sebelum melakukan eksekusi. Ini penting agar AI tidak sembarangan menangkap, namun juga dapat menambahkan insight penting dari ide yang kita miliki." (INF-05)

Pola yang ditunjukkan INF-05 yang meminta rekomendasi sebelum eksekusi ini mencerminkan strategi komunikasi instruksional deliberatif yang secara efektif mengubah relasi pengguna-AI dari hubungan satu arah menjadi kolaborasi dua arah. Ouyang et al. (2022) lebih lanjut menunjukkan dari sisi teknis bahwa model bahasa besar yang dilatih dengan feedback manusia (RLHF) memang dirancang untuk merespons pola komunikasi iteratif ini secara optimal.

Literasi Visual dalam Penyusunan Prompt

Translasi Konsep Visual ke Bahasa Verbal

Dimensi literasi visual yakni kemampuan untuk membaca, menginterpretasi, dan memproduksi pesan visual termanifestasi dalam vibecoding melalui kemampuan informan mengartikulasikan konsep visual ke dalam bahasa verbal yang dapat diproses AI. Temuan menunjukkan variasi signifikan antara informan berlatar desain/visual dengan yang tidak. INF-05, informan berlatar jurnalistik yang kini bekerja sebagai web desainer, menunjukkan kompetensi literasi visual paling tinggi dalam hal spesifisitas deskripsi visual:

"Yang perlu ditentukan pertama adalah colour palette, jika ingin mengambil branding dari logo, maka kita perlu mengunggahnya di prompt agar AI dapat membaca kode warna/hexacode yang terdapat pada gambar tersebut. Selain itu juga penting untuk menyampaikan nuansa desain yang ingin dibuat. Kata kunci 'interaktif' ini sering saya pakai agar tidak hanya menyajikan visual yang modern, namun juga mampu mengoptimalkan user experience (UX)." (INF-05)

Penggunaan terminologi desain seperti *colour palette*, *hexacode*, nuansa, dan UX menunjukkan bahwa INF-05 memiliki kosakata visual yang kaya. Temuan ini sejalan dengan Kholik et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penguasaan kosakata komunikasi visual dalam konteks UI/UX secara langsung memengaruhi kualitas output desain digital. Literasi visual bukan sekadar kemampuan melihat, melainkan kemampuan membaca dan mengkomunikasikan elemen-elemen visual secara sistematis. Biasanya individu yang literate secara visual mampu menggunakan kosakata visual sebagai instrumen komunikasi, bukan sekadar apresiasi estetis.

INF-04 menggambarkan pendekatan yang lebih praktis dengan menggunakan referensi visual langsung:

"Aku pernah kasih screenshot dari web inspirasi gitu, masukin, lalu buat prompt untuk bikin front end seperti ini, nanti bakal di-generate template buat prompting-nya." (INF-04)

Penggunaan referensi visual (screenshot) sebagai bagian dari prompt merupakan bentuk komunikasi multimodal karena menggabungkan moda visual dan verbal secara sinergis dalam proses penyampaian makna. Integrasi berbagai mode representasi tersebut membantu terbentuknya pesan yang lebih utuh dan mudah dipahami dibandingkan penggunaan satu mode komunikasi saja (Tahmida, 2025).. Oppenlaender (2023) menemukan bahwa strategi multimodal seperti ini secara konsisten menghasilkan output AI yang lebih sesuai ekspektasi visual pengguna dibandingkan deskripsi verbal semata.

Pengaruh Latar Belakang Pendidikan terhadap Kompetensi Visual

INF-02 memberikan contoh paling konkret tentang bagaimana terminologi domain spesifik meningkatkan presisi komunikasi visual:

"Saya sistem informasi yang fokus dengan dunia otomotif, mendeteksi bagian cacat di body mobil itu bisa lebih spesifik kayak 'identifikasi permukaan mobil dengan deviasi bentuk dari kurva normal panel' dibandingkan dengan 'cari bagian yang rusak atau penyok'." (INF-02)

Contoh ini mengilustrasikan perbedaan kompetensi ilokusioner berbasis domain: prompt yang kaya terminologi teknis menghasilkan instruksi yang lebih presisi secara semantis, sehingga meningkatkan probabilitas AI memahami maksud yang sebenarnya (efek perlokusioner). Hal ini konsisten dengan temuan Liu et al. (2023) bahwa domain-specific terminology dalam prompt secara signifikan meningkatkan akurasi output AI dalam tugas-tugas yang membutuhkan pemahaman teknis.

Sebaliknya, INF-03 (Statistika) menyatakan tidak merasakan kontribusi latar belakang pendidikannya terhadap deskripsi visual kepada AI. Temuan ini mengindikasikan bahwa kompetensi literasi visual dalam vibecoding bersifat domain-spesifik: relevan dan berpengaruh ketika bidang studi informan memiliki keterkaitan langsung dengan elemen visual atau desain antarmuka. INF-05 mengangkat dimensi yang lebih fundamental:

"Karena saya berlatar belakang ilmu komunikasi, tentu ini menjadi satu kelebihan tersendiri. Karena saya tidak hanya belajar komunikasi sosial dalam ruang nyata, namun juga memahami bagaimana mesin berbicara. Dengan bidang ilmu komunikasi ini tentu juga membantu saya agar lebih memahami bagaimana komunikasi efektif itu dibangun dengan AI." (INF-05)

Pernyataan ini memberikan bobot empiris terhadap proposisi teoretis penelitian ini: bahwa kompetensi komunikasi yang tidak semata-mata kompetensi teknis bisa menjadi modal utama dalam vibecoding.

Pemahaman terhadap sifat komunikatif sistem AI merupakan kompetensi yang berbeda dari penguasaan teknis, dan justru lebih mudah dikembangkan oleh individu berlatar ilmu komunikasi. Perspektif komunikasi memandang penggunaan AI sebagai bagian dari tindakan sosial dan proses pertukaran makna, sehingga menuntut kemampuan analisis komunikasi selain keterampilan teknis (Arini, dkk 2026).

Diskusi: Komunikasi sebagai Kompetensi Inti Vibecoding

Sintesis temuan dari keempat dimensi analisis menghasilkan beberapa proposisi konseptual yang relevan bagi pengembangan teori komunikasi manusia-AI, sekaligus memvalidasi dan memperluas Model Komunikasi Prompt (MKP) yang diusulkan.

Pertama, vibecoding pada dasarnya adalah praktik komunikasi, bukan semata praktik teknis. Seluruh informan, baik berlatar IT maupun non-IT, menunjukkan bahwa keberhasilan vibecoding lebih ditentukan oleh kompetensi ilokusioner (kemampuan menyusun pesan yang jelas, kontekstual, dan bertujuan) daripada penguasaan sintaks pemrograman. Hal ini mengkonfirmasi relevansi *Speech Act Theory* sebagai kerangka analitis untuk memahami interaksi manusia-AI dan memperkuat argumen, manusia cenderung memperlakukan interaksi dengan komputer atau AI menggunakan norma-norma komunikasi interpersonal yang biasa digunakan dalam interaksi sosial. Pramana, dkk, (2023). Temuan ini berlaku pada level kompetensi komunikasi individu dalam proses vibecoding, dan tidak serta-merta menyiratkan bahwa keahlian teknis menjadi tidak relevan pada level hasil yang lebih luas. Riset di bidang kewirausahaan digital menunjukkan bahwa manfaat ekonomi dari vibecoding justru terkonsentrasi pada tim dengan keahlian STEM atau rekayasa, di mana AI melengkapi, bukan menggantikan keahlian teknis yang sudah ada (Cao & Bhatia, 2026). Hal ini menegaskan bahwa kompetensi komunikasi dan keahlian teknis kemungkinan berperan pada level dan tahap yang berbeda dalam ekosistem vibecoding secara keseluruhan.

Kedua, terdapat pola perkembangan kompetensi komunikatif yang konsisten: dari tindak tutur direktif yang ringkas pada tahap awal, menuju komunikasi yang lebih dialogis, kontekstual, dan iteratif seiring peningkatan pengalaman. Pola ini paralel dengan model perkembangan kompetensi komunikasi instruksional yang menggambarkan pergeseran dari komunikasi satu arah menuju komunikasi transaksional, sekaligus menegaskan bahwa kompetensi komunikasi-AI merupakan kompetensi yang dapat dikembangkan secara terstruktur (Firat, 2023).

Ketiga, literasi visual memainkan peran mediasi yang signifikan dalam kasus-kasus di mana output yang diharapkan bersifat visual. Temuan ini sejalan dengan konsep literasi multimodal yang menekankan kemampuan individu dalam mengintegrasikan berbagai mode representasi, seperti teks dan visual, untuk membangun makna secara lebih efektif. Individu dengan kompetensi literasi visual dan multimodal yang baik cenderung mampu merumuskan deskripsi yang lebih jelas dan terstruktur, termasuk dalam penyusunan prompt untuk sistem AI (Tahmida, 2025). Temuan ini memperluas teori *visual literacy* ke dalam konteks komunikasi digital yang dimediasi AI, sekaligus mengkonfirmasi relevansi kerangka multimodal dalam analisis interaksi manusia-AI.

Keempat, adaptasi komunikatif terjadi secara organik tanpa pelatihan formal. Seluruh informan mengembangkan strategi prompt melalui trial and error. Temuan ini paralel dengan penelitian Kholik et al. (2025) bahwa efektivitas komunikasi digital tidak semata-mata ditentukan oleh kapabilitas teknis platform, melainkan oleh kualitas strategi komunikasi yang diterapkan penggunaannya. Ini menunjukkan adanya potensi akselerasi kompetensi komunikasi-AI yang signifikan apabila disertai dengan panduan komunikasi yang terstruktur. Ini bisa menjadi peluang yang relevan bagi pengembangan kurikulum komunikasi visual di perguruan tinggi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengeksplorasi peran kompetensi ilokusioner dan literasi visual dalam efektivitas komunikasi non-programmer dengan AI pada praktik vibecoding. Melalui pendekatan fenomenologi interpretatif terhadap lima informan dengan latar belakang beragam, tiga kesimpulan utama dapat ditarik.

Pertama, kompetensi ilokusioner merupakan determinan utama keberhasilan vibecoding. Informan yang secara sadar mengelola dimensi ilokusioner promptnya melalui pendekatan dialogis, pembagian instruksi, maupun strategi klarifikasi pra-respons. Strategi ini menghasilkan pengalaman vibecoding yang lebih efektif dan efisien.

Kedua, literasi visual berkontribusi signifikan pada kualitas prompt yang berorientasi output visual. Kompetensi ini bersifat domain-spesifik dan bersifat multimodal: informan yang mengintegrasikan referensi visual dengan deskripsi verbal (multimodal prompting) menunjukkan hasil yang lebih optimal. Temuan ini memperluas domain kajian literasi visual ke ranah komunikasi manusia-AI.

Ketiga, kompetensi komunikasi dalam vibecoding berkembang secara adaptif melalui pengalaman, bukan instruksi formal. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis kompetensi komunikasi berpotensi menjadi jalur masuk yang lebih inklusif bagi individu berlatar non-IT untuk memanfaatkan AI secara efektif.

Implikasi bagi Pendidikan Komunikasi Visual

Temuan penelitian ini membuka ruang pengembangan kurikulum literasi komunikasi-AI dalam program studi ilmu komunikasi. Kemampuan menyusun prompt yang efektif yang secara esensial adalah kemampuan komunikasi relevan untuk diajarkan sebagai kompetensi baru di era AI. Program pelatihan yang mengintegrasikan prinsip *speech act*, desain pesan instruksional, literasi visual, dan multimodalitas berpotensi mengakselerasi kompetensi ini. Lebih jauh, pengembangan *Visual Prompt Guide* bisa menjadi panduan bergambar yang membantu mahasiswa komunikasi visual menyusun prompt berorientasi visual secara efektif dan berguna bagi produk lanjutan yang sangat relevan dari penelitian ini.

Secara lebih spesifik, kompetensi dasar literasi komunikasi-AI yang dapat diintegrasikan ke kurikulum mencakup: (1) penyusunan instruksi ilokusioner yang jelas dan bertahap (*scaffolded prompting*), sebagaimana ditunjukkan pola pembagian instruksi pada INF-01; (2) pemberian konteks sebelum instruksi inti (*context-first prompting*), sebagaimana strategi INF-02; (3) teknik klarifikasi meta-kognitif sebelum eksekusi, sebagaimana ditunjukkan INF-03 dan INF-05; dan (4) penerjemahan kosakata visual-estetis ke dalam deskripsi presisi yang dapat diproses AI, sebagaimana ditunjukkan INF-05. Modul-modul ini dapat diujikan secara eksperimental pada mata kuliah Komunikasi Visual atau Literasi Kecerdasan Buatan.

Implikasi bagi Penelitian Lanjutan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan yang relatif kecil dan dominasi latar belakang IT. Penelitian lanjutan disarankan untuk: (1) memperluas sampel dengan proporsi informan berlatar komunikasi visual yang lebih besar; (2) menggunakan desain eksperimental untuk menguji efektivitas pelatihan komunikasi-AI berbasis temuan ini; (3) mengembangkan instrumen pengukuran kompetensi ilokusioner dalam konteks vibecoding; dan (4) mengeksplorasi dimensi multimodal prompting secara lebih mendalam, mengingat perkembangan kapabilitas AI multimodal yang semakin pesat.

DAFTAR REFERENSI

- Ardinngrum, Qanita dkk. (2025). Literasi Visual sebagai dasar Kecakapan Media Sosial bagi Remaja di Era Digital. *Journal of language, literature and art*, 903
- Arini, S. P., Anwar, R. K., & Elita, F. M. (2026). Praktik pemanggilan AI Grok dalam interaksi publik pengguna media sosial X. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1263–1274. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v5i2.7611>
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big? *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 610–623. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Cao, R., & Bhatia, A. (2026). Vibecoding and digital entrepreneurship (arXiv:2511.06545). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2511.06545>
- Falaq, I., & Pradana, F. (2025). Pengembangan Knowledge Management System berbasis Agentic AI melalui pendekatan vibecoding dalam siklus pengembangan sistem informasi. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia*, 10(1), 45–58.
- Faridah, N., Hidayat, A., & Pratama, D. (2025). Pelatihan prompt engineering untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan AI pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 31(1), 112–124.
- Firat, M. (2023). How chat GPT can transform autodidactic experiences and open education? *Theory and Practice in Language Studies*, 13(3), 518–528. <https://doi.org/10.17507/tpls.1303.02>
- Illi, A., & Elhassouny, A. (2025). Virtual learning environments and critical design principles. *Journal of Educational Technology and Virtual Worlds*, 11(2), 45–62.
- Karpathy, A. (2025, February 2). There's a new kind of coding I call 'vibe coding'. [Post on X/Twitter]. <https://x.com/karpathy/status/1886192184808149385>
- Kholik, A., Rizki, M. F., Maulydia, F. W., Syahdan, M. A., Anadyar, A. F., & Zalikha, N. R. (2025). Digital content management strategies for enhancing stakeholder engagement: A communication perspective on website-based platforms. *Priviet Social Sciences Journal*, 5(10), 135–145. <https://doi.org/10.55942/pssj.v5i9.747>
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (UI) dan user experience (UX) untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Kim, J., & Kim, Y. (2022). Human-AI communication: An interactional perspective. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 27(6), zmac025. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac025>.
- Liu, P., Yuan, W., Fu, J., Jiang, Z., Hayashi, H., & Neubig, G. (2023). Pre-train, prompt, and predict: A systematic survey of prompting methods in natural language processing. *ACM Computing Surveys*, 55(9), 1–35. <https://doi.org/10.1145/3560815>
- Liu, Y.-Y., Zheng, Z., Zhang, F., Feng, J.-C., Fu, Y.-Y., Zhai, J.-D., He, B.-S., Zhang, X., & Du, X.-Y. (2026). A comprehensive taxonomy of prompt engineering techniques for large language models. *Frontiers of Computer Science*, 20(3), Article 2003601. <https://doi.org/10.1007/s11704-025-50058-z>

- Milyane, Tita M, dkk. (2022). Penegantar Ilmu Komunikasi. Widina Media Utama : Bandung
- Nasarudin, dkk. 2023. Pragmatik : Konsep Teori dan Praktek. Gita Lentera : Padang. 71-89
- Oppenlaender, J. (2023). The creativity of text-to-image generation. Proceedings of the 25th International Academic Mindtrek Conference, 192–202. <https://doi.org/10.1145/3464327.3464566>
- Ouyang, L., Wu, J., Jiang, X., Almeida, D., Wainwright, C. L., Mishkin, P., Zhang, C., Agarwal, S., Slama, K., Ray, A., Schulman, J., Hilton, J., Kelton, F., Miller, L., Simens, M., Aspell, A., Welinder, P., Christiano, P., Leike, J., & Lowe, R. (2022). Training language models to follow instructions with human feedback. Advances in Neural Information Processing Systems, 35, 27730–27744.
- Pambudi, R. A., & Arsyad, M. (2025). Pelatihan human-computer interaction sebagai upaya peningkatan kompetensi digital generasi muda. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi, 8(2), 88–99.
- Porcheron, M., Fischer, J. E., Reeves, S., & Sharples, S. (2018). Voice interfaces in everyday life. Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1–12. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174214>
- Pramana, P., Priastuty, C. W., Utari, P., Aziz, R. A., & Purwati, E. (2023). Beradaptasi dengan perubahan teknologi: Kecerdasan buatan dan evolusi komunikasi interpersonal. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, 7(2), 214–225.
- Prasetyo, W., & Khairullah, K. (2025). Efisiensi waktu pengerjaan tugas akademik melalui pemanfaatan AI generatif di kalangan mahasiswa Indonesia. Jurnal Teknologi Pendidikan, 27(1), 33–46.
- Shneiderman, B. (2022). Human-centered AI. Oxford University Press.
- Tahmida, N. S. (2025). Implementasi media kriya bahasa sebagai integrasi seni dan literasi multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama. *Paedagogie, 20*(2), 179–190. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14871>
- White, J., Fu, Q., Hays, S., Sandborn, M., Olea, C., Gilbert, H., Elnashar, A., Spencer-Smith, J., & Schmidt, D. C. (2023). A prompt pattern catalog to enhance prompt engineering with ChatGPT. arXiv:2302.11382. <https://arxiv.org/abs/2302.11382>
- Widya Astuti, N. P., & Hutagaol, A. S. R. (2023). Computer-mediated communication dalam interaksi manusia-AI: Kajian literatur. Jurnal Komunikasi Digital, 5(2), 78–91.
- Zamfirescu-Pereira, J. D., Wong, R. Y., Hartmann, B., & Yang, Q. (2023). Why Johnny can't prompt: How non-AI experts try (and fail) to design LLM prompts. Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1–21. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581388>