



**Pendidikan Desain Komunikasi Visual
di Era Kecerdasan Buatan:
Antara Estetika dan Etika**

Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar
Pada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh:
Prof. Dr. Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Disampaikan di depan Sidang Senat Terbuka
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Hari Selasa, 14 Oktober 2025

Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Era Kecerdasan Buatan: Antara Estetika dan Etika

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Salam Sejahtera buat kita semua
Om Swastyastu
Namo budaya
Salam kebajikan

Yang terhormat,
Rektor ISI Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.

Yang Saya Hormati,

- Ketua, sekretaris, dan anggota Senat ISI Yogyakarta
- Para wakil rektor ISI Yogyakarta
- Para Dekan; Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta
- Para wakil Dekan, Kajur, Koorprodi; Bpk/Ibu Dosen, dan staf tendik FSRD
- Ketua, sekretaris, dan anggota Senat Akademik FSRD- ISI Yogyakarta
- Bpk/Ibu staf kepegawaian ISI Yogyakarta
- Bapak/Ibu hadirin, segenap keluarga, dan para tamu undangan yang saya muliakan

Pertama-tama saya mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Mahakuasa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga pada kesempatan ini saya boleh berdiri di mimbar terhormat, di hadapan sidang terbuka Senat Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perkenankan saya menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada segenap hadirin yang telah meluangkan waktu untuk hadir dan mengikuti acara ini. Pada kesempatan yang baik ini, izinkan saya

menyampaikan orasi pengukuhan Guru Besar saya dalam bidang ilmu Desain komunikasi Visual, dengan judul *Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Era Kecerdasan Buatan: Antara Estetika dan Etika*.

1. Fakta Desain Komunikasi Visual

Topik orasi saya ini memaparkan disruptsi teknologi digital, khususnya teknologi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) yang berkaitan dengan pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV). Ketika kita berbicara tentang DKV, ada tiga hal penting yaitu DKV dalam konteks produk, profesi, dan pendidikan.

DKV dalam konteks produk yaitu hasil kreatif dari seorang desainer dalam menghasilkan rancangan karya, contohnya: desain grafis (logo, branding, brosur), desain multimedia (animasi, ilustrasi, video, game), desain untuk media digital seperti antarmuka aplikasi dan situs web. Karya-karya hasil rancangan DKV tersebut sering digunakan oleh industri, dunia usaha, maupun personal. DKV dalam konteks profesi merupakan keahlian tertentu yang dimiliki seseorang yang berkarya di sub-bidangnya seperti *desainer grafis, animator, ilustrator, web desainer, UI/UX designer, art director, video editor, content creator, social media manager* dll. Selanjutnya DKV dalam konteks pendidikan adalah upaya institusi/lembaga untuk penyiapan dan menciptakan tenaga profesional di berbagai bidang kreatif, berkontribusi untuk pertumbuhan industri kreatif. Pendidikan DKV merupakan disiplin ilmu yang mengajarkan cara menciptakan solusi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan, informasi, dan ide kepada publik. Pendidikan DKV mengajarkan mahasiswa untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dan kreativitas dalam

bidang komunikasi visual dengan tujuan mempersiapkan mereka menjadi profesional yang siap berkontribusi pada berbagai sektor industri kreatif. Pendidikan DKV adalah kegiatan akademik atau proses pembelajaran yang melibatkan berbagai unsur seperti: siswa, dosen, kurikulum, metode, sarana prasarana, visi -misi dan tujuan. Sementara tujuan pendidikan menurut UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) ada empat pilar baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: (1) *learning to Know*, (2) *learning to do* (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*.

Orasi saya ini merupakan respons atas tiga hal. *Pertama*, kemajuan dan pertumbuhan dunia pendidikan DKV di Indonesia saat ini meningkat cukup signifikan. Hal itu bisa dilihat dengan masih adanya pembukaan program studi DKV baru serta meningkatnya animo calon mahasiswa yang mendaftar setiap tahunnya. Di balik pertumbuhan dan perkembangan tersebut masih ada persoalan yang dihadapi, seperti pemahaman yang tidak tepat dalam pendidikan DKV. (DKV dipandang hanya persoalan teknis, bukan filosofis).

Kedua, dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada kemajuan teknologi informasi khususnya AI, demikian pula dalam dunia pendidikan DKV secara langsung atau tidak langsung terdampak kemajuan teknologi tersebut, sehingga terjadi turbulensi. Kehadiran AI menjadi tantangan sekaligus peluang sebagai gagasan futuristik hasil produk Revolusi Industri 4.0 untuk menuju Revolusi Industri 5.0. Tantangan ini menuntut kita untuk responsif dan adaptif.

Ketiga, kemajuan AI turut menciptakan berbagai perubahan besar dan mendasar artita bersifat transformative, akseleratif dan disruptif yang dikenal dengan istilah VUCA

(*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) yaitu perubahan yang sangat cepat, tidak terduga yang dipengaruhi oleh banyak faktor yang sulit dikontrol, dan kebenaran yang sulit dikontrol pula (Johansen, 2012; Peschl & Matlon, 2024). Oleh karena itu, di era digital (AI) praktek desain (DKV) tidak hanya persoalan estetika, namun telah menjadi bagian dari wacana etika, di mana makna desain tidak dapat dipisahkan dari dinamika sosial-budaya.

Dari ketiga kecenderungan tersebut tampak bahwa kemajuan teknologi AI memungkinkan terjadinya turbulensi sehingga perlu untuk dilakukan transformasi. Oleh karena itu, dalam orasi ini saya menyampaikan bahwa disrupsi kecerdasan buatan pada pendidikan DKV menjadi topik menarik dan penting untuk diperhatikan semua pihak. Kemajuan teknologi AI memberikan pengaruh sangat penting terhadap penguatan talenta di bidang DKV. Pendidikan DKV yang baik, responsif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi akan siap menyambut dan mengisi Indonesia emas 2045. Melahirkan talenta unggul di bidang DKV yang mampu bekerja secara profesional (kreatif, inovatif, dan menjunjung etika) adalah tanggung jawab dan tugas dari institusi pendidikan.

2. Jejak dan Arti Penting Nama DKV ISI Yogyakarta

Nama “Desain Komunikasi Visual” yang terdiri atas tiga kata dan lebih akrab di telinga dengan singkatan DKV atau Deskomvis, lahir bersamaan dengan berdirinya Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta pada tahun 1984. Nama “Desain Komunikasi Visual” secara resmi digunakan untuk menandai nama Program Studi di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ISI Yogyakarta. Sebelum menggunakan nama DKV, adalah

Jurusan Reklame (1962-1968), kemudian menjadi Seni Reklame (1969-1979), selanjutnya berubah ke Jurusan Desain Komunikasi (1980-1984), kemudian menjadi Desain Komunikasi Visual (1984 hingga sekarang).

Nama Desain Komunikasi Visual merupakan upaya adaptif dan responsif atas kemajuan serta perkembangan teknologi di Era Revolusi Industri 3.0, yaitu dimulainya abad komunikasi – informasi dan teknologi komputer. Domain DKV diperluas dan merambah ke bidang komunikasi berbasis teknologi informasi digital yang lingkup kerjanya tidak hanya wilayah desain grafis untuk media massa cetak saja, tetapi sudah ke animasi/*motion picture*, videografi dan multimedia dalam menyampaikan pesan promosional dan sosial pada media elektronik (media televisi).

DKV pada mulanya digunakan untuk menandai program studi jenjang S1 di FSRD ISI Yogyakarta. Dalam perkembangannya nama tersebut digunakan juga untuk jenjang diploma D3 dan D4 (vokasi), bahkan juga digunakan untuk sekolah kejuruan (SMK). Nama DKV juga digunakan untuk nama mata kuliah di Perguruan Tinggi dan nama mata pelajaran di SLTA (SMA). Oleh sebab itu, ISI Yogyakarta patut bangga, melahirkan nama DKV yang populer dan kini digunakan untuk prodi-prodi sejenis di seluruh wilayah Indonesia.

Hingga saat ini pendidikan DKV masih menjadi program studi yang seksi dan populer, artinya prodi DKV memiliki daya tarik yang kuat untuk mendatangkan calon mahasiswa. Selain itu, masih banyak perguruan tinggi yang beminat membuka atau mengusulkan pendirian program studi DKV, terutama di luar Pulau Jawa. Berdasarkan data ASPRODI DKV tahun 2023 diperkirakan sudah lebih dari 130 program studi atau jurusan DKV yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dan lebih dari

20.000 mahasiswa. (Perkiraan saya, tahun 2025 ini sudah lebih 140 -an prodi DKV di Indonesia).

Perkembangan dan pertumbuhan DKV ini bisa dikatakan sangat cepat dan masif terjadi setelah tahun 2000-an. Sebelum tahun tersebut jumlah program studi DKV tidak lebih dari 15 program studi dan hanya berada di kota-kota besar di Pulau Jawa. Setelah tahun 2.000-an program studi DKV mengalami pertumbuhan yang cepat, dan menyebar hingga ke luar Pulau Jawa. Pendidikan DKV kian tumbuh dan berkembang, lulusannya pun makin dibutuhkan untuk memenuhi permintaan pada dunia industri, dunia usaha, institusi, dan masyarakat luas.

Namun di balik kemajuan serta perkembangan yang membanggakan jika dilihat dari kuantitas (jumlah) jurusan/program studi DKV yang menyebar di seluruh wilayah Indonesia, masih ada persoalan mendasar dan menjadi perhatian semua pihak. Sebagai asesor BAN PT sejak 2007 dan evaluator program studi baru, sudah banyak perguruan tinggi yang memiliki program studi DKV pernah saya kunjungi. Saya sering menemukan persoalan mendasar yaitu kurangnya pemahaman yang tepat tentang pendidikan DKV, yaitu adanya miskonsepsi dan persepsi terhadap Pendidikan DKV sebagai sebuah bidang keilmuan. Persoalan ini tidak disadari dapat menimbulkan dan menciptakan pendangkalan keilmuan dan makna terhadap pendidikan dan pengajaran DKV.

Pendidikan DKV dipahami semata-mata sebatas persoalan teknis, yaitu sebatas menyusun gambar, huruf dan memilih warna; DKV dipahami sebatas masalah penggunaan alat dan teknologi. Miskonsepsi dan persepsi yang tidak tepat ini berdampak ke berbagai hal antara lain: kompetensi dosen, kurikulum dan standar capaian lulusan/kompetensi lulusan.

Sebagai contoh, kompetensi dosen sebagai pengajar/pengampu mata kuliah yang tidak sesuai bidang keahliannya.Sehingga dalam menyampaikan materi yang diajarkan cenderung tidak tepat, bahkan tidak dapat mengimplementasikan teori yang diajarkan (bisa teori, tidak bisa untuk praktek). Hal tersebut terjadi karenan latar belakang pendidikan dosen tidak sesuai MK yang diajarkan, Sebagai contoh: dosen berlatar belakang M.Ag mengajar mata kuliah Desain Grafis; doktor bidang ekonomi mengampu mata kuliah Komputer Grafis; Magister Ilmu Komputer mengajar mata kuliah Jenama/*branding*, Magister Ekonomi dan Bisnis mengampu mata kuliah Fotografi, Magister jaringan/pemrograman mengampu mata kuliah Tipografi dan lain sebagainya.

Dampak berikutnya adalah masalah penyusunan kurikulum yang tidak tepat, baik dalam penempatan maupun penyebaran mata kuliah dalam setiap semesternya. Perlu diketahui, kurikulum memiliki arti penting dalam dunia pendidikan karena kurikulum menjadi dasar dan pedoman dalam proses pembelajaran. Kurikulum membantu mencapai tujuan pendidikan, baik bagi siswa maupun bagi lembaga pendidikan secara keseluruhan, serta membantu mempersiapkan masa depan siswa sebagai individu yang kompeten di bidangnya. Contoh, mata kuliah pokok atau inti diselenggarakan di semester 1, padahal mahasiswa belum dibekali mata kuliah yang menjadi fondasi atau dasar-dasar kognitif dan afektif. Tidak hanya masalah penempatan dan penyebaran, sering kali masih ditemui nama mata kuliah dan pembobotan/beban SKS yang semena-mena. Contoh, perguruan tinggi yang berlatar belakang keagamaan, mata kuliah agama bobot sks-nya tinggi melebihi mata kuliah inti. Demikian pula, Perguruan tinggi yang berbasis ilmu komputer, MK menggambar dan tipografi (*mungkin*)

dianggap tidak penting, maka tidak diberikan ke mahasiswa, padahal penciri DKV adalah Tipografi.

Kesimpulan saya, bidang keilmuan dan konsentrasi pada fakultas/institusi yang membawahi program studi DKV menjadi dominan dan kuat dalam menentukan dosen maupun dalam menyusun kurikulum, untuk membentuk CPL dan metode pengajarannya, sehingga hal tersebut dapat dirasakan tidak selaras dengan esensi Pendidikan DKV awal yang lahir dari FSRD ISI Yogyakarta.

3. Pendidikan DKV: Antara Vokasional dan Akademik

Ada yang berpendapat bahwa arah pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) cenderung ke arah yang lebih pragmatis dan berorientasi pada kebutuhan industri. Pengajaran lebih ditekankan pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tren pasar. Pembelajaran ditekankan untuk membekali keterampilan teknis, sehingga capaian pembelajaran menghasilkan sebuah produk desain yang memiliki nilai fungsi dan ekonomi. Meskipun pemerintah telah menggariskan kurikulum untuk jenis pendidikan akademik dan vokasional yang memiliki perbedaan mendasar dalam komposisi teori dan praktik, pendidikan akademik seperti S1 biasanya memiliki komposisi 60% teori dan 40% praktik, sedangkan pendidikan vokasi, seperti D3 atau D4 memiliki komposisi 60% praktik dan 40% teori atau bahkan lebih banyak praktik. Fakta di lapangan pendidikan DKV cenderung dan bernuansa vokasional berorientasi pada penyiapan mahasiswa agar langsung siap kerja. Kurikulum disusun untuk memenuhi kebutuhan pasar kerja bagi industri dengan tujuan meningkatkan daya saing lulusan. Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu

mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki ‘kemampuan’ setara dengan ‘kemampuan’ (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan *link and match* antara lulusan pendidikan tinggi dengan dunia usaha dan dunia industri.

Hal di atas sesuai amanat Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 1, menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi.

Menurut Murtiningsih (2025), pendidikan yang hanya berorientasi pada tujuan praktis dan teknis sering kali melupakan aspek fundamental seperti penalaran, logika, dan pemahaman mendalam pada nilai sosial dan moral. Hal ini mengakibatkan mahasiswa hanya mempelajari apa yang relevan (yang disukai) oleh dunia kerja, dan lupa bertanya tentang makna, nilai, dan dampak sosial dari ilmu yang dipelajari. Akibat dari paradigma tersebut, lulusan mahir dalam hal teknis tetapi miskin kemampuan berpikir kritis. Mereka akan kesulitan menghadapi permasalahan yang kompleks dan berpikir dalam berbagai perspektif. Padahal dalam berpikir kritis sangat diperlukan dalam masyarakat AI yang dinamis dan penuh ketidakpastian. Terutama dalam menilai informasi serta untuk memecahkan

masalah yang rumit, atau membuat keputusan yang berpengaruh bagi masyarakat luas.

Kritis dan logis merupakan ciri pendidikan akademis. Kemampuan logis adalah landasan bagi kemampuan analitis dan kritis. Dengan memusatkan perhatian hanya tertuju pada keterampilan teknis/praktik berisiko mengabaikan pengajaran logika yang menjadi dasar pemikiran rasional. Mahasiswa yang tidak terlatih berpikir logis akan kesulitan dalam menyusun argumen yang kuat, kesulitan dalam membedakan informasi yang valid dan yang tidak. Akibatnya, mereka terampil dalam satu bidang tetapi kurang/tidak mampu melihat persoalan secara utuh menyeluruh.

Oleh karena itu, untuk mengatasi/mengantisipasi kecenderungan vokasional, pendidikan akademik DKV tidak hanya mendidik mahasiswa yang hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga mendidik mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan memiliki empati pada lingkungan dan kemanusiaan. Sebagaimana dikatakan Markow & Volkova (2020), saat iklim akademik mahasiswa dibebani dengan orientasi pada dunia kerja, maka mereka akan kehilangan kesempatan untuk menumbuhkan hal-hal penting dalam dirinya: daya kritis, analitis, kritis dan logis. Ini menjadi bukti bahwa pendidikan yang terlalu berorientasi vokasional dapat mengganggu perkembangan kognitif. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan vokasional memiliki nilai tersendiri karena membantu lulusan mendapatkan keterampilan teknis yang diperlukan dalam industri dan dunia usaha.

Dalam konteks ini pendidikan DKV tidak hanya fokus pada penguasaan keterampilan teknis dan praktis, tetapi juga pada pengembangan potensi lingkungan, sosial, dan

kemanusiaan. Sebab jenis keterampilan yang dibutuhkan di masa mendatang yakni keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif (Murtiningsih, 2025). Keterampilan kognitif sangat dibutuhkan untuk merespons tantangan baru dalam dunia kerja selaras dengan kemajuan teknologi (Industri 5.0). Kerja yang sifatnya teknis/keterampilan teknis dialihkan pada mesin berbasis AI, tenaga kerja tidak banyak membutuhkan keterampilan teknis.

Disampaikan oleh Markow et al. (2018), terdapat tiga jenis keterampilan baru yang dibutuhkan dalam ekosistem ekonomi/industri digital, yaitu keterampilan manusiawi (*human skill*), keterampilan digital, dan keterampilan pendukung bisnis. Keterampilan manusiawi adalah kemampuan analitis, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian, pendidikan akademik DKV tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga dengan pemahaman tentang tren industri, kemampuan komunikasi visual yang efektif, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Dalam pandangan saya, perguruan tinggi tidak wajib dan semata mengikuti kebutuhan industri dan dunia usaha semata, perguruan tinggi memiliki tujuan utama mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Tugas lain perguruan tinggi yaitu menyiapkan manusia yang mampu secara mandiri menciptakan pekerjaannya sendiri dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, mahasiswa perlu dibekali selain keterampilan teknis, juga ketrampilan kritis dan analitis serta kreatif sesuai yang dibutuhkan, sehingga siap menghadapi dunia kerja dan lincah di setiap perubahan dalam masyarakat.

4. Pendidikan DKV: Teknologi, Dunia Usaha dan Dunia Industri

Pendidikan DKV tidak akan dan tidak pernah bisa dilepaskan dari kemajuan teknologi. Teknologi menjadi keniscayaan bagi DKV. Sebagaimana teknologi digital (AI) yang berdampak masif di semua lini kehidupan manusia saat ini. Oleh karena itu, dunia pendidikan DKV harus bisa menyesuaikan dan mengikuti, bahkan menjadi *agent of change*, *agent of analysis*, dan *agent of control* dalam menghadapi kemajuan tersebut. Singkatnya, *link and match* antara teknologi, industri, dan dunia pendidikan DKV sangat dibutuhkan.

Hampir semua sektor industri seperti konsumsi, hiburan, media, infrastruktur, properti, keuangan, dan pendidikan senantiasa membutuhkan profesi desainer komunikasi visual. Dengan adanya teknologi AI menjadi tantangan sekaligus membuka peluang bagi tumbuhnya berbagai profesi baru di bidang DKV, yang pada akhirnya akan mendorong dunia pendidikan DKV agar dapat dengan cepat beradaptasi, menyesuaikan, menyelaraskan dengan kebutuhan pasar.

Disrupsi teknologi AI adalah sebuah revolusi yang secara fundamental mengubah cara hidup, cara kerja, dan berhubungan satu sama lain. Perubahan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan dibanding era Revolusi Industri sebelumnya. Kehadiran teknologi AI menghadirkan usaha baru, lapangan kerja baru, dan profesi baru yang tak terpikirkan sebelumnya yang memengaruhi dunia pendidikan DKV. *Link and match* menjadi upaya dalam menyelaraskan program pendidikan DKV dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Tujuannya, agar lulusan pendidikan DKV memiliki kompetensi yang relevan dengan pekerjaan yang

tersedia di industri. Perlu terus dilakukan upaya untuk meminimalisir kesenjangan antara pendidikan dan dunia kerja.

a) *Dunia industri dan dunia usaha di era AI*

Kemajuan teknologi digital AI akan meningkatkan efisiensi. Secara sadar atau tidak telah terjadi pergeseran cara kerja desain ke arah serba digitalisasi. Realitas ini menjadi sebuah tantangan yang perlu direspons dengan cepat dan tepat.

Disrupsi AI mendorong perubahan pola pikir dalam kegiatan desain yang berorientasi pada teknologi *network* (jaringan). *Network* memainkan peran penting dalam berbagai aktivitas, interaksi, dan informasi digital yang menjadi sumber dalam perancangan bidang DKV. Pengaruh kecerdasan buatan (AI) bagi pendidikan DKV membawa inovasi dan efisiensi baru, tetapi juga menimbulkan persoalan tertentu. Dengan demikian, penting membangun konsep dan paradigma baru pada cara kerja sebuah desain dari pelambatan menjadi percepatan, dari analog menjadi digital, dari riil ke virtual.

Pada era sebelumnya untuk mendesain atau merancang desain digunakan perangkat kerja manual, dengan tahapan dan proses yang panjang serta rumit. Bahkan, hanya bisa dilakukan oleh beberapa orang yang memiliki keahlian tertentu. Periode berikutnya, dengan hadirnya teknologi komputer, tahapan dan proses kerja merancang yang panjang mulai berkurang secara signifikan. Kini, di era AI, terjadi perubahan besar dan radikal terhadap cara kerja desainer DKV sehingga mengubah cara manusia memproduksi sesuatu.

Teknologi berkembang dengan pesat, dan dua inovasi utama yang paling berpengaruh dalam perubahan industri adalah *Internet of Things* (IoT) dan *Artificial Intelligence* (AI). Kedua

teknologi ini mengubah lanskap industri secara revolusioner. Kombinasi Internet of Things dan AI akan makin meningkatkan efisiensi operasional, menciptakan peluang inovasi baru, serta memungkinkan otomatisasi yang lebih cerdas dalam berbagai sektor.

Internet of Things memungkinkan perangkat untuk saling terhubung dan bertukar data secara otomatis, sedang AI memungkinkan analisis data dan pengambilan keputusan berbasis kecerdasan buatan tanpa campur tangan manusia. Petanda kemajuan teknologi AI ini mengacu pada peningkatan otomatisasi dan digitalisasi dalam industri. Konsep ini berfokus pada penggabungan antara teknologi dan manusia, serta kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan dalam lingkungan produksi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sistem produksi yang lebih adaptif terhadap perubahan permintaan pasar, lebih berfokus pada pengalaman pelanggan, serta mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya alam yang terbatas.

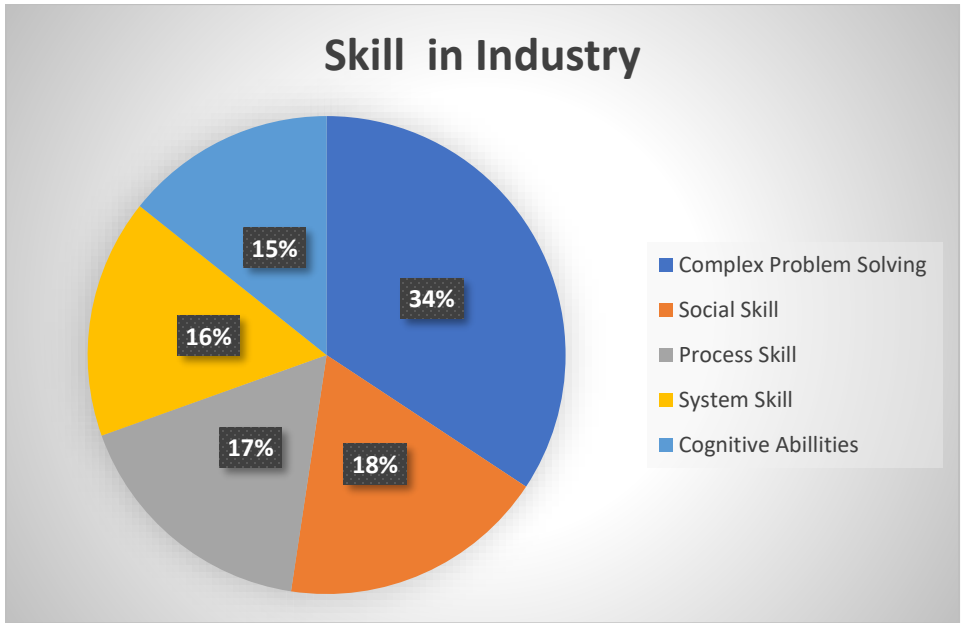
Founder sekaligus CEO perusahaan teknologi Nvidia, Jen-Hsun Huang, mengatakan 41% AI akan mengurangi jumlah pekerjaan di banyak perusahaan dalam lima tahun ke depan. Survei Forum Ekonomi Dunia bulan Januari 2025 juga mengungkapkan hal serupa. Otomatisasi AI akan membuat 41% pemberi kerja akan mengurangi jumlah tenaga kerja pada 2030 (Bestari, 2025). Dengan demikian, teknologi AI akan membawa lompatan kemajuan bagi industri dan perekonomian.

Sementara itu, menurut Wakil Menteri Perindustrian Faisol Riza, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh industri dalam mengadopsi AI, antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi, kekurangan talenta digital (Sayekti, 2024). Dikatakan oleh Wakil Menteri Perindustrian Faisol Riza,

pemerintah telah meluncurkan peta jalan Making Indonesia 4.0 pada tahun 2018. Hal itu merupakan wujud nyata dari komitmen pemerintah dalam kesiapan memasuki era industri 4.0, termasuk memacu sektor industri manufaktur dalam melakukan transformasi digital agar bisa lebih berdaya saing di kancah global. Guna menghadapi hal tersebut tidak ada cara lain kecuali mengubah cara pandang lama ke yang baru.

b) Keterampilan dan profesi baru di era AI

Dalam menyongsong Revolusi Industri 5.0 (Indonesia Emas 2045) perlu dibarengi dengan sikap dan upaya peningkatan kompetensi dalam hal *skill for competitiveness*, terutama penguasaan teknologi digital, keterampilan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama secara kolaboratif, dan kemampuan untuk terus belajar adaptif terhadap perubahan lingkungan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pemicu Revolusi Industri senantiasa diikuti implikasi seperti kompetisi manusia *versus* mesin, di samping tuntutan kompetensi yang makin tinggi. Pergeseran tenaga kerja manusia ke arah digitalisasi merupakan bentuk tantangan yang harus direspons oleh perguruan tinggi. Berbagai tantangan kecakapan yang dibutuhkan dunia industri dan dunia usaha di era AI untuk masa depan tergambarkan pada gambar berikut.



Sumber: The Future of Job Report, World Economic Forum
2020

Data dari WWF menginformasikan bahwa persentase tertinggi yakni keterampilan Complex Problem Solving (CPS) (34%). Complex Problem Solving (CPS) merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah yang asing dan belum diketahui solusinya. Dalam dunia kerja di era AI seseorang diharapkan memiliki kecakapan dalam keterampilan pemecahan masalah tingkat lanjut, khususnya keterampilan pemecahan masalah yang kompleks. Pemecahan masalah yang kompleks dinilai sebagai sebuah keahlian yang berbeda dibandingkan dengan pemecahan masalah secara umum.

Complex Problem Solving (CPS) diperlukan untuk menghadapi situasi permasalahan yang dinamis, ketepatan waktu, dan kompleks. Dinamis artinya suatu tindakan awal akan menentukan keputusan selanjutnya, dan lingkungan pekerjaan

dapat berubah secara terpisah dari tindakan pemecahan masalah. Ketepatan waktu merupakan keputusan yang harus diambil pada saat yang tepat sehubungan dengan tuntutan lingkungan. Kompleks, bahwa sebagian besar variabel tidak terkait satu sama lain dalam cara *one-to-one*. Dalam situasi ini, masalahnya tidak hanya membutuhkan satu keputusan tetapi serangkaian keputusan panjang, di mana keputusan awal akan mengondisikan keputusan berikutnya.

Keterampilan selanjutnya yaitu ***Social Skill***, kemampuan untuk melakukan koordinasi, negosiasi, persuasi, mentoring, kepekaan dalam memberikan bantuan hingga *emotional intelligence*. Keterampilan sosial (*social skills*) adalah kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Keterampilan ini meliputi berbagai aspek seperti komunikasi verbal dan nonverbal, kemampuan bekerja sama, empati, dan pemecahan masalah.

Process Skill, adalah kemampuan untuk menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efisien dan efektif untuk mencapai suatu hasil tertentu. Dalam konteks pendidikan DKV keterampilan proses tertuju pada kemampuan pembelajar untuk belajar secara aktif dan mandiri, menemukan informasi baru, serta mengembangkan pemahaman konsep. Hal itu melibatkan berbagai keterampilan ilmiah, baik kognitif maupun psikomotorik, yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan, bahkan menyanggah suatu konsep atau prinsip desain. Keterampilan proses (*process skill*) meliputi: a) keterampilan mengamati secara visual dengan menggunakan panca indera untuk mengumpulkan informasi tentang suatu objek atau fenomena; b) keterampilan menafsirkan dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan berdasarkan data

tersebut; c) keterampilan memprediksi hasil berdasarkan data dan pengetahuan yang ada; d) keterampilan mengomunikasikan informasi secara lisan atau tulisan; dan e) keterampilan menerapkan pengetahuan dan keterampilan DKV yang dimiliki untuk memecahkan masalah.

System Skill, kemampuan untuk dapat melakukan penilaian dan keputusan dengan pertimbangan *cost-benefit* serta untuk mengetahui bagaimana sebuah sistem dibuat dan dijalankan. Dalam konteks DKV, *system skills* untuk desain mencakup kombinasi *hard skills* dan *soft skills* yang saling melengkapi. *Hard skills* adalah keterampilan dasar dan teknis yang dibutuhkan dalam mendesain, sedang *soft skills* adalah keterampilan non-teknis yang penting untuk berkolaborasi dan berkomunikasi selama proses desain.

Cognitive Abilities atau kemampuan kognitif, mencakup berbagai hal seperti kemampuan mendengarkan, persepsi, dan perhatian terhadap detail. Kekuatan kognitif ini mengacu pada kemampuan dalam menilai suatu masalah dan menemukan solusi. Keterampilan pemecahan masalah yang kuat merupakan hasil langsung dari kemampuan menggunakan logika dan penalaran. Demikian penjelasan singkat atas berbagai keterampilan yang dibutuhkan oleh industri dan dunia usaha di era AI dan ke depannya.

Dampak disrupsi teknologi AI sudah pasti akan ada jutaan pekerjaan lama menghilang, dan jutaan pekerjaan baru muncul. Tantangan Revolusi Industri 4.0 akan membawa banyak perubahan dengan berbagai konsekuensinya. Pada tahun 2030 sebanyak 400 juta hingga 800 juta orang harus mencari pekerjaan baru karena pekerjaan lama digantikan oleh mesin. Menurut zekagraphic.com (Iakovlev, 2025) terdapat 12 profesi desain dari saat ini hingga lima tahun ke depan (2030), antara

lain: (1) *YouTube content creator*; (2) *Influencer*; (3) *Genetic Expert*; (4) *Online shop*; (5) *3D Printer operator*; (6) *App Developer*; (7) *Social media manager*; (8) *Driverless car engineer*; (9) *Online driver*; (10) *Drone Operator*; (11) *Cloud Computing specialist*; (12) *Big data analyst*.

Sementara itu, menurut Suzanne Labarre (2016) dalam *the most important design jobs of the future* pekerjaan desainer untuk Masa Depan (2030-2045) adalah: (1) *Augmented Reality Designer*; (2) *Avatar programmer*; (3) *Chief Design Officer or Chief Creative Officer*; (4) *Chief Drone Experience Designer*; (5) *Conductor*; (6) *Cybernetic Director*; (7) *Director of Concierge Services*; (8) *Embodied Interactions Designer*; (9) *Fusionist*; (10) *Human Organ Designer*; (11) *Intelligent System Designer*; (12) *Interventionist*; (13) *Machine-Learning Designer*; (14) *Program Director*; (15) *Real-time 3-D Designer*; (16) *Sim Designer*; (17) *Synthetic biologist/nanotech designer* (18) *Uber Driver*.

Dari paparan data dan informasi di atas dapat diperoleh gambaran tentang pekerjaan dan profesi yang dibutuhkan oleh profil lulusan DKV di masa depan. Seturut kajian tersebut profesi di bidang DKV harus siap dalam menghadapi berbagai tantangan perubahan kemajuan teknologi AI. Kekhawatiran mengenai hilangnya lapangan kerja akibat otomatisasi oleh AI juga menjadi hambatan sosial yang tidak bisa diabaikan. Namun, Menteri Koordinator Bidang Perekonomian, Airlangga Hartarto dalam World Economic Forum (WEF), mengatakan ‘dampak terbesar dari teknologi AI kemungkinan besar bukan pada hilangnya lapangan kerja, melainkan potensi perubahan pada kualitas pekerjaan, terutama intensitas dan otonomi kerja’ (Sulistiowati & Khairuman, 2025).

Di balik kekhawatiran tersebut, Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), Bonifasius Wahyu Pudjianto, menyampaikan bahwa Indonesia memerlukan tambahan 600.000 talenta digital setiap tahunnya. Bonifasius Wahyu Pudjianto menilai bahwa hal ini penting dalam transformasi digital nasional, untuk mencukupi sembilan juta talenta digital hingga tahun 2030. Hingga saat ini kebutuhan tersebut belum sepenuhnya dapat dipenuhi oleh dunia pendidikan, termasuk perguruan tinggi, SMK, dan lembaga vokasi (KOMPAS.com, 27 Juni 2025, Safitri & Damarjati, 2025). Oleh karena itu, perguruan tinggi dan dunia pendidikan, dan dalam konteks ini pendidikan tinggi DKV, harus menyiapkan *digital talent/SDM* untuk menjadi tulang punggung transformasi nasional untuk menuju Indonesia Emas 2045.

5. Dampak Kecerdasan Buatan Dalam Dunia Pendidikan DKV

Saat ini teknologi AI telah menjadi salah satu topik menarik dan menjadi perbincangan dalam berbagai bidang, berbagai sudut pandang dari teknologi, filosofi, hukum, dan estetika. Dalam konteks DKV, kecanggihan AI ini menjadi penting dan dibutuhkan untuk mewujudkan gagasan imajinatif sebagai upaya persuasi. Dalam artian disrupsi teknologi, AI memberi ruang dan peluang kemudahan manipulasi digital, dan visual yang estetik. Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan ilmu dan rekayasa mesin cerdas yang melibatkan mekanisme untuk menjalankan suatu tugas dengan menggunakan komputer. Oleh karena itu, artificial intelligence merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan sistem komputer, perangkat lunak, program dan robot untuk “berpikir” secara cerdas layaknya manusia (Irwandi, 2023b, 2023a).

Artificial Intelligence (AI) sebagai teknologi yang mampu mengolah serta menganalisis data dengan cepat membawa perubahan signifikan dalam DKV. Terdapat berbagai macam dan tujuan seseorang (designer) dalam menciptakan desain komunikasi visual. Karya desain dalam hal ini tidak ubahnya sebagai medium untuk mewujudkan gagasan estetik sekaligus komunikatif. Gagasan estetik tersebut dimanfaatkan untuk mempertinggi daya persuasi dalam menyampaikan pesan-pesan, baik komersial maupun non komersial. Kekuatan persuasi visual ini terletak pada sentuhan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang mampu menimbulkan berbagai efek visual yang dapat mempertinggi nilai imajinasi (estetika). Teknologi AI yang digunakan untuk DKV dapat melakukan lebih jauh dengan melakukan trik-trik tertentu dalam visualisasi yang mampu membuat hal yang natural menjadi supernatural, penuh imajinasi, bahkan hiper-realis.

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) memungkinkan dunia Pendidikan DKV untuk mengeksplorasi berbagai solusi baru dan mendekati tantangan desain dari sudut pandang yang berbeda. Terlepas dari tantangan tersebut, perubahan paradigma yang disebabkan oleh AI dengan segala dampaknya merupakan suatu hal yang tidak terhindarkan. Masa depan DKV terletak pada integrasi teknologi dan pendekatan manusia. Dengan menggabungkan kedua kekuatan tersebut DKV akan mampu untuk menciptakan solusi desain yang lebih baik.

Dalam dunia Pendidikan penggunaan teknologi AI turut mengubah metode, kurikulum, dan cara pengajaran di kampus. Karena terdapat keterbatasan metode pengajaran tradisional sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa saat ini (modern). AI telah memicu inovasi dalam konsep, metode, dan

sarana pendidikan yang memungkinkan transformasi ke arah pengajaran desain komunikasi visual yang lebih cerdas dan efisien. Penggunaan alat dan aksesibilitas berbasis AI dalam pendidikan desain komunikasi visual memperlihatkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang prinsip aksesibilitas, kualitas desain, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Menurut Li dalam *Using Artificial Intelligence to Reform the Collaborative Teaching Mode of Visual Communication Design* (2024), mengatakan sistem pembelajaran berbasis AI telah menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan desain komunikasi visual. AI lebih efektif dalam meningkatkan pendidikan desain komunikasi visual dengan menyediakan pembelajaran yang lebih personal, meningkatkan keterampilan desain, dan memfasilitasi inovasi dalam metode pengajaran. Integrasi AI dalam pendidikan ini tidak hanya memperkaya hasil belajar tetapi juga menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan inklusif.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam desain komunikasi visual menawarkan berbagai kreativitas dan meningkatkan inovasi. Demikian pula AI dapat membantu mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional dengan menyediakan konten pembelajaran yang lebih personal dan pengalaman belajar yang lebih praktis. Model pengajaran kolaboratif berbasis AI digunakan untuk mengembangkan model pengajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan desain komunikasi visual saat ini. Model ini mencakup alokasi tugas berbasis AI dan skema integrasi pengetahuan-keterampilan yang dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat pendidikan lebih menarik dan disesuaikan (Li et al., 2024; S. Liu et al., 2023).

AI dan masa depan desain adalah sebuah pertemuan antara teknologi, seni, dan kreativitas manusia yang dapat membawa kita ke dunia di mana batas-batas desain bergerak lebih jauh, berbagai kemungkinan baru terus terbuka. Hal ini merupakan perubahan paradigma yang menyeluruh, sebuah perjalanan yang dimulai dari sekarang dan akan membentuk dunia desain selama bertahun-tahun yang akan datang. Dengan demikian, AI dalam pengajaran desain komunikasi visual menawarkan potensi besar untuk meningkatkan personalisasi, interaktivitas, dan efektivitas pendidikan. Dengan model pengajaran kolaboratif berbasis AI pendidikan desain komunikasi visual dapat lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Kehadiran teknologi digital (AI) dalam dunia pendidikan DKV selain berdampak positif, juga menyisakan dampak negatif. Ivanov dalam *“The dark side of artificial intelligence in higher education”* (2023) mengatakan, dampak negatif AI adalah mengurangi kebutuhan akan kreativitas dan keterampilan manual dalam desain komunikasi visual akibat dari banyak tugas yang diotomatisasi. Hal ini mengakibatkan penurunan kemampuan berpikir kritis dan kreatif di kalangan siswa didik. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Markov (2020) dalam *“Philosophy of Education in the Digital Era”*, ketergantungan yang berlebihan pada AI dapat menyebabkan hilangnya keterampilan dasar serta pemahaman mendalam tentang proses berkarya, karena mahasiswa lebih mengandalkan AI daripada mengembangkan kemampuannya sendiri. Dampak lain, AI berpotensi mengurangi interaksi langsung antara siswa didik dengan dosen/pengajar. Hal ini memengaruhi kemampuan siswa untuk beradaptasi secara sosial yang disebabkan ada ketergantungan pada perangkat digital dan media sosial (Li et al., 2024).

Namun demikian, mengingatkan pada perumpamaan atau analogi yang mengadaptasi teori seleksi alam dari Charles Darwin. Dalam konteks teknologi merujuk pada prinsip bahwa entitas yang gagal berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi dan lingkungannya berisiko kehilangan relevansinya . Intinya, entitas tersebut tidak akan mampu bertahan di tengah kompetisi yang didorong oleh kemajuan teknologi.

Sebagai contoh perusahaan yang gagal beradaptasi yang dulunya dominan, pionir tetapi akhirnya mengalami kemunduran besar (bangkrut) karena gagal beradaptasi. **Kodak:** Suatu perusahaan yang awalnya mendominasi pasar film fotografi selama puluhan tahun. Dan mampu menciptakan kamera digital pertama, namun manajemennya ragu untuk beralih dari bisnis film yang menguntungkan. Akibatnya, mereka terlambat melakukan transformasi (revolusi) digital dan bangkrut pada 2012. **Xerox:** Xerox adalah penemu di balik banyak teknologi komputer pribadi, seperti antarmuka pengguna grafis (GUI) dan mouse. Namun, para eksekutifnya gagal melihat potensi komersial dari inovasi ini dan lebih memilih untuk fokus pada mesin fotokopi, pada akhirnya membuat mereka kehilangan peluang besar.

Pertanyaan saya: bagaimana dengan DKV ISI Yogyakarta yang menjadi pionir atau yang melahirkan dan menggunakan nama DKV pertama di Indonesia ?

Sebagaimana analogi di atas, dampak kegagalan untuk beradaptasi dengan lingkungan dan perkembangan teknologi dapat menimbulkan masalah serius bagi sebuah lembaga/institusi (dalam konteks ini prodi DKV), seperti: Kehilangan daya saing, dimana institusi yang tidak berinovasi akan kalah bersaing dengan pendatang baru yang lebih kreatif dan inovatif. Teknologi baru sering kali menawarkan cara kerja

yang lebih cepat dan efisien. Jika turbulensi akibat teknologi dan lingkungan tidak direspon dengan cepat dan tepat pada akhirnya, kegagalan beradaptasi bisa membuat institusi /dalam hal ini prodi hanya “bertahan” dan bisa kehilangan entitasnya, seperti yang dialami oleh Kodak dan **Xerox**.

6. Paradigma Baru DKV di Era AI: antara Estetika dan Etika

Dampak AI bagi pendidikan DKV hari ini selain terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) sekaligus penting untuk senantiasa mengevaluasi berbagai hal yang menjadi persoalan dalam perkembangan tersebut. Pembelajaran DKV yang erat dengan estetika yang selama ini tertuang dalam wujud karya desain kini perlu disertai kedewasaan dalam memilih dan mengambil keputusan bagi yang etik. Melihat perkembangan teknologi kecerdasan buatan serta arus zaman, tuntutan Pendidikan DKV beserta lulusan yang dilahirkan (desainer DKV) tidak sekadar berkonsentrasi pada penguasaan keterampilan dan rekayasa visual, melainkan juga peka merespons berbagai isu penting serta kontekstual. Berbagai isu tersebut antara lain isu sosial, ekologi dan lingkungan, kebudayaan, dan kemanusiaan. Seiring dengan perubahan peradaban dunia global yang dinamis, sementara DKV yang tidak bersifat statis, juga mengalami dinamika perubahan seperti halnya kebudayaan dalam masyarakat. Konsepsi perubahan DKV sama dengan suatu kebudayaan yang dipengaruhi dan sejalan dengan tempat, waktu, dan kondisi kemanusiaan.

Sebagai salah satu cabang keilmuan seni terapan (*applied art*), DKV dapat dipahami sebagai upaya jalan keluar atas suatu masalah baik dalam konteks barang, jasa, dan lainnya.

Karya seni terapan atau *applied art* sebagaimana karya DKV dirancang untuk memenuhi kebutuhan praktis, dengan menggabungkan nilai estetika dan fungsi. Sebagai karya seni terapan karya-karya DKV tidak hanya informatif, komunikatif, tetapi juga bermanfaat dalam kehidupan. Desainer DKV berperan penting dalam ranah kehidupan dan kemanusiaan. Mereka tidak hanya menciptakan visual yang menarik, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan penting yang berdampak pada masyarakat dan lingkungan. Dengan keahliannya, desainer DKV dapat berkontribusi dalam berbagai isu lingkungan dan kemanusiaan, mulai dari edukasi, advokasi, hingga kampanye sosial.

Dikatakan Laura dalam *Design Research for Social Change* (Rodgers & Yee, 2023) saat ini desainer berada di garda terdepan untuk inovasi budaya dalam menciptakan produk, layanan, dan ruang yang membentuk perilaku dan norma budaya masyarakat. Desain dapat memengaruhi preferensi orang terhadap praktik, cita-cita, dan nilai-nilai budaya tertentu. Desainer dipandang berada dalam apa yang disebut Bourdieu sebagai 'perantara budaya' (Bourdieu, 2010; Julier, 2014). Oleh karena alasan itulah praktik desain memiliki kekuatan dalam memengaruhi perubahan masyarakat. Sebagai agen kebudayaan, desainer melalui kemampuannya dalam mempersuasi dan komunikasi yang profesional dapat mengubah sistem atau kebijakan tertentu. Dengan demikian, seorang desainer DKV tidak hanya sekadar merancang pesan yang disampaikan melalui media massa atau media sosial, tetapi profesional dengan menjaga etika profesi.

Sementara dalam pandangan David Berman (2009), seorang desainer komunikasi visual, di samping memiliki estetika komunikasi visual yang mumpuni, penting memiliki

standar etika yang lebih tinggi sehingga dapat menciptakan pesan-pesan yang bertanggung jawab, bermanfaat, serta berkelanjutan. Salah satu standar etika DKV yang dibutuhkan, adalah pemahaman mengenai etika visual. Munculnya etika visual dalam bidang DKV salah satunya disebabkan oleh perkembangan dunia digital yang berdampak pada produksi imaji yang cepat, yaitu kemungkinan penyelewengan pesan visual yang digunakan untuk tujuan tertentu, dengan cara memanipulasi sehingga mengaburkan kepercayaan. Fungsi Etika visual ini adalah sebagai bentuk kehati-hatian desainer maupun komunikator dalam membangun pesan visual.

Desain Komunikasi Visual bekerja pada persepsi, persuasi, interpretasi, organisasi, dan presentasi pesan visual. Karya DKV berkonsentrasi pada keefektifan, kesesuaian, keindahan, dan ekonomi pesan. Munculnya perkembangan teknologi seperti AI bisa menjadi salah satu sarana solusi untuk pemecahan masalah komunikasi visual. Meskipun penerapan AI dalam ilmu DKV saat ini belum bisa menggantikan daya kreativitas manusia seutuhnya, tetapi sebagai alat dengan teknologi canggih AI berfungsi untuk mempercepat proses kreatif melalui penciptaan otomatis yang dapat menghasilkan berbagai varian desain. Kemajuan dan perkembangan teknologi digital (AI) ini turut memicu persoalan dari berbagai sisi kehidupan manusia dan masyarakat yang rumit dan kompleks. Desain yang semula berorientasi untuk melayani industri dan dunia usaha, kini mulai dipertanyakan keberpihakannya pada nilai-nilai kemanusiaan dan lingkungan. Dipertanyakan pula peran DKV di tengah-tengah manusia yang cenderung berpikir secara pragmatis, ekonomis, dan sibuk dengan keduniawian. Oleh karena itu, dalam era AI saat ini profesi dan lulusan DKV menghadapi situasi yang kompleks.

Profesi desainer di bidang DKV saat ini makin dibutuhkan sebagai perancang pesan visual untuk tujuan yang beragam: ada tujuan yang mulia, ada tujuan yang merusak martabat kemanusiaan, ada tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan lain sebagainya. Pada dasarnya tujuan mulia rancangan desain DKV adalah untuk menyampaikan pesan komunikasi visual dalam rangka untuk mensejahterakan manusia, memuliakan manusia, memanusiakan seluruh makhluk ciptaan-Nya dan lingkungan. Namun, kenyataannya ada desainer yang dimanfaatkan dan bekerja untuk mendegradasi nilai-nilai kemanusiaan, contohnya menjadi pendengung (buzzer). Desainer yang buzzer dibayar untuk merancang dan menyebarkan pesan atau opini tertentu secara masif di media massa atau media sosial. Manipulasi opini publik, membuat suatu pesan bohong (hoax), atau melakukan kampanye negatif menjadi viral, atau menyerang lawan dengan menyebarkan informasi yang bias atau menyesatkan, bahkan bisa memecah persatuan dan mendegradasi nilai-nilai kemanusiaan.

Mengapa DKV bisa disalahgunakan sebagai alat buzzer baik individu, institusi, kelompok tertentu? Kemampuan yang dipelajari dalam DKV dapat dimanfaatkan untuk tujuan yang tidak etis oleh buzzer karena beberapa alasan: 1). Kemampuan estetika visual yang persuasif yang dimiliki oleh desainer DKV. Desainer profesional menguasai cara mengemas pesan secara visual agar menarik dan meyakinkan. Kemampuan ini bisa digunakan untuk membuat konten propaganda atau kampanye negatif yang terlihat kredibel dan profesional. 2). Penguasaan media digital yang dimiliki desainer DKV dalam membuat

konten untuk berbagai platform digital, mulai dari media sosial hingga video animasi. Ini memungkinkan desainer yang buzzer dapat menyebarkan pesan dalam berbagai format. 3). Pengetahuan tentang branding dan kampanye yang dimiliki desainer DKV mampu menciptakan/membangun identitas visual dan strategi kampanye yang efektif. Dengan pengetahuan ini, desainer yang buzzer bisa menciptakan narasi dan citra palsu untuk tujuan tertentu. DKV merupakan bidang profesional yang karyanya dapat diaplikasikan secara luas dalam periklanan, branding, penerbitan, media digital, dan industri kreatif lainnya. Oleh sebab itu, praktik DKV yang profesional yang etis berpegang pada prinsip kejelasan, kebenaran, dan harusnya dapat dipertanggungjawabkan secara sosial dan moral.

Dengan demikian, estetika dan etika merupakan dua hal yang saling berkaitan dan penting dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). Estetika mengacu pada keindahan dan daya tarik visual, sedangkan etika mengacu pada prinsip-prinsip moral dan tanggung jawab yang memandu proses desain. Desain yang berhasil haruslah seimbang antara estetika dan etika agar tidak hanya indah, komunikatif, persuasif tetapi juga bertanggung jawab secara sosial dan moral.

7. Kesimpulan

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam membentuk individu berperilaku di masyarakat. Demikian pula

pendidikan DKV, juga memiliki peran penting dalam membentuk dan melahirkan calon desainer yang profesional di tengah-tengah pusaran perkembangan serta kemajuan teknologi digital, khususnya AI. Disrupsi teknologi AI pada DKV, baik dalam konteks industri maupun akademik, mendorong terjadinya perubahan paradigma, konsep, dan tatanan baru. Perubahan ini harus direspons dengan cepat, tepat, tanpa harus mengabaikan bahkan menghilangkan tatanan hukum, etika, dan kemanusiaan. Faktanya, kemajuan teknologi AI terbukti dapat meningkatkan efektivitas desain komunikasi visual.

Dalam konteks pendidikan DKV, meski AI menawarkan banyak keuntungan dalam olah estetika juga terdapat tantangan yang perlu diatasi seperti ketergantungan teknologi, masalah etika, sikap kritis dan kreativitas, serta sentuhan emosi dalam desain yang dihasilkan. Kehadiran AI pada DKV menjadi solusi terbaik di era digital ini. Namun, layaknya teknologi maupun alat bantu manusia lainnya, penggunaan AI dapat dengan mudah disalahgunakan hingga melanggar etika. Oleh karena itu, kajian ini menawarkan wawasan dan pengetahuan yang dapat memberikan panduan atas pengaruh yang dihadapi ke depan, agar masyarakat dan dunia pendidikan lebih adaptif sehingga mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. Dengan demikian dalam menghadapi teknologi AI yang sangat demokratis ini yakni dengan mempelajarinya untuk mengetahui dan memahami sedalam-dalamnya, selanjutnya hidup berdampingan untuk mencari kemungkinan potensi yang bisa diraih dan dikembangkannya.

8. Rekomendasi

Menyikapi perkembangan ini, berkaitan dengan peran dunia pendidikan, khususnya pendidikan DKV, saya menyampaikan beberapa rekomendasi untuk menyongsong Indonesia emas 2045, sebagai berikut:

1. Keberadaan DKV ISI Yogyakarta sudah 41 tahun dan saat ini telah terjadi homogenitas prodi sejenis, maka perlu melakukan evaluasi, memetakan, dan menempatkan kembali posisi relatifnya terhadap program studi sejenis (DKV) yang lain. Bila diperlukan, melakukan rekonsepsi melalui sudut pandang baru pendidikan DKV, dengan tetap bertumpu dan merawat pada nilai-nilai historis.
2. ISI Yogyakarta perlu melakukan investasi untuk sumber daya manusia dan sarana prasarana selaras perkembangan teknologi digital saat ini.
3. Pemerintah perlu memberikan kewenangan/porsi lebih pada lembaga pendidikan tinggi seni termasuk ISI Yogyakarta, dalam regulasi untuk rekrutmen mahasiswa baru maupun dosen.

9. Penutup

Sebelum mengakhiri orasi pengukuhan ini, kembali saya memanjatkan puji syukur atas kebaikan Tuhan YME yang telah menganugerahkan kepada saya pencapaian Guru Besar ini. Semoga saya selalu mendapatkan bimbingan dari-Nya dalam mengemban amanah ini dengan baik. Selanjutnya perkenankan saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak

yang telah membantu serta mendukung dalam pencapaian GB, yang merupakan jabatan fungsional tertinggi sebagai dosen.

Pertama-tama, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Menteri Pendidikan Tinggi **Prof. Brian Yulianto, Ph.D.** yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk mengemban amanah jabatan fungsional dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV).

Selanjutnya saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rektor ISI Yogyakarta **Dr. Irwandi, M.Sn.** dan segenap Wakil Rektor ISI Yogyakarta yang telah mendorong, memberikan semangat, dan fasilitas sehingga memungkinkan untuk mengusulkan Guru Besar saya ini.

Saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan tertinggi saya kepada ketua, sekretaris dan anggota senat akademik tingkat Institut maupun Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta yang telah menyetujui usulan GB saya.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya sampaikan kepada Dekan FSRD ISI Yogyakarta dan jajarannya (**M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.; Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A; Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T., dan Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.**)

Ucapan terima kasih kepada teman-teman di Jurusan Desain, khususnya pada Prodi DKV atas kebersamaannya.

Kepada senior saya yang telah purna tugas di Prodi DKV sekaligus dosen saya pada waktu menempuh Pendidikan S1, **Ibu**

TH Suwarni, Pak Sadjiman, Pak Asnar Zacky, Pak Umar Hadi. terima kasih atas ilmu pengetahuan yang telah diberikan. Secara khusus kepada **Prof. Soeprapto Soedjono dan Prof. Agus Burhan** yang telah mengantarkan saya pada jenjang S3 melalui bimbingan disertasi. Kepada **Prof. Irwan Abdulah** bersama IAS yang telah memberikan bekal keterampilan untuk penulisan ilmiah pada jurnal.

Rasa syukur dan terima kasih tak terhingga untuk orang tua saya, **Ibu Sri Hastuti dan Bapak Bambang Suwarno Hastjaryo (alm)** yang telah melahirkan, mendidik, membesarkan dengan penuh kasih sayang, memupuk kemandirian, dan memberikan dukungan, semangat, nasihat, serta doa-doanya tanpa henti. Semoga kebaikan ibu dan bapak mendapatkan anugerah melimpah dari Tuhan YME dan menempatkan ibu-bapak bersama para Kudus di Surga. Kepada Ibu dan Bapak **HY Wagiman** yang telah memberikan putrinya (Lucia Indarwati) untuk menjadi istri saya, dengan tulus dan ikhlas saya mengucapkan terima kasih. Terima kasih atas dukungan dan doa-doanya. Semoga bapak dan ibu senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan.

Terima kasih kepada kakak-adik saya: mas Pramono, mas Prawoto, mas Pratikto, dan Sri Lestari. Serta kakak-adik dari istri: mbak Wiwik, mas Anton, mas Didit, om Tono dan om Wawan. Juga kepada ipar dan keponakan saya, terima kasih atas

dukungan, semangat, dan doa terbaik yang selalu diberikan untuk saya.

Terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada istri tercinta Dra.Lucia Indarwati yang setia mendampingi dengan sabar dalam suka dan duka selama ini. Terima kasih untuk anakku Jalung Wirangga Jakti SSn, S.Psi, MSn. Semoga segera dapat menyelesaikan program doktornya. Juga terima kasih untuk Kinanti Raras Satuti, Ss. Semoga dilancarkan program studi S2 (magisternya) di UGM. Terima kasih kedua anakku yang telah mendukung dan memberikan semangat untuk pencapaian GB saya ini.

Sebagai akhir orasi ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kehadiran, perhatian, dan kesabaran hadirin untuk mengikuti acara pengukuhan GB saya ini dari awal hingga akhir. Saya mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan. Semoga Tuhan YME memberikan kesehatan, keselamatan dan berkat-Nya kepada kita semua. Amin.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullahaahi Wabakatatuh

Om Santi, Santi, Santi om

Selamat siang, Sehat selalu

Kepustakaan

- Aditia, R. 2021. Fenomena Phubbing: Suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak media sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Ahdiat, A. 2024. *Nilai PDB Ekonomi Kreatif Indonesia Meningkatkan Usai Pandemi*. databoks.katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/04/29/nilai-pdb-ekonomi-kreatif-indonesia-meningkat-usai-pandemi>
- Beilharz, P. 2005. *Teori-teori sosial: Observasi kritis terhadap para filosof terkemuka*. Pustaka Pelajar.
- Berman, David. 2009. *Do Good Design*. Edited by Michael Nolan. 1st ed. California: Nancy Aldrich-Ruenzel.
- Bestari, N. P. 2025. *Manusia Rp 2.300 Triliun Ingatkan Pengangguran Bakal Tambah Banyak*. cnbcindonesia.com. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20250715103302-37-649179/manusia-rp-2300-triliun-ingatkan-pengangguran-bakal-tambah-banyak>
- Bourdieu, P. 2010. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Routledge. https://monoskop.org/images/e/e0/Pierre_Bourdieu_Distinction_A_Social_Critique_of_the_Judgement_of_Taste_1984.pdf
- Fahusni, F. 2023. *Baru terasa, AI segera dihentikan sementara*. Selular.Id. <https://selular.id/2023/04/baru-terasa-ai-segera-dihentikan-sementara/>
- Fukuyama, M. 2018. Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47–50. https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th_Special_Article_02.pdf
- Iakovlev, Y. 2025. *Top 11 Design Careers: In-Demand Creative*

- Roles in 2025.* Zekagraphic.Com.
https://www.zekagraphic.com/top-11-design-careers-in-demand-creative-roles-in-2025/#google_vignette
- Ivanov, S. 2023. The dark side of artificial intelligence in higher education. *The Service Industries Journal*, 43(15–16), 1055–1082.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02642069.2023.2258799>
- Johansen, B. 2012. *Leader make the future: Ten new leadership skills for an uncertain world.* Berrett-Koehler Publishers.
- Julier, G. 2014. *The Culture of Design, 3rd edition.* SAGE Publications Ltd.
https://designpracticesandparadigms.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/wk1_guy_julier_the-culture-of-design_intro_chapters-2-3-1.pdf
- Karaahmet Balçı, Selma. 2016. “The Impact of Visual Communication Design on the Consumption Culture, From Past To Present.” Arts and Music in Cultural Discourse. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, no. November 2016: 133.
<https://doi.org/10.17770/amcd2016.2191>.
- Karbouj, B., Schuster, P. S. T., Blumhagen, M., & Krüger, J. 2024. Optimizing Human-Robot Collaboration in Industry 5.0: A Comparative Study of Communication Mediums and Their Impact on Worker Well-being and Productivity. *2024 IEEE 6th International Conference on Cognitive Machine Intelligence (CogMI)*, 182–188.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1109/CogMI62246.2024.00032>
- Kertiya, M. B. 2023. *Levi's dikritik, dianggap enggak niat pakai AI untuk foto model.* CNN Indonesia.
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230402154525-277-932520/levis-dikritik-dianggap-enggak-niat-pakai-ai-untuk-foto-model>

- Labarre, S. 2016. The Most Important Design Jobs of the Future. *Fast Company, Co.Design*.
<https://www.fastcompany.com/3054433/the-most-important-design-jobs-of-the-future>
- Lai, T., Xie, C., Ruan, M., Wang, Z., Lu, H., & Shimin Fu. 2023. Influence of artificial intelligence in education on adolescents' social adaptability: The mediatory role of social support. *PLOS ONE*, 18(3), e0283170.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283170>. *PLOS ONE*, 18(3), e0283170.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283170>
- Li, J., Liu, S., Zheng, J., & He, F. 2024. Using Artificial Intelligence to Reform the Collaborative Teaching Mode of Visual Communication Design Courses. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 19(02), 86–100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v19i02.47225>
- Liu, S., Li, J., & Zheng, J. 2023. AI-Based Collaborative Teaching: Strategies and Analysis in Visual Communication Design. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(23), 182–196.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v18i23.45635>
- Liu, X., & Yao, R. 2023. Design of Visual Communication Teaching System Based on Artificial Intelligence and CAD Technology. *Computer-Aided Design and Applications*, 20(S10), 90–101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14733/cadaps.2023.S10.90-101>
- Markov, B. V., & Volkova, S. V. 2020. Philosophy of Education in the Digital Era. *Open Journal for Studies in Philosophy*, 4(2), 57–66.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32591/coas.ojsp.0402.02057m>

- Markow, W., Hughes, D., & Bundy, A. 2018. *The New Foundational Skills of the Digital Economy: Developing the professionals of the Future*. Burning Glass Technologies & The Business-Higher Education Forum. https://www.bhef.com/sites/default/files/BHEF_2018_New_Foundational_Skills.pdf
- Murtiningsih, S. 2025. *Mendidik Manusia Bersama Mesin*. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Nugroho, S. 2023. Videografi - 2. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 9(1), 1–292. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/395>
- Peschl, M., & Matlon, M. 2024. *What is the Meaning of VUCA World?* Thelivingcore.Com. Peschl, M. & Matlon, M (2021) What is meaning of VUCA World? <https://www.thelivingcore.com/en/what-is-the-meaning-ofvuca-world/>
- Pudjasworo, B., Susanto, M., Gunanto, S. G., & Prasetya, S. H. B. 2019. *Seni & Revolusi Industri 4.0: ISI Yogyakarta dalam Pusaran*. BP ISI Yogyakarta. [https://digilib.isi.ac.id/12581/1/SENI %26 Revolusi Industri 4.0-book.pdf](https://digilib.isi.ac.id/12581/1/SENI%26RevolusiIndustri4.0-book.pdf)
- Rodgers, P. A., & Yee, J. 2023. *The Routledge Companion to Design Research*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003182443>
- Safitri, K., & Damarjati, D. 2025. *Komdigi Sebut Indonesia Butuh 600.000 Talenta Digital Baru Setiap Tahun*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2025/06/27/23213411/komdigi-sebut-indonesia-butuh-600000-talenta-digital-baru-setiap-tahun>
- Sayekti, I. M. S. 2024. *Pro Industri 4.0, Wamenperin: Teknologi AI Wujudkan Smart Manufacturing*. Pressrelease.Kontan.Co.Id.

<https://pressrelease.kontan.co.id/news/pro-industri-40-wamenperin-teknologi-ai-wujudkan-smart-manufacturing>

Schulte, P., & Howard, J. 2020. *The impact of technology on work and the workforce*. ILO. Ilo.Org.
<https://www.ilo.org/resource/statement/impact-technology-work-and-workforce>

Sulistiwati, T., & Khairuman, I. 2025. *Menko Airlangga Ungkap Strategi Pengembangan Sektor Semikonduktor dan AI*. Nasional.Kontan.Co.Id.
<https://nasional.kontan.co.id/news/menko-airlangga-ungkap-strategi-pengembangan-sektor-semikonduktor-dan-ai>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. DATA DIRI

1.	Nama Lengkap & Gelar	Prof. Dr. Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
2.	Jabatan Fungsional	Guru Besar
3.	Bidang Keilmuan	Desain Komunikasi Visual
4.	Pangkat/Golongan	Pembina Utama Muda/IVc
5.	NIP	19630211 199903 1001
6.	NIDN	0011026307
7.	Tempat dan Tanggal Lahir	Blora, 11 Februari 1963
8.	Alamat Rumah	Kaliajir Lor RT 02 RW XI No. 5, Kalitirto, Berbah, Sleman.
9.	Nomor HP	08122696479
10.	Alamat Kantor	Jl. Parangtritis KM. 6,5 Kode Pos: 55001
11.	Nomor Telepon/Faks	0274417219 / 0274417219
12.	Alamat e-mail	prayantowh@ymail.com
13.	ID. Scopus	
14.	ID. Sinta	
15.	ID. Orchid	

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

Program	S1	S2	S3
1. Nama PT	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Perancangan Desain	Kajian Desain
3. Tahun Masuk	1983	2005	2008
4. Tahun Lulus	1989	2007	2014

C. PENGALAMAN MENGAJAR

Mata Kuliah	Semester	Strata/Jenjang	Prodi
Fotografi	Gasal	S1	DKV
Fotografi Desain	Genap	S1	DKV
Sosiologi Desain	Gasal	S1	DKV
Psikologi Desain	Gasal	S1	DKV
Identitas Visual	Genap	S1	DKV
Seminar	Genap	S1	DKV
Desain dan Lingkungan	Gasal	S1	DKV
Kajian Tanda dan Makna	Genap	S1	DKV
Metodologi Penelitian	Gasal	S1	DKV
Penciptaan Desain 1	Gasal	S2	Pascasarjana
Pengkajian Seni/ Desain 2	Genap	S2	Pascasarjana
Seminar	Gasal	S2	Pascasarjana
Tata Kelola Jenama	Genap	S2	Pascasarjana
Penulisan Ilmiah (Matrikulasi)	Gasal	S2	Pascasarjana
Seni dan Retorika	Gasal	S2	Pascasarjana
Eksplorasi Seni	Gasal	S2	Pascasarjana

C. PENGALAMAN PENELITIAN (5 tahun terakhir)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaa
1.	2020	Kajian Desain Kemasan Minuman Mineral Terhadap Tingkat Keputusan Konsumen Dalam Pembelian.	DIPA ISI Yogyakarta
2.	2021	Estetika Digital: Kajian Fotografi Pasca Analog Pada Iklan Sabun Lux.	DIPA ISI Yogyakarta
3.	2022	Dilematika Iklan luar Ruang Di Yogyakarta Dalam Kajian Sosio-Desain.	DIPA ISI YOGYAKARTA
4.	2023	Degradasi pengaruh fotografi iklan produk bagi pengambilan keputusan konsumen dalam pembelian	DIPA ISI YOGYAKARTA
5.	2024	Ancaman Teknologi AI Bidang Fotografi pada Iklan	DIPA ISI YOGYAKARTA

D. PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL NASIONAL

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Jenis Publikasi
1.	2010	Humanisme Iklan Hak Anak	<i>Jurnal Desain Komunikasi Visual, STSRD Visi Yogyakarta, vol 1, Mei 2010.</i>
2.	2011	Fotografi: Sains, Teknologi, Seni, dan Industri,	<i>Jurnal DKV Nirmana, vol 13 no 1- Januari 2011. Petra</i>

			Surabaya
3.	2013	Estetisasi Fotografi dalam Iklan di Media cetak	<i>Jurnal Mudra, vol 28 no 2 Juli, ISI Denpasar</i>
4.	2013	Sosok Tokoh Pewayangan Dalam Iklan	<i>Jurnal Patrawidya, Vol 14, No. 3 edisi September 2013</i>
5.	2014	Yogyakarta Dalam Kepungan Iklan	<i>Jurnal DKV, Vol. 07, no2 edisi: Juli-Des 2014</i>
6.	2015	Budaya Narsistik Dalam Iklan Pilkada 2015	<i>Jurnal IMAJI, Vol 13 No 2, Edisi Agustus 1015</i>
7.	2016	Anak-anak Kefamenanu dalam Etnofotografi,	<i>Jurnal Patrawidya, edisi April 2016</i>
8.	2017	Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual (DKV)	<i>Jurnal Imaji, Edisi 15 no 02, 2017</i>
9.	2017	Imajinasi Berbasis Gender	<i>Jurnal Ivensi Edisi 2 no 2 , 2017</i>
10.	2020	VISUALITAS FOTOGRAFI: Foto Bupati Klaten dalam Kampanye Pilkada di Tengah Covid-19	<i>Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi 17 (1), 37-50</i>
11.	2021	The Effect of Mineral Water Packaging Designs on Level of Consumer Decision in Purchase	<i>International Journal of Creative and Arts Studies 8 (2)</i>

14.	2023	Outdoor Advertising in Yogyakarta During Post-Pandemic Covid-19 in Socio–Design Study	<i>MUDRA Jurnal Seni Budaya Volume 38, No.1 2023 p 73 - 83</i>
15.	2023	Degradasi Kesadaran Nilai-Nilai Kearifan Lokal: Representasi Budaya Jepang pada Mural sebagai Upaya Branding Kampung	<i>ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia 9 (02), 2023</i>
16	2025	The Influence of Artificial Intelligence Image for Product Advertisements (Case Study of Using Model Photos in Levi's Advertisements)	<i>MUDRA Jurnal Seni Budaya Volume 40, No.1 2025 p 81 - 94</i>

E. PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL INTERNASIONAL

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Jenis Publikasi
1.	2020	Cultural Politics of Indis in Yogyakarta Palace in a Photography Study.	International Journal of Psychosocial Rehabilitation 24 (2)
2.	2021	Challenges in Developing Virtual Reality, Augmented Reality and Mixed-Reality Applications: Case Studies on A 3D-Based Tangible Cultural Heritage Conservation	International Journal of Advanced Computer Science and Applications 12 (11)
3.	2023	Post-Photography: The Disruption Effect of	ISL (Information Sciences Letters) 2 (9),

		Artificial Intelligence on Photography for Product Advertising	2141-2151, 2023
4.	2023	Impact of Advertisements on Public Spaces and Environmental Aesthetics: Insights from Indonesia	ISVS (Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements) 2023
5.	2025	The Declining Impact of Product Advertising Photography on Consumer Purchase Decisions	Dirasat: Human and Social Sciences 52 (2), 316-327, 2025

F. KARYA BUKU

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Retorika Visual Fotografis dalam iklan Koran	2016	286	PT Kanisius Yogyakarta
2.	Fotografi Desain	2019	176	PT Kanisius Yogyakarta
3.	Etnofotografi	2025	200	Pohon Cahaya

G. TUGAS TAMBAHAN

No	Nama Tugas Tambahan	Periode
1	Asesor, Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT)	2007 - Sekarang
2	Asesor, Sertifikasi Dosen	2014 - Sekarang
3	Evaluator Prodi Baru	2017 - Sekarang
4	Asesor Beban Kerja Dosen (BKD)	2021 - Sekarang
5	Kurator Pusat Prestasi nasional (PUSPRESNAS)	2023 - Sekarang
6	Sekretaris Jurusan	2003 - 2007
7	Asisten Direktur II Pascasarjana	2014 - 2024

H. PENGHARGAAN

No	Penghargaan	Tahun	Tingkat
1	Karya Satya Lencana 10 tahun	2010	Nasional
2	Karya Satya Lencana 20 tahun	2020	Nasional

I. PENGALAMAN LUAR NEGERI

No	Nama Kegiatan	Kota/Negara	Tahun
1.	Conference : Asean Fine Arts Symposium (AFAS)	Bangkok - Thailand	2014
2.	International Conference for Interdisciplinary Studies (ICIS)	Yongsan University, Busan – Korea Selatan	2014
3.	New Research On Indonesian Traditional and Contemporary Arts: An Exchange between Indonesian and Italian Perspectives	Sapienza Universita d,Roma, Roma - Italia	2014
4.	Discussion Forum of Transdisciplinary Studies (PBR)	Zurich University of the Arts, Swiss	2014
5 .	Visiting Lecture / Universitas Agreement (Art Forum)	Osaka, Kyoto - Jepang	2016
6.	Visiting Lecture / Universitas Agreement (Art Forum)	Hanoi-Vietnam	2017
7	Ketam International Art Festival 2025	Pulau Ketam-Selangor, Malaysia	2025

