



SENI DAN MATA KULIAH UMUM DALAM
TRANSFORMASI
DIGITAL
BERBASIS AI

Editor

Lucia Ratnaningdyah S.
Agustin Anggraeni

SENI DAN MATA KULIAH UMUM DALAM

TRANSFORMASI

DIGITAL

BERBASIS AI



SENI DAN MATA KULIAH UMUM DALAM
**TRANSFORMASI
DIGITAL
BERBASIS AI**

Umilia Rokhani
Zulisih Maryani
Megawati Atiyatunnajah
RR Ari Prasetyowati
Prima Dona Hapsari
Kusuma Putri
Annas Fitria Saadah
Agustinus Sukariyadi
Nur Saidah
Fortunata Tyasrinestu
Denty Marga Sukma

Editor
Lucia Ratnaningdyah S.
Agustin Anggraeni



RAJAWALI PERS
Divisi Buku Perguruan Tinggi
PT RajaGrafindo Persada
DEPOK

Hak cipta 2025, pada penulis

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

01.2026.00126.00.02.001

Umilia Rokhani

Zulisah Maryani

Megawati Atiyatunnajah

RR Ari Prasetyowati

Prima Dona Hapsari

Kusuma Putri

Annas Fitria Saadah

Agustinus Sukariyadi

Nur Saidah

Fortunata Tyasrinestu

Denty Marga Sukma

SENI DAN MATA KULIAH UMUM DALAM TRANSFORMASI DIGITAL BERBASIS AI

viii, 96 hlm., 23 cm

ISBN 978-623-08-2319-0

Cetakan ke-1, Desember 2025

Hak penerbitan pada Rajawali Pers, Depok

Editor : Lucia Ratnaningdyah S. dan Agustin Anggraeni

Copy Editor : Rara Aisyah Rusdian

Setter : Jaenudin

Desain cover : Tim Kreatif RGP

Dicetak di Rajawali Printing

RAJAWALI PERS

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Anggota IKAPI

Kantor Pusat:

Jl. Raya Leuwinanggung, No.112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telepon : (021) 84311162

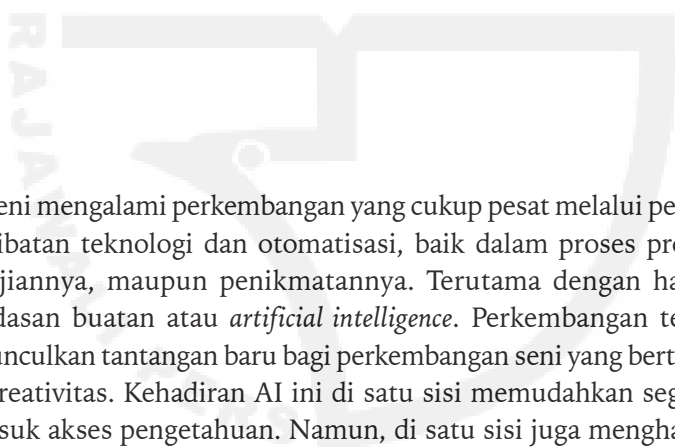
E-mail : rajapers@rajagrafindo.co.id <http://www.rajagrafindo.co.id>

Perwakilan:

Jakarta-16456 Jl. Raya Leuwinanggung No. 112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Depok, Telp. (021) 84311162. **Bandung**-40243, Jl. H. Kurdi Timur No. 8 Komplek Kurdi, Telp. 022-5206202. **Yogyakarta**-Perum. Pondok Soragan Indah Blok A1, Jl. Soragan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Telp. 0274-625093. **Surabaya**-60118, Jl. Rungkut Harapan Blok A No. 09, Telp. 031-8700819. **Palembang**-30137, Jl. Macan Kumbang III No. 10/4459 RT 78 Kel. Demang Lebar Daun, Telp. 0711-445062. **Pekanbaru**-28294, Perum De' Diandra Land Blok C 1 No. 1, Jl. Kartama Marpoyan Damai, Telp. 0761-65807. **Medan**-20144, Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rossa No. 3A Blok A Komplek Johor Residence Kec. Medan Johor, Telp. 061-7871546. **Makassar**-90221, Jl. Sultan Alauddin Komp. Bumi Permata Hijau Bumi 14 Blok A14 No. 3, Telp. 0411-861618. **Banjarmasin**-70114, Jl. Bali No. 31 Rt 05, Telp. 0511-3352060. **Bali**, Jl. Imam Bonjol Gg 100/V No. 2, Denpasar Telp. (0361) 8607995. **Bandar Lampung**-35115, Perum. Bilabong Jaya Blok B8 No. 3 Susunan Baru, Langkapura, Hp. 081299047094.



PRAKATA



Seni mengalami perkembangan yang cukup pesat melalui pengaruh keterlibatan teknologi dan otomatisasi, baik dalam proses produksi, penyajiannya, maupun penikmatannya. Terutama dengan hadirnya kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*. Perkembangan tersebut memunculkan tantangan baru bagi perkembangan seni yang bertumbuh dari kreativitas. Kehadiran AI ini di satu sisi memudahkan segala hal termasuk akses pengetahuan. Namun, di satu sisi juga menghadirkan tantangan reflektif akan orisinalitas ide-ide kreatif, etika penciptaan, serta kekhasan ekspresi dan bahasa akademik dalam praktik keilmuan seni.

Mata kuliah umum mempunyai posisi yang strategis untuk mengembangkan pemikiran-pemikiran reflektif terkait hal ini, terutama dalam membangun kesadaran moral, karakter, dan tanggung jawab akademik di tengah arus normalisasi penggunaan AI. Di sinilah letak penting dari sinergitas antara mata kuliah umum dan seni, agar transformasi digital tidak menghilangkan nilai-nilai humanistik, kebudayaan, dan spiritualitas yang menjadi fondasi pendidikan tinggi.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, berbagai pemikiran terkait keberadaan seni dan tren otomatisasi AI menjadi wacana pengayaan

bagi masyarakat untuk dapat mengambil peran, kebermanfaatan, ide produksi, pemikiran berkelanjutan, dan lain sebagainya. Wacana tersebut tercermin dalam beragam artikel yang membahas isu etika dan bahasa akademik dalam penggunaan AI, inovasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, peran AI dalam praktik seni rupa dan desain, hingga integrasi pendidikan seni dengan nilai-nilai Pancasila, agama, dan spiritualitas di era digital.

Hal ini juga turut sejalan dengan upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mutlak diperlukan agar setiap tenaga pendidik profesional dapat mengembangkan kemampuan dan kualitas akademisnya melalui produksi karya ilmiah yang berkesinambungan. Pengembangan data lapangan dapat dijadikan titik pijak pengembangan konsep-konsep pemikiran bernilai kebaruan dengan mengikuti perkembangan seni dan teknologi tersebut, termasuk dalam praktik pembelajaran, penulisan akademik, serta pemanfaatan AI dalam konteks pendidikan bahasa dan komunikasi.

Untuk itu, Unit Pelaksana Teknis Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (UPT MPK) bermaksud menyelenggarakan penerbitan bunga rampai bidang seni berdasarkan rumpun mata kuliah umum sebagai salah satu wadah untuk mengakomodir kegiatan penulisan ilmiah. Bunga rampai yang berjudul *Seni dan Mata Kuliah Umum dalam Transformasi Digital Berbasis AI* ini menghimpun beragam perspektif dan pendekatan keilmuan, yang diharapkan dapat memperkaya diskursus akademik serta menjadi rujukan reflektif dalam menyikapi perkembangan seni, pendidikan, dan kecerdasan buatan secara kritis dan berkelanjutan.

Editor

DAFTAR ISI

PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
NORMALISASI AI: PROBLEMATIKA ETIKA DAN KEKHASAN BERBAHASA AKADEMIK	
<i>Umilia Rokhani, Zulisih Maryani</i>	1
INOVASI PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI ILUSTRASI DESAIN DIGITAL HISTORIS BANGSA INDONESIA BERBASIS KECERDASAN BUATAN	
<i>Megawati Atiyatunnajah, RR Ari Prasetyowati</i>	11
PERSPEKTIF PERAN KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM KARYA SENI RUPA DAN DESAIN DI ISI YOGYAKARTA	
<i>Prima Dona Hapsari</i>	29

MENDIDIK MORAL GENERASI MUDA: SINERGI PENDIDIKAN SENI DAN PANCASILA DALAM PEMBANGUNAN KARAKTER DI ERA KECERDASAN BUATAN	35
<i>Kusuma Putri, Annas Fitria Saadah</i>	
PENDIDIKAN AGAMA DAN SENI DI ERA <i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE</i>	49
<i>Agustinus Sukariyadi</i>	
MENCIPTA DENGAN CAHAYA: MENYEMAI SPIRITUALITAS ISLAM DALAM SENI DI ERA KECERDASAN BUATAN	57
<i>Nur Saidah</i>	
KARAKTERISTIK KESALAHAN EJAAN DAN TIPO DALAM PENULISAN AKADEMIK MAHASISWA SENI	71
<i>Fortunata Tyasrinestu</i>	
UNVEILING AI-MEDIATED SPEAKING PRACTICE: EFL STUDENTS' PERCEPTIONS OF SESAME AI	77
<i>Denty Marga Sukma</i>	
BIODATA PENULIS	89



NORMALISASI AI: PROBLEMATIKA ETIKA DAN KEKHASAN BERBAHASA AKADEMIK

Umilia Rokhani, Zulisih Maryani

A. Pendahuluan

Tingginya kebutuhan masyarakat atas teknologi sebagai alat bantu kehidupan melekatkan label atau stereotipe modern bagi masyarakat penggunanya. Ketertinggalan dalam penguasaan teknologi menempatkan masyarakat dalam posisi termarginalkan dan tersingkir dalam ruang gerak kompetisi berbagai lini kehidupan. Mereka dianggap sebagai masyarakat yang gaptek ‘gagap teknologi’ atau kudet ‘kurang update’. Label-label negatif tersebut menyebabkan generasi muda bergerak seolah berlomba untuk memiliki kemampuan penguasaan teknologi. Dampak kemudahan yang diperoleh juga semakin mendorong kemasiban masyarakat dalam mempergunakan teknologi tersebut. Dapat dikatakan manusia di era teknologi akan berkuat dengan berbagai perangkat dan aplikasi sejak dari membuka mata hingga memejamkan mata. Dampak berikutnya yang mendorong penguasaan teknologi karena teknologi sendiri identic dengan modernitas. Manusia yang menguasai teknologi digolongkan sebagai manusia modern. Hal ini sejalan dengan pemikiran Baudrillard terkait masyarakat konsumeris yang melakukan konsumsi produk bukan hanya melihat pada fungsional dari komoditas tersebut melainkan lebih ke arah konteks eksistensi dari

keberadaan masyarakat itu sendiri. Hal ini mempengaruhi pula pada pola produksi yang tidak hanya mengedepankan keuntungan semata, tetapi menjadi penentu tanda dan sistem yang dihasilkannya. Pola pengonsumsi atau pemenuhan kebutuhan tersebut membentuk pola terkontrol secara sosial sebab menjadi penggambaran model budaya masyarakatnya (Baudrillard, 1998).

Di sisi lain, keberadaan teknologi yang memberi berbagai dampak kemudahan yang dipergunakan secara berlebihan akan menjadikan teknologi tersebut sebagai Juggernaut (panser raksasa) sebagaimana yang dijelaskan Gidden dalam teori modernitas (Ritzer, 2014). Panser yang berjalan dengan pengendalian ke titik tujuan dapat bergerak tidak terkendali. Demikian halnya dengan modernitas yang terwakili oleh kecanggihan teknologi dapat menjadi kuasa tidak terkendali dalam penggunaannya. Rokhani (2023) menyebutkan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) menyebabkan orang malas untuk berpikir lalu membiarkan mesin bekerja menggantikannya sehingga hal itu memberi peluang mesin menyingkirkan manusia. Hal ini yang selanjutnya menempatkan kuasa teknologi dalam hidup manusia. Foucault menyebutkan adanya kekuasaan yang menormalisir tidak hanya melalui lembaga-lembaga represif tetapi juga melalui mekanisme-mekanisme sosial yang ada di tengah masyarakat modern (Haryatmoko, 2019). Dalam hal ini, kuasa selalu merelasikan dengan pengetahuan. Kekuasaan sendiri serupa perang bisu yang menempatkan konflik dalam institusi sosial, salah satunya dalam bahasa. Kuasa dalam hal ini tidak dapat dilokalisasi, masuk dalam tatanan disiplin kebidangan yang terhubung dengan jaringan, menjadi struktur pada aktivitas-aktivitas produktif. Dalam hal ini, kekuasaan yang ada akan selalu memunculkan perlawanan. Perlawanan dalam hal ini tidak selalu diartikan sebagai kekuatan dari luar yang berlawanan dengan kuasa tersebut, melainkan efek dari kuasa itu sendiri. Perlawanan dapat muncul karena adanya aturan, larangan, pluralitas, dan berbagai alasan lain yang berbeda.

Kajian ini mempergunakan pendekatan fenomenologi dengan metode kualitatif untuk mengkaji masifnya penggunaan teknologi AI dalam penulisan ilmiah. Hal ini menjadi fenomena tidak terelakkan dengan semakin canggihnya teknologi yang masuk di tengah kehidupan masyarakat, bahkan sebagian masyarakat melihatnya sebagai peluang bisnis yang menjanjikan. Namun demikian, penulisan ilmiah yang

berada dalam kuasa kaidah khusus harus berbenturan dalam konsep etika saat kerja penulisan ilmiah mempergunakan alat bantu AI.

B. Normalisasi Teknologi AI dan Ketercapaian Projek Penulisan Ilmiah

Penggunaan teknologi AI dalam ranah bahasa sering kali memunculkan problematika tersendiri, terutama di kelas penulisan ilmiah. Terdapat 10 aplikasi AI yang paling sering dipergunakan sebagai alat bantu untuk penulisan ilmiah, yaitu Consensus, Elicit, Research Rabbit, Scite, Semantic Scholar, ChatGPT, ChatPDF, Connected Papers, Google Scholar, dan SciSpace. Setiap *tool* memiliki penawaran fungsi yang berbeda-beda dalam penulisan ilmiah (Academia, 2024).

Penggunaan alat-alat tersebut memunculkan permasalahan karena dalam penulisan ilmiah terdapat aspek gaya penulisan yang semestinya khas dimiliki oleh setiap penulis. Namun demikian, aspek ini menjadi kabur ketika dalam sebuah proyek penulisan mempergunakan alat bantu AI untuk membuat draft tulisan. Hal ini sejalan dengan pernyataan www.exabytes.co.id yang menyatakan salah satu kelemahan AI dalam penulisan terletak pada kurang personalnya teks yang dihasilkan (Salsabila, 2025). Sekalipun penulis dapat membuat *paraphrase* di tiap paragrafnya tetapi konsep penuangan gagasan tetaplah bukan konsep yang dikembangkan oleh penulis itu sendiri. Dari sisi tingkat kepuasan tentu akan memiliki derajat yang berbeda dengan penulisan yang berusaha untuk menuangkan gagasan pemikiran secara mandiri, mengolah data dan menganalisis dengan pengembangan pemikirannya secara mandiri.

Namun, kemajuan zaman tidak mengelakkan manusia menjadi dekat dengan AI. Bahkan, berbagai tuntutan akademik yang didukung oleh tingginya target capaian tidak seimbang dengan proses yang dijalani. Namun, banyak pengguna AI lebih berpihak dengan fondasi pemikiran bahwa keberadaan teknologi mesti dimanfaatkan untuk kemajuan manusia, sekalipun pemikiran tersebut lebih mengedepankan pada nilai kuantitas dan bukan kualitas. Secara kuantitas, penggunaan teknologi AI menekan lamanya waktu penyelesaian projek, tetapi secara kualitas, penggunaan teknologi AI tidak berbasis pada pengembangan pemikiran manusianya.

Fondasi pemikiran yang memaksimalkan penggunaan teknologi AI sebagai bagian dari masyarakat tumbuh sebagaimana disebutkan oleh Baudrillard yang selanjutnya juga membentuk budaya masyarakatnya sebagai masyarakat modern menjadi dasar bagi normalisasi penggunaan AI itu sendiri. Bahkan bisnis penggunaan AI ini tumbuh pesat seiring pemenuhan kebutuhan masyarakat untuk pemenuhan target kerja. Iklan penggunaan AI sebagai pemenuhan target kerja dapat dengan mudah diperoleh melalui media sosial yang juga menjadi penciri zaman era digital. Berikut contoh tebaran iklan panduan penggunaan AI untuk berbagai kepentingan penulisan akademik.



Gambar 1. Panduan Penggunaan AI yang Banyak Tersebar di Media Sosial

Sumber: youtube.com

Dengan kemudahan yang ditawarkan yang berpengaruh terhadap waktu pengerjaan tugas kerja mendatangkan daya tarik bagi masyarakat modern yang hidup dengan berkejaran waktu dari pekerjaan satu ke pekerjaan lainnya. Hal ini cukup menyulitkan bagi kelas-kelas penulisan yang memiliki capaian pembelajaran atas kemampuan menulis dari peserta didiknya karena yang dinilai dari tiap tugas yang dikerjakan

adalah pekerjaan yang dilakukan oleh manusia, bukan pengerjaan oleh mesin. Dengan penggunaan teknologi AI dalam penulisan ilmiah, tidak dapat dibedakan penilaian kerja dilakukan untuk manusia atau mesin karena produk karya yang dihasilkan merupakan buah pemikiran manusia atau produk kerja mesin. Selain itu, dari sisi validitas data yang dikerjakan oleh mesin juga perlu dicek ulang karena teknologi AI hanya mempergunakan format selaku bank data yang dalam paparan data tersortir belum tentu memiliki keterjaminan pada nilai ketepatan. Dengan demikian, derajat keberhasilan suatu pembelajaran menjadi sangat kabur perolehannya.

Di sisi lain, penggunaan teknologi AI ini menjadi semacam efek bola salju yang tidak hanya berbenturan dengan pengolahan data dan kreativitas menulis tetapi juga berdampak pada penurunan literasi masyarakat. Pada dasarnya, kemampuan menulis seseorang berbanding lurus dengan kemampuan literasinya. Semakin banyak membaca, kosakata yang dimiliki oleh seorang penulis akan meningkat dan semakin banyak sehingga kemampuan mengolah kata dalam tulisan semakin kreatif. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah daya literasi seseorang pilihan kata dalam sebuah penulisan juga semakin terbatas. Kemudahan teknologi AI sebagai alat bantu terutama untuk mendapatkan referensi-referensi yang dapat dipergunakan dalam penulisan akan menyebabkan munculnya rasa malas untuk membaca sumber aslinya. Hal ini berpengaruh besar terhadap kemampuan berpikir dan menganalisis permasalahan dari anggota masyarakat.

C. Kuasa – Perlawanan Fenomena Teknologi AI dalam Tradisi Penulisan Ilmiah

Penulisan ilmiah selalu berkaitan erat dengan etika akademik. Hal ini menunjukkan bahwa penulisan ilmiah harus mempergunakan kaidah-kaidah keilmiah. Bahasa yang dipergunakan mensyaratkan kebakuan penulisan dan penggunaan kalimat efektif. Hal ini sering kali luput dari pemikiran peserta didik, terutama yang masih dalam proses belajar menulis, yang kemudian mempergunakan AI sebagai alat bantu penulisan. Dalam hal ini, jarang dilakukan peninjauan dan pengeditan ulang untuk tulisan-tulisan yang dihasilkan oleh AI.

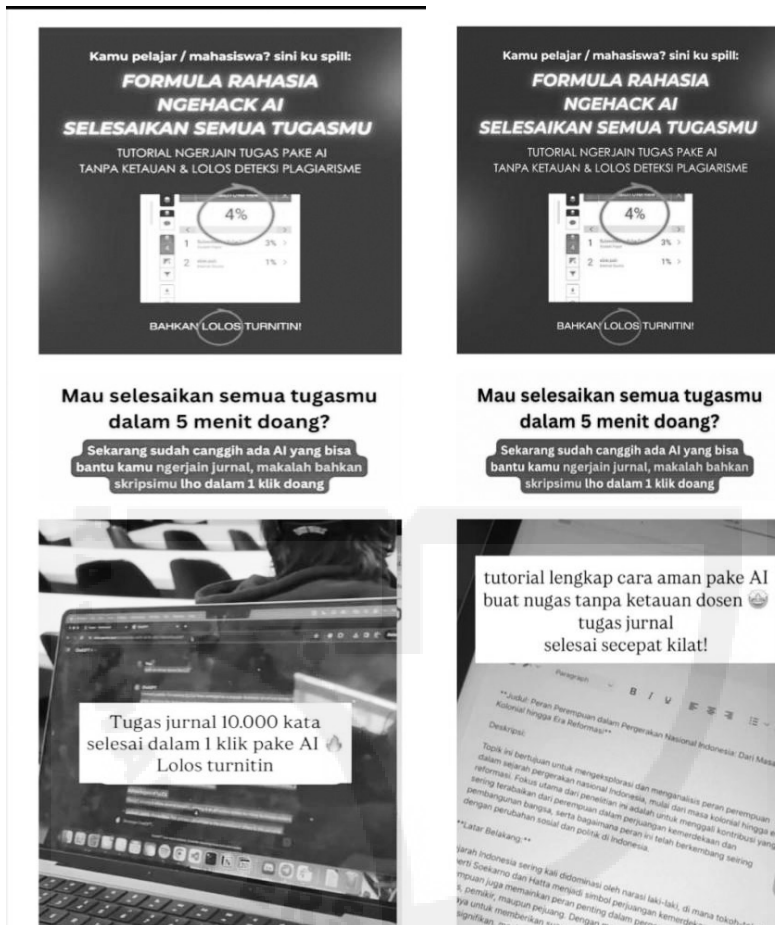
Kaidah tata penulisan ilmiah menjadi kuasa yang membatasi aktivitas penulisan mengikuti aturan disiplin yang telah ditentukan. Penulisan ilmiah juga mensyaratkan penerapan kaidah kebahasaan ilmu yang berbeda dengan bahasa percakapan harian atau bahasa pergaulan. Kaidah ini menjadi aturan yang mengikat dan menjadi kuasa dalam penulisan akademik. Terdapat tata urutan proses yang harus dilalui untuk melakukan penulisan ilmiah. Tata urutan aktivitas ini yang selanjutnya dilawan dengan penggunaan teknologi AI. Sebaliknya, teknologi AI yang menjadi bagian dari masyarakat modern dapat menjadi indikator munculnya kuasa baru.

Teknologi akan membangun jaringan yang membentuk kuasa untuk menguatkan posisinya di tengah masyarakat. Kuasa berjalan secara hegemonik bagi masyarakat muncul karena teknologi telah menjadi bagian dari pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Bahkan kuasa tersebut tidak sekadar digunakan untuk pemenuhan kebutuhan, tetapi juga untuk mendapatkan keuntungan, seperti membangun bisnis sebagai *ghost writer* dengan membuat tulisan berupa artikel ilmiah atau tugas Akhir untuk orang lain dalam konteks akademik. Bisnis ini biasanya dipergunakan oleh konsumen yang tidak memiliki kemampuan, baik waktu, menulis, maupun penguasaan teknologi. Sementara itu, keberadaan profesi ini kerap menjadi perdebatan terkait dengan etika akademik sekalipun bisnis *ghost writer* telah diiklankan secara terbuka sebagai bentuk normalisasi dampak perkembangan teknologi oleh berbagai lembaga pencari profit. Di sisi lain, profit bisnis ini menghasilkan pemasukan cukup tinggi karena satu tulisan dapat dibandrol dengan harga mencapai jutaan rupiah. Hal tersebut menyebabkan pergeseran nilai di tengah masyarakat. Dari fenomena tersebut terdapat perebutan kuasa-perlawanan dalam tradisi penulisan ilmiah.

D. Etika Akademik dalam Gempuran Teknologi

Benturan etika penulisan terutama terkait pada kaidah ilmiah disebabkan oleh dampak perkembangan teknologi menunjukkan adanya pergeseran nilai-nilai di tengah masyarakat. Nilai yang menjadi pegangan norma berperilaku terutama dalam dunia akademik senantiasa dikaitkan dengan integritas pendidikan. Oleh karena itu, mutu kualitas, kejujuran, moral dan etika menjadi prinsip-prinsip yang dipegang secara kuat.

Budaya akademik dalam penulisan ilmiah juga memegang pada prinsip kesahihan, seperti menghindari plagiarisme. Plagiarisme dalam penulisan akademik mengacu pada penjiplakan tanpa penyebutan sumber aslinya. Bahkan, aturan tersebut diberlakukan secara rigid termasuk untuk *self-plagiarism* atau seorang penulis yang menuliskan ulang pemikirannya pada beberapa artikel tanpa menyebutkan sumber tulisan yang sudah di-*publish* sebelumnya dan memuat pernyataan yang sama. Logika yang sama juga sebenarnya muncul dari penggunaan teknologi AI untuk penulisan ilmiah. AI merupakan teknologi transformatif yang memungkinkan mesin untuk dapat memberikan solusi atau alternatif solusi bagi permasalahan manusia berbasis bank data, seperti mengenali gambar, prediksi berbasis data, mengumpulkan data berbagai konsep pemikiran, dan membuat keputusan cerdas. Dengan kemampuannya mengatasi berbagai permasalahan atau menjawab berbagai pertanyaan dari masyarakat menempatkan AI sebagai mesin dengan kecerdasan buatan dari bank data yang ada di seluruh jejaring. Namun, penggunaan bank data tanpa menyebutkan sumber aslinya serupa dengan tindakan plagiarisme. Oleh karena itu, beberapa lembaga yang menjalankan bisnis *ghost writer* akan mengiklankan bisnisnya dengan penguatan minimnya *similarity* yang biasanya akan muncul pada aplikasi *plagiarism checker*, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Redaksional Penawaran Bisnis AI

Sumber: <https://trigroup.my.id/jurnalmastery>

Dari redaksi penawaran di atas, dapat dilihat bahwa tugas sekolah atau kuliah bagi pelajar maupun mahasiswa seolah menjadi beban yang dapat diselesaikan hanya dalam jangka waktu yang singkat oleh mesin. Tugas tidak lagi dipahami sebagai titian untuk pemahaman materi belajar. Bahkan, penawarannya jelas hanya mengedepankan hasil dan bukan pada proses, seperti yang dimunculkan pada redaksional “... *tutorial lengkap cara aman pake AI buat tugas tanpa ketahuan dosen...*”. Dengan redaksional tersebut dapat dilihat bahwa dampak penggunaan AI untuk penyelesaian tugas belajar secara cepat akan membentuk karakter manusia menjadi karakter yang tidak jujur, menyembunyikan

ketidajujuran dalam pengumpulan tugas yang bukan buah dari pemikirannya, dan lebih berorientasi pada hasil daripada menghargai suatu proses. Hal yang dapat diingat bahwa penggunaan AI untuk tugas sekolah maupun perkuliahan sekalipun mendatangkan hasil nilai yang baik dan maksimal, tetapi tidak menyebabkan munculnya rasa bangga dan kepuasan atas hasil kinerjanya sendiri.

Penutup

Kemajuan dan kecanggihan teknologi yang hadir di tengah masyarakat, tidak selalu membawa dampak positif. Hal ini yang jarang disadari oleh masyarakat karena terlanjur terjebak oleh gaya dan label hidup modern serta normalisasi AI untuk mempermudah tugas-tugas yang harus diselesaikan. Hal ini yang perlu kembali disadarkan bahwa mesin semestinya berada dalam pengendalian manusia dan bukan menjadi Juggernaut yang berjalan tanpa kendali.

Normalisasi AI pada penulisan ilmiah akan menjadikan kuasa teknologi menggantikan kuasa kaidah penulisan ilmiah. Kuasa dan perlawanan atas fenomena ini menyebabkan dampak pembentukan karakter manusia tidak hanya pemalas tetapi juga menjadi manusia tidak jujur karena harus memenuhi kaidah dengan mempergunakan cara yang instan. Normalisasi AI dalam pengerjaan tulisan akademik serupa dengan melakukan plagiarisme karena mengambil pemikiran orang lain tanpa menyebutkan sumber aslinya. Hal ini yang dalam kaidah penulisan ilmiah terkategori masuk dalam pelanggaran etika. Pada situasi ini, hasil kerja berupa tulisan ilmiah itu juga akan tersaji tanpa kekhasan berbahasa dari penulisnya.

Dampak terbesar yang akan dirasakan dalam proses pembelajaran terletak pada evaluasi saat tenaga pendidik harus mengeluarkan nilai karena sesungguhnya yang dievaluasi dan dinilai adalah mesin, dan bukan manusianya. Dalam hal ini, tingkat kepuasan atas nilai tersebut tentu rendah. Selain itu, kualitas pembelajaran yang dijalani juga rendah.

Daftar Pustaka

Academia, A. (2024). "10 Tools AI Terbaik untuk Penelitian Anda: Analisis Komparatif." *Ascarya.or.id*. <https://ascarya.or.id/tools-ai-terbaik/>.

- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. SAGE Publications.
- Haryatmoko. (2019). *Membongkar Rezim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalisme*. PT Kanisius.
- Ritzer, G. (2014). *Teori Sosiologi Modern* (7th ed.). Kencana Prenadamedia Group.
- Rokhani, U. (2023). “Kecerdasan Buatan dan Karya Seni.” Dalam *Implementasi Konstektualisasi di Tengah Masyarakat Era 5.0: Bunga Rampai UPT MPK ISI Yogyakarta* (hlm. 1–9). BP ISI Yogyakarta.
- Salsabila, S. (2025). “10 Tools AI Copywriting Terbaik dan Mudah Digunakan!”. *Exabytes.co.id*. <https://www.exabytes.co.id/blog/tools-ai-copywriting-terbaik/>.



INOVASI PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI ILUSTRASI DESAIN DIGITAL HISTORIS BANGSA INDONESIA BERBASIS KECERDASAN BUATAN

Megawati Atiyatunnajah, RR Ari Prasetyowati
Desain Komunikasi Visual, Film dan Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

A. Pendahuluan

Dalam era digital yang berkembang pesat, pendidikan tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti ceramah, buku teks, atau papan tulis. Teknologi, khususnya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), telah menjadi salah satu pendorong utama transformasi pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Kehadiran kecerdasan buatan membawa banyak manfaat, namun juga membawa tantangan baru, terutama dalam mempertahankan dan membangun karakter bangsa di tengah arus informasi yang sangat deras dan sering kali mengandung nilai yang ambigu. Sebagai negara dengan kekayaan budaya, sejarah, dan keragaman yang luar biasa, Indonesia memiliki potensi besar untuk menggunakan teknologi digital sebagai alat inovatif dalam memperkuat pendidikan karakter. Pendidikan karakter bukan hanya tentang menanamkan nilai-nilai seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, atau gotong royong, tetapi juga tentang menciptakan kesadaran identitas budaya, nasionalisme, dan kecintaan terhadap tanah air (Putri & Wiranata, 2025). Di tengah arus globalisasi dan digitalisasi yang pesat, generasi muda Indonesia semakin mudah terpapar nilai-nilai asing yang tidak selalu bersinergi dengan nilai-nilai luhur bangsa. Perlu ada

pendekatan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan zaman yang mampu menyatu antara teknologi modern dan warisan sejarah serta budaya lokal. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah pemanfaatan ilustrasi desain digital historis bangsa Indonesia dalam pembelajaran karakter. Ilustrasi digital bukan hanya sekadar media visual, melainkan sebuah alat narasi yang mampu menghidupkan tokoh-tokoh sejarah, peristiwa penting, dan nilai-nilai luhur dalam bentuk yang menarik dan mudah dicerna oleh generasi Z dan generasi Alpha. Misalnya, komik digital tentang Pahlawan Agung Kadet Soewoko, yang diteliti di Universitas Negeri Malang, telah terbukti menjadi media efektif untuk menyampaikan pesan moral, semangat nasionalisme, dan perjuangan bangsa secara kreatif dan menyentuh emosi. Begitu pula pelatihan ilustrasi digital karakter Papua di SMK Negeri 8 Tik Jayapura, yang tidak hanya mengasah keterampilan seni, tetapi juga memperkuat nilai-nilai kearifan lokal dan identitas budaya (Hakimun, 2025).

Namun, keterbatasan dalam desain konten, waktu guru, serta kesulitan personalisasi pembelajaran telah menjadi hambatan utama dalam memaksimalkan potensi ilustrasi digital sebagai alat pembentukan karakter. Di sinilah peran kecerdasan buatan muncul sebagai solusi inovatif. Dengan menggunakan AI, pembuatan ilustrasi digital historis bisa dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan adaptif sesuai tingkat pemahaman serta minat siswa. AI dapat membantu dalam berbagai aspek mulai dari pengembangan konsep ilustrasi, penyesuaian gaya visual berdasarkan konteks sejarah, hingga menghasilkan narasi digital yang interaktif dan dinamis. Misalnya, AI dapat menganalisis data sejarah, mengidentifikasi tokoh penting, dan menghasilkan ilustrasi karakter dengan gaya yang sesuai dengan masa dan wilayah tertentu, semua dalam hitungan detik (Mahendra, dkk., 2024). Lebih dari sekadar alat bantu, AI juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang personal dan responsif. Sistem pembelajaran berbasis AI dapat menganalisis preferensi visual, tingkat pemahaman, dan perilaku siswa untuk menyajikan ilustrasi dan cerita yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Ini menjamin bahwa pembelajaran karakter tidak lagi bersifat monoton dan umum, melainkan berjalan secara individual, membangun keterlibatan emosional, dan meningkatkan daya ingat jangka panjang. Selain itu, AI juga dapat merekomendasikan ilustrasi digital yang relevan dari koleksi sejarah nasional, menyusun urutan

pembelajaran berbasis progresi, bahkan mendeteksi tingkat keterlibatan emosional siswa melalui penggunaan *sentiment analysis* pada respons mereka terhadap konten.

Pendekatan inovatif ini juga sejalan dengan arahan pemerintah Indonesia dalam memperkuat pendidikan karakter di era digital. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), kecerdasan buatan memiliki peran strategis dalam menjawab tantangan pendidikan modern, termasuk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran nilai dan karakter. Dalam artikel dari situs resmi *Indonesia.go.id*, disebutkan bahwa “kehadiran teknologi AI merupakan sebuah terobosan di bidang teknologi pendidikan untuk memudahkan pembelajaran” dan menjadi kunci dalam membangun karakter bangsa yang tangguh di tengah tekanan global. Demikian pula, kebijakan PPG Kemendikdasmen menyoroti pentingnya integrasi AI dalam kurikulum pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan berbasis data. Namun, meskipun potensinya besar, inovasi ini masih dalam tahap pengembangan dan belum banyak diadopsi secara luas di sekolah-sekolah Indonesia. Banyak lembaga pendidikan masih kesulitan mengintegrasikan teknologi secara menyeluruh, baik dari segi infrastruktur, pelatihan guru, maupun ketersediaan konten digital yang relevan dan berkualitas (Sudarsih, 2025). Lebih lanjut, muncul pertanyaan etis dan budaya: Apakah penggunaan AI dalam menciptakan ilustrasi sejarah bisa mempertahankan keaslian dan kedalaman makna sejarah? Bagaimana jika AI menghasilkan representasi yang terkesan dangkal atau terdistorsi karena keterbatasan data pelatihan?

Buku ini hadir untuk menjawab pertanyaan fundamental mengenai keterpaduan antara kecerdasan buatan, ilustrasi desain digital historis, dan pendidikan karakter di Indonesia.

1. Bagaimana inovasi pembelajaran pembentukan karakter melalui ilustrasi desain digital historis bangsa Indonesia berbasis kecerdasan buatan?
2. Bagaimana model pembelajaran berbasis AI dapat dirancang agar mampu menyesuaikan dengan ilustrasi historis pada mahasiswa?

B. Inovasi Pembelajaran Pembentukan Karakter Melalui Ilustrasi Desain Digital Historis Bangsa Indonesia Berbasis Kecerdasan Buatan

Penerapan inovasi pembelajaran pembentukan karakter melalui ilustrasi desain digital historis bangsa Indonesia berbasis kecerdasan buatan di Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta telah membawa capaian yang luar biasa dalam mendidik generasi muda kreatif sekaligus berjiwa nasionalisme yang kuat. Program ini hadir sebagai respons terhadap tantangan kompleks zaman digital, di mana mahasiswa DKV tidak hanya dituntut untuk mahir dalam keterampilan teknis visual, tetapi juga harus memiliki kedalaman pemahaman terhadap konteks sejarah dan budaya yang menjadi dasar karya mereka. Di lingkungan Prodi DKV ISI Yogyakarta, inovasi ini bukan sekadar eksperimen akademik, melainkan sebuah transformasi kurikuler yang telah menjadi bagian integral dari pengalaman belajar mahasiswa (Priyono, dkk., 2023). Hasil capaian terungkap dari berbagai sisi akademik, kreatif, dan personal yang menunjukkan bahwa pendekatan interdisipliner antara seni, teknologi, sejarah, dan pendidikan karakter berhasil menciptakan mahasiswa yang tidak hanya mampu menciptakan ilustrasi digital yang estetis, tetapi juga penuh makna dan bertanggung jawab terhadap identitas bangsa. Salah satu capaian utama adalah peningkatan signifikan dalam kemampuan mahasiswa untuk mengintegrasikan nilai-nilai luhur bangsa seperti keberanian, kerja keras, gotong royong, kejujuran, dan semangat kebangsaan ke dalam setiap karya ilustrasi yang mereka rancang. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang sering kali mengajarkan nilai-nilai secara abstrak melalui teori, pendekatan berbasis AI ini menyentuh emosional dan kognitif mahasiswa secara bersamaan. Dengan membantu AI menghasilkan gambar ilustrasi dari peristiwa sejarah penting seperti Peristiwa 10 November 1945, G30S/PKI, atau peran perempuan dalam perjuangan kemerdekaan, mahasiswa tidak lagi sekadar menggambarkan tokoh atau peristiwa, tetapi mereka diajak untuk “merasakan” konteksnya, menafsirkan emosi, dan memahami motivasi di balik tindakan para pahlawan (Husnita, 2024). Proses ini mendorong terbentuknya hubungan yang sangat personal dan mendalam antara mahasiswa dengan sejarah bangsa, menjadikan

pembelajaran karakter bukan lagi sesuatu yang dipaksa atau dilafalkan, melainkan hasil dari refleksi kreatif dan emosional yang autentik.

Dalam praktiknya, mahasiswa DKV ISI Yogyakarta telah menunjukkan kemampuan luar biasa dalam mengelola dan memanipulasi AI sebagai alat bantu kreatif yang presisi dan efisien. Berdasarkan data dari laporan internal Prodi DKV, hingga 94% mahasiswa yang mengikuti proyek ilustrasi historis berbasis AI mampu menghasilkan karya yang memenuhi standar kualitas akademik internasional. Proses pembuatan ilustrasi tersebut dilengkapi dengan penelitian mendalam terhadap arsip sejarah, wawancara dengan sejarawan lokal, dan diskusi kelompok yang memastikan bahwa hasil visual tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga akurat secara historis. Dari sisi efisiensi, keberadaan AI mengurangi waktu proses desain hingga 70%, memungkinkan mahasiswa lebih banyak waktu untuk berpikir kritis dan melakukan revisi kreatif (Yusa, dkk., 2024a). Ini membuka ruang bagi inovasi yang lebih besar, seperti pembuatan ilustrasi interaktif, animasi singkat, atau bahkan *digital storytelling* yang bisa diintegrasikan ke dalam kampanye publik nasional tentang pendidikan karakter. Capaian paling menonjol dalam program ini adalah terbentuknya identitas diri yang kuat sebagai desainer sekaligus warga negara Indonesia. Banyak mahasiswa yang awalnya hanya melihat desain sebagai profesi teknis atau karier kreatif, kini melihat diri mereka sebagai agen perubahan sosial dan penggerak nilai-nilai kebangsaan. Dalam refleksi pribadi yang dihimpun dalam forum diskusi internal, banyak dari mereka menyatakan bahwa mereka merasa “berbeda” setelah menyelesaikan proyek ini tak lagi menganggap desain hanya sebagai teknik visual, melainkan sebagai bentuk pembelaan terhadap sejarah dan keberagaman.

Aksesibilitas dan inklusivitas juga menjadi hasil capaian penting. Dengan platform pembelajaran berbasis AI yang terintegrasi dalam sistem belajar daring ISI Yogyakarta, mahasiswa dari daerah terpencil seperti Papua, Nusa Tenggara, dan Kalimantan tidak lagi mengalami kesenjangan akses terhadap sumber daya kreatif dan edukatif berkualitas (Prihatin & Sutangsa, 2025). Mereka bisa langsung mengakses *dataset* visual historis nasional, AI yang terlatih pada konteks budaya Indonesia, dan panduan desain digital yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal. Hal ini membantu mengurangi ketimpangan antara kawasan urban dan rural dalam pendidikan kreatif dan memperkuat rasa kebersamaan

dalam menjaga warisan budaya. Di sisi lain, program ini juga mampu membentuk komunitas pembelajaran yang solid. Melalui forum daring dan *workshop* mingguan, mahasiswa berbagi pengalaman, membantu satu sama lain dalam menyelesaikan kesulitan teknis, serta saling memberi masukan kritis atas karyanya. Dari sini tumbuh budaya saling menghargai, toleransi, dan kerja tim nilai-nilai dasar pendidikan karakter yang sering terabaikan dalam dunia desain. Namun, capaian ini tidak lepas dari tantangan yang harus diatasi secara berkelanjutan. Masih ada risiko bahwa mahasiswa terlalu tergantung pada AI dan kehilangan *touch* manusiawi dalam karya mereka. Juga, meskipun AI mampu menghasilkan visual, ia belum mampu menangkap nuansa emosional yang kompleks atau konteks budaya yang sangat halus, sehingga peran mentor dan pendidik dalam mengoreksi dan membimbing tetap krusial. Di sinilah peran dosen DKV di ISI Yogyakarta menjadi sangat strategis mereka tidak hanya mengajar teknik, tetapi juga menjadi fasilitator, pemikir, dan penjaga nilai. Program ini juga perlu terus didukung dengan investasi infrastruktur jaringan internet stabil, komputer berperforma tinggi, dan lisensi perangkat lunak agar semua mahasiswa bisa berpartisipasi secara setara (Patriasih, dkk., 2025).

Secara keseluruhan, hasil capaian dari inovasi pembelajaran pembentukan karakter melalui ilustrasi desain digital historis berbasis kecerdasan buatan di Prodi DKV ISI Yogyakarta adalah contoh nyata bagaimana pendidikan tinggi bisa menjadi ruang eksperimen yang mampu menjawab tantangan zaman. Tidak hanya berhasil meningkatkan kualitas karya desain, program ini berhasil membangun mahasiswa yang tidak hanya pandai berkreasi secara visual, tetapi juga berpikir historis, berempati, dan tumbuh menjadi pribadi yang berakar pada bangsa. Inovasi ini membuktikan bahwa teknologi bukanlah ancaman terhadap nilai-nilai luhur, melainkan alat yang bisa disulam menjadi pahlawan dalam perjuangan membentuk karakter bangsa. Dengan dukungan dari kampus, pemerintah, dan masyarakat, model pembelajaran ini berpotensi menjadi kerangka acuan nasional dalam pendidikan desain dan pendidikan karakter di Indonesia.



Gambar 3. Perang Diponegoro



Gambar 4. Peristiwa Bandung Lautan Api



Gambar 5. Insiden Hotel Yamato



Gambar 6. Perjuangan Cut Nyak Dien

C. Model Pembelajaran Berbasis AI dapat Dirancang Agar Mampu Menyesuaikan dengan Ilustrasi Historis pada Mahasiswa

Model pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang untuk menyesuaikan dengan ilustrasi historis pada mahasiswa merupakan inovasi pendidikan yang mengintegrasikan teknologi canggih dengan elemen budaya dan sejarah, khususnya dalam konteks pembentukan karakter melalui desain digital (Amalia, dkk., 2024). Pada dasarnya, model ini memanfaatkan kemampuan AI untuk memproses data visual dan naratif historis, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang personal dan adaptif. Ilustrasi historis, seperti gambar-gambar digital yang merepresentasikan peristiwa sejarah bangsa Indonesia mulai dari perjuangan kemerdekaan hingga nilai-nilai budaya tradisional dapat diadaptasi secara dinamis oleh AI berdasarkan profil belajar mahasiswa. Misalnya, AI dapat menganalisis preferensi visual mahasiswa, tingkat pemahaman mereka terhadap konteks historis, dan bahkan emosi yang muncul saat berinteraksi dengan konten, untuk kemudian menyesuaikan ilustrasi tersebut agar

lebih relevan dan menarik (Razilu, 2025). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan retensi pengetahuan, tetapi juga membangun karakter seperti rasa nasionalisme dan kreativitas melalui eksplorasi desain digital yang berbasis fakta historis. Dalam desain model ini, langkah awal melibatkan pengumpulan data besar (*big data*) tentang ilustrasi historis, yang mencakup arsip digital dari museum nasional, dokumen kolonial, dan karya seni kontemporer yang terinspirasi sejarah. AI, melalui algoritma *machine learning* seperti *Convolutional Neural Networks* (CNN), dapat mengenali pola visual dalam ilustrasi tersebut, seperti elemen simbolik pada wayang kulit atau motif batik yang mencerminkan perjuangan etnis di Indonesia, dan kemudian menghasilkan variasi yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa.

Proses penyesuaian model pembelajaran berbasis AI dimulai dengan tahap asesmen awal, di mana sistem AI mengevaluasi latar belakang mahasiswa melalui kuesioner interaktif atau analisis data dari platform pembelajaran sebelumnya. Untuk ilustrasi historis, AI dapat mendeteksi apakah mahasiswa lebih responsif terhadap visual yang dinamis, seperti animasi 3D rekonstruksi Perang Diponegoro, atau yang statis seperti poster digital tentang Sumpah Pemuda. Dengan memanfaatkan *Natural Language Processing* (NLP), AI memproses deskripsi historis yang disertai ilustrasi, sehingga dapat menghasilkan narasi yang disesuaikan misalnya, menambahkan elemen lokal bagi mahasiswa dari Jawa atau Sumatra untuk memperkuat ikatan emosional. Desain model ini menekankan adaptasi kontinu, di mana *feedback* dari mahasiswa, seperti rating kepuasan atau waktu yang dihabiskan pada satu ilustrasi, digunakan untuk *me-refine* algoritma. Sebagai contoh, jika seorang mahasiswa di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta menunjukkan minat rendah pada ilustrasi konvensional tentang era Majapahit, AI dapat secara otomatis mengubahnya menjadi desain digital interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR), di mana mahasiswa bisa “berinteraksi” dengan tokoh historis seperti Gajah Mada melalui *gesture recognition* (Impron, dkk., 2025). Pendekatan ini memastikan bahwa ilustrasi historis tidak hanya menjadi objek pasif, tetapi alat aktif dalam membentuk karakter, seperti ketekunan dan inovasi, yang esensial bagi calon desainer visual.

Integrasi AI dalam model ini melibatkan penggunaan generatif AI, seperti model *Stable Diffusion* atau DALL-E yang dimodifikasi untuk

konteks historis Indonesia, guna menciptakan ilustrasi digital yang orisinal namun akurat. Desain model memerlukan *dataset* pelatihan yang kaya, termasuk ribuan gambar historis dari sumber terpercaya, seperti Perpustakaan Nasional RI atau arsip digital UNESCO tentang warisan budaya Indonesia. AI kemudian dilatih untuk menghindari bias, misalnya dengan memastikan representasi yang seimbang antara sejarah Jawa, Bali, dan Papua, sehingga ilustrasi yang dihasilkan dapat menyesuaikan dengan keragaman mahasiswa. Proses adaptasi terjadi secara *real-time*; ketika mahasiswa mengakses modul pembelajaran, AI menganalisis data biometrik sederhana seperti pola mata (*eye-tracking*) untuk menentukan fokus perhatian, lalu menyesuaikan detail ilustrasi seperti menonjolkan elemen kepemimpinan Soekarno bagi mahasiswa yang lemah dalam aspek keputusan untuk memperkuat pembentukan karakter (Aly, 2025). Dalam konteks DKV ISI Yogyakarta, model ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum, di mana mahasiswa tidak hanya belajar sejarah, tetapi juga merancang ulang ilustrasi tersebut menggunakan *tools* AI, sehingga mengembangkan keterampilan desain yang berbasis nilai historis. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang holistik, di mana AI bertindak sebagai tutor virtual yang memahami nuansa budaya Indonesia, seperti nilai gotong royong yang diilustrasikan melalui desain digital kolaboratif.

Desain model pembelajaran berbasis AI juga harus mempertimbangkan etika dan inklusivitas, terutama dalam menangani ilustrasi historis yang sensitif, seperti konflik etnis atau kolonialisme di Indonesia. AI dapat dirancang dengan modul etika *built-in*, menggunakan *Reinforcement Learning from Human Feedback* (RLHF) untuk memfilter konten yang berpotensi menyinggung, sambil menyesuaikan dengan tingkat sensitivitas mahasiswa berdasarkan profil demografis. Misalnya, bagi mahasiswa dari latar belakang minoritas, AI dapat menekankan narasi pemberdayaan, seperti ilustrasi digital tentang peran perempuan dalam perjuangan kemerdekaan, untuk membangun rasa percaya diri. Proses penyesuaian ini didukung oleh *hybrid* model, yang menggabungkan AI dengan *input* manusia seperti dosen DKV yang memvalidasi akurasi historis sehingga ilustrasi tetap autentik (Widyastufi, 2024). Dalam praktiknya, model ini dapat diimplementasikan melalui platform seperti Moodle yang ditingkatkan dengan API AI, di mana mahasiswa mengunggah sketsa desain mereka, dan AI memberikan saran adaptif

berdasarkan referensi historis. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih *immersive*; mahasiswa tidak hanya memahami sejarah, tetapi juga merasakannya melalui ilustrasi yang berevolusi sesuai perkembangan pribadi mereka, seperti dari pemula yang membutuhkan visual sederhana hingga tingkat lanjut yang mengeksplorasi abstrak simbolis.

Kemampuan adaptasi model AI terhadap ilustrasi historis dapat ditingkatkan melalui analisis prediktif, di mana AI memprediksi kebutuhan belajar mahasiswa berdasarkan tren data historis pembelajaran sebelumnya. Untuk bangsa Indonesia, ini berarti AI dapat mengintegrasikan elemen kontemporer, seperti menghubungkan ilustrasi Revolusi Fisik 1945 dengan isu lingkungan saat ini melalui desain digital berkelanjutan, sehingga mahasiswa DKV belajar menghubungkan masa lalu dengan masa depan. Desain model ini menekankan skalabilitas, mulai dari kelas kecil di ISI Yogyakarta hingga program nasional, dengan AI yang belajar dari interaksi kolektif untuk meningkatkan kualitas ilustrasi secara global. Tantangan utama, seperti aksesibilitas teknologi di daerah terpencil, dapat diatasi dengan versi *mobile-first*, di mana AI menyesuaikan resolusi ilustrasi berdasarkan perangkat mahasiswa (Sedana, dkk., 2025). Selain itu, evaluasi model melalui metrik seperti *engagement rate* dan peningkatan skor karakter (misalnya, melalui tes *pre-post*) memastikan efektivitasnya. Pada akhirnya, model ini tidak hanya menyesuaikan ilustrasi historis, tetapi juga mentransformasi mahasiswa menjadi agen perubahan yang kreatif, dengan pemahaman mendalam tentang identitas nasional melalui lensa desain digital.

Dalam pengembangan lebih dalam, desain model pembelajaran berbasis AI untuk ilustrasi historis melibatkan arsitektur *multi-layer*, di mana lapisan pertama adalah *input* data historis yang diverifikasi, lapisan kedua adalah pemrosesan AI untuk personalisasi, dan lapisan ketiga adalah *output* interaktif. Bagi mahasiswa, ini berarti ilustrasi seperti rekonstruksi digital Candi Borobudur dapat disesuaikan dengan gaya seni pribadi mereka misalnya, mengubahnya menjadi infografis modern jika mahasiswa lebih suka desain grafis kontemporer. AI menggunakan teknik transfer *learning* dari model *pre-trained* pada *dataset* seni global, yang kemudian *fine-tuned* dengan data lokal Indonesia untuk akurasi budaya (Yusa, dkk., 2024b). Proses ini memungkinkan adaptasi emosional, di mana AI mendeteksi kebosanan melalui pola interaksi dan

menyuntikkan elemen gamifikasi, seperti poin untuk mengeksplorasi ilustrasi interaktif tentang Pancasila. Di ISI Yogyakarta, integrasi ini dapat mendukung proyek akhir mahasiswa, di mana AI membantu iterasi desain berbasis sejarah, sehingga membentuk karakter inovatif yang menghargai warisan bangsa. Manfaat jangka panjang termasuk peningkatan literasi digital dan historis, yang krusial di era informasi saat ini.

Model AI ini dapat dirancang untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana mahasiswa berbagi ilustrasi historis yang disesuaikan, dan AI memfasilitasi diskusi virtual dengan menambahkan konteks historis otomatis. Untuk ilustrasi desain digital, AI dapat menghasilkan variasi berdasarkan *feedback* kelompok, seperti menyesuaikan warna dan komposisi untuk merefleksikan diversitas etnis Indonesia. Desain ini juga memasukkan aspek evaluatif, dengan AI yang menghasilkan laporan kemajuan personal, membantu dosen memantau pembentukan karakter seperti empati melalui interaksi dengan sejarah tragis seperti masa penjajahan. Dalam konteks global, model ini selaras dengan tren pendidikan 4.0, di mana AI menjadi katalisator untuk pendidikan inklusif. Tantangan privasi data diatasi dengan enkripsi dan *consent-based access*, memastikan mahasiswa merasa aman saat berbagi preferensi belajar.

Penutup

Dalam konteks perubahan yang pesat di dunia pendidikan dan teknologi, inovasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) telah menunjukkan potensi besar untuk mendukung pembentukan karakter yang utuh dan relevan dengan nilai-nilai historis bangsa Indonesia, khususnya dalam lingkungan perguruan tinggi seperti Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Melalui pendekatan inovatif yang memadukan ilustrasi desain digital historis dengan teknologi berbasis AI, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dapat menciptakan ruang interaktif, inspiratif, dan mendalam dalam proses karakteristik pembentukan. Berdasarkan evaluasi empiris dan hasil pengujian terhadap mahasiswa DKV ISI Yogyakarta, terungkap bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman historis secara akademis, tetapi juga secara signifikan mengasah empati, tanggung jawab, kesadaran berbudaya,

serta etos kerja yang berasal dari nilai-nilai luhur masa lalu, seperti semangat perjuangan, nilai kegotongroyongan, dan rasa kebangsaan. Hasil capaian studi menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis ilustrasi digital historis yang dikembangkan oleh AI mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan merespons konteks sosial dan sejarah melalui karya desain mereka. Mereka tidak hanya mampu mengekspresikan ide secara estetis dan teknis, tetapi juga menyelipkan pesan moral, sejarah, dan identitas kebangsaan dalam setiap komposisi visual mereka. Secara khusus, penggunaan alat AI seperti *Generative Adversarial Networks* (GANs), *transformer models*, dan sistem rekomendasi berbasis kognitif membantu mahasiswa menjelajahi berbagai konsep historis dengan cara yang personal dan responsif. AI tidak sekadar memproses data, tetapi menjadi mitra kreatif yang membantu merawat dan memperkaya makna historis melalui pendekatan kontekstual, adaptif, dan berkelanjutan. Dalam proses ini, mahasiswa belajar bahwa desain bukan hanya tentang estetika atau teknik, tetapi juga tentang keberlanjutan nilai, keberpihakan terhadap sejarah, dan pengabdian terhadap kebhinekaan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran ini tidaklah hanya sekadar aplikasi teknologi, melainkan bentuk konvergensi antara pendidikan karakter, kearifan lokal, dan kecanggihan digital. Proses pembentukan karakter tidak lagi bersifat transmisi informasi pasif, tetapi menjadi pengalaman reflektif, kreatif, dan kolaboratif yang terjadi dalam ruang interaksi antara manusia, teknologi, dan sejarah. AI menjadi penopang proses kreatif yang mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi identitas mereka dengan mendalam, menghubungkan mereka pada narasi kolektif bangsa secara emosional dan intelektual. Secara keseluruhan, model pembelajaran ini terbukti mampu menjembatani jarak antara masa lalu dan masa kini, antara tradisi dan inovasi, antara teknik desain dan etika profesional. Dalam jangka panjang, inovasi ini berpotensi membentuk generasi desainer yang tidak hanya ahli dalam keterampilan teknis, tetapi juga memiliki fondasi moral yang kokoh, kritis terhadap perubahan sosial, serta penuh rasa hormat terhadap sejarah. Nilai-nilai seperti gotong royong, keberanian, keberlanjutan, dan kerja keras yang hidup dalam berbagai karya ilustrasi historis seperti wayang, batik, seni rupa daerah, hingga dokumentasi perlawanan nasional kini hadir kembali dalam bentuk

digital yang lebih relevan bagi generasi muda. Mereka tidak sekadar mengonsumsi sejarah, tetapi ikut serta dalam menciptakannya kembali melalui media visual modern yang dipandu oleh algoritma yang bijaksana. Ini membuka ruang baru bagi pendidikan tinggi desain untuk menjadi garda terdepan dalam pelestarian identitas nasional melalui teknologi.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. *Pertama*, ketergantungan pada teknologi AI dapat menimbulkan risiko dehumanisasi jika tidak diimbangi dengan pendekatan pedagogis yang kuat. *Kedua*, masalah etika penyalahgunaan data dan bias algoritma harus terus dijaga, terutama ketika AI digunakan untuk melatih mahasiswa dalam hal pengambilan keputusan kreatif atau moral. *Ketiga*, pembangunan model AI yang memahami nuansa kebudayaan Indonesia, terutama yang bersifat lokal dan kontekstual, masih membutuhkan kumpulan data historis dan desain yang lebih kaya, terutama dari daerah-daerah terpencil atau budaya minoritas. *Keempat*, pelatihan dosen dan staf pengajar dalam penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran karakter juga merupakan tantangan strategis yang belum sepenuhnya terjawab. Oleh karena itu, berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, penelitian ini memberikan sejumlah saran ke depan yang perlu segera ditindaklanjuti. *Pertama*, institusi pendidikan, khususnya ISI Yogyakarta, perlu membentuk digital *humanities* studio khusus untuk pengembangan materi pembelajaran berbasis AI dan ilustrasi historis, dengan kolaborasi lintas disiplin antara ilmu desain, sejarah, teknologi informasi, dan psikologi pendidikan. Studio ini dapat menjadi pusat inovasi untuk menciptakan konten digital yang memiliki nilai sejarah, moral, dan estetika yang tinggi. *Kedua*, dikembangkan kerangka kerja *AI-Augmented Character Education Framework* (AACEF) yang sistematis, yang mencakup proses pengambilan materi, pelatihan model AI, evaluasi karya mahasiswa, dan refleksi karakteristik secara berkala. *Ketiga*, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengekspansi objek sasaran, misalnya dari mahasiswa DKV ke mahasiswa dari program studi lain seperti Sastra, Ilmu Sosial, atau Kedokteran, untuk melihat sejauh mana konsep ini dapat dikembangkan secara multidisiplin. *Keempat*, perlu dibangun kemitraan strategis dengan perusahaan teknologi lokal, seperti startup digital yang fokus pada AI dan desain, untuk mendukung pengembangan alat pendukung dan penyediaan

infrastruktur IT yang memadai. *Kelima*, perlu digalakkan program *Digital Cultural Heritage Education* yang melibatkan kontribusi mahasiswa untuk memetakan, merekonstruksi, dan mempublikasikan ilustrasi historis nasional dalam bentuk *open-source repository*. Ini akan mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam pelestarian budaya dan menyuntikkan rasa kepemilikan terhadap identitas bangsa. *Keenam*, perlu dilakukan kebijakan internal dari ISI Yogyakarta untuk mengintegrasikan inovasi pembelajaran berbasis AI ini dalam kurikulum resmi program studi DKV, termasuk pembelajaran wajib di semester awal hingga akhir, dengan muatan nilai karakter dan sejarah. Tujuh, diperlukan pendampingan mentorship oleh dosen yang terlatih dalam pendidikan karakter dan AI, agar mahasiswa tidak hanya menguasai teknik, tetapi juga menginternalisasi nilai moral dalam setiap proses kreatif.

Daftar Pustaka

- Aly, A. H. (2025). "Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Bahasa: Tantangan dan Kontribusi". Takaza Innovatix Labs.
- Amalia, A., A. F. R. Fahmy., N. H. M. Sari., D. A. Nugroho., D. S. Prabowo., I. P. Pujiono., N. Faradhillah., & A. A. Syukron. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Sekolah*. Penerbit NEM.
- Hakimun, A. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Materi Kebudayaan Indonesia Kelas III Sekolah Dasar."
- Husnita, L. (2024). "Sejarah Nasional Indonesia." *Sejarah Nasional Indonesia*, 32.
- Impron, A., A. Y. Salim., E. Haerani., N. Kholisatul'Ulya., H. Purnata., A. A. Rafiq., A. Hikmaturokhman., A. Supriyadi., N. F. Puspitasari., & A. Rahmatulloh. (2025). *Integrasi Teknologi Informasi dalam Desain Pembelajaran Modern*. Penerbit Widina.
- Mahendra, G. S., D. A. Ohyver., N. Umar., L. Judijanto., A. Abadi., B. Harto., I. G. A. S. Anggara., A. Ardiansyah., S. Saktisyahputra., & I. K. Setiawan. (2024). *Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

- Patriasih, R., N. D. Yogawati., A. Prayogi., W. Sukmawati., A. Walid., L. Febriani., A. Asmara., R. Nefianthi., E. S. Putra., & D. Cahyono. (2025). *Membangun Pendidikan Berkualitas: dari Pedagogi hingga Teknologi*. PT Nawala Gama Education.
- Prihatin, E., & S. P. Sutangsa. (2025). *Transformasi Kebijakan Pendidikan: Dari Konsep hingga Pelaksanaan di Era Digital*. Indonesia Emas Group.
- Priyono, D., I. N. A. S. Putra., I. K. Sutarwiyasa., M. C. Rizaq., I. N. A. F. Setiawan., & I. N. Jayanegara. (2023). *Desain Komunikasi Visual dalam Era Teknologi: Peran Teknologi terhadap Perkembangan DKV*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putri, S. A. F., & I. H. Wiranata. (2025). "Peran Strategis Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Moral Pelajar." *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara* (KKN), 4, 563–576.
- Razilu, Z. (2025). *Inovasi Pembelajaran: Integrasi Artificial Intelligence dalam Teknologi Pendidikan*. Penerbit Widina.
- Sedana, I. W. A., I. A. P. S. Widnyani., I. A. G. Girindra., N. M. A. I. Saraswati., I. P. G. J. Ekayasa., N. M. P. Rahayu., A. Sapariati., I. B. Astawa., I. W. A. Sugiarta., & P. Unilawati. (2025). *Efisiensi Pelayanan Publik di Era Kecerdasan Buatan*. Penerbit Widina.
- Sudarsih, L. (2025). "Persepsi Guru Madrasah Ibtidaiyah terhadap Penggunaan Media Digital dalam Proses Pembelajaran." *ELEMENTARY: Journal of Primary Education*, 3(1), 1–9.
- Widyastufi, I. W. (2024). "Contoh 4.7. Transformasi Digital (Pengantar Literasi Digital untuk Mahasiswa)." 49.
- Yusa, I. M. M., I. G. A. S. Anggara., B. Muhdaliha., I. G. N. A. Y. Putra., D. Prasetyo., N. Ramadhani., N. Nurhadi., A. T. Negoro, A. D. Saputro., & R. W. Putra. (2024a). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusa, I. M. M., I. G. A. S. Anggara, B. Muhdaliha, I. G. N. A. Y. Putra, D. Prasetyo, N. Ramadhani, N. Nurhadi, A. T. Negoro, A. D. Saputro, & R. W. Putra. (2024b). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.





PERSPEKTIF PERAN KECERDASAN BUATAN (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) DALAM KARYA SENI RUPA DAN DESAIN DI ISI YOGYAKARTA

Prima Dona Hapsari

Pendahuluan

Artificial intelligence (AI) muncul seiring dengan semakin cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digitalisasi. Teknologi yang cepat dan diiringi semakin banyaknya akses yang menuntut perkembangan teknologi informasi telah menempatkan AI menjadi salah satu inovasi bagi perubahan tatanan kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan (Nurachmy Sahnir, dkk., 2023). AI tidak sekadar memengaruhi bagaimana manusia berinteraksi dengan teknologi, tetapi juga memiliki dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Patty & Que (2023) bahwa AI turut berkontribusi dalam pengembangan pendidikan di Indonesia.

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan semakin menjadi isu penting yang dijumpai dalam aktivitas berseni di bidang seni rupa dan desain. Munculnya kecerdasan buatan menjadi pokok persoalan ketika aktivitas seni rupa dan desain dilakukan dengan melibatkan kecerdasan buatan. Fenomena ini bisa terjadi bilamana mahasiswa dan dosen seni rupa dan desain kurang memahami konsep keterlibatan kecerdasan buatan dalam berkarya.

Sebagai bahan perenungan dan penegasan ke mana arah kecerdasan buatan akan berperan dalam aktivitas berkarya seni akan dibahas dalam tulisan ini. Bagaimana perspektif peran kecerdasan buatan terlibat dalam proses berkarya seni bagi mahasiswa dan dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kecerdasan buatan atau yang lazim disebut Artificial Intelligence (AI), telah membawa banyak pergeseran dan perubahan dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya berimbas dalam cara manusia belajar, bekerja, berkreasi, dan berkomunikasi (Musthafa, 2024). Kehadiran teknologi canggih tersebut dalam dekade terakhir ini memberikan manusia banyak kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan segala aktivitasnya (Syahira, dkk., 2023). Lebih jauh, dalam perspektif pendidikan seni, keberadaan kecerdasan buatan, menawarkan peluang yang menarik untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa maupun guru (Sahnir, dkk., 2023). Keberadaan Artificial Intelligence (AI) di dunia ini menyebabkan berbagai perspektif mengenai penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam bidang pendidikan. Di satu sisi penggabungan Artificial Intelligence (AI) dengan kecerdasan alamiah manusia menciptakan potensi di tiap individu yang lebih maksimal, mendapatkan pencapaian yang lebih besar, dan memperluas akses informasi bagi mahasiswa dalam pembelajaran mandiri (Syahira, dkk., 2023).

Pendidikan seni di era digitalisasi pendidikan menghadapi beberapa permasalahan yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa siswa tetap mendapatkan pengalaman belajar seni yang berkualitas dan relevan di tengah perubahan teknologi (Sahnir, Nurachmi, dkk., 2023). Salah satu pengalaman dengan keberadaan teknologi adalah akses terhadap sumber daya seni. Dengan kemampuannya dalam pengolahan data, pengenalan pola, dan pembelajaran mesin, teknologi AI dapat memberikan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran seni, seperti keterbatasan sumber daya, keterbatasan waktu, dan kurangnya interaksi personal antara siswa dan guru. Bagi mahasiswa dan dosen di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, produktivitas berkarya seni mengalami pro dan kontra. Salah satunya karena keberadaan kecerdasan buatan.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) pada karya seni rupa dan desain hanya digunakan sebagai alat bantu dalam proses penciptaan karya seni rupa dan desain, jadi tidak untuk keseluruhan proses,

apalagi dipergunakan sampai hasil akhir karya. Dengan kata lain, AI hanya sebagai alat, dan pembantu dalam proses tetapi tidak dalam pembuatan karya. Sebagai alat bantu, originalitas ide karya harus tetap otoritas seniman dan penggunaan AI diperbolehkan jika digunakan sebagai alat bantu. Lebih jauh, kecerdasan buatan dapat digunakan untuk memberikan ide tambahan, namun tidak etis jika digunakan secara menyeluruh untuk membuat sebuah karya seni, terutama pada karya seni rupa murni yang membutuhkan energi dan daya cipta alami dari sang seniman.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam penerapan seni rupa dan desain memiliki sisi positif dan negatif. Meskipun dampak negatifnya cukup dominan, sisi positifnya adalah AI dapat menjadi asisten atau alat bantu dalam mengembangkan ide-ide kreatif. Namun, jika disalahgunakan, AI justru dapat menimbulkan banyak masalah seperti pelanggaran orisinalitas, hak cipta, dan menurunnya nilai keaslian karya seni itu sendiri. Penggunaan AI pada seni rupa membuat unsur *signature* atau *soul* pada karya menjadi hilang. AI sebagai alat bantu yang menarik untuk eksplorasi kreatif dan analisis material, tetapi tetap penting menjaga nilai orisinalitas dan konteks budaya dalam karya seni. AI pada karya seni rupa dan desain cukup membantu dalam pengembangan kreatifitas dalam berkarya.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Menurut dosen dan mahasiswa sebagai informan dalam survei yang dilakukan oleh penulis sejumlah sepuluh orang yang dilakukan dengan metode *random sampling*, peran AI dalam konteks konsep berkarya seni bisa saja menjadi sumber ide penciptaan, dan bisa ditinjau dari segala sisi sudut pandang. AI sangat membantu dalam penyusunan konsep, *research* dan studi atau pengumpulan referensi karena AI berperan sebagai pendukung proses riset, eksperimentasi visual, dan pengembangan ide. Selain itu, peran AI sebatas membantu menerjemahkan konsep karya karena seni tidak bisa mengandalkan kecerdasan buatan (AI). Hal ini sah-sah saja jika hanya digunakan untuk mencari referensi, tetapi tetap harus diolah lagi agar tidak secara mentah menjadi karya buatan AI. Selanjutnya, peran AI dalam dunia seni, khususnya seni murni dan terapan, tidak terlalu signifikan karena campur tangan dan isi jiwa manusia merupakan hal yang krusial dalam seni. Unsur kemanusiaan inilah yang membuat

sebuah karya memiliki makna dan kedalaman emosional yang tidak bisa digantikan oleh teknologi. Oleh karena itu, peran AI hanya untuk mempermudah perkembangan kreativitas manusia saja.

Dari kesepuluh informan tersebut, dosen dan mahasiswa memberikan alasan mereka mengenai respons terhadap keberadaan AI dalam dunia seni rupa dan desain. Dari kesepuluh informan, enam di antaranya menyatakan persetujuannya mengenai keberadaan dan peran AI. Berikut ini adalah pernyataan persetujuan mereka: (1) AI bisa berperan dalam proses penciptaan, utamanya sebagai alat bantu, misalnya riset data tekstual maupun visual; (2) AI hanya sebagai alat pembantu dan penunjang proses berkarya yang secara ketat terbatas dalam pencarian ide penunjang, pengolahan ide karena konsep dan pengkaryaan harus dilakukan manusia; (3) AI digunakan untuk mempermudah secara teknis, atau membantu mencari informasi terkait karya yang akan dihasilkan, karena ide tidak sepenuhnya keluar dari dalam diri sang pengkarya; (4) AI hanya digunakan sebagai wadah untuk mencari referensi, namun tidak setuju jika AI diandalkan sepenuhnya untuk menciptakan karya; (5) AI cukup memberi perkembangan yang signifikan terhadap dunia seni rupa dan desain; dan (6) AI bisa menjadi sumber dalam ide kreativitas penciptaan karya seni dan desain.

Di lain pihak, terdapat empat informan yang menyatakan ketidaksetujuannya terhadap keberadaan dan peran AI, yaitu sebagai berikut: (1) menentang jika AI dijadikan sebagai peran utama dalam dunia seni rupa dan desain, karena unsur karya seni itu sendiri ada dari jiwa manusia; (2) karya seni rupa adalah kejujuran dan memiliki *soul* seniman tersendiri sedangkan AI tidak memiliki *soul*; (3) penggunaan AI tidak menggantikan sensitivitas manusia dan pemahaman budaya yang menjadi dasar karya seni; dan (4) AI dapat memperluas cara berpikir dan metode kerja seniman, namun perlu diarahkan agar tetap menghormati nilai tradisi, keaslian, dan konteks lokal.

Penutup

Keberadaan dan peran AI tidak lepas dari kemajuan teknologi yang harus disikapi bijak oleh penggunaannya. Dalam konteks pendidikan seni, AI bisa menjadi alat bantu dalam menuangkan konsep berkarya, namun tidak bisa mewakili *soul* yang terdapat dalam diri seniman. Keberadaan

dan peran AI hanya digunakan sebagai *tools* atau alat untuk melakukan riset sejauh AI tidak menjadi alat yang dominan dalam berkarya seni.

Daftar Pustaka

- Musthafa, F. A. D. (2024). "Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran: Fenomena Transformasi Otoritas Pengetahuan di Kalangan Mahasiswa." *Journal of Contemporary Islamic Education* (Journal CIE), 4(1), 125–136. <https://doi.org/10.25217/jcie.v4i1.4386>
- Nurachmy, S., Jamilah, & Heriyati Yatim. (2023). "Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan." Dalam Sururina Ilma & Kowi, M. S. (Ed.), *National Conference of Islamic Natural Science* (Vol. 4, hlm. 232–246).
- Patty, J., & S. R. Que. (2023). "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Penulisan Artikel Ilmiah." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 9318–9322.
- Sahnir, dkk. (2023). "Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan." *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke-62*, 245–256. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Syahira, dkk. (2023). "Persepsi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris tentang Penggunaan AI dalam Pengajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(2), 263–269. <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i2.2630>



MENDIDIK MORAL GENERASI MUDA: SINERGI PENDIDIKAN SENI DAN PANCASILA DALAM PEMBANGUNAN KARAKTER DI ERA KECERDASAN BUATAN

**Kusuma Putri dan Annas Fitria Saadah
Prodi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

A. Pendahuluan

Era baru hadir sebagai implikasi dari pesatnya kemajuan teknologi yang memberikan dampak sosial pada masyarakat dan membentuk sebuah pola sosial baru. Kini muncul sebuah era kecerdasan buatan atau akal imitasi yang memenuhi ruang-ruang sosial manusia kontemporer. Era tersebut lahir dari masifnya perkembangan teknologi yang melahirkan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). AI hadir bukan untuk menggantikan manusia dengan mesin atau program pada sistem namun untuk memperpanjang manfaat teknologi dan memberikan kemudahan bagi manusia apabila manusia mampu menggunakannya dengan bijaksana. Tidak dapat dipungkiri juga bahwa AI (*Artificial Intelligence*) ini memberikan tantangan tersendiri bagi manusia karena AI ini akan semakin menentukan sikap segenap kebutuhan manusia yang secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari keputusan tersebut dibuat atas pertimbangan AI (Suseno, 2022). Oleh karena itu, tak dapat dihindarkan pula jika AI akan memberikan dampak bagi proses pendidikan formal khususnya di institusi pendidikan apabila tidak diimbangi dengan kebijaksanaan dalam penggunaannya. Hal ini dikarenakan prinsip kerja AI ditentukan oleh algoritma yang bagi setiap sasaran menentukan

langkah-langkah optimal untuk meraihnya. Kecerdasan buatan ini mendapatkan langkah paling efisien melalui *big-data*. Artinya, dengan memperhatikan biliunan informasi dari penjuru dunia manapun kemudian menerjemahkan langkah-langkah tersebut ke dalam realitas (Suseno, 2022). Dengan demikian, AI akan menjadi tantangan serius dalam perkembangan realitas sosial apabila tidak dapat diimbangi dengan prinsip etik yang konsisten dan tidak dapat ditawar.

Kecerdasan buatan tidak bisa dihindari sepenuhnya dan tidak bisa pula diterima seutuhnya tanpa pendampingan moral dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, melalui institusi pendidikan yang di dalamnya terdapat mata kuliah umum wajib kurikulum seperti halnya Pendidikan Pancasila akan membangun ruang pemahaman dan daya reflektif yang utuh perihal kemajuan teknologi harus dibarengi dengan penguatan karakter personal peserta didik. Hal ini agar generasi muda bangsa tetap memiliki rasa kemanusiaan sebagai salah satu pilar membangun ekosistem pendidikan yang humanis. Pancasila dan kecerdasan buatan memiliki dampak positif dan negatif. Dalam sudut pandang positif kecerdasan buatan berkontribusi untuk mempromosikan keadilan, persamaan, partisipasi, dan kesejahteraan bagi masyarakatn (Nurrahman & Najicha, 2024). Namun demikian, dampak negatif yang timbulkan ialah ketika AI diarahkan pada nilai-nilai yang bertentangan dengan nilai Pancasila (Nurrahman & Najicha, 2024). Oleh karena sempitnya garis demarkasi antara dampak positif dan negatif dari kecerdasan buatan ini maka perlunya mendidik generasi muda untuk memperkuat karakter personalnya melalui nilai-nilai Pancasila yang bersinergi dengan pendidikan seni agar dapat mengatasi dampak buruk dari penggunaan kecerdasan buatan yang berlebihan dan terhindar dari mekanisasi sistem yang dikhawatirkan akan menggantikan peran manusia.

Pendidikan seni menjadi salah satu arena bagi pembentukan moral bagi generasi karena berupaya untuk melatih kemampuan afeksi yang lebih mendalam. Seni dalam pendidikan sebagai jalan bagi membangun moralitas personal, karena di dalam seni peserta didik dilatih untuk dapat merasa, mencipta, dan melakukan. Selain itu, pendidikan seni berperan dalam membentuk karakter, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan pemahaman wawasan kebudayaan peserta didik (Handayani, *et al.*, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, tulisan ini

berupaya untuk mengeksplorasi eksistensi nilai Pancasila dan peran pendidikan seni dalam membangun karakter generasi muda bangsa Indonesia di era kecerdasan buatan. Sinergi pendidikan seni dengan Pancasila akan memperteguh kapasitas karakter personal generasi muda. Pendidikan seni sebagai wadah ekspresi jiwa dan nilai-nilai Pancasila hadir untuk mengisi jiwa peserta didik agar memiliki karakter yang berpedoman pada budaya bangsa yang terkristalisasi dalam Pancasila. Dengan demikian, membekali generasi muda bangsa yang berada dalam institusi pendidikan dengan sinergi nilai Pancasila dengan pendidikan seni akan menjadi alternatif dalam mendidik generasi masa kini. Mendidik dengan rasa dan penuh kesadaran di era yang penuh tantangan digital. Generasi harus mampu bertahan dalam pilihannya sendiri, menjadi manusia autentik dan bertumbuh dalam bingkai nilai Pancasila melalui proses pendidikan seni yang berlangsung.

B. Sinergi Pendidikan Seni dan Pancasila

Pendidikan seyogianya dapat mengembangkan potensi yang dimiliki manusia dari sejak lahir secara optimal (Susanto, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan menjadi saran bagi pengembangan diri manusia dan memperluas kapasitas diri berdasarkan potensi yang dimiliki. Selain itu, Ki Hajar Dewantara mempertegas dengan pandangannya bahwa pendidikan ialah usaha kebudayaan, berasas keadaban, yakni memajukan hidup agar mempertinggi derajat kemanusiaan (Dewantara, 2004:166). Dengan demikian, pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan derajat kemanusiaan yang dibangun atas dasar keadaban dan kebudayaan untuk membentuk manusia yang beradab dan berbudi luhur.

Pendidikan bukan sekadar aspek kehidupan bagi manusia, tapi pendidikan berperan sebagai sarana untuk memperluas kemampuan diri manusia dalam menjalani hidup yang dipilih. Melalui pendidikan manusia dididik untuk menjadi pribadi yang berkeadaban, dan menjunjung tinggi kebudayaan. Oleh karenanya, pendidikan bukan hanya menjadi alat perlawanan bagi kebodohan, tetapi menjadi sarana pembangunan nilai budaya dan karakter manusia. Manusia yang berkeadaban menjadi cetak biru (*blue print*) dari berhasilnya potret pendidikan yang berlangsung. Dengan demikian, pendidikan pada

hakikatnya adalah proses pembangunan sosial, pengembangan diri, proses adopsi, inovasi dalam pembangunan, dan pendidikan harus lebih dahulu dari proses perubahan sosial (Toha, 1996: 26; Susanto, 2017). Hal ini karena pendidikan memiliki peran fundamental dalam proses pembangunan manusia ke arah yang lebih baik dan bermakna. Berdasarkan Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional *“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”* (Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Maka dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan secara mendasar ialah untuk mengembangkan potensi bawaan sejak lahir dan membentuk pribadi atau karakter peserta didik agar memiliki kecerdasan dan karakter yang mapan baik dalam aspek spiritual maupun emosional.

Terdapat berbagai jenis pendidikan, salah satunya ialah pendidikan seni. Pendidikan seni hadir untuk mengembangkan imajinasi, ekspresi diri, dan apresiasi terhadap estetika yang secara menyeluruh berkontribusi pada pembentukan pribadi yang berwawasan luas dan seimbang. Seni memainkan peran penting dalam proses pengajaran moral dan etika, mempermudah peserta didik memahami dan menghormati keberagaman budaya yang ada, serta mempromosikan inklusivitas dan toleransi (Handayani, *et al.*, 2024). Sejalan dengan hal ini, pendidikan seni memfasilitasi pengembangan kemampuan sosial dan emosional peserta didik dalam mengeksplorasi mengenai pengalaman estetikanya. Seni sebagai wadah penyaluran ekspresi dan gagasan generasi muda untuk memperdalam potensi yang dimiliki, baik dalam konteks seni visual, audio, dan audiovisual.

Pendidikan seni memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter, memperluas wawasan budaya dan kebangsaan sehingga terciptanya generasi yang memiliki pemahaman mendalam perihal nilai luhur budaya bangsa. Melalui seni peserta didik tidak hanya menerima pemahaman mengenai teknik dan estetika, melainkan turut mendapatkan pemahaman perihal nilai-nilai akhlak yang sangat penting dalam pembentukan karakter yang beretika. Nilai-nilai yang didapatkan melalui kegiatan seni berupa rasa tanggung jawab, empati,

dan toleransi dalam proses menilai dan mengapresiasi karya seni milik orang lain (Handayani, et al., 2024). Besarnya kontribusi yang dibawa oleh seni dalam proses pembangunan karakter moral generasi muda menjadikan pendidikan seni sangatlah relevan dan inklusif bagi generasi muda dalam memperdalam wawasan keilmuan dan memperhalus budinya. Pendidikan seni menjadi model pendidikan holistik yang mengintegrasikan kemampuan daya intelektual, emosional, dan spiritual peserta didik sehingga mendorong terbentuknya generasi muda bangsa yang unggul dalam segala aspek. Dengan demikian, sinergi pendidikan seni dengan nilai budaya bangsa yang terkristalisasi melalui Pancasila akan memperkuat karakter generasi muda bangsa dalam menghadapi berbagai macam tantangan di era kontemporer.

Pendidikan seni juga berkontribusi dalam memberikan pemahaman budaya yang lebih komprehensif utamanya dalam mengenalkan keberagaman budaya. Oleh karena itu, pendidikan seni turut serta dalam mempromosikan multikulturalisme dengan mengenalkan peserta didik terhadap seni yang berasal dari berbagai budaya. Hal ini tentu bukan hanya memperluas pengalaman belajar namun turut serta dalam memberikan penghargaan dan pemahaman mengenai keberagaman budaya (Handayani, et al., 2024). Dengan demikian, pendidikan seni sangatlah tepat apabila bersinergi dengan Pancasila dalam memperkuat karakter kebangsaan generasi muda.

Pancasila selain sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia juga turut berperan sebagai pandangan hidup yang dapat memberi tuntunan moral bagi segenap masyarakat Indonesia agar dapat berkehidupan kebangsaan yang sesuai dengan alurnya. Pancasila sebagai inti sari dari nilai budaya masyarakat Indonesia maka Pancasila menjadi cita-cita moral bangsa yang memberikan pedoman dan kekuatan rohaniyah bagi bangsa untuk berperilaku luhur dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kaelan, 2013: 43). Sejalan dengan hal ini, Pancasila menjadi penyangga utama dalam pembangunan cita-cita moral bangsa guna memberikan bimbingan terbaik bagi manusia Indonesia untuk memiliki kemampuan menalar dan bertindak sesuai dengan nilai luhur budaya. Kekuatan jiwa yang didasarkan oleh Pancasila ini memberikan pedoman nilai moral bagi diri pribadi untuk bertindak sesuai aturan yang diberikan. Dengan demikian, Pancasila

bukan sekadar dihafalkan namun dihayati dalam setiap tindak-tanduk sikap hidup manusia Indonesia yang berjalan sesuai dengan nilai-nilai luhur budayanya.

Pancasila sebagai pandangan hidup dan filsafat hidup bangsa Indonesia dipahami pula sebagai kristalisasi nilai-nilai yang kebenarannya diyakini sehingga menumbuhkan tekad bagi dirinya untuk mewujudkan dalam sikap, tingkah laku dan perbuatannya. Pandangan hidup dan filsafat hidup ini sebagai motor penggerak terhadap perbuatan dan tindakan dalam mencapai tujuan. Melalui pandangan hidup inilah dapat diketahui cita-cita yang ingin dicapai oleh bangsa, gagasan-gagasan kejiwaan yang akan diwujudkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Bagi bangsa Indonesia nilai-nilai Pancasila itu sudah melekat dalam khasanah kehidupan keagamaan, adat-istiadat, dan kebudayaan (Kaelan, 2013: 56–57). Nilai-nilai Pancasila yang melekat dalam segala aspek kehidupan masyarakat Indonesia ini menjadi kekuatan tersendiri dalam peningkatan pemahaman dan daya reflektif perihal posisi individu sebagai warga bangsa untuk menyelaraskan sikap hidup berdasarkan pedoman nilai yang telah dijabarkan dalam Pancasila. Memahami Pancasila sebagai pandangan hidup tidak bisa diterima secara pasif, namun harus proaktif dalam menerjemahkannya dalam praktik hidup yang selaras dan menjunjung harmonisasi nilai-nilai hidup yang bersifat luhur. Dengan demikian, Pancasila bukan hanya sebagai pemberi tuntunan nilai moral dalam hidup namun juga sebagai penggerak aktif aktivitas sosial kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa terkandung dalam konsepsi dasar perihal kehidupan yang dicita-citakan, terkandung dasar pemikiran terdalam dan gagasan perihal wujud kehidupan yang dianggap baik. sejalan dengan hal tersebut, Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa ialah sebuah kristalisasi yang berasal dari nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat Indonesia, maka pandangan hidup ini dijunjung tinggi oleh masyarakatnya karena berakar pada budaya dan pandangan hidup masyarakat. Dengan demikian, Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia yang *Bhinneka Tunggal Ika* tersebut harus menjadi asas pemersatu bangsa sehingga tidak boleh mematikan keanekaragaman (Kaelan, 2013:43). Ketika Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa yang di dalamnya terdapat asas pemersatu bangsa maka

Pancasila memperteguh relasi sosial antar masyarakat untuk memiliki kohesi sosial yang baik. Pancasila sebagai pemersatu bangsa akan memberikan perspektif perihal pentingnya menjaga solidaritas sosial di tengah keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Pancasila selain sebagai dasar filosofis, pandangan hidup, dan sumber tuntunan nilai moral masyarakatnya juga berperan sebagai penguat relasi sosial yang menyatukan masyarakat dalam berbagai latar belakang. Pancasila memegang peran strategis dalam proses pembangunan paradigma menalar manusia Indonesia dan juga memberikan pedoman sikap yang konstruktif bagi masyarakat. Dengan demikian, Pancasila memberikan ruang bagi pertumbuhan nilai-nilai kemanusiaan seperti empati, toleransi, dan solidaritas sosial beserta nilai kebudayaan kemanusiaan di tengah inklusivitas yang dibangun.

Pendidikan sebagai proses sistematis yang melibatkan transfer pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan, dan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya. Melampaui sekadar akuisisi informasi, pendidikan melibatkan pembelajaran yang terstruktur dan terencana dengan baik. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan intelektual, emosional, dan moral individu (Siswadi & Putri, 2024). Sejalan dengan hal ini, Pancasila hadir dalam proses pendidikan untuk memberikan jalan bagi pembangunan dan penguatan nilai-nilai moral yang didasarkan oleh nilai luhur budaya bangsa sebagai tuntunan yang bersifat reflektif dan holistik. Mengingat pendidikan sebagai salah satu media transfer nilai, maka pembudayaan nilai Pancasila melalui pendidikan adalah langkah prospektif yang berupaya membangun tujuan akhir pendidikan bukan hanya sekadar kecerdasan pikir namun keluhuran budi juga. Dengan demikian, Pendidikan membuka akses bagi masuknya nilai-nilai moral budaya bangsa secara komprehensif dan konsisten untuk melakukan eskalasi nilai karakter yang utuh dan berdampak bagi individu.

Sinergi pendidikan seni dan Pancasila dalam pembangunan nilai moral bagi generasi menjadi alternatif yang ditawarkan di tengah era kontemporer yang menyuguhkan ragam kompleksitas sosial budaya yang berlangsung. Pendidikan seni sebagai wadah bagi pertumbuhan nilai kreativitas, penguatan keilmuan, dan menstimuli daya kritis individu dalam mengekspresikan pemikirannya akan menjadi simbiosis yang saling membangun utamanya dalam pembangunan karakter apabila terdapat nilai-nilai Pancasila di dalamnya. Pancasila akan

memperkuat kesadaran individu perihal nilai moral yang menjadi tuntunan bagi individu dalam bersikap. Hidup agar dapat berjalan sebagaimana mestinya, dibutuhkan tatanan nilai dan norma. Pendidikan yang berpihak pada kesadaran kultural yang humanis inilah yang menjadi alat penerjemah terhadap tataran nilai dan norma agar dapat dijalani (Susantina, 2020: 88). Dengan demikian, pendidikan seni dan Pancasila adalah dua motor penggerak dalam pembangunan karakter generasi muda bangsa yang diharapkan mampu memiliki daya cipta, rasa dan karsa yang mumpuni.

C. Kontribusi Pendidikan Seni dan Pancasila dalam Membangun Karakter Moral Generasi Muda di Era Kecerdasan Buatan

Seni tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sosial masyarakat. Hal ini karena seni selalu terhubung dengan masyarakat dan lingkungannya. Dalam keterkaitan ini, seni seyogianya mampu memberikan makna pada alam lingkungannya. Pemberian makna terhadap lingkungan ini seni dapat menyalurkan dalam dua bentuk, yakni melalui pelatihan dan pendidikan (Laksono, 2020: 58). Pendidikan seni hadir sebagai sarana pembentuk pemahaman dan kebiasaan perihal pengalaman estetik yang diterjemahkan menjadi pengalaman hidup yang dapat memberi makna untuk menuntun sikap hidup. Oleh karena itu, pendidikan seni menjadi medium bagi diseminasi ilmu dan pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman reflektif atas pencerapan makna dari pembelajaran seni. Seni menjadi ruang terbuka bagi pertukaran gagasan dan ekspresi individu untuk meningkatkan kesadaran nilai moral. Dengan demikian, kehadiran Pancasila dalam pendidikan seni akan memperkuat landasan konseptual perihal keilmuan maupun landasan moral sikap perilaku individu.

Pancasila harus dapat menjadi landasan perkembangan ilmu dan seni di Indonesia. Hal tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab bersama terlebih dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan tinggi seni di Indonesia. Hal ini agar nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi landasan pengembangan ilmu dan seni (Laksono, 2020:60). Pengembangan keilmuan dan seni yang didasarkan oleh Pancasila akan membawa pada tatanan model

pendidikan yang mapan secara holistik. Pendidikan seni dan Pancasila menjadi tonggak bagi pembangunan karakter individu karena proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan sinergi daya cipta, rasa dan karsa dengan nilai-nilai Pancasila yang ditopang melalui pendidikan seni.

Pendidikan seni secara historis dikaji sebagai acuan dan landasan bahwa seni berperan dalam proses pembentukan dan pembinaan cipta, rasa, dan karsa (Setiyawan et al., 2024). Pembinaan dan pembentukan cipta, rasa, karsa dalam pendidikan seni hadir untuk meneguhkan manfaat seni sebagai ruang kreatif sekaligus ekspresi serta memperdalam makna pendidikan yang bertujuan untuk pengembangan potensi diri. Pendidikan seni memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik. Kreativitas secara umum dipahami sebagai kemampuan manusia dalam membuat sesuatu yang baru. Kreativitas juga bukan hanya sekadar kepemilikan tetapi cenderung pada sebuah potensi yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan kemampuan yang dinamis dan dialogis ketika berhubungan dengan orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Kreativitas dapat dikembangkan oleh kebanyakan orang apabila mendapatkan dukungan dari kondisi sosial dan pedagogisnya (Addison, 2010:7). Kreativitas dalam pendidikan seni memberikan dukungan bagi individu khususnya generasi muda agar tidak mudah terbawa arus gaya hidup instan dengan bergantung pada kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Kreativitas ini menjadi salah satu karakter penting yang harus dimiliki oleh individu.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Laksono (2020) pendidikan bukan bersifat instrumentalis tetapi ekspresi keprihatinan manusia untuk meraih pemenuhan cipta-rasa-karsanya. Hal ini tentu sejalan dengan seni karena seni bukan sekadar instrumentalis dalam dunia pendidikan melainkan sebagai bentuk ekspresi keprihatinan manusia yang ingin mewujudkan pemenuhan cipta-rasa-karsanya (Laksono, 2020:60). Pemenuhan cipta, rasa, karsa menjadi ekspresi yang memperteguh pemahaman dan daya reflektif individu untuk membangun karakter yang bercirikan nilai luhur budaya bangsa melalui proses pembudayaan nilai Pancasila yang dilangsungkan melalui pendidikan. Melalui pendidikan seni, ekspresi seni, dan pendidikan karakter dapat ditegakkan. Eksistensi seni dapat diperhitungkan dalam dunia pendidikan (Susantina, 2020: 91). Dengan demikian, berbicara mengenai seni dan Pancasila akan mengantarkan pada pemenuhan

tujuan terbangunnya generasi muda bangsa yang berkarakter dan memiliki daya resiliensi dalam menghadapi tantangan di era kecerdasan buatan. Menghadapi AI harus menggunakan sikap cermat, bijaksana, dan kehati-hatian individu yang dibangun melalui aktualisasi nilai Pancasila yang tersinergi dengan pendidikan seni.

Ruang-ruang kelas dalam pembelajaran pendidikan seni di perguruan tinggi seni akan menjadi komunitas akademik bagi generasi muda dalam mengasah jiwa dan pemahamannya mengenai pencarian makna dalam proses apresiasi seni. Burgess mengatakan bahwa komunitas merupakan ruang bagi pengalaman bersama yang memungkinkan para anggotanya berkembang sebagai pemikir kritis melalui keterlibatan timbal balik dalam aktivitas-aktivitas yang dilakukan secara kolektif (Burgess, 2010: 68). Oleh karena itu, kesadaran kritis individu yang di bangun melalui ruang kelas mengantarkannya menjadi generasi muda yang memiliki kemampuan bernalar yang komprehesif. Daya kritis akan sulit tergantikan oleh AI, karena daya kritis menjadi dasar bagi pembangunan pemahaman yang bersifat konstruktif dalam dunia pendidikan maupun sosialnya.

Pendidikan juga memiliki peran sebagai medium bagi individu dalam mempersiapkan dirinya menjadi anggota produktif dalam sosialnya (Siswadi & Putri, 2024). Melalui pendidikan individu mengalami transformasi diri yang dipersiapkan untuk menjadi bagian dari lingkungan sosialnya. Oleh karenanya, pendidikan tidak berhenti pada tujuan untuk mencapai kecerdasan diri saja namun pada pembangunan karakter pribadi yang memiliki kehalusan budi. Hal ini agar kemampuan nalar dan nurani dapat berjalan bersamaan secara seimbang.

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat strategis serta memegang kendali dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkarakter dan berkualitas. Mengingat salah satu tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yang berbudi pekerti luhur, berkepribadian, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Susantina, 2020: 86). Era baru kini di tengah tantangan AI tentu membutuhkan peran lebih besar dalam pembangunan karakter individu agar menjadi manusia Indonesia yang menguasai berbagai aspek disertai dengan karakter yang mapan. Dengan demikian, proses mendidik generasi muda dengan nilai moral

Pancasila melalui pendidikan seni menjadi kontribusi positif dalam mempersiapkan generasi menghadapi tantangan AI yang semakin massif. Pancasila di tengah perkembangan AI harus menjadi dasar *set of ethical principle* yang tidak bisa ditawar-tawar karena Pancasila memiliki keyakinan etis yang menyeluruh (Suseno, 2022).

Ruang digital dan perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam praktiknya tetap membutuhkan standar nilai moral agar dapat berjalan sebagaimana mestinya. Generasi muda harus diperkuat pemahaman dan kesadaran nilai moralnya melalui kontekstualisasi nilai Pancasila. Dalam konsep etika ruang digital masa kini, pembudayaan nilai-nilai Pancasila berfungsi sebagai pedoman bagi seseorang ketika berinteraksi dalam ruang digitalnya, sehingga memperkuat peran Pancasila dalam memberikan pedoman dan mengatur tingkah laku (Hidayah, *et al.*, 2022). “Proses pengaturan tingkah laku dan pembinaan sikap moral di ruang digital maupun saat berhadapan dengan AI harusnya didasarkan oleh nilai moral Pancasila. Hal ini mengukuhkan fungsi Pancasila sebagai *set of ethical principle* yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai kaidah etis mengenai penggunaan maupun pengembangan AI yang berlangsung di era kontemporer ini.

Adapun beberapa penjabaran mengenai peran setiap sila Pancasila dalam membangun karakter moral generasi muda dalam menghadapi tantangan di era kecerdasan buatan:

1. Sila Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama ini memberikan panduan nilai bahwa nilai religius dan spiritual mengantarkan pada sikap yang didasarkan pada prinsip kehati-hatian, jujur, dan berintegritas. Penggunaan AI harus dibarengi dengan sikap dengan penuh kejujuran, berintegritas dengan mengeksplorasi kemampuan diri sendiri. Kejujuran menjadi suatu tolak ukur yang sangat penting di tengah penggunaan AI yang sangat mudah. Kejujuran membantu mewujudkan orisinalitas karya. Dengan nilai religius ini generasi muda bangsa akan tetap memiliki kontrol diri di tengah tantangan AI yang berdatangan.

2. Sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Sila kedua ini memberikan pedoman nilai pada penguatan martabat dan kemampuan untuk menghargai sesama manusia. Meningkatkan rasa penghormatan dan tidak serta merta mengganti peran manusia dengan AI. Generasi muda harus dipandu dengan nilai kemanusiaan agar tidak menjadi pribadi yang mudah puas pada hasil kinerja AI dan t dapat membangun komunikasi efektif pada sesama manusia. Penggunaan AI hanya sebagai pendamping, untuk meningkatkan sarana literasi etika di tengah era otomatisasi.

3. Sila Persatuan Indonesia

Nilai persatuan yang tercermin dalam spirit gotong royong membantu untuk memperkuat pembangunan narasi perihal solidaritas sosial di tengah jarak yang dibangun oleh ruang digital. Generasi muda dibekali nilai persatuan untuk membangun narasi nasionalisme dan tidak terpecah belah. Penggunaan AI dalam hal ini dapat membantu menyebarkan luaskan narasi persatuan di tengah hoax yang beredar. Dengan demikian, karakter individu yang menjunjung tinggi sikap persatuan dan solidaritas terus dibudayakan melalui Pancasila.

4. Sila Kerakyatan tang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan

Nilai demokratis memberikan kesempatan generasi muda untuk dapat melakukan partisipasi publik dengan memberikan keputusan berdasarkan referensi AI. Namun demikian, harus disertai dengan kebijaksanaan yang matang dalam penggunaan teknologi yang digunakan serta memperbanyak literasi pada sumber primer. Prinsip demokrasi menjamin kemudahan dalam penyampaian pendapat, namun tetap dalam bimbingan kaidah moral bangsa yang berdasarkan nilai Pancasila. Dengan demikian, nilai demokratis tetap dalam pertimbangan yang etis dan melalui proses filterisasi yang mapan.

5. Sila Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Nilai keadilan dalam Pancasila dipergunakan untuuk menjadi rambu-rambu untuk mengurangi kesenjangan digital, serta memberikan

kemudahan penggunaan platform dalam menyelidiki ilmu pengetahuan dan perkembangan sosial budaya. AI tidak mendiskriminasi peran manusia dengan mesin sehingga membangun narasi otomatisasi. Generasi muda harus dibekali nilai keadilan dalam mewujudkan kematangan dalam mengambil suatu keputusan. Selain itu, melatih kesadaran diri bahwa penggunaan AI tidak bisa mendominasi seutuhnya dan perlu pertimbangan moralitas yang bersumber dari nilai Pancasila. Dengan demikian, AI dapat dihadapi dengan rasa percaya diri tanpa khawatir terjadi pengalihan peran dan mendiskritkan eksistensi manusia.

Penutup

Sinergi pendidikan seni dan Pancasila dalam mendidik moral generasi muda di tengah era kecerdasan buatan menjadi langkah kontributif untuk memperluas pemahaman dan kesadaran moral yang didasarkan oleh nilai-nilai Pancasila. Pendidikan menjadi arena bagi pembangunan karakter dan transformasi individu, salah satunya melalui pendidikan seni yang memfasilitasi terjadinya diseminasi ilmu pengetahuan, nilai, dan kreativitas. Seni menjadi ruang adaptif bagi bertumbuhnya nilai moral sebagai bekal bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan di era kecerdasan buatan.

Hibriditas antara pendidikan seni dan Pancasila mempercepat eskalasi pembangunan nilai yang mengantarkan generasi muda bangsa memiliki kecerdasan secara holistik sekaligus kematangan karakter. Generasi muda akan menjadi generasi unggul dengan daya adaptif sekaligus reflektif yang mapan dan memiliki karakter humanis sebagai ciri dari manusia Indonesia seutuhnya. Pancasila menjadi penuntun nilai moral dalam proses mendidik generasi muda dengan segala prinsip nilai yang melekat. Mendidik generasi berdampingan dengan AI adalah respon proaktif terhadap perkembangan teknologi, untuk itu diperlukan kesadaran moral yang utuh dalam penggunaannya. Dengan demikian, sinergi pendidikan seni dan Pancasila membuka ruang pedagogis dalam proses mendidik generasi muda yang didasarkan oleh cipta, rasa, karsa guna mengarahkannya menjadi individu yang autentik, cerdas, humanis, dan berkarakter dalam bingkai nilai Pancasila.



PENDIDIKAN AGAMA DAN SENI DI ERA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Agustinus Sukariyadi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses belajar dan mengembangkan diri, meningkatkan kemampuan serta membentuk karakter. Pendidikan juga berarti memanusiakan manusia. Artinya, proses pendidikan yang mengembangkan potensi manusia menjadi manusia seutuhnya, yaitu manusia yang memiliki kesadaran, kemampuan, dan keterampilan, serta mampu berpartisipasi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan benegara. Memanusiakan manusia berarti juga mengembangkan kemampuan manusia untuk berfikir kritis, kreatif, inovatif, dan profetis. Profetis memiliki kepedulian dan empati kepada sesama dan seluruh alam ciptaan (lingkungan hidup).

Pendidikan Pancasila, Agama, dan Bahasa memungkinkan untuk menjadikan fondamen untuk pendidikan selanjutnya. Dengan agama, orang dididik untuk menjadi orang yang bisa berelasi dengan Tuhan, sesama dan alam lingkungannya. Relasi ketiga-tiganya merupakan anugerah panggilan dan perutusan manusia di dunia. Agama mengajarkan tentang cinta kasih, kalau ada tiga relasi Tuhan, manusia dan lingkungan, maka relasi tersebut merupakan manifestasi dari kasih.

Jadi Tuhan mengasihi ciptaannya, dan ciptaannya mengasihi Tuhannya dan sesama ciptaan.

Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan moral bangsa Indonesia jelas akan menuntun secara moral perjalanan bangsa. P4 (Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila) dan ada 36 butir, yang bisa menjadi tuntunan. Meskipun sudah disederhanakan menjadi 18 butir saat reformasi, tidak menutup ke 18 butir yang lain tetap menjadi pedoman dan tuntunan moral bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Butir-butir P4 sebagai pedoman praktis hidup berbangsa, perlu dilengkapi dengan apa yang mencakup filsafat dan sejarah Pancasila serta bagaimana digali dan dilahirkan. Kiranya semakin jelas bahwa Pendidikan Pancasila tetap diperlukan di semua jenjang pendidikan, formal maupun non-formal. Menghilangkan Pendidikan Pancasila berarti memotong pendidikan moral dan etika, yang pada akhirnya akan menjadikan peserta didik kehilangan etika dan moral dalam hidup.

Tidak tepat jika Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang indoktrinasi. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang bisa terus menerus dieksplorasi dan dikolaborasikan sehingga dimungkinkan kreativitas-kreativitas muncul. Hanya orang-orang yang membenci Pancasila yang selalu mengkritisi tetapi tetapi tidak memberi solusi. Seiring dengan munculnya *Artificial Intelligence* (AI), justru Pendidikan Moral Pancasila semakin relevan dilakukan. Jangan sampai pada nantinya kebijakan-kebijakan publik didasarkan pada hasil olahan dari data-data AI semata, dan tidak mempertimbangkan dengan nalar dan budi kita. AI boleh membantu kita tetapi tidak selalu menentukan kebijakan yang diambil.

Pendidikan Bahasa. Bahasa merupakan simbol untuk mengungkapkan dan menjadi sarana komunikasi yang efektif. Dengan bahasa seseorang bisa mengungkapkan keindahan, kekaguman, kemarahan, kasih sayang dan masih banyak lagi. Ini hampir sama dengan Pendidikan Seni. Seni sebagai bentuk karya seni namun juga sekaligus menjadi simbol-simbol tertentu yang bisa mengungkapkan berbagai perasaan. Perasaan sedih, marah, gembira, kekaguman, keindahan bisa terungkap lewat seni. Kekaguman seseorang terhadap keindahan bisa terungkap lewat lagu, Pelangi-pelangi alangkah indahmu. Bisa juga terungkap dalam bentuk

puisi, bisa juga terungkap pada bentuk cerita, lukisan, dan masih banyak lagi ungkapan.

Bahasa, ungkapan, ekspresi dan apresiasi itu sekarang mendapat tantangan dari sebuah kecerdasan buatan. Seseorang tidak perlu lagi berfikir bagaimana mengungkapkan dan dalam bentuk apa mau diungkapkan, minta tolong kepada AI sudah bisa keluar, lukisan, cerita, puisi. Tetapi sudah saya tulis di depan bahwa meski diekspresikan, dilukiskan dan diapresiasi oleh AI, niscaya ada kekurangan yaitu sentuhan dan rasa. Sentuhan dan rasa itu tidak bisa digambarkan bagaimana. Ibaratnya makan bakmi. Banyak mie instan tersebar di mana-mana dengan berbagai merk dan rasa. Namun masih banyak orang yang jajan mie goreng, mie godog, magelangan di pinggir-pinggir jalan. Mereka mendapatkan rasa dan sensasi dari mie di pinggir jalan, melihat ayamnya digantung, dan mendengar tek...tek...tek wajan beradu dengan serok.

Eksplorasi pendidikan keagamaan, bisakah dilakukan? Bisa. Karena iman itu hidup dan hidup itu berkembang, bereksplorasi, berkolaborasi, dan kreatif. Ambil contoh agama Samawi atau agama Abrahamis. Ada nabi-nabi yang bermunculan silih berganti, setiap nabi membawa pesan-pesan tersendiri mengenai kehidupan, hubungannya dengan Sang Pencipta, surga, neraka, sesama, dan lingkungan hidupnya. Setiap nabi merefleksikan kehidupan umatnya dan hubungannya dengan Sang Pencipta.

Pendidikan keagamaan kiranya tidak pas jika hanya membahas kitab suci dan kemudian dipraktikkan dalam kehidupan. Ia harus dikontekstualkan dengan jaman yang berkembang. Misalnya kitab suci ini, bab sekian, ayat sekian berbunyi begini, itu untuk jaman dulu. Apakah jaman sekarang masih relevan atau tidak, atau sesuai tidak dengan jamannya? Apakah kalau tidak sesuai jaman, kitab sucinya salah? Tidak juga, karena itu sesuai dengan jaman pada saat kitab suci ada. Karena itu refleksi manusia saat itu, di mana belum ada internet, telepon, dan televisi.

Pada masa munculnya agama-agama belum banyak muncul ilmu-ilmu pengetahuan. Pada saat ini ilmu-ilmu pengetahuan bermunculan, maka ilmu keagamaan harus berkolaborasi dengan ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Sebagai contoh ilmu-ilmu yang

menyangkut kemanusiaan ada keagamaan, psikologi, sosiologi, filsafat, antropologi, dan budaya. Ilmu-ilmu ini dahulu belum berkembang dan belum berkolaborasi. Sebagai contoh misalnya keagamaan menyebut bahwa bumi itu datar, tetapi karena perkembangan ilmu pengetahuan, ternyata bumi bulat. Ya keagamaan harus mengakui bahwa bumi bulat. Colombus menyebutkan kalau kamu berlayar ke barat nanti akan sampai ke timur. Ilmu agama mesti tunduk pada situasi dan keadaan yang sudah berkembang. Apakah agama akan mempertahankan bahwa bumi itu datar?

Apakah agama tidak ada yang mutlak sehingga semua bisa menyesuaikan jaman? Ada yang mutlak dan baku yang sampai kapan nanti bisa ada teori yang ditemukan. Namun seperti Tuhan Pencipta, refleksi manusia dari jaman ke jaman tetap serupa dan sama. Tentang kebenaran, kejujuran, keadilan, kasih, etik, dan moral merupakan suatu nilai-nilai yang tetap diperjuangkan oleh agama, apa pun agama dan kepercayaan itu. Kalau saja agama dan kepercayaan sudah tidak lagi memperjuangkan kebenaran, kejujuran, keadilan, etik, moral, dan kasih, maka agama akan kehilangan nilai profetismenya. Maka agama akan ditinggalkan. Ada semboyan yang menurut saya relevan untuk menjadi pedoman refleksi sebuah agama, "*Ecclesia semper reformanda*" (gereja harus selalu memperbaharui diri). Tentu dengan selektif, refleksi yang mendalam dan proses yang panjang. Demikian juga dengan fatwa-fatwa yang selalu dikeluarkan oleh para ulama, semata-mata untuk selalu bagaimana agama menghadapi jaman yang berubah. Saya kira setiap agama selalu ada dan berkembang ajaran-ajaran yang menyesuaikan jamannya. Apa pun agama dan kepercayaannya tersebut.

Pendidikan keagamaan hubungannya dengan pendidikan lainnya juga penting, bahasa, seni, dan Pancasila. Itu pula yang melahirkan praktik-praktik keagamaan menjadi berkolaborasi dengan praktik-praktik kehidupan seni, budaya, bahasa, dan kreativitas. Kita melihat ada kitab suci yang diterjemahkan ke berbagai bahasa. Kita juga melihat bagaimana hidup keagamaan telah diekspresikan ke berbagai macam bentuk seni dan bahasa. Ada lukisan, patung, relief, nyayian, musik, cerita, puisi dan masih banyak cabang seni mengeksplorasi kehidupan keagamaan menjadi karya seni.

Pendidikan Bahasa membantu bagaimana pendidikan keagamaan diselenggarakan dan dimanifestasikan. Dengan bahasa, pendidikan

keagamaan tersampaikan dengan pesan-pesan keindahan. Dengan bahasa, kitab suci bisa dibaca dan disebarluaskan, dan kita tahu bahwa kitab-kitab suci itu ada yang berbentuk himpunan surat-surat. Surat-surat keutamaan banyak ditulis oleh para pujangga Jawa untuk menjadi pedoman hidup bersama. Serat Wedhatama, Serat Wulangreh, Serat Djaka Lodhang, Serat Jayengbaya, dan lainnya merupakan bentuk bantuan atau kolaborasi antara pendidikan keagamaan dan bahasa.

Surat keutamaan ini saya anggap sebagai pendidikan keagamaan juga karena di sana dimuat juga relasi antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama dan manusia dengan lingkungan. Justru di Jawa relasi ketiga-tiganya sangat harmonis, sehingga sungguh bisa mewujudkan manusia seutuhnya. Dengan alam lingkungan kita bisa melihat bagaimana hubungan antara manusia dengan alam lingkungan dan ciptaan lainnya. Tetumbuhan dan binatang banyak yang disimbolkan menjadi lambang-lambang kehidupan yang tidak bisa diperlakukan semena-mena atau seenaknya. Pohon beringin dan pohon gayam adalah pohon yang bisa menahan air, sehingga lahan yang banyak beringin dan gayam akan subur dan air sumur tidak dalam, pun airnya segar. Ikan air tawar yang bersisik dan tidak bersisik menjadi simbol rejeki yang bisa dipegang erat dan rejeki yang mudah lepas. Seperti halnya pada bentuk sesaji, tumpeng, pisang, sayur-sayur gudangan merupakan hal-hal yang penuh simbol.

Pendidikan seni, merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan, kreativitas, dan apresiasi seni, seperti: musik, tari, wayang, teater, lukisan, pahat, kriya, dan cabang seni lainnya. Pendidikan seni selalu berkembang dinamis dan sekaligus merupakan kreativitas yang bergerak mengikuti jaman. Pendidikan seni seolah tidak pernah berhenti atau habis. Seni bisa dieksplorasi sedemikian dalam dan luas tak bertepi. Pendidikan seni banyak berkolaborasi dengan berbagai bidang pendidikan: agama, Pancasila, bahasa, dan bidang pendidikan yang lain. Seni mengekspresikan keagamaan, bahasa, Pancasila dengan indah dan keunikan tersendiri.

Ada kalanya seni dan bahasa tidak boleh untuk mengekspresikan atau menggambarkan bentuk atau ungkapan iman seseorang atau mengekspresikan bentuk keagamaan. Misalnya tidak boleh menggambarkan tokoh-tokoh suci agama ke dalam bentuk patung, lukisan, musik dan lagu, dan lainnya. Di sini kita mesti menghormati

dan menghargai pendapat tersebut. Ada pengecualian dalam hal keagamaan untuk berkolaborasi dan berkeaktivitas, karena bisa jadi menimbulkan pelecehan keagamaan.

B. Kehadiran *Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan

Kehadirannya banyak membantu kehidupan manusia dan sangat membantu. Juga dalam hal pendidikan pada umumnya kecerdasan buatan sangat membantu. Namun perlu kebijakan terhadap kehadiran kecerdasan buatan ini, karena kecerdasan buatan bekerja atas data-data yang masuk, dan data yang masuk itu segala data masuk. Ada data benar ada data yang sengaja dibuat salah dan masuk ke kecerdasan buatan. Hal ini akan menghasilkan sesuatu yang bias dan bisa berakibat fatal.

Kecerdasan buatan bisa mengeksplorasi, mengkolaborasi, dan menumbuhkan kreativitas boleh dikata tak terbatas. Namun kecerdasan buatan juga tidak mengenal hati nurani dan nalar budi, yang hanya dimiliki oleh manusia. Maka apa pun yang disajikan oleh kecerdasan buatan kita mesti mengkaji lagi apakah yang disajikan oleh kecerdasan buatan bisa dilakukan atau tidak bisa dilakukan.

Penutup

Mata Kuliah Kepribadian yang pada umumnya terdiri dari Agama, Pancasila, dan Bahasa pendidikan kejuruan dalam hal ini seni, dapat dikolaborasikan dan dieksplorasi sedemikian luas dan tak terbatas. Ini bisa lebih leluasa dieksplorasi oleh kehadiran kecerdasan buatan. Bisa memunculkan kreativitas tak terbatas pula. Di sisi lain kecerdasan buatan tidak memiliki rasa, budi dan nalar, yang hanya dimiliki manusia.

Kehadirannya perlu disyukuri dengan tetap tidak meninggalkan sikap kritis dan profetis kita masing-masing. Jadi apa yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan yang berupa seni kreativitas tak terbatas tetap harus dikolaborasikan dengan rasa, budi, dan nalar manusia.

Daftar Pustaka

- Tule, P. (Ed.). (1994). *Agama-Agama Kerabat Alam Semesta*. Penerbit Nusa Indah. (Dengan editor Wilhelmus Djulei, LIC).
- Kirchberger, G. (Ed.). (1996). *Iman dan Transformasi Budaya*. Penerbit Nusa Indah. (Dengan editor John Mansford Prior, SVD).
- Rokhani, U. (Ed.). (2020). *Kontekstualisasi Mata Kuliah Umum dan Kompleksitas Problematika Seni*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta. (Dengan editor Zulisih Maryani).
- Sudiarja, A. (Ed.). (2006). *Karya Lengkap Driyarkara*. Kanisius–Kompas–Gramedia. (Dengan editor G. Budi Subanar, St. Sunardi, & T. Sarkim)
- Tridiatma, A. (Ed.). (2023). *Pendidikan Agama Lintas Iman*. Pohon Cahaya.
- Sukaryadi, A. G. (Ed.). (2019). *Iman dalam Seni Pertunjukan*. Pohon Cahaya.
- _____ (Ed.). (2019). *Iman dalam Rupa-Rupa Seni*. Pohon Cahaya.
- _____ (Ed.). (2020). *Hati Beriman Jiwa Bersemi*. Pohon Cahaya.



MENCIPTA DENGAN CAHAYA: MENYEMAI SPIRITUALITAS ISLAM DALAM SENI DI ERA KECERDASAN BUATAN

Nur Saidah

A. Pendahuluan

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah menimbulkan perubahan paradigmatik dalam lanskap kreativitas manusia. Jika pada era sebelumnya seni dipahami sebagai ekspresi pengalaman fenomenologis yang lahir dari kesadaran subjektif, kini muncul entitas non-kesadaran yang mampu memproduksi artefak estetis. Fenomena ini memunculkan pertanyaan epistemologis dan ontologis mendasar: apakah seni tetap merupakan domain eksklusif kesadaran manusia, ataukah AI telah menggeser batas tersebut menjadi wilayah komputasi probabilistik?

Perubahan ini tidak hanya soal teknis produksi, namun menyentuh jantung spiritualitas kreatif. Islam memandang seni sebagai manifestasi ihsan, yakni melakukan sesuatu sebaik mungkin dengan kesadaran akan kehadiran Tuhan. Dalam konteks ini, penciptaan seni bukan aktivitas netral, tetapi ibadah estetis. Ketika AI mengambil alih proses kreatif, maka muncul tantangan: apakah ruh ibadah estetis masih dapat dipertahankan?

Mahasiswa sebagai generasi digital berada pada pusaran dilema ini. Di satu sisi, mereka mendapatkan manfaat efisiensi dan stimulasi kreatif dari AI; di sisi lain, mereka berhadapan dengan risiko kemalasan intelektual, hilangnya keautentikan batin, dan distorsi makna spiritual. Penelitian UNESCO menunjukkan bahwa 68% mahasiswa global menggunakan AI dalam tugas kreatif, sementara hanya 14% yang mempertimbangkan implikasi etikanya.

Dalam konteks pendidikan tinggi, situasi ini menjadi semakin kompleks. Mata Kuliah Agama Islam tradisional sering menekankan ranah kognitif normatif, namun kurang memberi ruang pada praktik estetik reflektif yang menjadi bagian integral dari pendidikan adab menurut al-Attas. Akibatnya, mahasiswa tidak terbiasa mengintegrasikan adab kreatif dengan teknologi.

Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan urgensi rekonstruksi pedagogi keagamaan berbasis literasi AI Islami. Pedagogi semacam ini tidak sekadar mengajarkan kemampuan teknis penggunaan AI, tetapi juga membentuk sensitivitas moral dan kesadaran spiritual dalam memanfaatkan teknologi.

Sebagaimana dikemukakan Nasr, seni Islam berfungsi untuk memancarkan cahaya Ilahi dalam bentuk visual, musikal, atau simbolik. Ketika medium berubah menjadi digital dan algoritmik, tugas pendidikan adalah memastikan bahwa transformasi medium tidak menghilangkan cahaya batin (*inner light*) sebagai inti spiritualitas Islam.

Diskursus mengenai hubungan spiritualitas dan teknologi telah berkembang signifikan. Rahman dan Siddiqui menyatakan bahwa teknologi dapat menjadi sarana *tazkiyatun-nafs* jika digunakan dalam kerangka tauhid dan amanah. Dengan demikian, AI bukan ancaman tetapi instrumen spiritual jika dikelola dengan etika.

Namun problem utama adalah banalitas spiritual, yakni ketika simbol keagamaan direduksi menjadi komoditas estetis digital tanpa kedalaman makna. Fenomena konten dakwah visual viral yang dangkal memperkuat argumen bahwa era digital menuntut pendekatan spiritualitas kritis.

Artikel ini berangkat dari kesadaran bahwa pendidikan agama dan seni harus bersinergi untuk menghasilkan karakter kreatif Islami yang bukan hanya mahir dalam teknologi, tetapi juga memiliki kedalaman

ihsan, amanah, dan adab digital. Dengan menggabungkan perspektif filsafat Islam, teori estetika, dan etika teknologi, tulisan ini berupaya memberikan landasan konseptual dan model praktis pembelajaran seni berbasis AI dalam bingkai spiritualitas Islam.

B. Seni, AI, dan Krisis Spiritualitas Kreatif

Seni secara tradisional dipahami sebagai produk kesadaran intensional. Husserl menekankan bahwa makna muncul melalui pengalaman kesadaran yang teraruh dimensi afektif dan reflektif. AI, sebaliknya, menghasilkan karya melalui kalkulasi tanpa pengalaman afektif. Carruthers menyebutnya *synthetic creativity*, yaitu kreativitas tanpa kesadaran.

Dalam Islam, seni yang sejati harus menumbuhkan kesadaran akan kebesaran Tuhan. Prinsip tauhid menempatkan keindahan sebagai refleksi *jamal* (keindahan) Ilahi. Ketika karya diciptakan tanpa niat dan tanpa ruh, ia kehilangan dimensi tauhidnya. Ini menjadi tantangan bagi seni berbasis AI: bagaimana memastikan kehadiran ruh kreatif manusia?

Mahasiswa kini kerap memproduksi karya seni dakwah menggunakan alat seperti Midjourney, DALL·E, atau Suno AI. Namun kegagalan umum ialah absennya refleksi spiritual dan etika dalam proses kreatif tersebut. Penelitian Nalar & Fikri menemukan bahwa 72% mahasiswa PTKI menggunakan AI untuk karya seni dakwah tanpa refleksi syariah atau spiritual.

Fenomena ini mencerminkan apa yang disebut Gunkel sebagai *delegated creativity*, yakni pendelegasian fungsi kreatif manusia kepada mesin. Ketika delegasi ini tidak diiringi kontrol spiritual, maka terjadi detasemen antara kreator dan karya, menghasilkan kekosongan makna.

Bagi Islam, manusia adalah khalifah yang diberi tanggung jawab mencipta dalam kerangka ibadah. QS Al-Mu'minun ayat 14 menegaskan kesempurnaan penciptaan Allah sebagai teladan bagi kreativitas manusia. Seni yang menyerahkan proses kreatif kepada mesin tanpa niat dan adab kehilangan fungsi ibadahnya.

Krisis spiritualitas kreatif juga tampak pada kecenderungan *aesthetic moral disengagement*, yaitu ketika pelaku kreatif mengabaikan moral demi pencapaian estetika atau viralitas. Fenomena ini dikritisi oleh Chandra & Lim dalam konteks budaya konten digital.

Dalam kerangka tasawuf, penciptaan adalah *tajalli*, manifestasi aspek Ilahi dalam diri manusia. Ketika AI digunakan sebagai sarana untuk mempercepat produksi, bukan memperdalam pengalaman *tajalli*, maka seni digital jatuh pada level superfisial.

Namun, AI tidak harus menjadi lawan. Jika ia ditempatkan sebagai alat untuk mengungkap keindahan Ilahi melalui eksperimen cahaya, tekstur, dan bentuk digital, maka ia dapat berfungsi sebagai *wasilah*/sarana menuju kontemplasi. Peran manusia tetap sebagai *nafs mudabbirah* (jiwa pengelola).

Karena itu, yang diperlukan bukan penolakan terhadap AI, tetapi pembentukan etika estetik spiritual, yakni kerangka moral yang mendorong mahasiswa untuk mengintegrasikan niat, refleksi, dan adab ketika menggunakan AI untuk berkarya. Pembelajaran seni Islami berbasis AI harus mengembangkan kesadaran bahwa kreativitas sejati bukan sekadar kemampuan menghasilkan *output*, tetapi proses pencarian makna yang menumbuhkan kedekatan dengan Allah.

C. Refleksi Islam tentang Teknologi dan Keindahan

Dalam tradisi intelektual Islam klasik, konsep keindahan (*al-jamāl*) tidak pernah berdiri sendiri sebagai entitas estetis yang bebas dari realitas metafisis. Keindahan selalu terkait dengan kebenaran (*al-haqq*) dan keteraturan kosmik (*al-nizām*). Ibn ‘Arabī menyatakan bahwa alam semesta adalah *tajalli*/manifestasi sifat-sifat Allah yang antara lain mencakup keindahan, harmoni, dan kesempurnaan. Oleh sebab itu, seni dalam Islam bukan sekadar ekspresi manusia, tetapi refleksi sifat-sifat Ilahi dalam bentuk yang dapat dirasakan oleh indra dan jiwa.

Sayyid Hossein Nasr, salah satu pemikir Muslim kontemporer paling berpengaruh dalam bidang filsafat seni Islam, menegaskan bahwa seni sejati lahir dari kosmologi tauhid—yakni pandangan bahwa seluruh realitas berpangkal pada Yang Esa. Ia menulis bahwa *Islamic art is the visible and audible expression of the immutable principles of Islam*—seni dalam Islam merupakan perwujudan visual dan simbolik dari prinsip metafisis yang abadi. Sebuah karya tidak disebut indah semata karena bentuknya enak dipandang, tetapi karena ia menyampaikan makna spiritual, menuntun kepada zikir, dan mengarahkan hati pada harmoni kosmik.

Namun perkembangan teknologi modern, terutama teknologi digital, memunculkan problem epistemologis dan etis baru. Keindahan kini direduksi menjadi sensasi instan, konsumsi visual cepat, dan algoritma popularitas. *Beauty is no longer a path to transcendence, but an instrument of attention capitalism*. Karya seni digital sering dibentuk oleh logika pasar dan bukan pencarian makna. Dalam konteks ini, Jean Baudrillard menyebut fenomena *hiper-realitas*—di mana manusia lebih percaya pada simulasi daripada realitas, dan keindahan berubah menjadi komoditas, bukan pengalaman spiritual.

Fenomena ini dapat diamati dalam budaya akademik dan kreatif generasi muda. Mahasiswa lebih sibuk menciptakan karya “viral” daripada karya yang berakar pada refleksi, kontemplasi, dan kedalaman estetik-spiritual. Hasrat eksistensi beralih dari “menjadi bermakna” menjadi “menjadi terlihat”. Fenomena ini sejatinya merupakan bentuk keterasingan modern (*ghurbah al-insān*), sebagaimana dikritik oleh Ali Syariati dan Malik Bennabi: manusia modern kehilangan hubungan organik dengan makna, tradisi, dan tujuan ilahinya.

Di titik inilah pendidikan agama memiliki peran yang sangat strategis. Fungsi pendidikan bukanlah menghakimi atau menolak teknologi, tetapi membimbing penggunaannya sesuai dengan visi tauhid. Al-Ghazālī dalam *Ihyā’ ‘Ulūm al-Dīn* menekankan pentingnya menyelaraskan akal, ruh, dan tindakan agar tidak jatuh dalam penyalahgunaan potensi-insaniah. Teknologi—termasuk kecerdasan buatan (AI) — harus dipahami sebagai amanah, bukan penguasa atas manusia. Konsep *khalīfah fī al-ardh* mengajarkan manusia untuk mengelola dunia dengan hikmah, bukan tunduk pada mekanisme yang diciptakannya sendiri.

Dalam kerangka etika Islam, AI bukanlah ancaman ontologis, melainkan tantangan moral dan spiritual: apakah manusia akan memanfaatkannya untuk *ta’mīr al-ardh* (memakmurkan bumi) atau untuk memperluas kesia-siaan? AI dapat membantu lahirnya seni digital islami yang berlandaskan *mīzān* (keseimbangan), *ihsān* (kesempurnaan), *ṣidq* (kejujuran), dan *rahmah* (kasih sayang)—jika manusia menggunakannya sebagai instrumen pengingat, bukan pelarian dari realitas spiritual.

Karena itu, refleksi Islam tentang teknologi dan estetika menuntun pada satu prinsip kunci:

Teknologi tidak boleh menjadi pengganti ruh, tetapi sarana bagi ruh untuk memantulkan Cahaya Ilahi dalam karya dan kehidupan. Pada akhirnya, keindahan teknologi tidak terletak pada kecanggihan algoritma atau kepadatan pikselnya, tetapi pada sejauh mana ia membantu manusia kembali kepada Tuhan, kepada kearifan, dan kepada fitrah keindahan terdalamnya: *Allah Jamilun wa yuhibbu al-jamal*—Tuhan Maha Indah dan mencintai keindahan.

D. Sinergi Agama dan Seni di Ruang Kelas: Dari Teori ke Aksi

Pertanyaan bagaimana sinergi agama dan seni dapat diimplementasikan secara konkret di perguruan tinggi bukan hanya persoalan metodologi pedagogis, tetapi juga persoalan epistemologi, teologi, dan etika. Dalam tradisi Islam, seni bukan sekadar ekspresi estetika, tetapi jalan pengenalan spiritual (*ma'rifah*). Ibn 'Arabi menyebut seni sebagai *tajalli al-haqq*, yaitu manifestasi keindahan Tuhan di alam simbol, sedangkan al-Ghazālī memaknai keindahan (*jamāl*) sebagai sarana penyucian hati agar dekat dengan sumber kebenaran (*al-Haqq*).

Dalam konteks pendidikan tinggi modern—yang sedang bergerak di tengah revolusi kecerdasan buatan—sinergi agama dan seni menjadi semakin penting, bukan hanya untuk estetika kurikulum, tetapi untuk membangun kesadaran etik dan spiritual dalam produksi pengetahuan dan teknologi. Sayyed Hossein Nasr menegaskan bahwa teknologi hari ini cenderung melahirkan *disconnected mind*, yaitu pikiran yang tercerabut dari akar spiritualitas. Oleh karena itu, membangun ruang pertemuan antara agama dan seni adalah upaya rekoneksi epistemologis—menghubungkan kembali teknologi dengan etika, kreativitas dengan tauhid, dan inovasi dengan tanggung jawab moral.

Dari kerangka ini, empat inisiatif aplikatif berikut bukan sekadar program, tetapi representasi transformasi paradigma pendidikan agama dari model informatif (transfer pengetahuan) menuju model performatif-transformatif (pengalaman spiritual kreatif).

1. Proyek Kolaboratif AI dan Keindahan Spiritual

Gagasan integrasi mahasiswa keagamaan dan seni dalam proyek digital bertema nilai Qur'ani merupakan langkah strategis membentuk *co-creation of meaning*. Proyek ini bukan hanya teknik produksi konten, tetapi juga ruang dialog teologis-estetis. Dalam

proses penciptaan poster, musik, atau video Qur’ani, mahasiswa perlu diajak untuk merenungkan apakah teknologi—terutama AI generatif—menjadi *khalifah assistant* (membantu amanah manusia) atau *istibdal* (menggantikan fungsi manusia). Di sinilah refleksi spiritual berperan, bukan sebagai formalitas, tetapi sebagai instrumen muhasabah epistemik.

Seni digital menjadi ruang *tazakkur*: kesadaran bahwa ayat-ayat Qur’an tidak hanya dibaca (*qira’ah*), tetapi dihadirkan melalui estetika yang terjaga adabnya (*al-tabarruk bi kalamillah*).

2. Kelas Diskusi “Etika Kreatif Digital”

Kelas ini dapat berfungsi sebagai laboratorium dialektika *maqashid al-syari’ah*. Ketika mahasiswa menganalisis kasus seperti AI menciptakan lukisan Ka’bah atau menghasilkan selawat dengan suara sintetis tanpa *sanad* artistik dan spiritual, mereka akan menyadari bahwa pertanyaan utama bukan boleh atau tidak, tetapi: Apakah ini mendekatkan manusia kepada Allah atau menjadikan agama sekadar estetika tanpa ruh? Menurut al-Shatibi, *maqashid syariah* bekerja pada dimensi *maslahah* dan *hifdz al-din*—bukan sekadar halal-haram formalistik.

Diskusi ini menyiapkan mahasiswa menghadapi era di mana citra keagamaan dapat diproduksi tanpa kesadaran spiritual, sebuah fenomena yang Zygmunt Bauman sebut sebagai *liquid sacred*: kesucian yang cair dan kehilangan makna.

3. Studio Seni Islami Digital Kampus

Studio digital ini bukan ruang teknis, tetapi ruang kontemplasi kreatif. Ia memosisikan seni bukan sekadar media dakwah, tetapi ruang *tasyakkul spiritual*—tempat di mana iman mengambil bentuk visual, audio, naratif, atau interaktif.

Festival Seni Islami Digital berperan sebagai *public witnessing of faith*—manifestasi nilai Qur’ani melalui bahasa seni kontemporer. Di sini, estetika Islam modern tidak lagi diposisikan sebagai pelengkap, tetapi sebagai wacana epistemik yang menghidupkan nilai tauhid melalui teknologi.

Ini sejalan dengan pemikiran Titus Burckhardt bahwa seni Islam tidak boleh kehilangan jiwa tauhid meskipun menggunakan medium modern.

4. Evaluasi Berbasis Proses dan Nilai

Evaluasi model ini merupakan kritik terhadap paradigma pendidikan modern yang hanya berorientasi pada hasil. Dalam epistemologi Islam, niat, adab, dan proses justru lebih menentukan nilai amal dibandingkan *output* formal.

Penilaian yang mencakup: kejujuran intelektual (amanah ilmiah), refleksi spiritual (*tazkiyah*), etika penggunaan teknologi, dan kesadaran *maqashid*, akan membentuk mahasiswa bukan hanya sebagai teknokrat atau seniman, tetapi sebagai insan beradab (terminologi Syed M. Naquib al-Attas).

E. Kritik dan Tantangan

Mewujudkan sinergi agama, seni, dan teknologi dalam pendidikan tinggi bukan proses linier. Ia menuntut transformasi paradigma, perubahan kultur akademik, dan pergeseran epistemologi dari pemisahan menuju integrasi makna. Namun idealitas visioner tersebut kerap menghadapi realitas struktural dan psikologis kampus yang belum siap. Tantangan berikut mengungkap sisi problematik yang perlu dibaca secara kritis.

1. Gap Literasi Teknologi pada Dosen MPK

Masih banyak dosen mata kuliah keagamaan di bawah koordinasi UPT Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) yang belum familiar dengan teknologi kreatif seperti kecerdasan buatan, desain digital, *prompt engineering*, atau platform *AI-assisted storytelling*. Tantangan ini bukan sekadar teknis, tetapi epistemologis.

Sebagian dosen masih beroperasi dalam pola pedagogi transmisi, bukan eksplorasi kritis-partisipatif. Paulo Freire menyebut fenomena ini sebagai *banking education*, di mana mahasiswa dianggap sebagai wadah kosong untuk diisi, bukan subjek kreatif yang membangun makna.

Dalam konteks keislaman, tantangan ini membuat agama sering diajarkan sebagai dogma statis, bukan sebagai proses *tajdid* (pembaharuan), *ijtihad* (penggalan hukum), atau *tathwir al-waqi'* (pengembangan fakta). Padahal, Al-Qur'an sendiri menyapa manusia dengan kata kerja sadar: *tafakkur* (berfikir), *tadabbur* (merenung/kontemplasi), *tazakkur* (refleksi), dan *ta'qilun* (menalar), bukan sekadar *tataffuq* (mencocokkan).

2. Pandangan bahwa Seni Tidak Relevan dengan Agama

Sebagian *civitas academica* masih memandang seni sebagai wilayah sekuler, asing, bahkan berpotensi distraktif bagi religiusitas. Perspektif ini lahir dari warisan modernisme—yang memisahkan rasionalitas, spiritualitas, dan estetika—bukan dari tradisi Islam. Padahal dalam sejarah Islam: Masjid dibangun dengan geometri kosmik, Mushaf Al-Qur'an dihiasi khat yang penuh adab, dan seni suara (*al-sama'*) menjadi ladang penyucian batin bagi kaum sufi.

Ibn Arabi menyebut seni sebagai “bahasa rahasia antara wujud dan kesadaran manusia.” Sementara Seyyed Hossein Nasr menegaskan bahwa seni Islam bukan “hiasan,” melainkan kosmologi yang mengambil bentuk visual. Dengan demikian, memisahkan seni dari agama adalah memutus manifestasi *jamal* (keindahan) dari *jalal* (keagungan Tuhan), padahal keduanya adalah dua wajah Tauhid.

3. Sistem Penilaian Akademik yang Masih *Output-Oriented*

Struktur penilaian dalam pendidikan tinggi masih mengutamakan hasil akhir (*output*), bukan proses (*journey*). Padahal dalam epistemologi Islam, nilai bukan hanya ditentukan oleh capaian, tetapi oleh niat, adab, dan kejujuran proses. Pandangan ini sejalan dengan konsep *ethics of care* dalam pedagogi kontemporer, di mana pembelajaran tidak hanya diukur dengan performa, tetapi dengan pertumbuhan moral dan kesadaran diri. Jika seni digital Islami dievaluasi hanya berdasarkan kualitas estetika atau teknis, maka dimensi spiritualnya hilang. Seni berubah menjadi kompetisi formal, bukan sarana kontemplasi.

4. Ancaman Banalitas Spiritual di *Era Artificial Intelligence*

Tantangan paling fundamental adalah munculnya banalitas spiritual—ketika nilai Islam berhenti menjadi sumber transformasi batin dan berubah menjadi sekadar ornamen digital, filter estetis, atau *branding* identitas.

Fenomena ini dapat disebut Disneyfikasi kesucian—agama dijadikan konsumsi visual yang mudah, cepat, estetis, tetapi dangkal. Jean Baudrillard menyebut keadaan ini sebagai *simulacra*—ketika realitas spiritual digantikan citra, dan citra lebih dipercaya daripada makna. Jika AI menghasilkan mushaf digital, khotbah otomatis, atau kaligrafi

Qur’ani tanpa ruh, maka agama kehilangan *sirr*—dimensi batin yang menuntun manusia kepada Allah, bukan sekadar simbol.

Di sinilah gagasan seni sebagai dzikr visual menjadi penting. Seni Islami digital bukan dibuat untuk memuaskan estetika *audience*, tetapi untuk menghidupkan kesadaran Allah dalam diri pembuat dan penikmatnya.

F. Solusi dan Jalan ke Depan: Menuju Ekosistem Pendidikan Islam yang Kreatif, Etis, dan Transenden

Jika kritik terhadap sinergi agama, seni, dan teknologi menyingkap keterbatasan struktural dan spiritual, maka solusi bukan hanya sekadar menutup celah teknis, tetapi membangun orientasi baru. Sinergi ini tidak boleh berakhir sebagai slogan akademik, tetapi harus tumbuh sebagai habitus—kebiasaan intelektual dan spiritual yang hidup dalam budaya kampus. Dengan demikian, arah masa depan pendidikan tidak hanya menghasilkan lulusan yang kompeten secara digital, tetapi juga beradab secara spiritual.

Di titik ini, gagasan sinergi Islam, seni, dan AI harus berakar pada pendidikan karakter digital, sebuah pendidikan yang bukan hanya mengajarkan *how to use technology*, tetapi juga *why and to what end it is used*. Di sinilah nilai adab, akhlak, dan spiritualitas memainkan peran fundamental dalam mengarahkan perkembangan teknologi agar tetap berada dalam orbit kemanusiaan dan ketuhanan.

1. Menyusun Kurikulum MPK Berbasis *Islamic AI Literacy*

Kurikulum baru harus memberikan landasan epistemologis bahwa AI bukan sekadar alat produksi kreatif, tetapi juga entitas yang membentuk cara berpikir, persepsi estetika, bahkan konstruksi teologis mahasiswa.

Islamic AI Literacy mencakup tiga dimensi:

Dimensi	Fokus	Pertanyaan Kritis
Teknis	Cara kerja AI, <i>prompt design</i>	Bagaimana AI menghasilkan makna?
Etis	Maslahat–mafsadat, plagiarisme, privasi	Siapa yang bertanggung jawab atas ciptaan AI?
Spiritual	Adab, amanah, niat	Apakah penggunaan AI ini ibadah atau sekadar konsumsi digital?

Dalam kerangka *maqashid al-syari'ah* (tujuan ajaran Islam), literasi AI bukan tujuan akhir, tetapi sarana menjaga martabat manusia sebagai makhluk berkesadaran. Sejalan dengan pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas, kurikulum harus menempatkan tatanan ilmu (*knowledge hierarchy*) sebagai panduan, bukan membiarkan teknologi menentukan nilai.

2. Pelatihan Lintas Keilmuan bagi Dosen–Menghapus Sekat Intelektual
Sinergi tidak mungkin terjadi bila dosen agama, teknologi, dan seni beroperasi dalam ruang epistemik terpisah. Dibutuhkan kolaborasi ontologis, bukan sekadar proyek administratif.

Model pelatihan ini dapat mengikuti pendekatan *interdisciplinary co-teaching*, di mana dosen agama bertemu dengan praktisi desain digital, dosen agama berdiskusi dengan ahli multimedia, atau dosen agama berdialog dengan *programmer* AI generatif.

Pelatihan ini bukan hanya pengembangan kompetensi, tetapi transformasi epistemologi. Sebagaimana Parker Palmer menyebutnya, pendidikan sejati bukan soal transfer data, tetapi perjumpaan antara jiwa, ilmu, dan realitas hidup.

3. Menumbuhkan Budaya Refleksi Digital

Dalam budaya digital yang serba cepat, mahasiswa perlu dilatih untuk berhenti sejenak—melihat teknologi dengan mata batin, bukan hanya mata logika. Pertanyaan reflektif seperti:

“Apakah teknologi ini mendekatkan saya pada makna, atau sekadar memberi sensasi?” adalah bentuk *tadabbur*/renungan digital, mengembalikan manusia pada kesadaran eksistensial di tengah lautan algoritma.

Refleksi ini dapat difasilitasi melalui: *journaling* ruhani digital, lingkaran wacana seni Islami, atau *meditative creative workshop* berbasis konsep *khushu'*, *khidmah*, dan ikhlas. Tradisi sufi menyebut proses ini sebagai *tazkiyah al-nafs*—penyucian diri agar tindakan kreatif tidak dicemari ego, pamer (*riya'*), atau simulasi kesalehan.

G. AI sebagai Mitra Spiritual, Bukan Pengganti Ruhani Manusia

Konsep ini merupakan fondasi arah masa depan pendidikan Islam. Teknologi tidak boleh menjadi idola baru atau pemilik otoritas moral, tetapi harus kembali pada posisinya sebagai khadim—pelayan manusia.

Manusia dalam tradisi Islam bukan sekadar agen produksi, tetapi *Abdullah*/hamba Allah sekaligus *khalifatullah*. AI hanyalah alat bantu bagi tugas kekhalifahan tersebut—bukan penentu nilai, bukan pembimbing spiritual, apalagi pengganti intuisi ruhani.

H. Menuju Era Baru Pendidikan Berbasis Tauhid dan Teknologi

Jika langkah-langkah ini diterapkan, AI tidak lagi menjadi ancaman bagi kemanusiaan atau spiritualitas, tetapi menjadi mitra kreatif, cermin reflektif, dan bahkan pemantik zikir intelektual. Sinergi agama, seni, dan teknologi akhirnya menemukan bentuknya bukan dalam dokumen kurikulum semata, tetapi dalam diri mahasiswa yang: mampu berpikir kritis, berkarya estetik, hidup beradab, dan berorientasi ibadah. Dengan demikian, pendidikan Islam masa depan tidak hanya memproduksi teknokrat, seniman, atau akademisi—tetapi manusia yang sadar akan makna dirinya di hadapan Tuhan.

Penutup

Era kecerdasan buatan sedang menguji batas kemanusiaan kita. Di tengah kecanggihan algoritma, manusia justru ditantang untuk lebih “manusiawi”: berpikir, berperasaan, dan beriman. Sinergi antara mata kuliah Agama Islam dan seni adalah upaya untuk menyalakan kembali ruh penciptaan—agar seni tidak hanya indah di mata, tetapi juga menyentuh hati dan menumbuhkan kesadaran akan Sang Pencipta. Seni yang diilhami nilai Islam bukan nostalgia masa lalu, melainkan tindakan spiritual yang paling modern: mencipta dengan cahaya, bukan sekadar dengan piksel.

Daftar Pustaka

- Al-Ghazali. (t.t.). *Ihya' Ulum al-Din*. Dar al-Ma'rifah.
- Al-Attas, S. M. N. (1991). *The Concept of Education in Islam*. ISTAC.
- _____. (t.t.). *Islam and Secularism*.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. (2019). Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Burckhardt, T. (2009). *Art of Islam: Language and Meaning*. World Wisdom Books.
- Gunkel, D. J. (2022). *Deconstructing Digital Ethics: AI and the Future of Creativity*. MIT Press.
- Nasr, S. H. (1987). *Islamic Art and Spirituality*. SUNY Press.
- _____. (1997). *Man and Nature: The Spiritual Crisis of Modern Man*. HarperCollins.
- Palmer, P. (1993). "To Know as We Are Known: Education as a Spiritual Journey". *HarperOne*.
- Rifai, M. (2023). "Etika dan Teknologi dalam Perspektif Islam." *Jurnal Filsafat Islam*, 15(2), 45–58.
- Saidah, N. (2020). *Panduan Berislam dalam Berseni*. Markumi Press. (dengan Bachrum Bunyamin).
- Zubair, A. (2024). "AI dan Tantangan Moral Kreativitas." *Jurnal Teknologi & Etika*, 3(1), 12–21.



KARAKTERISTIK KESALAHAN EJAN DAN TIPO DALAM PENULISAN AKADEMIK MAHASISWA SENI

Fortunata Tyasrinestu

Pendahuluan

Kajian ini berangkat dari pengalaman ketika pelaksanaan Tugas Akhir (TA) terutama sidang ujian tugas akhir banyak dijumpai komentar atau masukan dari dosen penguji terkait penulisan tugas akhir utamanya dalam penulisan kata dan kalimat. Pada tahapan ini sering dijumpai kesalahan berbahasa dalam ragam tulis akademik. Komentar yang sering muncul adalah mahasiswa belum sepenuhnya menerapkan kaidah kebahasaan yang baik sehingga masih terdapat banyak kesalahan. Kesalahan dapat pula disebabkan oleh kurangnya penguasaan kaidah ejaan dan kurangnya ketelitian dalam menulis. Selain itu, dijumpai banyak typo (kesalahan pengetikan) terkait penulisan ejaan. Typo ini sering kali menjadi alasan untuk ketidaktelitian dalam penggunaan ejaan, selain tentu saja kesalahan teknis yang tidak disengaja. Namun dijumpai pula bahwa typo menjadi alasan membenaran bahwa mahasiswa sebenarnya tidak memahami Ejaan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada masa pandemi Covid-19 ini ketika penulisan karya tulis TA menjadi salah satu indikator penulisan TA yang baik, komunikasi ragam tulisan menjadi sesuatu yang penting agar pesan dan makna

yang ingin disampaikan sesuai dan tidak menyimpang. Di sinilah peran ejaan menjadi penting.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kesalahan yang sering dilakukan mahasiswa seni pada pemahaman Ejaan Bahasa Indonesia dan kesalahan typo penelitian. Urgensi penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas TA mahasiswa. Penulisan TA yang menerapkan kaidah EBI dengan benar memudahkan pembaca dalam memahami makna dan tujuan penulisan.

Karya tulis ilmiah merupakan wujud penuangan proses berpikir melalui kata-kata. Penuangan kata-kata yang dirangkaikan untuk menyampaikan ide harus jelas, ringkas, cermat, sehingga tidak menimbulkan salah tafsir. Jelas berarti pemilihan kata dan strukturnya benar, ringkas, tidak bertele-tele, cermat, dan tidak ambigu. Pemahaman yang baik terhadap kaidah penulisan diharapkan dapat mewujudkan hal tersebut. Oleh karena itu, penguasaan ejaan mutlak diperlukan bagi seseorang yang berkecimpung dalam kegiatan ilmiah. Penelitian menunjukkan bahwa kesalahan dapat pula disebabkan oleh kurangnya penguasaan kaidah ejaan dan kurangnya ketelitian dalam menulis. Penyampaian gagasan yang tepat menggunakan bahasa, termasuk kaidah ejaan dan tanda baca harus diterapkan dengan benar agar isi TA mudah dipahami. Beberapa kesalahan yang dijumpai sementara pada beberapa TA mahasiswa adalah penggunaan kata depan di dan awalan *di-*; penggunaan kata di mana, yang mana; penggunaan kata hubung, dan penggunaan tanda baca yang kurang tepat. Lebih lanjut penelitian Brown, mengemukakan bahwa pada kenyataannya pembelajar bahasa selalu membuat kesalahan dan kesalahan tersebut dapat diobservasi, dianalisis, dan diklasifikasikan untuk mengetahui atau memperhatikan kesalahan pembelajar dalam suatu sistem pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa kesalahan berbahasa (ragam tulis) dapat dijadikan objek penelitian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pembelajar dan keberhasilan dalam proses pembelajar bahasa. Pada kesalahan typo yang sering diungkapkan mahasiswa, James mengemukakan pandangannya bahwa kesalahan yang dilakukan dapat berupa ketidaktahuan linguistik dan apa yang orang tidak ketahui. Hal ini berarti bahwa kesalahan itu muncul karena seseorang tidak mengetahui atau belum menguasai linguistik bahasa sumber, sehingga mereka menggunakan sesuatu yang tidak diketahui

tersebut yang mengakibatkan kesalahan dan pemakaian bahasa atau kesalahan performansi.

Metode penelitian bersifat kualitatif dengan data sebanyak dua puluh TA sebagai sampel yang diambil secara acak di perpustakaan. Analisis hanya akan dilakukan pada bab pendahuluan TA karena isi bab tersebut didominasi ide penulis, seperti: latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian. Penerapan EBI pada sampel TA akan dideteksi kesalahan-kesalahannya dan dideskripsikan.

Ada beberapa perbedaan dalam ragam lisan dan tulisan mahasiswa seni ketika menulis dalam akademik. Perbedaan ragam lisan dan tulisan sebagai acuan untuk mendeskripsikan dan menulis dalam ragam akademik adalah:

Tabel 1. Perbedaan Ragam Lisan dan Ragam Tulisan

Ragam Lisan	Ragam Tulisan
Ada lawan bicara yang mendengarkan	Tidak memerlukan lawan bicara
Unsur-unsur fungsi gramatikal tidak selalu dinyatakan dengan kata-kata tetapi dengan gerak dan mimik	Fungsi-fungsi gramatikal harus dinyatakan secara eksplisit
Terikat pada situasi, kondisi ruang dan waktu	Tidak terikat oleh situasi, kondisi, ruang, dan waktu
Diksi tidak cermat	Diksi harus cermat
Makna dipengaruhi oleh tinggi rendah, panjang pendek nada suara/intonasi	Makna ditentukan terutama oleh pemakaian tanda baca dan ejaan

Berikut kesalahan umum dalam penulisan yang dijumpai dalam masa persiapan penulisan mahasiswa yang didapat dari hasil diskusi terpumpun adalah: (a) mahasiswa tidak menyiapkan referensi dengan baik, (b) tidak memperhitungkan ketersediaan data, (c) tidak menyiapkan kerangka penulisan, (d) tidak mengikuti perkembangan lingkungan, dan (e) tidak menyiapkan kamus dan tesaurus. Pada persiapan penulisan mahasiswa belum terbiasa menyiapkan kamus dan tesaurus untuk melihat dan mencari kata-kata yang tepat dan memeriksa apakah kata yang dituliskan sudah baku atau tidak baku apabila menjumpai kata-kata yang meragukan bagi mahasiswa. Ketika memilih kata, kita harus mempelajari kata tersebut di kamus. Kalau ingin mencari padanan katanya maka harus menggunakan tesaurus. Misalnya kata *mengemas*, padanan katanya dapat berupa mengatakan,

menguraikan, menjelaskan, dan memaparkan, tergantung dari objek yang akan dibahas. Dengan berbekal tesaurus, perbendaharaan kata menjadi semakin lengkap dan bervariasi sehingga pembaca artikel tidak cepat merasa bosan.

Kesalahan dalam masa penulisan dijumpai terbanyak dalam kesalahan yang berkaitan dengan penulisan kata, kalimat, paragraf, penomoran, struktur kalimat, kesalahan penggunaan huruf kapital, dan kesalahan penulisan singkatan.

Tabel 2. Contoh Kesalahan dalam Penulisan

Kalimat yang Mengandung Kesalahan		
	Keterangan	Perbaiki
Berdasarkan kajian tersebut dapat dirumuskan hipotesis seperti di bawah ini.	Kesalahan penulisan kata depan <i>di, ke, dari</i>	Berdasarkan kajian tersebut dapat dirumuskan hipotesis pertama seperti di bawah ini.
Di sisi lain, aktivitas musik juga merupakan salah satu pekerjaan yang menyenangkan.	Kesalahan penulisan kata depan <i>di, ke, dari</i>	Di sisi lain, aktivitas musik juga merupakan salah satu pekerjaan yang menyenangkan

Pemahaman mahasiswa musik terhadap istilah musik dapat dikenal melalui pemakaian istilah musik dalam ragam lisan dan tulisan mahasiswa seni. Ada beberapa istilah musik yang dapat dikenali melalui istilah musik dalam tempo, dinamika, eknik, ekspresi, pengulangan, dan istilah umum. Dalam ragam akademik penggunaan istilah khusus dalam bidang seni menjadi penanda bahwa ragam baku dalam penulisan akademik lebih ditekankan penggunaan istilah dalam bidang tersebut. Berikut contoh perbedaan istilah umum dan istilah khusus yang dipakai dalam ranah akademik dalam bidang seni musik.

Tabel 3. Pemakaian Istilah Umum dan Istilah Khusus

Istilah Umum	Istilah Khusus
orkes lengkap	Simfoni
Keserasian nada-nada yang berbeda membentuk satu kesatuan	Harmoni
Secepat orang berjalan	Andante
Nyaring, keras	Forte

Selanjutnya pada tahap akhir penulisan adalah masa penyelesaian penulisan. Mahasiswa dijumpai tidak membaca kembali naskah dan tidak meminta orang lain untuk membacanya sehingga naskah tersebut langsung diserahkan kepada pembimbing, misalnya. Hal inilah yang menyebabkan banyak keluhan terjadinya typo dan kesalahan dalam penulisan mahasiswa.

Penutup

Kesalahan yang dilakukan mahasiswa karena ketidaktahuan dan kurangnya persiapan dalam prapenulisan dengan melihat dan menemukan di kamus serta tesaurus. Kesalahan akibat ketidaktahuan linguistik dan apa yang belum diketahui. Kesalahan itu muncul karena mahasiswa tidak mengetahui atau belum menguasai bahasa sumber sehingga mereka menggunakan sesuatu yang tidak diketahui tersebut yang mengakibatkan kesalahan dan pemakaian bahasa atau kesalahan performansi.

Daftar Pustaka

- Agustiningsih, D. D., & E. Rusmana. (2017). "Langue Bahasa Indonesia untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa." *Semantik*, 6(2), 11–20.
- Brown, H. D. (1994). *Principles of Language Learning and Teaching*. Prentice Hall Regents.
- Hamid, M. S. (2012). *Metode Edutainment*. Diva Press.
- James, C. (1998). *Error in Language Learning and Use*. Longman.
- Mustadi, A., & M. Amalia. (2020). "Spelling Writing Error Analysis in Nonfiction Essay of Elementary Students." *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 177–187.
- Sugiarto, E. (2013). *Master EYD Edisi Baru*. Grup Khitah Publishing.
- Yakob, M., & S. Asra. (2019). "Analysis of Spelling Error in Dissertation Based on the General Guideline for Indonesian Spelling." *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 455–460.



UNVEILING AI-MEDIATED SPEAKING PRACTICE: EFL STUDENTS' PERCEPTIONS OF SESAME AI

Denty Marga Sukma

Introduction

The advancement of Artificial Intelligence has transformed pedagogical views and policies in overall aspects. For the past few years, digital awareness, particularly AI, is no longer an option for the instructors in higher education yet becomes the obligations to at least know how AI takes part in the students' daily basis. Generative AI (e.g. ChatGPT, Gemini, Deepseek) becomes one of the earliest generative AI widely spread in the society. Prior to the emergence of Generative AI, the majority of the studies investigate how it may be the users' smart and personalized assistant. Through its wide database, offered with its rapid responses, the users in higher education find it as the dynamic learning supports which assists them in completing tasks. This also results in a reduction of students' cognitive burden (Gutierrez, 2023) due to simplified tasks. As revealed by prior studies, AI can help the students to become independent learners (Amonova et al., 2023; Sujannah et al., 2025) and to stimulate their creative thinking by providing alternative viewpoints not considered by them (Xie et al., 2023) serving as brainstorming partners. Nevertheless, the debate persists regarding students' critical thinking whether it improves or reduces as Octaberlina

et al. (2024) warn the users not to be overdependent as it may reduce engagement and as a results reducing critical thinking and creativity. To note, the users' overreliance on AI should be avoided as it still requires external sources which depend on users' personal objective and personal progress evaluation as mentioned by Sujannah et al. (2025).

Artificial Intelligence, despite the debate of its use, contributes to language learning in the past few years as most studied discussed (Ebadi et al., 2025a; Khalifa & Albadawy, 2024; Liando et al., 2025; Yuan, 2021). It is perceived as double-edged sword in the recent studies which help both the learners and instructors while potentially weaken their critical thinking and self-confidence. The majority of the studies put higher expectation on AI use to provide personalized learning and targeted feedback (Crompton et al., 2024; Hysaj et al., 2025). AI is currently an unbearable phenomenon, which all learners will eventually use it for diverse purposes. Due to the advancement of AI, particularly generative ones, language learning in higher education is challenged to adapt thoroughly with the easiness without hindering the process of language acquisition.

Recent studies have demonstrated a decline in individuals' awareness of their own linguistic capabilities and self-confidence in producing discourse as a consequence of excessive reliance on AI. Rather than engaging their cognitive resources to construct appropriate and meaningful expressions, users frequently resort to their smartphones as most preferred medium for accessing AI (Shubha et al., 2025), for even rudimentary communicative tasks, such as composing brief emails or casual online greetings. To prevent AI from overshadowing human agency, particularly in the context of language learning, it is imperative to position AI as a collaborative learning partner rather than a dominant substitute for learners' own productive efforts.

Regarding the use of AI in English as Foreign Language (EFL) classroom, there exist ELSA Speak, Duolingo, Flow Speak, Eduling Speak etc. which use the voice as the main core of its features in the past few years. Moreover, there also exists Sesame which is considered a new AI tool established its demo in February 2025. As of October 2025, Sesame AI is currently in beta stage to choose the testers. Featuring two voices: Maya (female) and Miles (male), Sesame AI is accessible on website and is potentially on iOS. Unlike other conversational AI tools that only provided scripted and straightforward dialogues, Sesame

AI allows the user to have dynamic conversation flows through its open-ended questions. Through Natural Language Processing (NLP) technology, Sesame AI is able to communicate with human language. Despite its revolutionary, Sesame AI is in the stage of improving all features to mimic human voice including its emotions, thereby avoiding neutral, flat voice. However, due to its new establishment, studies focusing on the investigation on the use of Sesame as AI-speaking based in EFL classroom.

Therefore, two research questions are proposed: (1) How do EFL learners perceive Sesame as a speaking-based AI tool? and (2) To what extent is Sesame AI considered useful or challenging? By investigating those research questions, the current study aims to serve insights for both EFL learners and instructors to potentially use AI in intervening EFL classroom while maintaining the awareness in the positive and negative impacts it follows. Additionally, this research may take a role in the recent discussion on the collaboration between human and AI tool across disciplines. Within the investigation, the researchers expect the finding may fill in the empirical gaps on potential speaking-based AI tools (e.g. Sesame) in EFL classroom in higher education.

Methodology

This study employed a qualitative design to explore how AI in education (AIED) can enrich contextual understanding within EFL classrooms under diverse circumstances, including students' thoughts and perceptions (Yin, 2003, 2016). The research was conducted with first-year students of the Music Department, Faculty of Performing Arts, Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, during the 2025/2026 academic year. Data were collected through an open-ended survey distributed to 100 students enrolled in a compulsory English course. A total of 61 students voluntarily completed the survey; their identities were anonymized and coded to ensure confidentiality. Through thematic analysis of the framework described by Braun & Clarke (2012), each response was analyzed into meaningful units and assigned one or multiple relevant codes based on the emerging themes. Code frequency reflects the number of times each theme appeared across the *dataset*. The participants could contribute multiple coded ideas in indicating the thematic prevalence.

Results and Discussion

The results of open-ended surveys reflect the students’ perceptions on the use of *Sesame* as an effort to integrate AI into language learning by capturing both positive (n = 5) and negative perception (n = 2). The survey was collected based on the students’ experience in two-week usage. Below is the figure depicting theme code frequency.

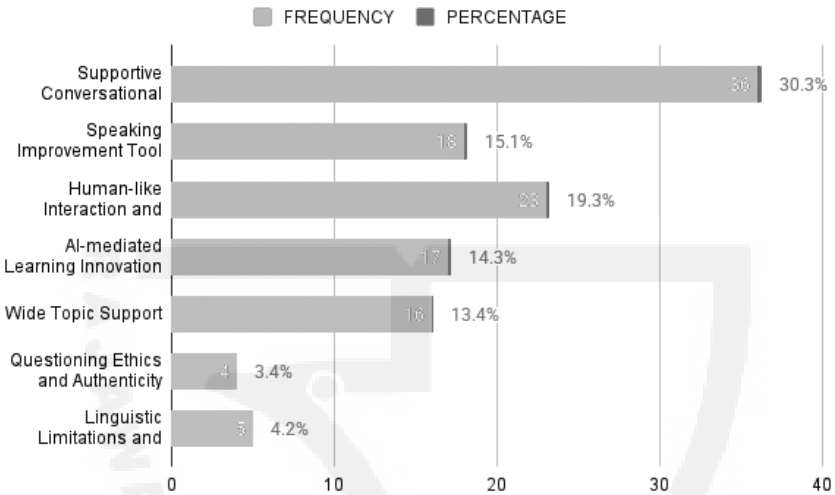


Figure 1. Theme Code Frequencies

The figure reflects that positive perception of Supportive Conversational Partner was the most prevalent theme (n = 36, 30.3%). Two underlying reasons revealed were that *Sesame* offers human-like interaction and emotional resonance (n = 23, 19.3%) and it provides wide topic support during conversation (n = 16, 13.4%). Therefore, the students expect that it can serve as a tool to improve their English-speaking skill (n=18, 15.1%). Despite the students’ enthusiasm on AI-mediated learning innovation (n = 17, 14.3%), which they perceive this as the new breakthrough, as many as 4 codes (3.4%) were identified as negative sentiments towards AI tools by questioning ethics and authenticity. Moreover, two problems arose in the survey due to linguistic limitation and technical disruptions (n = 5, 4.2%). Based on the Research Question, the thematic results mapping are as follows:

Table 1. Thematic Results Mapping

Research Questions	Themes	Sample Excerpts
Learners' Perception on Sesame in EFL	Supportive Conversational Partner	"It's like having a friend to talk to." (P21) "It's a very unique AI because we can talk like we're friends." (P28)
	Human-like Responses and Emotional Resonance	"The AI feels natural and makes speaking practice more comfortable." (P34) "A bit surprised because the voice sounds like a human." (P36)
	AI-Mediated Learning Innovation	"Oh wow, this AI is super cool!" (P37) "It can incredibly speak various languages." (P58)
Usefulness and Challenges of Sesame in EFL	Speaking Improvement Tool	"This can practice my speaking, it's so helpful." (P27) "I'm happy because finally I found a place for me to learn English speaking. (P38)
	Wide Topic Support	"We discussed about anything. The last topic is that she asked if I have a superpower what would it be." (P40) "I talk about random things with Maya." (P38)
	Questioning Ethics and Authenticity	"I'm not comfortable using AI, because they are damaging the environment with their unnecessarily high energy and water consumption. They also contribute to a lot of e-waste and carbon footprint." (P19) "I am dizzy, I don't think this AI will help me." (P17)
	Linguistic Limitation and Technical Disruptions	"I asked if Miles spoke Javanese and Batak. He answered, but I didn't understand what he meant." (P17) "Good, but the AI is not really smart, she talks slowly and not to the point." (P44)

Learners' Perception on Sesame AI in EFL

Most participants underscored that Sesame potentially becomes a supportive conversational partner as it provides instant feedback for any topic they threw. Moreover, it was described as friendly and approachable as they can train their speaking skills anywhere at hands.

"We discussed about human feeling, talk about my favorite movies and music, singing "Do you wanna build a snowman?" and she knew the song." (P24)

“I discussed a lot with Maya about the current life problems and about love and so on.” (P26)

The abovementioned excerpts reflect the participants' perception of AI as fostering a relaxed and non-judgmental speaking environment. As stated on the Sesame website, and corroborated by most participants, the platform offers natural human-like voices and authentic conversational flow, making computer-mediated interactions feel remarkably lifelike. Initially, however, many students held negative stereotypes about AI-based speaking tools, assuming that such systems would produce robotic voices and mechanical, formulaic responses. Their expectations were shaped by frequent exposure to Google-based voice technologies (e.g., Google Maps and Google Translate), Amazon's Alexa, Apple's Siri, and Microsoft's Cortana which they described as monotonous and emotionally flat. Therefore, students anticipated that conversations with Sesame would be dull and awkward. Nevertheless, these preconceived notions were challenged after actual use of the platform. The participants' reflections indicate a notable shift in perception, as illustrated in the following excerpts.:

“Fun, I feel fun when I do the conversation with Maya because Maya's sound feels so real, I feel like I really do conversation with another people.” (P8)

“Maya gave me quite a shock actually because she was talking while giving expressions into the conversation which shocked me a little.” (P20)

The excerpts correspond to the students' positive perception as Sesame provides natural and human-like responses due to its use of modern voice AI, NLP, and deep learning. Other perceptions were expressed as in the following:

“It's great! it doesn't feel like AI, just like talking with someone I know. It feels natural.” (P40)

“I think so Sesame makes conversations feel natural and interactive, so it really helps me practice and improve my speaking skills in a fun way.” (P56)

The majority of students demonstrated a positive outlook, believing that Sesame could serve as a reliable speaking partner. Most participants emphasized that practicing with Sesame might gradually enhance their confidence, as the absence of human judgment creates a psychologically safe environment. As identified by Amonova et al. (2023), some language learners have higher anxiety level when practicing with human

partner. Participant 7 affirmed this perspective, stating, “*Sesame AI help us to speak English more fluent and feel confident.*” When the confidence boosted, the students are expected to perform better as they are engaged in the speaking activities.

The theme also depicts how the students (represented by P35 and P53) were enthusiastic with AIED as an innovative and sophisticated medium for facilitating their learning, which may stimulate their curiosity to give another try. It is important to highlight that EFL classrooms can benefit from collaboration with AI-mediated learning tools, allowing students to access diverse and personalized approaches to developing their English skills in the era of artificial intelligence. Several students noted that they had initially associated AI solely with text-based applications such as ChatGPT, which primarily assist in generating written responses. Their experience with Sesame AI, however, expanded this perception by introducing them to speech-based feedback and real-time conversational practice, thereby offering a more interactive and communicative form of language learning in EFL classroom.

Usefulness and Challenges of Sesame AI in EFL

Several students further illustrated their perception of Sesame as a “real” partner through expressions such as “a friend to talk to,” “I am no longer alone,” and “the same way as talking to friends.” These responses can be interpreted from two interconnected dimensions: language learning and psychological well-being. From a language learning perspective, students valued AI as a source of timely feedback, fast responses (Ebadi et al., 2025b), and neutrality; all of which contribute to building communicative confidence. The students believe it may facilitate their L2 acquisition, particularly in speaking skill, which earlier studies have empirically found (Jeon, 2024; Wang et al., 2023). The students asserted:

“It surely improves my speaking skill, because it is like you are talking to a native speaker in phone call.” (P4)

“I’m sure I can upgrade my speaking skills to be better. The conversation feels dynamic and not stiff.” (P32)

The excerpts above demonstrate students’ optimistic perceptions of Sesame AI’s usefulness, which appeared to enhance their motivation and

engagement in speaking practice. Increased motivation and engagement were perceived to contribute to better learning outcomes. In addition to its natural and clear voice, the AI's dynamic conversational flow provided students with opportunities to express opinions, brainstorm ideas, and engage in brief debates. As mentioned by several participants, both Maya and Miles frequently offered relevant follow-up questions, enabling the conversation to progress smoothly. Moreover, the system's ability to cover a wide range of topics ($n = 16$; 13.4%) was perceived as beneficial for vocabulary expansion. Students reported discussing diverse themes, including self-introduction, music lessons, daily routines, ethnic diversity, campus life, human rights in Indonesia, and humor, all of which supported more authentic and varied language use.

Psychologically, however, the extensive use of AI for language practice may reshape learners' perceptions of interpersonal interaction, potentially diminishing their sense of safety in human communication contexts. Earlier discoveries find that the students were anxious to speak to people even to their peers (Abrams, 2023). Some students added that the feeling to be judged is unbearable, as already explained by Ebadi et al. (2025b), yet speaking with Sesame AI will not emotionally affect them as they are aware that it is a human-created technology rather than a sentient interlocutor. Consequently, the students perceive Sesame as a valuable tool that not only facilitates language practice but also offers a judgment-free environment that supports their confidence and speaking fluency.

Nevertheless, alongside these positive sides of the use of Sesame AI, several challenges emerged in students' experiences with AI-assisted speaking practice. The linguistic issues where the students found some responses or feedback are less accurate. As mentioned in the Table 1, the students did not catch the responses due to inaccurate answers, and sometimes irrelevant responses. Based on the researcher's classroom observations, several technical constraints appeared to contribute to instances of irrelevant or incoherent AI responses. Two primary factors were identified. First, some students relied on phone speakers instead of using headsets or earphones, resulting in unclear voice *input* that limited the system's ability to accurately interpret prompts or questions. Second, multiple students often used Sesame AI simultaneously within close proximity, causing overlapping audio signals that interfered

with the system's voice recognition process. According to the AI's programmed mechanism, as represented by its voice agents Maya and Miles, the system can only process one distinct human voice at a time which is the strongest signal. Additional voices are registered as noise or unintelligible codes which disrupt the signals, leading to irrelevant replies. These findings highlight that effective interaction with AI-based speaking tools depends not only on linguistic competence but also on the quality of the technological setup and classroom management.

Second, some participants also questioned ethics and authentic interaction (n = 4, 3.4%) by emphasizing that the ethical and balanced use of AI should receive careful attention as this excerpt in the following:

"I think there are better and more ethical ways to practice your English-speaking skills." (P19)

While Kwok et al. (2025) found that the users' discomfort in using AI may stem from various factors particularly users' views, e.g. knowledge, familiarity, privacy concerns, perceived risks, etc., one of the students in this study, instead, expressed distinct concern about negative environmental impacts due to AI which leaves e-waste and carbon footprint. As mentioned in Table 1, the student highlight how AI can harm global environment causing e-waste and carbon footprint. This corresponds to the recent studies that training phase of advanced AI systems involves intensive energy usage, posing sustainability concerns, e-waste, and rising energy consumption (Alnafrah, 2025; Zhuk, 2023). However, seen from another point of view, the excerpts are identified as questioning the ethics as some perceived conversations with human peers to be more genuine and appropriate than those with AI, which may reduce students' sensitivity to authentic human interaction. This reflected what is mentioned by 'distancing effect' which the students reverting to use AI will be disconnected from their study object (Dakakni & Safa, 2023). Moreover, it remains essential for developing communicative competence in the real-world setting and AI initially serves in the preparation stage prior to actual conversation, e.g. academic speaking, actual speaking with native speakers. This concern reflects the need to position AI as a complementary learning partner rather than a replacement for genuine social communication.

Conclusion

In conclusion, students' experiences indicate a positive shift in EFL learning through the integration of Sesame AI as a mediating tool. Beyond its novelty and human-like responsiveness, Sesame AI facilitates improvements in students' speaking skills, confidence, and learning autonomy, complementing traditional classroom settings. Emphasizing the principle of assisting rather than replacing human interaction, this finding underscores the role of AI as a supportive partner in language development. Language instructors therefore play a pivotal role in guiding students to adapt to technological advancements with critical awareness. In an era of rapid innovation, sophisticated technology necessitates equally sophisticated pedagogical and ethical competencies to balance its benefits and challenges.

References

- Abrams, Z. (2023, July). AI is changing every aspect of psychology. Here's what to watch for. *Monitor on Psychology*, 54(5). *Monitor on Psychology*, 54(5). <https://www.apa.org/monitor/2023/07/psychology-embracing-ai>
- Alnafrah, I. (2025). The Two Tales of AI: A Global assessment of the environmental impacts of artificial intelligence from a multidimensional policy perspective. *Journal of Environmental Management*, 392, 126813. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2025.126813>
- Amonova, S., Juraeva, G., & Khidoyatov, M. (2023). Harnessing the Potential of Artificial Intelligence in Language Learning: is AI Threat or Opportunity? *ACM International Conference Proceeding Series*, 292–297. <https://doi.org/10.1145/3644713.3644751>
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. *APA Handbook of Research Methods in Psychology, Vol 2: Research Designs: Quantitative, Qualitative, Neuropsychological, and Biological.*, 2, 57–71. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- Crompton, H., Edmett, A., Ichaporia, N., & Burke, D. (2024). AI and English language teaching: Affordances and challenges. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2503–2529. <https://doi.org/10.1111/bjet.13460>

- Dakakni, D., & Safa, N. (2023). Artificial intelligence in the L2 classroom: Implications and challenges on ethics and equity in higher education: A 21st century Pandora's box. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5(August), 100179. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100179>
- Ebadi, S., Velayati, S., Ramezanzadeh, A., & Rawdhan Salman, A. (2025a). Exploring the impact of AI-powered speaking tasks on EFL learners' speaking performance and anxiety: An activity theory study. *Acta Psychologica*, 259(August), 105391. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105391>
- Ebadi, S., Velayati, S., Ramezanzadeh, A., & Rawdhan Salman, A. (2025b). Exploring the impact of AI-powered speaking tasks on EFL learners' speaking performance and anxiety: An activity theory study. *Acta Psychologica*, 259(June), 105391. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105391>
- Hysaj, A., Dean, B. A., & Freeman, M. (2025). Exploring the purposes and uses of generative artificial intelligence tools in academic writing for multicultural students. *Higher Education Research and Development*, 44(7), 1686–1700. <https://doi.org/10.1080/07294360.2025.2488862>
- Jeon, J. (2024). Exploring AI chatbot affordances in the EFL classroom: young learners' experiences and perspectives. *Computer Assisted Language Learning*, 37(1–2), 1–26. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2021241>
- Khalifa, M., & Albadawy, M. (2024). Using artificial intelligence in academic writing and research: An essential productivity tool. *Computer Methods and Programs in Biomedicine Update*, 5(March), 100145. <https://doi.org/10.1016/j.cmpbup.2024.100145>
- Kwok, A., Li, C., Rauf, I. A., & Keshavjee, K. (2025). *Knowledge is not all you need for comfort in use of AI in healthcare*. 238(May 2024), 254–259.
- Liando, N. V. F., Tatipang, D. P., Rorimpandey, R., Kumayas, T., Saudah, K., & Iskandar, I. (2025). AI-Powered Language Learning: A Blessing or a Curse for English Language Education? *Studies in English Language and Education*, 12(1), 301–311. <https://doi.org/10.24815/siele.v12i1.34842>

- Octaberlina, L. R., Muslimin, A. I., Chamidah, D., Surur, M., & Alfin, A. (2024). Exploring the impact of AI threats on originality and critical thinking in academic writing. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6), 8805–8814.
- Shubha, T. A., Vaidya, P., Ali, P. M. N., & Lund, B. D. (2025). Integration of AI-based applications in education: how students feel about the ChatGPT era? *Global Knowledge, Memory and Communication*. <https://doi.org/10.1108/GKMC-04-2024-0227>
- Sujannah, W. D., Suwarso, P. N., & Unsiah, F. (2025). The correlation between ChatGPT use and learning autonomy among ESP students. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2517508>
- Wang, X., Liu, Q., Pang, H., Tan, S. C., Lei, J., Wallace, M. P., & Li, L. (2023). What matters in AI-supported learning: A study of human-AI interactions in language learning using cluster analysis and epistemic network analysis. *Computers & Education*, 194, 104703. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104703>
- Xie, Y., Boudouaia, A., Xu, J., AL-Qadri, A. H., Khattala, A., Li, Y., & Aung, Y. M. (2023). A Study on Teachers' Continuance Intention to Use Technology in English Instruction in Western China Junior Secondary Schools. *Sustainability (Switzerland)*, 15(5). <https://doi.org/10.3390/su15054307>
- Yin, R. K. (2016). *Qualitative Research from Start to Finish*. The Guilford Press.
- Yuan, X. (2021). Design of College English Teaching Information Platform Based on Artificial Intelligence Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1852(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1852/2/022031>
- Zhuk, A. (2023). Artificial Intelligence Impact on the Environment: Hidden Ecological Costs and Ethical-Legal Issues. *Journal of Digital Technologies and Law*, 1(4), 932–954. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.40>

BIODATA PENULIS



Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A., lahir di Yogyakarta, 24 April 1981. Setelah lulus dari SMAN 4 Yogyakarta, melanjutkan studi di Program Studi Sastra Indonesia, UGM Yogyakarta dan lulus tahun 2003. Tahun 2005, mengambil S-2 Minat Sastra, Program Studi Ilmu-ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, UGM. Di tengah masa studi S-2, diterima bekerja di Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai dosen tetap hingga saat ini. Setelah lulus pada tahun 2008, mendapatkan kesempatan studi Program Doktor pada Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora konsentrasi Sastra melalui jalur beasiswa empat tahun kemudian. Lulus pada tahun 2018, lalu menjabat sebagai Kepala UPT MPK ISI Yogyakarta hingga 2024. Selepas itu, selama satu tahun berikutnya dia menjabat sebagai Sekretaris Lembaga Penjaminan Mutu, dan Pengembangan Pembelajaran (LPMPP) dan saat ini dia menjadi Sekretaris Jurusan Musik. Kiprah menulisnya dimulai sejak masih duduk di bangku SMA ketika ia mengikuti kegiatan Bengkel Sastra yang diselenggarakan oleh BalaiB ahasa Yogyakarta. Ia juga menerima

gemblengan keilmuan bersastra di Sanggar Sastra Indonesia Yogyakarta (SSIY) yang dibentuk oleh Balai Bahasa Yogyakarta. Karya-karya antologi, baik puisi maupun cerpen, tersebar di berbagai buku, antara lain: *Mata Angin*, *Noktah*, *Ginanthi Pelangi*, dan *Spring Fiesta*. Buku kumpulan puisinya terbit tahun 2005 berjudul *Cinta, Beri Kami Tuhan*. Tulisan ilmiahnya tersebar di berbagai prosiding dalam berbagai forum ilmiah, baik bertaraf nasional maupun internasional, serta di berbagai jurnal terakreditasi Sinta 2. Ia juga aktif sebagai pengelola jurnal. Tercatat saat ini dia menjadi Editor in Chief pada Jurnal Resital yang telah terindeks Scopus Q1. Ia juga menjadi editor di Jurnal Promusika; dan Jurnal Dance, dan Theatre Review (DTR).



Zulisih Maryani, Menempuh pendidikan S-1 Jurusan Sastra Indonesia, FIB, UGM; S-2 Minat Linguistik, Ilmu-Ilmu Humaniora, FIB, UGM; dan S-3 Minat Linguistik, Ilmu-Ilmu Humaniora, FIB, UGM. Menjadi editor di Penerbit Gama Media Yogyakarta (2002-2004) dan hingga sekarang menjadi editor lepas. Menjadi staf pengajar di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2005-sekarang); Sekretaris Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2006-2009); Sekretaris

Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta (2013-2017), dan Ketua Satuan Pengawas Internal ISI Yogyakarta (2024-sekarang). Aktif mengelola *J"Journal of Urban Society's Arts (JUSA)"* ISI Yogyakarta; *"REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi; Specta"*; dan *"Jurnal Pengabdian Seni"*. Menjadi mitra bestari di *Jurnal Sutasoma*, *Mavib*, *Offscreen*, dll. Aktif menulis buku dan artikel jurnal; meneliti; dan menjadi narasumber *workshop* penulisan ilmiah.



Megawati Atiyatunnajah, lahir di Klaten, 20 Juni 1987. Menempuh pendidikan di SD Negeri Klaten 1 (1993-1999), SMP Negeri 2 Klaten (1999-2002), SMA Negeri 1 Klaten (2002-2005), melanjutkan ke jenjang Perguruan Tinggi pada tahun (2006-2010) di S-1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret. Kemudian (2010-2011) jenjang Magister S-2 di Ilmu Hukum, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Saat ini penulis sedang menempuh Program Doktorat di S-3 Ilmu Hukum Universitas Sebelas Maret. Selain mengajar, penulis aktif dalam kegiatan *Legal Drafting* dan *Contract Drafting* (2012-2022) dan menjadi tim advokasi pendampingan hukum di Layanan Konsultasi Bantuan Hukum, Universitas Negeri Yogyakarta (2012-2019). Menjadi Dosen Tetap di Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2022-sekarang) dan Tutor di Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka (2021-sekarang) serta sebagai Korektor di Universitas Terbuka UPBJJ Jakarta (2020-sekarang). Aktif menulis prosiding, karya ilmiah, jurnal dan modul serta selalu berpartisipasi dalam mengikuti *workshop* nasional maupun *workshop* internasional.



RR Ari Prasetyowati, S.H., LL.M., lahir di Kulon Progo, 27 Oktober 1980 lulus S-1 Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta tahun 2003, lulus S-2 Magister Ilmu Hukum Universitas Gadjah Mada Yogyakarta tahun 2013. Pada Tahun 2006 menjadi dosen tetap di Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta. Saat ini aktif mengajar di beberapa prodi, Prodi Film dan Televisi, Prodi Animasi, Prodi Fotografi, Prodi Produksi Film dan Televisi dengan mengajarkan Mata Kuliah Kewarganeraan, Pancasila, HAKI, dan Etika Film dan Televisi.

Dr. Prima Dona Hapsari, M.Hum., lahir di Yogyakarta tahun 1977. Menamatkan program S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan S-2 Program Studi Kajian Bahasa Inggris dari Universitas Sanata

Dharma. Dan pada 2025 menamatkan program doktoral antropologi di Universitas Gadjah Mada. Pengalaman kerja sejak tahun 2010 sebagai dosen tetap di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Pada 2004-2020 menjadi Ketua Unit Urusan Internasional ISI Yogyakarta. Saat ini menjabat sebagai Ketua Program Studi Konservasi Seni di Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.

Kusuma Putri, S.Fil., M.Phil., merupakan dosen Prodi Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ia menyelesaikan studi S-1 di Filsafat Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2016-2020. Kemudian, Ia melanjutkan studi S-2 Filsafat Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2022-2023. Kusuma juga merupakan alumni Pemantapan Nilai-Nilai Kebangsaan (Taplai) Lembaga Ketahanan Nasional Republik Indonesia (Lemhannas RI) pada tahun 2022. Kusuma memiliki ketertarikan pada fokus kajian Filsafat Sosial, Filsafat Seni, Pendidikan Karakter, Kebangsaan, dan Pancasila.

Annas Fitria Saadah, S.Fil., M.Phil., merupakan staf pengajar di Prodi Musik ISI Yogyakarta. Ia menempuh Pendidikan S-1 di Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada pada tahun 2008, dan melanjutkan S-2 di tempat yang sama pada tahun 2013. Ia aktif menulis, salah satunya *Filsafat Musik dan Bunga Rampai UPT MPK ISI Yogyakarta* dengan tema Rekonsepsi Seni dalam Konteks Penyesuaian, Pengembangan, dan Pengayaan Karakter Seni dan Budaya Masyarakat. Selain menulis, ia juga terlibat dalam beberapa kegiatan pengabdian seperti pada tahun 2023 ia menjadi ketua tim dalam program pengabdian yang didanai oleh kemendiknasintek (BIMA) dengan judul kegiatan *“Psikoedukasi Pertolongan Pertama Psikologis sebagai Upaya Pencegahan Bunuh Diri untuk Siswa di SMAN 1 Pengasih”*. Ia juga terlibat aktif dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka sebagai DPL di Kampus Mengajar dari tahun 2021 hingga 2024. Korespondensi dapat dilakukan melalui e-mail: annas.fitria@isi.ac.id.



Agustinus Sukariyadi, lahir di Yogyakarta, 69 tahun. Pendidikan Sarjana Sosiologi Fisipol Universitas Widya Mataram Yogyakarta dan Sarjana Agama Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang. Pensiun PNS, jabatan terakhir Kepala Bimas Katolik Provinsi Jawa Tengah. Pernah menjadi tenaga edukatif, mengajar Sosiologi di:

1. Sekolah Tinggi Pastoral St.Fransiskus Semarang 2007-2012
2. Mengajar Agama Katolik di Akademi Farmasi Theresiana Semarang 2007-2012
3. Akademi Analis Kesehatan Theresiana Semarang 2007-2012
4. Akademi Perawat Asih Husada Semarang 2007-2012
5. Mengajar Agama Katolik di Univ.Mercu Buana Yogyakarta 2013-2020
6. Mengajar Agama Katolik di AA-YKPN 2013-sekarang
7. Mengajar Agama Katolik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2013-sekarang

Buku yang telah ditulis: *Merah Kuning Putihku; Tumbuh dan Berbuah di Bumi Jawa Tengah; Ora Owah Ora Gingsir 100% Katolik 100% Indonesia*.

Pernah menjadi Editor di buku *Menghadapi Trend Pendidikan Abad 21; Dari Umah dan Sekolah Kita Tumbuhkan Karakter Anak; Ngopi; Iman dalam Seni Pertunjukan; Iman dalam Rupa-rupa Seni*; dan Menjadi kontributor tetap *Majalah Bahasa Jawa Djaka Lodang*. Tempat tinggal Dusun Padon, Sendangreja Minggir, Sleman, 55562.



Dr. Nur Saidah, M.Ag., lahir di Kediri, 11 Februari 1975, merupakan dosen dan peneliti bidang Pendidikan Islam dan Sejarah Peradaban Islam di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan jabatan akademik Lektor. Ia menyelesaikan pendidikan formal mulai dari SDN Sidomulyo I (1986), MTsN Kediri II (1989),

PGAN Kediri (1992), Sarjana Bahasa dan Sastra Arab IAIN Sunan Kalijaga (1998), Magister Pemikiran Pendidikan Islam (2004), hingga Doktor Studi Islam konsentrasi Sejarah dan Kebudayaan Islam (2019). Selain menempuh pendidikan formal, ia juga mengenyam pendidikan pesantren di Al-Husna Banjaran Kediri (1986–1992) dan Pesantren Ali Maksum Krapyak Yogyakarta (1992–1998). Sejak tahun 2005, Nur Saidah aktif mengajar di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, sekaligus menjadi pengajar Pendidikan Agama Islam di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ia juga memiliki pengalaman mengajar di STIA Alma Ata Yogyakarta (2006–2016) serta di Madrasah Aliyah Unggulan Pondok Pesantren Al-Imdad Bantul (2015–sekarang). Dalam bidang organisasi akademik, ia pernah menjabat sebagai Sekretaris Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam (2019–2024), Ketua Program Studi Magister MPI (2024–2028), pengurus bidang kurikulum PPMI Prodi MPI (2022–2024), anggota UPT MPK ISI Yogyakarta (2005–sekarang), bidang kurikulum DPW FKDT DIY (2018–2023) dan bidang dakwah PC Muslimat NU Bantul (2024–2029). Fokus kajian ilmiahnya mencakup peradaban Islam, seni dan budaya Islam, pendidikan Islam, serta pengembangan karakter dan kurikulum modern. Salah satu karyanya adalah buku *Kaligrafi Arab di Bangunan Keraton Yogyakarta*, serta *Panduan Berislam dalam Berseni* (2020), *Modul Sejarah Peradaban Islam Universitas Terbuka* (2025). Di samping publikasi di jurnal nasional terakreditasi, ia aktif dalam pemberdayaan masyarakat, dan pelatihan peningkatan kompetensi guru.



Fortunata Tyasrinestu lahir di Yogyakarta, menamatkan Pendidikan S-1 di Jurusan Musik Sekolah FSP ISI Yogyakarta dan Fakultas Sastra (Ilmu Budaya) UGM. Studi lanjut S-2 pada Program Pascasarjana Fakultas Psikologi UGM dengan minat Psikologi Pendidikan. Mendapatkan beasiswa untuk studi lanjut S-3 masih di UGM Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora. Saat ini sebagai staf pengajar di Jurusan Pendidikan Musik ISI Yogyakarta, pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia, Psikologi Musik Pendidikan, Psikologi Musik, Interdisipliner Musik Pendidikan, Pendidikan Musik

Inklusi, dan pengajar di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Selain itu, aktif dalam kegiatan seminar, simposium, lokakarya, festival musik kreatif, dan *workshop* yang berkaitan dengan anak dan musik pendidikan. Selain itu juga sebagai pencipta lagu anak *Tubuhku Sehat* yang diciptakan bersama guru-guru SD berhasil memenangkan lagu terbaik pada Lomba Cipta Lagu Anak Nasional Dendang Kencana 2017 Kompas-Gramedia-Bentara Budaya. Terlibat dalam operet musikal dalam rangka ulang tahun Sanggar Anak Alam di Taman Budaya Yogyakarta dengan lagu tema untuk sekolah tersebut bersama Widyawan HP dengan judul *Sanggar Anak Alam* dan menjadi *Mars Sanggar Anak Alam*.

Denty Marga Sukma, M.Pd. adalah dosen MPK Bahasa Inggris di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ia menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta pada 2016 dan lulus jenjang S-2 Pendidikan Bahasa Inggris di PTN yang sama pada tahun 2019. Selain mengajar, ia juga aktif membagikan video pembelajaran bahasa Inggris di kanal YouTube miliknya.

SENI DAN MATA KULIAH UMUM DALAM TRANSFORMASI DIGITAL BERBASIS AI

Buku *Seni dan Mata Kuliah Umum dalam Transformasi Digital Berbasis AI* menghimpun berbagai pemikiran dan kajian akademik yang merefleksikan relasi antara seni, Mata Kuliah Umum (MKU), dan perkembangan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan tinggi. Transformasi digital berbasis AI tidak hanya menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran dan penciptaan karya seni, tetapi juga memunculkan persoalan etika, orisinalitas, bahasa akademik, serta pembentukan karakter dan spiritualitas yang perlu disikapi secara kritis dan reflektif.

Artikel-artikel dalam buku ini membahas beragam tema, mulai dari problematika normalisasi AI dalam praktik akademik, tantangan etika dan kekhasan berbahasa ilmiah, hingga inovasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan dalam pembentukan karakter dan identitas kebangsaan. Selain itu, buku ini juga menyoroti peran AI dalam praktik seni rupa dan desain, sinergi pendidikan seni dengan nilai-nilai Pancasila dan pendidikan agama, serta upaya menyemai spiritualitas dalam praktik seni di era digital. Aspek pedagogik dan akademik turut diperkaya melalui kajian mengenai penulisan akademik mahasiswa seni dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Melalui pendekatan multidisipliner yang berakar pada rumpun mata kuliah umum, bunga rampai ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademik bagi pendidik, peneliti, dan mahasiswa dalam memahami serta merespons transformasi seni dan pendidikan di era kecerdasan buatan secara humanis, etis, dan berkelanjutan.



RajaGrafindo Persada

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Jl. Raya Leuwisung No. 112
Kel. Leuwisung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telp 021-84311162

Email: rajapers@rajagrafindo.co.id

www.rajagrafindo.co.id

RAJAWALI PERS
DIVISI BUKU PERGURUAN TINGGI

