

**LAPORAN PENELITIAN REGULER  
YANG DIAJUKAN KE LEMBAGA PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN MASYARAKAT**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE-HUMAN CO-CREATION* DAN PERSONALISASI EKSPLORASI  
DESAIN PADA PENDIDIKAN DKV**

Disusun oleh:

**Ketua Tim**

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd. (10605007/0325017901)

**Anggota Mahasiswa:**

Grace Patricia Widjaja (625230130)

Steve George Setiawan (625230125)

David Amadeus Gerungan (625230117)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN  
DESAIN UNIVERSITAS  
TARUMANAGARA JAKARTA  
NOVEMBER 2025**

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN PENELITIAN  
Periode I / Tahun 2025**

1. Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Artificial *Intelligence-Human Co-Creation* dan Personalisasi Eksplorasi Desain pada Pendidikan DKV
  
2. Skema Penelitian : REGULER
3. Ketua Tim
  - a. Nama dan Gelar : Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd.
  - b. NIDN/NIK : 0325017901/10605007
  - c. Jabatan/Gol : Asisten Ahli
  - d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
  - e. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
  - f. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
  - g. Alamat Kantor : Kampus I Untar, Jl. S. Parman No.1 Jakarta 11440
  - h. Nomor HP/Tlp/Email : 0818111997 / [sitip@fsrd.untar.ac.id](mailto:sitip@fsrd.untar.ac.id)
  
4. Anggota Tim Penelitian
  - a. Jumlah Mahasiswa : 4 orang
  - b. Nama Mahasiswa I/NIM : Grace Patricia Widjaja /625230130
  - c. Nama Mahasiswa II/NIM : Steve George Setiawan /625230125
  - d. Nama Mahasiswa III/NIM : David Amadeus Gerungan /625230117
  - e. Nama Mahasiswa IV/NIM : -
5. Lokasi Kegiatan Penelitian : Universitas Tarumanagara dan Studio Desain Jakarta
6. Luaran yang dihasilkan : Artikel, HKI, Prototipe
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : Periode I (Januari - Juni)
8. Biaya yang disetujui LPPM : Rp 12.000.000

Jakarta, 29 November 2025

Menyetujui,  
Kepala LPPM

Ketua Tim



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si  
NIK: 10103030

Dr. Siti Nurannisaa P.B. S.Sn., M.Pd  
NIK: 10605007

# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE-HUMAN CO-CREATION DAN PERSONALISASI EKSPLORASI DESAIN PADA PENDIDIKAN DKV

## ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam industri kreatif telah membawa perubahan signifikan dalam cara desainer mengeksplorasi ide dan menyusun komposisi visual. Dalam konteks pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV), AI berpotensi menjadi alat eksplorasi yang dapat memperluas kemungkinan desain dan memperkuat pemikiran kreatif mahasiswa. Namun, sebagian besar pendekatan pembelajaran yang ada masih memosisikan AI sebagai alat otomatisasi semata, belum banyak mengeksplorasi bagaimana mahasiswa memahami, memaknai, dan mempersonalisasi interaksi mereka dengan AI. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis *AI-Human Co-Creation* dengan pendekatan personalisasi, yang memungkinkan mahasiswa DKV menggunakan AI sebagai mitra eksplorasi tanpa kehilangan kendali atas proses berpikir kreatif mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi eksploratif, melibatkan 120 mahasiswa DKV dari tiga kelas dan studi industri kreatif bidang DKV. Data diperoleh dari hasil proyek desain berbasis AI, refleksi tertulis mahasiswa, dan observasi kelas. Analisis dilakukan dengan metode deskriptif, analisis isi visual untuk mengevaluasi elemen-elemen desain yang dihasilkan, serta pemetaan tematik reflektif untuk mengidentifikasi pola pikir dan strategi kreatif yang muncul dalam narasi dokumentasi mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan kerangka konseptual dan model pembelajaran yang mendukung personalisasi berbasis AI dalam konteks pendidikan desain. Kontribusi penelitian ini mencakup penguatan pedagogi desain yang adaptif terhadap teknologi serta pengembangan strategi pembelajaran yang tetap menempatkan intuisi, estetika, dan pemaknaan sebagai pusat proses kreatif.

**Kata Kunci:** pendidikan, desain, visual, *artificial intelligence*

## 1. PENDAHULUAN

Kemunculan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam dunia pendidikan telah menawarkan pendekatan transformasional terhadap metode pembelajaran konvensional sering kali belum sepenuhnya mengakomodasi keragaman gaya belajar dan preferensi individu, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis praktik dan kreativitas (Laurillard, 2012; Tomlinson, 2014). Di balik potensi revolusionernya, teknologi ini juga menimbulkan ketegangan konseptual antara efisiensi teknologis dan nilai-nilai kemanusiaan yang masih menjadi wacana kritis di berbagai disiplin, termasuk dalam konteks pendidikan desain. Meskipun integrasi AI telah banyak diteliti dalam bidang STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*), penelitian yang mengkaji kontribusinya dalam ranah pendidikan berbasis seni dan desain, khususnya Desain Komunikasi Visual (DKV), masih sangat terbatas. Penggunaan AI dalam pendidikan DKV cenderung terfokus pada aspek teknis, seperti otomatisasi desain grafis dan pengolahan gambar, sementara kontribusinya dalam proses desain pada aspek kolaboratif dalam pendidikan desain belum banyak dibahas secara mendalam. Kajian mengenai model pembelajaran berbasis AI yang mengintegrasikan *co-creation* dan personalisasi dalam konteks pendidikan DKV masih terbatas, dimana terdapat tantangan di antaranya kesiapan infrastruktur, resistensi pedagogis, serta kurikulum yang adaptif terhadap karakteristik eksploratif dan kreatif.

Pendidikan DKV menekankan pada proses eksplorasi visual yang kompleks, pengembangan estetika dan komunikasi pesan. Salah satu pertanyaan yang muncul adalah bagaimana teknologi AI dapat memperkaya proses pembelajaran desain tanpa mengurangi kualitas atau nilai dari proses desain itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan kekhawatiran bahwa peran desainer dalam penciptaan karya dapat tereduksi atau tergantikan oleh AI. Padahal, dalam setiap proses desain, terdapat unsur-unsur kemampuan manusia yang tidak dapat digantikan oleh mesin, seperti intuisi, pemahaman kontekstual,

dan nilai-nilai kreatif yang berhubungan dengan budaya, pengalaman, serta identitas personal. Meskipun AI dapat membantu mempercepat beberapa aspek teknis dalam desain, peran desainer sebagai pengarah dan kreator tetap sangat penting dalam menjaga kualitas dan keaslian karya yang dihasilkan. Penelitian yang ditunjukkan oleh (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019) dan (Popenici & Kerr, 2017), lebih menekankan pada peran AI sebagai alat bantu teknis atau instrumen efisiensi, belum menyentuh aspek proses kreatif dan personalisasi dalam desain. AI dapat meningkatkan produktivitas desainer melalui otomatisasi tugas rutin, namun pemanfaatannya memerlukan pengembangan keterampilan baru agar kreativitas dan identitas desainer tetap terjaga dalam kolaborasi manusia-mesin.

Fenomena terkini menunjukkan bahwa kecerdasan buatan (AI) telah mengubah proses kerja desainer yang sebelumnya bersifat manual menjadi lebih berbasis teknologi dan algoritma, terutama dalam tugas-tugas seperti eksplorasi alternatif ide gagasan, tata letak, pemilihan warna, dan penciptaan bentuk visual. Transformasi ini meningkatkan efisiensi kerja desainer, namun juga memunculkan kekhawatiran mengenai pergeseran peran desainer dari pencipta menjadi kurator atas hasil produksi AI. Sementara itu kemungkinan peran AI dalam sistem otomatis branding, yang membuka peluang baru bagi desainer namun tetap membutuhkan intervensi kreatif manusia dalam pengambilan keputusan strategis (Engawi, Gere, dan Richards, 2022). AI mampu memperkuat daya ungkap ide dalam desain seni, tetapi juga menuntut kemampuan desainer untuk mempertahankan identitas kreatif personal dalam proses kolaborasi dengan teknologi (Zhai, 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi peran aktif mahasiswa dalam menafsirkan, menyesuaikan, dan mengevaluasi keluaran AI secara reflektif dan kontekstual.

Dalam konteks pendekatan pembelajaran, konsep *human co-creation* telah diidentifikasi sebagai strategi yang mendukung proses belajar kolaboratif yang dialogis dan partisipatif. (Kukulka-Hulme et al., 2020) menyatakan bahwa integrasi AI dalam pendidikan dapat memperkuat keterampilan manusia seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, yang merupakan aspek-aspek yang masih sulit dicapai oleh teknologi. Namun, implementasi model *co-creation* dalam pendidikan desain yang melibatkan AI masih minim eksplorasi. (Durall Gazulla, Bauters, Hietala, Leinonen, & Kapros, 2020) menekankan bahwa *co-creation* dan *co-design* dapat berkontribusi pada inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi, dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan secara aktif. Selain itu, (Lin dan Liu, 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi berbasis AI dapat merangsang proses berpikir kreatif, tetapi juga menghadirkan tantangan terkait orisinalitas dan batas-batas etika dalam praktik desain, penggunaan alat desain grafis berbasis AI dapat merangsang proses berpikir kreatif, namun juga menghadirkan tantangan terkait orisinalitas dan batas-batas etika dalam praktik desain. Dalam konteks ini, personalisasi pembelajaran melalui AI menjadi pendekatan potensial yang bisa dikembangkan terutama untuk memahami bagaimana mahasiswa dapat memanfaatkan AI secara adaptif sesuai gaya belajar, preferensi visual, dan kecenderungan kreatif masing-masing.

Perlu adanya perubahan dan adaptasi dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis *AI-human co-creation* yang mengutamakan personalisasi eksplorasi visual. Model ini memberikan mahasiswa kontrol penuh atas proses desain sambil memanfaatkan AI sebagai mitra yang memperluas kemungkinan kreatif. Teknologi adaptif memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing mahasiswa. Penelitian oleh Angga Reza dan Kristanto (2024) menunjukkan bahwa AI, melalui teknik seperti *Generative Adversarial Networks* (GANs) dan *style transfer*, memungkinkan otomatisasi proses desain grafis, namun juga memunculkan tantangan signifikan terkait isu orisinalitas dan etika dalam hasil visual. Pengembangan model pembelajaran yang menempatkan AI sebagai mitra eksploratif, bukan sekadar alat generatif, menjadi krusial dalam menjawab dinamika pembelajaran desain di era kecerdasan buatan (Lin & Liu, 2024). Dengan demikian pengembangan model ini bertujuan untuk mengoptimalkan AI dalam pendidikan desain tanpa mengurangi kreativitas dan kontrol mahasiswa atas karya yang dibuat.

Memahami kompleksitas tantangan dan peluang yang muncul dari integrasi AI dalam pendidikan desain, penelitian ini berusaha untuk menyarikan temuan empiris dan refleksi teoritik yang dapat memperkaya pengembangan model pembelajaran. Kontribusi yang diharapkan tidak hanya bersifat aplikatif, tetapi juga konseptual, memberikan dasar bagi pengembangan kerangka pembelajaran berbasis AI. Kerangka ini dirancang untuk mendukung personalisasi dalam konteks

pendidikan desain, di mana eksplorasi visual tidak hanya difasilitasi oleh otomatisasi, tetapi diperluas melalui kolaborasi antara mahasiswa dan sistem AI. Dengan demikian penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah kerangka pembelajaran yang mendukung personalisasi berbasis AI dalam konteks pendidikan desain, di mana proses eksplorasi visual tidak dipersempit oleh otomatisasi, melainkan diperluas melalui kolaborasi antara mahasiswa dan sistem AI. Kontribusi ini juga diarahkan untuk memperkuat pendekatan pedagogis yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, namun tetap setia pada prinsip-prinsip fundamental dalam desain seperti intuisi, estetika, dan pemaknaan visual.

Sebagai tindak lanjut dari kerangka konseptual dan pendekatan yang ditawarkan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan utama: (1) bagaimana AI dapat diterapkan dalam pendidikan DKV untuk mendukung personalisasi pembelajaran tanpa mengurangi kreativitas dan estetika dalam desain; (2) sejauh mana konsep *human co-creation* dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan memfasilitasi integrasi AI dalam proses kreatif; serta (3) apa saja tantangan yang dihadapi dalam implementasi AI dalam pendidikan DKV dan bagaimana strategi kurikulum dapat mengantisipasi.

Nilai kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada formulasi model pembelajaran desain yang memosisikan AI bukan sekadar sebagai alat bantu teknis, melainkan sebagai mitra eksploratif *AI-Human Co-Creation* dalam proses pembelajaran visual. Model ini menempatkan interaksi reflektif dan personalisasi sebagai fondasi pendekatan pedagogis, di mana mahasiswa didorong untuk tetap mempertahankan otonomi berpikir kreatif sekaligus merespons potensi kolaboratif yang ditawarkan oleh sistem berbasis AI. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pengetahuan mengenai interaksi manusia dan AI dalam pembelajaran desain, serta manfaat praktis berupa rekomendasi implementatif bagi institusi pendidikan dan pendidik dalam membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berkelanjutan. Memperluas pemahaman mengenai relasi manusia-mesin dalam ranah pendidikan desain serta pengembangan kurikulum yang relevan dengan dinamika teknologi dan kebutuhan kompetensi desainer komunikasi visual.

a. Keterkaitan Topik Penelitian dengan Tema Unggulan Rencana Induk Penelitian (RIP)

Topik penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence-Human Co-Creation* dalam eksplorasi visual mahasiswa DKV, selaras dengan Tema Unggulan Rencana Induk Penelitian (RIP) kategori Desain untuk Perubahan dan Desain berwawasan Global. Penelitian ini menempatkan desain sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada penguatan kompetensi kreatif mahasiswa, khususnya dalam konteks perubahan sosial dan budaya yang terjadi akibat penetrasi teknologi dalam pendidikan. Model pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya bertujuan meningkatkan efisiensi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran reflektif atas nilai-nilai estetika, keberagaman, dan pemaknaan lokal dalam praktik desain.

Penelitian ini menggali potensi integrasi AI dengan pendekatan *glokal*, yaitu mengadopsi teknologi global (AI) sambil tetap mempertahankan konteks dan identitas lokal melalui personalisasi proses desain. Dengan demikian, topik ini berkontribusi pada pengembangan desain berbasis kearifan lokal dan inovasi kreatif yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional, sebagaimana ditekankan dalam RIP pada kategori desain berbasis kreativitas dan inovasi dalam konteks alam, lingkungan, dan budaya.

b. Keterkaitan Mata Kuliah

Topik penelitian memiliki keterkaitan erat dan dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran dengan berbagai mata kuliah dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, antara lain:

- a. Eksplorasi Gagasan Visual, yang berfokus pada proses pencarian dan pengembangan ide visual secara kreatif;
- b. Teknologi dan Media dalam Desain, yang membahas pemanfaatan teknologi baru dalam praktik desain kontemporer, termasuk AI dan digital tools;
- c. Studio Proyek Desain Eksperimental, yang menekankan pendekatan berbasis proyek dan eksplorasi bentuk visual non-konvensional.

Penelitian ini mendukung pembaruan pedagogis pada mata kuliah tersebut dengan mengintegrasikan pemanfaatan AI sebagai mitra eksploratif, bukan sekadar alat produksi visual. Dengan pendekatan personalisasi dan *co-creation*, mahasiswa didorong untuk memaknai AI secara kritis dan kontekstual, serta mengembangkan pola eksplorasi visual yang sesuai dengan karakter dan potensi mereka masing-masing.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi eksploratif berbasis praktik pendidikan desain. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji penggunaan AI dalam eksplorasi gagasan visual mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dan bagaimana hal tersebut dipersonalisasi dalam proses belajar berbasis proyek. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa dari tiga kelas berbeda dalam Program Studi DKV, masing-masing kelas berjumlah 12 mahasiswa sebagai responden, dan 30 karya mahasiswa yang mengerjakan proyek eksplorasi desain visual dengan memanfaatkan alat berbasis AI sebagai bagian dari proses kreatif. Penelitian juga akan dilakukan dengan industri kreatif bidang DKV. Pengumpulan Data dilakukan dengan 1) Focus Group Discussion (FGD) hasil proyek desain mahasiswa: karya desain yang dihasilkan mahasiswa selama proyek eksplorasi visual berbasis AI. 2) Dokumen tertulis: catatan mahasiswa mengenai proses dalam menggunakan AI, 3) Observasi hasil karya desain

Teknik Analisis Data dilakukan dengan :

- a. Analisis Deskriptif. Digunakan untuk merangkum data kualitatif secara sistematis, baik dalam bentuk narasi maupun visual, dengan menekankan pada frekuensi, kecenderungan, atau distribusi kategori tertentu. Analisis ini bermanfaat dalam memberikan gambaran umum mengenai karakteristik eksplorasi visual dan respons mahasiswa terhadap penggunaan AI dalam proses pembelajaran desain (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).
- b. Analisis Isi Visual (Visual Content Analysis). Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menginterpretasikan elemen visual dalam karya desain mahasiswa, seperti penggunaan warna, tipografi, komposisi, dan gambar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi bagaimana elemen-elemen tersebut digunakan secara berbeda lintas konteks budaya dan visual, serta mengungkap pola representasi desain. Visual content analysis telah digunakan sebagai metode untuk membandingkan konten visual dari karya desain grafis di berbagai negara, terutama dalam memahami perbedaan penggunaan elemen visual seperti layout, warna, dan tipografi (McMullen, 2020).
- c. Pemetaan Tematik Reflektif (Reflexive Thematic Mapping). Digunakan untuk mengembangkan tema-tema dari data reflektif mahasiswa, dengan mempertimbangkan peran peneliti sebagai bagian proses interpretasi. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi pola makna yang muncul dari pengalaman mahasiswa dalam menggunakan AI dalam proses desain (Braun & Clarke, 2021).

Peneliti akan mempertimbangkan peran dan posisi dalam pengumpulan dan analisis data untuk meminimalkan potensi bias. Dalam pengumpulan data melalui FGD, dokumen tertulis, dan observasi karya desain, peneliti akan memastikan mahasiswa dapat menyampaikan pandangan mereka tanpa pengaruh eksternal. Analisis data akan menggunakan pendekatan deskriptif, analisis isi visual, dan pemetaan tematik reflektif, dengan fokus pada objektivitas dan relevansi temuan dalam konteks penelitian.

## **3. HASIL, PEMBAHASAN, DAN LUARAN YANG DICAPAI**

### **3.1 Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI) dalam proyek desain visual mereka. Berdasarkan data yang diperoleh dari FGD dan observasi dari 30 proyek desain mahasiswa ditemukan adanya pergeseran

peran mahasiswa dalam proses desain, dari pengguna pasif AI menjadi pengarah dalam penggunaan AI sebagai mitra eksplorasi tanpa kehilangan kendali atas proses desain dan mengelola alur kerja desain berbasis AI.

### A. Hasil *Focus Group Discussion* (FGD)

FGD dilakukan pada tiga kelas A pada Selasa, 27 Mei 2025, kelas B pada Rabu, 28 Mei 2025 dan kelas C pada Rabu, 4 Juni 2025, dengan total 36 partisipan mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Seluruh peserta telah memiliki pengalaman menggunakan AI sebelumnya, baik untuk pencarian referensi, pembuatan gambar, copywriting, maupun eksplorasi konsep. Diskusi berfokus pada pemahaman, pengalaman, dan refleksi kritis mahasiswa mengenai kolaborasi manusia-AI (AI-Human Co-Creation) dalam tahap konseptualisasi desain.



Gambar 1. Foto suasana *Focus Group Discussion* (FGD)

#### a. Pengalaman awal dan persepsi terhadap AI

1. Penggunaan awal: Semua peserta telah menggunakan AI, terutama untuk pencarian referensi visual, perapihan teks, brainstorming ide, serta analisis karya. Mahasiswa yang kurang menyukai gambar merasa sangat terbantu karena AI mempersingkat proses eksplorasi.
2. Persepsi awal: Respons awal beragam, mulai dari rasa idealis, antusias karena merasa terbantu, hingga kekhawatiran akan ketergantungan dan ancaman AI menggantikan peran desainer.
3. Perubahan sikap: Seiring waktu, mahasiswa semakin pragmatis dalam memanfaatkan AI, terutama ketika manfaatnya terlihat signifikan untuk mempercepat tugas.

#### b. Strategi *prompting* dan interaksi dengan AI

1. Pentingnya detail: Mahasiswa menekankan pentingnya menulis *prompt* panjang dan spesifik (2–3 paragraf) yang memuat target audiens dan tujuan desain.
2. Sumber belajar: Kemampuan *prompting* dipelajari dari kelas, media sosial, YouTube, eksperimen mandiri, maupun diskusi dengan teman.

3. Proses iteratif: Mahasiswa melakukan eksplorasi berulang, meminta AI mengembangkan ide yang telah ada, serta memperbaiki prompt ketika hasil awal tidak sesuai harapan.
- c. Peran AI dalam pengembangan konsep
1. Kapasitas AI: AI dinilai mampu merapikan ide berantakan, memberikan alternatif konsep, serta memfasilitasi brainstorming. Namun, keterbatasan AI terlihat dalam memahami konteks lokal dan nilai budaya.
  2. Kritik terhadap AI: Peserta kerap “membantah” AI ketika hasil tidak akurat, bahkan meminta bukti dan membandingkan sumber. Ada kesadaran untuk tidak menerima hasil AI mentah-mentah.
  3. Identitas pribadi: Sebagian besar peserta merasa konsep akhir masih mencerminkan identitas pribadi, meskipun proporsinya bervariasi (50/50 hingga 80/20). Gambar cenderung lebih dipengaruhi AI, sedangkan teks/jurnal tetap memerlukan kontribusi personal.
- d. Kolaborasi dan dinamika AI-*Human Co-Creation*
1. Posisi AI: Mahasiswa menganggap AI sebagai “asisten”, “partner kerja”, “teman belajar”, hingga “teman curhat”. Beberapa memosisikan AI sebagai “saingan” yang berpotensi menggantikan peran manusia.
  2. Kontrol vs dikendalikan: Mayoritas merasa masih mengendalikan AI, meski mengakui ketergantungan meningkat ketika menghadapi deadline atau kurang referensi.
  3. Peran manusia: Peserta sepakat manusia harus memberi arahan, menjaga orisinalitas, dan menyuntikkan nilai rasa (taste), intuisi, serta pengalaman pribadi yang tidak dimiliki AI
- e. Tantangan dan harapan pengembangan AI
1. Tantangan utama: Kesulitan membuat prompt efektif, miskomunikasi dengan AI, keterbatasan AI dalam memahami konteks budaya lokal, serta isu etika seperti plagiarisme dan orisinalitas.
  2. Harapan ke depan: AI diharapkan memiliki personalisasi lebih tinggi, kemampuan adaptasi terhadap konteks lokal, serta fitur interaktif seperti persona tertentu, argumentasi balik, dan integrasi suara.
- f. Implikasi untuk pembelajaran desain
1. Integrasi dalam kurikulum: Sebagian mahasiswa menginginkan AI diintegrasikan dalam mata kuliah eksplorasi ide dengan porsi seimbang (manual vs AI). Ada kebutuhan modul khusus untuk teknik prompting dan etika penggunaan AI.
  2. Nilai yang tidak boleh hilang: Kreativitas, taste, identitas pribadi, serta pengalaman manual harus tetap dipertahankan meskipun AI semakin canggih.
  3. Model co-creation ideal: Pembelajaran perlu menekankan kolaborasi, bukan ketergantungan. AI diposisikan sebagai alat pendukung, sementara proses reflektif dan pengembangan gaya pribadi tetap diutamakan.

Mahasiswa memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) terutama untuk mempercepat eksplorasi ide, namun tetap melakukan evaluasi kritis terhadap hasil yang dihasilkan. Kemampuan dalam memberikan instruksi atau *prompting* menjadi keterampilan yang esensial dalam memaksimalkan kualitas output AI, meskipun banyak di antara mereka yang masih mempelajari teknik ini secara otodidak. Walaupun AI dapat mengotomatisasi beberapa aspek dalam desain, identitas personal dan nilai kreatif manusia tetap dianggap tidak tergantikan. Oleh karena itu, penerapan AI dalam pendidikan desain harus mengedepankan keseimbangan antara keterampilan manual, refleksi kritis, dan pemanfaatan teknologi. Mahasiswa berharap bahwa AI di masa depan dapat menawarkan personalisasi yang lebih mendalam, memahami budaya lokal dengan lebih baik, serta mendukung kolaborasi yang lebih alami dan efektif dalam proses kreatif.

Tabel 1. Hasil kutipan *Focus Group Discussion* (FGD)

<b>Tema</b>	<b>Subtema</b>	<b>Kutipan FGD</b>	<b>Interpretasi Peneliti</b>
Pengalaman Awal dan Persepsi terhadap AI	Respons awal penggunaan AI	“Awalnya idealis, tapi lama kelamaan menggunakan AI karena membantu.” (Kelas A)	Menunjukkan perubahan sikap mahasiswa dari idealis ke pragmatis, melihat AI sebagai alat bantu produktif.
Pengalaman Awal dan Persepsi terhadap AI	Kekhawatiran dan ketergantungan	“Takut digantikan tapi sekaligus senang karena jadi lebih cepat.” (Kelas C)	Menggambarkan ambivalensi: merasa terbantu namun khawatir kehilangan peran kreatif.
Strategi Prompting dan Interaksi AI	Pentingnya detail dalam prompt	“Prompt harus lengkap, kalau panjang dan jelas maka hasilnya sesuai.” (Kelas A)	Menegaskan keterampilan prompting sebagai kompetensi kunci dalam AI-human co-creation.
Strategi Prompting dan Interaksi AI	Sumber belajar prompting	“Belajar prompting dari kelas, media sosial, dan eksperimen sendiri.” (Kelas B)	Menyoroti proses belajar prompting yang informal dan kolaboratif, menunjukkan kebutuhan kurikulum formal.
Peran AI dalam Pengembangan Konsep	Kemampuan AI merapikan ide	“Dari ide berantakan AI merapikan, jadi lebih jelas.” (Kelas B)	Menggambarkan peran AI sebagai fasilitator penyusunan ide yang berantakan menjadi konsep terstruktur.
Peran AI dalam Pengembangan Konsep	Kritik terhadap AI	“Kalau salah ditegur untuk membuat yang lain.” (Kelas A)	Menunjukkan sikap kritis mahasiswa terhadap hasil AI, tidak menerima mentah-mentah dan melakukan verifikasi.
Kolaborasi AI-Human Co-Creation	Posisi AI sebagai partner/asisten	“AI itu teman curhat sekaligus partner kerja.” (Kelas C)	Menggambarkan pergeseran peran AI dari sekadar alat menjadi mitra kolaboratif yang bersifat emosional dan fungsional.
Kolaborasi AI-Human Co-Creation	Kontrol manusia vs dikendalikan AI	“Masih mengendalikan AI, tapi saat deadline kadang tergantung.” (Kelas B)	Menunjukkan dinamika kontrol; manusia masih memimpin tetapi menghadapi risiko ketergantungan.
Tantangan dan Harapan	Kesulitan utama prompting	“Miskomunikasi dengan AI sering terjadi karena	Mengindikasikan kesenjangan keterampilan prompting sebagai hambatan utama

Tema	Subtema	Kutipan FGD	Interpretasi Peneliti
Pengembangan AI		prompt tidak jelas.” (Kelas C)	efektivitas kolaborasi AI-manusia.
Tantangan dan Harapan Pengembangan AI	Harapan fitur masa depan	“AI sebaiknya bisa memahami konteks lokal dan lebih adaptif.” (Kelas A)	Harapan mahasiswa agar AI lebih kontekstual dan mampu memahami nilai budaya lokal dalam desain.
Implikasi untuk Pembelajaran Desain	Keseimbangan manual dan AI	“Perlu pembelajaran manual dan AI supaya balance.” (Kelas C)	Menunjukkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya keseimbangan antara kemampuan manual dan AI.
Implikasi untuk Pembelajaran Desain	Nilai tak tergantikan	“Taste dan identitas pribadi tidak boleh hilang walau AI makin canggih.” (Kelas B)	Menegaskan nilai rasa (taste) dan identitas pribadi sebagai aspek tak tergantikan dalam proses kreatif.

Berdasarkan hasil Focus Group Discussion (FGD), ada beberapa tema utama yang dapat dipetakan untuk mengidentifikasi dinamika interaksi mahasiswa dengan AI dalam proses pembelajaran desain. Tema-tema tersebut mencakup pengalaman awal dan persepsi terhadap AI, strategi prompting, peran AI dalam pengembangan konsep, kolaborasi manusia-AI, tantangan dan harapan pengembangan AI, serta implikasi untuk pembelajaran desain. Berikut ini adalah pengorganisasian dan interpretasi tema-tema tersebut dalam konteks pengembangan model pembelajaran berbasis AI-human co-creation yang mengutamakan personalisasi eksplorasi visual.

#### a. Pengalaman Awal dan Persepsi terhadap AI

Mahasiswa memulai penggunaan AI dengan tujuan yang sangat pragmatis, seperti pencarian referensi visual dan perapihan teks, namun seiring berjalannya waktu, mereka mengakui manfaat AI dalam mempercepat eksplorasi dan mengurangi beban kerja. Persepsi awal yang beragam, mulai dari optimisme hingga kekhawatiran terkait ketergantungan dan ancaman AI menggantikan peran desainer, mencerminkan adanya ketegangan antara memanfaatkan teknologi dan menjaga kontrol kreatif. Hal ini menegaskan pentingnya memastikan bahwa meskipun AI mempercepat proses, kontrol dan kreativitas tetap berada di tangan manusia, sejalan dengan latar belakang yang menggarisbawahi bahwa pembelajaran berbasis AI harus memberikan mahasiswa kontrol penuh atas proses desain, sambil memperluas kemungkinan kreatif dengan AI sebagai mitra eksplorasi.

#### b. Strategi *Prompting* dan Interaksi dengan AI

Strategi prompting yang diterapkan mahasiswa menunjukkan adanya kesadaran untuk memberikan instruksi yang lebih spesifik dan rinci kepada AI. Mahasiswa menyadari pentingnya proses iteratif dalam bekerja dengan AI, memperbaiki prompt ketika hasil awal tidak sesuai harapan. Hal ini menandakan bahwa AI, meskipun canggih, masih membutuhkan input dan arahan manusia untuk menghasilkan hasil yang optimal. Ini juga menggarisbawahi perlunya pendekatan berbasis personalisasi dalam model pembelajaran yang mendukung mahasiswa untuk belajar dan beradaptasi dengan teknik prompting melalui pengalaman praktis yang lebih fleksibel, seperti yang ditunjukkan oleh Reza dan Kristanto (2024), yang menekankan pentingnya AI dalam desain grafis melalui teknik generatif, namun dengan tetap menjaga kontrol kreatif.

#### c. Peran AI dalam Pengembangan Konsep

Mahasiswa mengakui bahwa AI dapat membantu merapikan ide yang berantakan, memberikan alternatif konsep, dan memfasilitasi *brainstorming*. Namun, mereka juga menyoroti keterbatasan AI dalam memahami konteks budaya dan lokal, serta dalam menyampaikan nilai-nilai manusiawi yang tidak dapat diterjemahkan oleh mesin. Hal ini menunjukkan pentingnya peran desainer dalam memberikan konteks dan nuansa budaya dalam karya desain. Dalam konteks ini, penting untuk menekankan bahwa meskipun AI dapat mempercepat proses, identitas dan kreativitas manusia harus tetap menjadi elemen inti dalam karya desain.

#### d. Kolaborasi dan Dinamika AI-Human Co-Creation

Mahasiswa melihat AI sebagai mitra, asisten, atau teman dalam proses desain, tetapi ada juga yang memosisikan AI sebagai saingan atau ancaman. Hal ini mencerminkan adanya dinamika yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis AI-Human Co-Creation. Meskipun mayoritas merasa masih mengendalikan AI, ketergantungan terhadap teknologi ini meningkat, terutama ketika menghadapi deadline atau kekurangan referensi. Ini menunjukkan bahwa meskipun AI dapat memperkaya proses kreatif, desainer harus tetap menjaga kontrol dan tidak terjebak dalam ketergantungan terhadap teknologi. Model pembelajaran berbasis AI perlu memosisikan AI sebagai alat pendukung yang memperkaya eksplorasi visual, bukan sebagai pengganti kreativitas manusia.

#### e. Tantangan dan Harapan Pengembangan AI

Mahasiswa menghadapi tantangan dalam membuat *prompt* yang efektif dan berkomunikasi dengan AI. Mereka juga mencatat bahwa AI masih terbatas dalam memahami konteks budaya lokal dan masalah etika seperti orisinalitas dan plagiarisme. Harapan mereka terhadap AI meliputi peningkatan personalisasi, kemampuan adaptasi terhadap konteks lokal, serta fitur yang lebih interaktif seperti persona tertentu dan integrasi suara. Tantangan ini menunjukkan kebutuhan untuk pengembangan AI yang lebih responsif terhadap kebutuhan konteks lokal, yang perlu diintegrasikan dalam model pembelajaran agar AI dapat lebih efektif digunakan dalam pendidikan desain.

#### f. Implikasi untuk Pembelajaran Desain

Mahasiswa menginginkan integrasi AI dalam kurikulum, khususnya dalam mata kuliah eksplorasi ide dengan porsi yang seimbang antara teknik manual dan AI. Ada juga kebutuhan untuk modul khusus yang mengajarkan teknik prompting dan etika penggunaan AI. Model pembelajaran yang ideal adalah yang menekankan kolaborasi antara manusia dan AI, bukan ketergantungan pada teknologi. Proses desain tetap harus mengedepankan kreativitas, identitas pribadi, serta pengalaman manual mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun AI dapat mempercepat dan memperkaya proses desain, elemen-elemen manusiawi seperti intuisi, taste, dan nilai budaya harus tetap dipertahankan dalam karya desain.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran berbasis AI-Human Co-Creation yang mengutamakan personalisasi eksplorasi visual, di mana mahasiswa diberikan kontrol penuh atas proses desain sambil memanfaatkan AI sebagai mitra eksplorasi. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam mengidentifikasi tantangan, harapan, dan kebutuhan mahasiswa terkait integrasi AI dalam pendidikan desain, serta menawarkan wawasan mengenai pentingnya kolaborasi antara manusia dan AI dalam menciptakan karya desain yang orisinal dan kreatif. Kebaruan ini juga terletak pada penekanan terhadap pentingnya menggabungkan prinsip pedagogi kritis, desain reflektif, dan teknologi adaptif dalam kurikulum pendidikan desain.

## **B. Observasi Proses dan Karya Mahasiswa**

Berdasarkan proyek desain yang dianalisis menunjukkan bahwa mahasiswa DKV mulai mengarahkan penggunaan AI yang tidak hanya teknis, tetapi juga dari berbagai aspek konteks budaya dan emosional. Adanya perubahan dalam peran mahasiswa, yang lebih berperan aktif dalam mengarahkan dan

mengelola alur kerja desain berbasis AI. Pergeseran ini menunjukkan bahwa AI bukan lagi sekadar alat untuk mempercepat proses desain, melainkan menjadi mitra kreatif yang memerlukan panduan, penyaringan, dan pemahaman mendalam dari manusia.



Gambar 2. Flawsome Project

Pada proyek "Flawsome: Embracing Your Imperfect Journey" di gambar 2, mahasiswa tidak hanya menghasilkan gambar, tetapi juga berupaya menciptakan narasi visual yang mengarahkan AI untuk memahami pesan dan konteks perencanaannya. Dalam proyek ini, mahasiswa berperan sebagai *art director* yang merancang AI untuk menghasilkan visual sesuai dengan tujuan konsep yang telah dibuat, mahasiswa menjadi pengarah dengan menyusun perintah atau *prompt* yang selaras dengan konsep, rencana desain, dan kerangka narasi visual, sekaligus mempertimbangkan estetika, tone, dan tujuan komunikasi dari karya yang dihasilkan.



Proyek "You Don't Have to Be the Same to Be Loved" di gambar 4 menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengarahkan AI untuk menggambarkan perjalanan emosional dan budaya melalui visual yang menggambarkan peralihan dari alienasi budaya menuju penghargaan terhadap warisan lokal.

Mahasiswa yang sebelumnya berfokus pada keterampilan teknis seperti ilustrasi manual dan penguasaan perangkat lunak dihadapkan pada tantangan baru, yaitu mengembangkan ide secara strategis, menulis prompt, dan mengkurasi hasil visual yang dihasilkan oleh AI. Meskipun AI memfasilitasi ideasi, teknologi ini memerlukan narasi yang terstruktur dan kontekstual, di mana hal ini memerlukan kemampuan kualitas manusia seperti rasa, suara pribadi, dan orisinalitas. Keterbatasan pemahaman AI terhadap konteks lokal dan kecenderungannya untuk menghasilkan gambar yang tidak autentik atau bersifat generik menegaskan pentingnya peran manusia sebagai *art director* dalam menjaga makna dan konteks budaya dalam kolaborasi manusia-AI. Alih-alih mengandalkan AI secara pasif, mahasiswa dapat mengambil peran sebagai *art director*, secara aktif mengarahkan, mengevaluasi, dan menyempurnakan hasil desain yang dibantu oleh AI.

Temuan ini menunjukkan pendekatan baru dalam pendidikan desain: beralih dari mengajarkan alat ke membangun strategi. Mahasiswa tidak hanya belajar menggunakan AI, tetapi juga dipersiapkan untuk mengelola AI sebagai mitra dalam *co-creation*. Transformasi ini mengharuskan pendidikan desain untuk mengintegrasikan literasi prompting, storytelling visual, evaluasi kritis, dan sensitivitas budaya dalam kurikulumnya. Mahasiswa pada umumnya mendukung potensi *co-creation* AI dalam pendidikan tinggi, melalui peran seperti pengajar mesin dan aplikasi pembelajaran pintar (Robayo-Pinzon, Rojas-Berrio, Rincon-Novoa, & Ramirez-Barrera, 2023). Integrasi AI dalam pendidikan desain tidak tergantung pada seberapa cepat mahasiswa menguasai alat tersebut, melainkan seberapa baik mereka dapat mengarahkan AI untuk mendukung visi kreatif yang reflektif, kontekstual, dan bertanggung jawab.

Hasil penelitian menyarankan pengembangan model pembelajaran untuk pendidikan desain dalam konteks alur kerja kreatif berbasis AI perlu mengedepankan kemampuan manusia untuk melakukan penilaian kreatif, dan penyusunan narasi perintah kerja AI. Integrasi AI untuk peningkatan pekerjaan teknis, dan disisi lain perubahan paradigma untuk memberikan mahasiswa pengetahuan literasi AI, kesadaran kritis, pemikiran strategis, keterampilan komunikasi visual, dan kepemimpinan untuk menjadi pengarah AI. Transformasi kurikulum perlu mengintegrasikan modul yang secara eksplisit mengajarkan literasi *prompting*, *storytelling* visual, dan kurasi output AI, kompetensi yang memungkinkan mahasiswa untuk mengubah ide abstrak menjadi instruksi konkrit, sambil menjaga orisinalitas dan konteks budaya. Masa depan AI dalam pendidikan juga diteliti melalui contoh pembelajaran yang dapat diatur sendiri, namun tetap mendukung dialog antar disiplin dan mempromosikan aplikasi AI yang lebih bermakna dalam pengajaran dan pembelajaran (Molenaar, 2022). Refleksi terstruktur dan kritik antar mahasiswa dalam proses pembelajaran harus terintegrasi dalam strategi meningkatkan kesadaran tentang bagaimana kolaborasi manusia dan AI, diantaranya dalam proses mengarahkan, interpretasi karya dan khalayak sasaran audiens. Mahasiswa perlu dilatih untuk tidak hanya memanfaatkan, tetapi juga mengkritisi kemampuan AI dalam mengkombinasi referensi dan ideasi. Kerja tim antar disiplin, dan diskursus etis harus menjadi inti dari proses pembelajaran, memungkinkan mahasiswa untuk mengorkestrasi alur kerja proses perencanaan dari perumusan konsep, ideasi hingga eksekusi yang reflektif. Model ini mempersiapkan desainer masa

depan untuk membentuk secara kritis peran AI yang berkembang dengan cara yang tetap selaras dengan nilai-nilai manusia, narasi sosial, dan kekhususan budaya.

Pembahasan lebih lanjut mengungkapkan bahwa meskipun AI mampu membantu mahasiswa dalam mengonsep ide secara lebih cepat, masih ada tantangan besar dalam mempertahankan orisinalitas, ekspresi pribadi, dan kualitas kreatif dalam hasil desain yang dihasilkan oleh AI. Dalam banyak kasus, mahasiswa harus melakukan penyuntingan mendalam terhadap hasil gambar atau teks yang dihasilkan oleh AI untuk memastikan bahwa output tersebut tetap relevan dengan konteks budaya dan sosial yang dituju. Temuan lainnya menunjukkan pentingnya kesadaran etis dalam penggunaan AI dalam desain. Mahasiswa harus tetap mempertahankan kendali sebagai kreator untuk memastikan bahwa hasil desain AI tetap memenuhi standar estetika, budaya, dan etika yang sesuai.

Peran AI dalam desain seharusnya tidak lagi dipandang sebagai alat otomatisasi semata, tetapi sebagai kolaborator dinamis yang memperluas kapasitas desainer dalam imajinasi, konstruksi narasi, dan relevansi budaya. Alih-alih menggantikan kreativitas manusia, AI memperkaya dengan menawarkan referensi visual dan konseptual yang sensitif terhadap konteks, yang dapat memperkaya proses desain jika diarahkan dengan niat dan pemikiran yang kritis. Perspektif ini membuka jalan bagi pendidikan desain untuk melampaui adaptasi dan menuju pembentukan aktif tentang bagaimana AI diintegrasikan, memastikan bahwa desainer masa depan tidak hanya dapat menavigasi teknologi yang muncul dengan kompeten, tetapi juga mendefinisikan penggunaannya dengan nilai-nilai yang berfokus pada manusia, tanggung jawab etis, dan visi yang berakar pada sosial.

### **C. Rekomendasi Transformasi Pembelajaran Desain**

#### Realitas Baru Mahasiswa DKV

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) telah terlibat dalam interaksi yang terus-menerus dengan kecerdasan buatan (AI). Mereka tidak hanya belajar dari dosen, tetapi juga memanfaatkan berbagai platform media sosial untuk menggali pengetahuan dan inspirasi. Hal ini memunculkan pertanyaan penting: "Kapan saya memimpin, dan kapan saya dikendalikan oleh AI?" Faktanya, seluruh mahasiswa DKV yang terlibat dalam penelitian ini telah menggunakan AI dalam proses pembelajaran mereka. Penggunaan AI tidak hanya terbatas pada pencarian referensi visual, tetapi juga dalam menghasilkan ide-ide desain yang beragam, yang kemudian sering kali perlu melalui proses *tracing* atau penyempurnaan ulang oleh manusia. Meskipun AI dapat mempercepat dan mempermudah proses desain, keberadaan manusia tetap diperlukan untuk melakukan penyaringan dan evaluasi terhadap hasil yang dihasilkan.

Beberapa masalah mendasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran desain berbasis AI adalah kurangnya perhatian terhadap proses, di mana fokus lebih sering tertuju pada hasil akhir. Mahasiswa belum dilatih untuk menyusun *prompt* yang efektif, yang menjadi kunci untuk mengarahkan AI dalam menghasilkan output yang sesuai dengan kebutuhan desain. Selain itu, belum ada ruang refleksi yang cukup dalam kurikulum, dan etika serta kontrol penggunaan AI masih minim dibahas. Kurikulum yang ada juga belum cukup mendukung pengembangan keterampilan kritis dalam mengelola interaksi dengan AI.

#### Arah Transformasi Proses Pembelajaran Desain

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah model baru yang mengutamakan kolaborasi manusia-AI yang reflektif dan aktif. Model *Reflective AI-Human Co-Creation Studio* akan menekankan transparansi kontribusi antara AI dan manusia, di mana proses desain menjadi lebih penting daripada hasil akhirnya. Pendekatan ini juga menekankan konteks lokal dan relevansi sosial

dalam setiap karya yang dihasilkan, dengan tujuan untuk mendorong mahasiswa berperan aktif dalam proses kreatif, bukan sekadar menjadi penerima hasil.

#### Aspek Transformasi

Transformasi dalam pembelajaran desain perlu dibangun berdasarkan beberapa aspek sebagai berikut.

1. Kurikulum dan Sistem Penilaian  
Kurikulum harus mencakup materi baru seperti *Prompt Literacy*, AI, dan Desain Studio. Rubrik penilaian juga perlu diperbaharui untuk mencakup elemen-elemen penting seperti *prompt*, filter, proses, etika, dan rasa dalam desain.
2. Desain Pembelajaran  
Tugas pembelajaran harus dirancang dalam bentuk dual proses, yaitu manual vs AI, dengan penekanan pada dokumentasi proses desain, bukan hanya output akhir. Evaluasi dan refleksi manusia juga harus menjadi bagian integral dalam penilaian.
3. Peran Dosen Baru  
Dosen berperan sebagai fasilitator refleksi dan eksplorasi, bukan sekadar pengajar materi. Sebagai pendamping, dosen akan memfasilitasi dialogis antara mahasiswa dan AI, menjaga agar proses tetap terbuka untuk pencarian makna dan nilai. Dalam hal ini, dosen berfungsi sebagai ko-kreator yang mendampingi mahasiswa dalam pencarian ide dan eksplorasi kreatif.

#### Rekomendasi Transformasi Proses Pembelajaran

1. Adaptasi kurikulum untuk memasukkan elemen AI dalam proses desain.
2. Membangun proses pembelajaran yang menekankan kolaborasi antara manusia dan AI.
3. Peningkatan kualitas pengajar dengan memberikan pemahaman tentang literasi AI.
4. Kesadaran identitas, agar mahasiswa dapat mempertahankan gaya, intuisi, dan rasa meskipun terlibat dalam homogenitas hasil AI.
5. Membentuk kebijakan etika penggunaan AI dalam pendidikan desain.
6. Fasilitasi akses ke AI premium untuk mahasiswa guna mendukung proses kreatif yang lebih optimal.

Desainer harus tetap menjadi penentu arah, penjaga rasa, serta pencipta nilai dan makna dalam setiap karya desain. Kolaborasi antara manusia dan AI harus ditempatkan dalam kerangka yang memungkinkan pengembangan kreativitas manusia, bukan menggantikannya.

### 3.2 Luaran yang Dicapai

No.	Jenis Luaran	Keterangan
1	Artikel publikasi di jurnal terindeks SINTA atau Prosiding internasional	√
2	HKI	√
3	Produk/Prototype	√

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menemukan perlu adanya kerangka pedagogis, proses pembelajaran baru dalam pendidikan desain. Terjadi perubahan cara mahasiswa desain berinteraksi dengan AI, dari hanya menggunakan sebagai perangkat teknis pengerjaan tugas hingga menjadi pengarah yang menekankan peran sebagai *art director* dalam alur kerja proses desain. Tidak lagi memandang AI sebagai perangkat

teknis otomatis, namun sebagai alat kolaboratif yang memerlukan panduan melalui pemberian *prompt* yang baik, konstruksi naratif, dan kurasi kritis sesuai proyek desain yang dikerjakan dengan tetap menjaga relevansi budaya, ekspresi, dan integritas desain.

Selama pengerjaan proyek dan diskusi, mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam menyusun cerita visual bermakna dan berhubungan dengan tema sosial dan budaya. Mereka mengembangkan strategi *prompting* yang tepat untuk melampaui hasil yang generik, mendiskusikan batasan kontribusi AI, dengan tetap memainkan peran aktif dalam menyaring dan menyempurnakan hasil untuk memastikan keaslian dan kesesuaian konteks,

Penelitian ini memberikan perspektif tentang bagaimana mahasiswa belajar menavigasi keseimbangan antara bantuan teknologi dan kemampuan sebagai pengarah kreatif proses desain, menggambarkan pentingnya literasi *prompt*, kesadaran kritis, pemikiran strategis, dan refleksi etis sebagai kompetensi inti dalam konteks desain yang mengintegrasikan AI. AI bukan menggantikan peran sebagai desainer tetapi sebagai mitra yang memerlukan keterlibatan mahasiswa sebagai pengarah dan pemimpin kreatif proses desain yang mampu mengorkestrasi solusi desain. Desainer harus tetap menjadi penentu arah, penjaga rasa, serta pencipta nilai dan makna dalam setiap karya desain.

Rekomendasi penelitian selanjutnya dapat memperdalam pemahaman ini melalui studi analisis perbandingan antara proses kreatif yang dibantu AI dengan yang hanya menggunakan manusia, kajian lintas budaya tentang bagaimana konteks lokal mempengaruhi penggunaan AI dalam praktik desain. Penelitian ini memiliki peluang bagaimana pendidikan dapat mendukung desainer dalam mengembangkan kolaborasi dengan AI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angga Reza, Y., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan teknologi AI dalam desain grafis: Sebuah tinjauan literatur. *Communication & Design Journal*, 1(1), 1–15.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). One size fits all? What counts as quality practice in (reflexive) thematic analysis? *Qualitative Research in Psychology*, 18(3), 328–352.
- Durall Gazulla, E., Bauters, M., Hietala, I., Leinonen, T., & Kapros, E. (2020). Co-creation and co-design in technology-enhanced learning: Innovating science learning outside the classroom. *Interaction Design and Architecture(s)*, (42), 202–226.
- Engawi, D., Gere, C., & Richards, D. (2022). The impact of artificial intelligence on graphic design: Exploring the challenges and possibilities of AI-driven autonomous branding. In *With Design: Reinventing Design Modes* (pp. 3567–3576). Springer, Cham.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Kukulkska-Hulme, A., et al. (2020). *Innovating pedagogy 2020*. The Open University.
- Lin, Y., & Liu, H. (2024). The impact of artificial intelligence generated content driven graphic design tools on creative thinking of designers. In P. L. P. Rau (Ed.), *Cross-Cultural Design. HCII 2024. Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 14702). Springer, Cham.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- McMullen, M. (2020). The eastern/western cultural divide: A visual content analysis of printed graphic design. *The International Journal of Visual Design*, 14(1), 1–15. Common Ground Research Networks.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Molenaar, I. (2022). Towards hybrid human-AI learning technologies. *European Journal of Education, 57*(4), 632–645.
- Popenici, S. A. D., & Kerr, S. (2017). Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 12*(1), 22.
- Robayo-Pinzon, O., Rojas-Berrio, S., Rincon-Novoa, J., & Ramirez-Barrera, A. (2023). Artificial Intelligence and the Value Co-Creation Process in Higher Education Institutions. *International Journal of Human–Computer Interaction, 40*(20), 6659–6675.
- Sari, D. (2024). Implikasi perkembangan AI terhadap keberlanjutan sumber daya desainer grafis dalam lingkup masyarakat industri 5.0.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Zhai, Q. (2022). Application of artificial intelligence in art design. In M. Atiquzzaman, N. Yen, & Z. Xu (Eds.), *2021 International Conference on Big Data Analytics for Cyber-Physical System in Smart City. Lecture Notes on Data Engineering and Communications Technologies* (Vol. 103). Springer, Singapore.