

PENGEMBANGAN MODEL PENILAIAN KARYA DESAIN MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI ERA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Ayyub Anshari Sukmaraga¹, Sultan Arif Rahmadianto¹, Nuril Kusuma Wardani²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Ma Chung

¹Animasi, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Malang

Villa Puncak Tidar Blok N no. 1, Malang, 65151

e-mail : ayyub.anshari@machung.ac.id

Paper received: 05-03-2026

revised: 27-03-2026

accepted: 20-04-2026

Abstract: The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has significantly transformed practices in Visual Communication Design (VCD), particularly through the use of image generators that accelerate the processes of ideation and design exploration. On the one hand, almost all VCD students already integrate AI into their daily activities, benefiting from its ability to expand visual alternatives. On the other hand, critical debates have emerged regarding originality, academic ethics, and the preservation of fundamental design skills such as manual drawing, design thinking, and creative management. Preliminary findings indicate that lecturers generally approve the use of AI under certain conditions: it may be employed during the ideation stage but not in the final execution of design works, since AI-generated results often diverge from human ideas. This study aims to design an assessment model for student design works that is relevant to the AI era, employing an exploratory qualitative approach. The methods include observation, interviews, literature review, and classroom experiments. The research involves students, lecturers, and creative industry practitioners to formulate assessment indicators that emphasize balance between visual quality, creative process, human contribution, and transparency in AI usage. The expected outcome is an adaptive and contextual assessment model that ensures fairness, strengthens academic integrity, and enhances students' technological literacy in the digital age.

Keywords: 2D animation, deaf, inclusive design, animation education

Abstrak: Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah memberikan dampak signifikan terhadap praktik Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya melalui penggunaan image generator yang mempercepat proses ideasi dan eksplorasi desain. Di satu sisi, hampir seluruh mahasiswa DKV telah menggunakan AI dalam aktivitas sehari-hari dan merasakan manfaatnya untuk memperluas alternatif visual. Namun di sisi lain, muncul perdebatan terkait orisinalitas karya, etika akademik, dan kemampuan dasar mahasiswa, seperti menggambar manual, berpikir desain, serta mengelola proses kreatif. Temuan awal menunjukkan bahwa dosen menyetujui penggunaan AI dengan syarat dilakukan secara bijaksana: AI diperbolehkan pada tahap ideation, tetapi tidak pada eksekusi karya akhir, karena hasil AI sering kali tidak selaras dengan ide manusia. Penelitian ini bertujuan merancang model penilaian karya desain yang relevan dengan era AI melalui pendekatan kualitatif eksploratif. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi literatur, dan eksperimen kelas. Penelitian ini melibatkan mahasiswa, dosen, dan praktisi industri kreatif untuk merumuskan indikator penilaian yang menekankan keseimbangan antara kualitas visual, proses kreatif, kontribusi manusia, dan transparansi penggunaan AI. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan model penilaian yang adil, kontekstual, dan adaptif, sekaligus memperkuat integritas akademik serta literasi teknologi mahasiswa DKV di era digital.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, *Artificial Intelligence*, Etika Desain, Pendidikan Desain

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam beberapa tahun terakhir telah menghadirkan perubahan yang sangat signifikan dalam bidang pendidikan tinggi, termasuk dalam ranah Desain Komunikasi Visual (DKV). Penggunaan AI generatif, yaitu teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan konten baru seperti gambar, teks,

atau audio berdasarkan data dan pola yang telah dipelajari sebelumnya, dalam pendidikan desain menunjukkan bahwa teknologi ini telah dimanfaatkan secara luas dalam berbagai tahapan pembelajaran desain seperti pencarian ide (Chu & Liang, 2026; Fleischmann, 2024; Muji et al., 2023; Wang, Cheng, et al., 2024) dan produksi visual (Bartlett & Camba, 2024; H. Zhang et al., 2026). Studi sebelumnya (Alsswey, 2025; Khan et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan AI generatif dalam konteks pendidikan desain mampu meningkatkan pengalaman belajar dan membangun kreatifitas mahasiswa. Salah satu teknologi yang paling berpengaruh adalah AI *image generator* seperti Midjourney dan *Stable Diffusion* yang dapat memperluas eksplorasi visual serta meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa dalam menghasilkan alternatif desain (Fathoni, 2023; Liu et al., 2025). Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi AI generatif mempercepat dan memudahkan perolehan inspirasi visual yang sebelumnya membutuhkan waktu lebih panjang dengan proses manual.

Terdapat berbagai reaksi penerimaan antara mahasiswa, dosen, dan praktisi desain dalam penggunaan AI generatif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa mahasiswa desain cenderung menunjukkan sikap yang lebih positif karena kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan oleh AI (Liu et al., 2025; Muji et al., 2023; Pyae, 2025), sementara dosen dan desainer profesional memiliki pandangan yang lebih kritis (Khan et al., 2023; Süner et al., 2025; H. Zhang et al., 2026). Desainer mengakui AI generatif sebagai alat yang mampu mempercepat ideasi dan memperluas eksplorasi visual, namun tetap tidak menggantikan peran utama kreativitas manusia dalam proses desain (Chu & Liang, 2026; Süner et al., 2025) karena kemampuan manusia tetap menjadi faktor kunci dalam menjaga kualitas serta orisinalitas hasil desain (H. Zhang et al., 2026). Sebaliknya, dosen menunjukkan kekhawatiran bahwa generasi mahasiswa yang terbiasa menggunakan AI generatif berpotensi hanya terampil dalam memberikan perintah (*prompt*) tanpa mengembangkan kompetensi desain yang lebih mendasar (Sun et al., 2026). Tantangan ini semakin kompleks karena dosen juga menghadapi kesulitan dalam menilai karya mahasiswa yang dihasilkan dengan bantuan AI generatif, terutama dalam membedakan antara kemampuan konseptual dan hasil generatif dari mesin.

Tidak bisa dipungkiri bahwa karya desain yang dihasilkan dengan bantuan AI memang tampak impresif. Namun gambar hasil AI generatif tidak mencerminkan kemampuan konseptual, keterampilan teknis, atau kedalaman proses kreatif mahasiswa (Flechtner & Stankowski, 2023; Holmes et al., 2019; Wang, Irwin, et al., 2024). Jika penggunaan AI tidak dikelola dengan baik, terdapat risiko mahasiswa kehilangan keterampilan dasar yang seharusnya menjadi dasar pendidikan DKV, seperti menggambar manual, ketrampilan *software* desain, dan berpikir kreatif. Disisi lain, panduan penggunaan AI generatif yang dikeluarkan oleh (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2024) masih bersifat umum dan tidak secara spesifik menyinggung konteks seni dan desain. Akibatnya, setiap dosen atau institusi cenderung memiliki interpretasi sendiri mengenai batasan penggunaan AI generatif, sehingga menimbulkan ketidaksamaan standar dalam penilaian karya mahasiswa.

Isu terbesar dalam diskursus penggunaan AI generatif pada pendidikan desain adalah pertanyaan mengenai sejauh mana AI generatif boleh digunakan dalam proses kreatif mahasiswa. Sehingga, urgensi penelitian ini terletak pada ketiadaan pedoman penilaian yang jelas di lingkungan pendidikan desain khususnya pada program studi DKV. Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan “bagaimana merancang model penilaian karya desain mahasiswa DKV yang adaptif terhadap penggunaan AI generatif serta mampu merepresentasikan proses kreatif, kemampuan konseptual, dan kontribusi manusia secara adil dan relevan?”. Sedangkan pertanyaan sekundernya adalah “Apa saja kriteria penilaian karya desain yang relevan untuk mengevaluasi hasil karya mahasiswa DKV yang menggunakan AI generatif”. Peneliti tidak bermaksud menolak atau menggiring opini untuk menentang penggunaan AI generatif. Sebaliknya, penelitian ini bertujuan menjembatani pemahaman mengenai bagaimana AI generatif dapat dimanfaatkan secara bijaksana oleh mahasiswa. Hasil dari penelitian ini

diharapkan bisa berkontribusi menjadi rekomendasi model penilaian yang bisa menentukan batasan yang jelas sejauh mana AI generatif bisa digunakan di pendidikan desain dan bagaimana cara menilai sebuah karya yang berintegrasi dari pemikiran manusia dan bantuan AI generatif. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Malang, yang memiliki sejumlah universitas dengan program studi DKV.

2. Kajian Pustaka

Penggunaan AI di Pendidikan Desain

Hingga tahap penulisan penelitian ini, studi yang secara spesifik membahas penggunaan AI dalam pendidikan desain, khususnya pada program studi DKV di Indonesia, masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, studi ini dimulai dengan merujuk pada sejumlah studi internasional sebagai landasan untuk memahami perkembangan, pendekatan, serta posisi penelitian ini dalam konteks kajian yang lebih luas. Studi oleh Alsswey (Alsswey, 2025) di Yordania menunjukkan bahwa penggunaan AI generative dalam pembelajaran desain grafis secara signifikan meningkatkan manfaat fungsional, pengalaman belajar, kemudahan belajar, serta pengalaman pengguna mahasiswa dibandingkan metode konvensional. Studi di Swedia (Muji et al., 2023) menunjukkan bahwa mahasiswa memandang AI sebagai alat pembelajaran yang meningkatkan eksplorasi ide, efisiensi, dan pemahaman konsep. Di China (Pyae, 2025; Sun et al., 2026; Wang, Cheng, et al., 2024), AI diposisikan sebagai alat pedagogis yang kuat untuk mempercepat proses desain awal, memberikan inspirasi visual, dan mendukung pembelajaran personalisasi, tetapi dosen juga mengingatkan risiko ketergantungan yang dapat menurunkan kemampuan berpikir kreatif dan reflektif mahasiswa. Sementara itu, studi di Amerika Serikat (Bartlett & Camba, 2024) menunjukkan bahwa dalam praktik kelas desain, mahasiswa harus tetap lebih mengandalkan sketsa manual sebagai sumber utama ide, dengan AI digunakan sebagai alat pendukung pada tahap eksplorasi dan pengembangan konsep. Disisi lain, dosen secara implisit membatasi penggunaan AI agar tidak menggantikan proses konseptual manusia

Lebih lanjut, pendidikan desain di Taiwan (Hsieh & Wu, 2023; Mou, 2026) menunjukkan adanya pembelahan perspektif mahasiswa yang cukup jelas, yaitu mahasiswa dengan performa tinggi menggunakan AI sebagai *co-creator* untuk memperluas ide, sedangkan mahasiswa dengan performa rendah cenderung bergantung pada AI dan mengalami penurunan kepercayaan diri kreatif tanpa bantuan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas AI sangat dipengaruhi oleh kemampuan reflektif pengguna. Sementara itu, kajian sintesis global oleh (Khan et al., 2023) yang berbasis 33 studi menegaskan bahwa penilaian kompetensi dalam pendidikan desain merupakan proses yang kompleks karena sifatnya yang terbuka, subjektif, dan berbasis proyek. pemanfaatan AI dalam penilaian pendidikan desain menunjukkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan keadilan dalam evaluasi. AI dapat digunakan untuk mengenali pola perilaku mahasiswa, menganalisis hasil kerja, hingga mendukung proses penilaian melalui teknik seperti machine learning, natural language processing, dan computer vision. Sedangkan berdasarkan sintesis studi lain (Habib & Gardiner, 2026) terhadap 42 studi tahun 2021–2025, dampak AI generatif terhadap kreativitas bersifat kontekstual karena dalam pendidikan, AI cenderung meningkatkan kepercayaan diri dan *creative self-efficacy* terutama pada pemula ketika digunakan sebagai alat bantu yang tetap menjaga kendali pengguna. Sedangkan dalam konteks profesional dan artistik, AI dapat menurunkan kepercayaan diri ketika mengaburkan kepemilikan karya dan peran kreator. Kedua studi literatur ini menyetujui bahwa AI belum dapat menggantikan peran penilai manusia sepenuhnya, terutama karena kompleksitas dan subjektivitas karya desain. Oleh karena itu, AI lebih tepat diposisikan sebagai alat pendukung yang memberikan rekomendasi, bukan sebagai penentu nilai akhir.

AI generatif secara fundamental mengubah praktik dan pendidikan desain, sehingga pendidik perlu mengintegrasikannya secara terstruktur dan kritis dengan menekankan literasi AI, etika, serta peran manusia dalam proses kreatif (Fleischmann, 2024). Mahasiswa perlu dibekali

kemampuan untuk mengevaluasi hasil AI secara kritis, menggunakan prompt secara efektif, serta memahami keterbatasan dan risiko dari teknologi AI generatif. Darmawan et al., (2024) menyebutkan bahwa pembelajaran sebaiknya menggabungkan teori dan praktik (misalnya proyek kolaboratif, simulasi, kompetisi) agar mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara efektif dalam proses perancangan. AI generatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan eksplorasi ide, kreativitas, dan pembelajaran desain, namun penggunaannya harus dikendalikan melalui pendekatan berbasis proses, transparansi, dan etika untuk menjaga integritas akademik dan keberlanjutan kreativitas (Fathoni, 2023). Flechtner dan Stankowski (2023) menyoroti keterbatasan utama dalam pendidikan desain berbasis AI terletak pada kurangnya integrasi pembelajaran, minimnya pemahaman terhadap batasan teknologi, serta belum optimalnya kolaborasi lintas disiplin.

Kehadiran generator AI yang mempermudah proses kerja mahasiswa ternyata tidak serta-merta menjadikan mereka bergantung pada teknologi tersebut. Hal ini terjadi pada studi (Chu & Liang, 2026) yang menunjukkan bahwa meskipun AI tersedia sebagai alat bantu desain, sebagian mahasiswa menolak menggunakannya karena alasan kreativitas dan etika, serta menegaskan bahwa kreativitas, pemikiran kritis, dan ide manual tetap menjadi fondasi utama dalam proses desain. Sementara itu, dari perspektif dosen (Flechtner & Stankowski, 2023; Muji et al., 2023; Sun et al., 2026) dan praktisi pendidikan desain (Lively et al., 2023; Rojas, 2024; Süner et al., 2025), penggunaan AI tidak sepenuhnya ditolak, tetapi diarahkan sebagai alat pendukung pembelajaran yang harus digunakan secara kritis dan terkontrol. AI diposisikan sebagai *co-creator* (Mou, 2026), bukan pengganti desainer, sehingga mahasiswa tetap dituntut untuk melakukan evaluasi, modifikasi, dan pengembangan terhadap hasil yang dihasilkan AI.

Dalam kaitannya dengan posisi penelitian ini pada penggunaan AI generatif, kami menemukan beberapa hal penting dari kajian sebelumnya yang menunjukkan bahwa: (1) AI generatif diakui dapat meningkatkan efisiensi dan memperluas eksplorasi ide desain, (2) terdapat kesepakatan global bahwa kreativitas manusia tetap menjadi pusat proses desain, (3) dampak AI generatif terhadap kreativitas mahasiswa tidak otomatis positif dan tetap bergantung pada kemampuan berpikir kritis, serta (4) terdapat kekhawatiran yang seragam terkait ketergantungan, etika, dan kualitas output AI. Adapun celah penelitian yang masih terbuka adalah kurangnya studi jangka panjang tentang dampak AI terhadap perkembangan kreativitas mahasiswa, minimnya penelitian kontekstual di pendidikan desain di prodi DKV di Indonesia, serta belum adanya standar pedagogis yang jelas terkait batas penggunaan AI dalam menghasilkan produk desain akhir.

Penggunaan AI Generatif pada Bidang Profesional

Selain menghasilkan karya desain dalam konteks akademik, mahasiswa desain juga diharapkan mampu menghasilkan produk kreatif yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Oleh karena itu, prodi DKV umumnya menyelenggarakan mata kuliah praktik kerja lapangan (atau magang) sebagai sarana bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja nyata serta memahami dinamika profesional sebelum memasuki dunia industri. Pada praktiknya, mahasiswa DKV dituntut untuk menjunjung tinggi etika dalam praktik desain. Namun, pengajaran terkait AI saat ini masih cenderung dipisahkan dalam mata kuliah dasar tanpa keterkaitan yang kuat dengan studio atau proyek lanjutan. Akibatnya, pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan AI dalam konteks praktik desain yang etis dan profesional sering kali berhenti pada level permukaan dan belum berkembang secara mendalam (Flechtner & Stankowski, 2023). Studi di Turki (Süner et al., 2025) menunjukkan bahwa AI generatif dalam desain menawarkan peluang besar untuk efisiensi dan kreativitas, tetapi juga menimbulkan tantangan terkait otonomi desainer dan risiko profesional, sehingga diperlukan pendekatan pengembangan yang menjaga kendali dan peran manusia dalam proses kreatif.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian pada bidang desain industri (Süner et al., 2025)

menyatakan bahwa AI generatif digunakan dalam berbagai tahap seperti inspirasi, ideasi, visualisasi, hingga presentasi desain, namun tetap memiliki keterbatasan terutama pada aspek fungsional, ergonomi, dan kelayakan produksi. Hal ini menegaskan bahwa meskipun AI mampu menghasilkan variasi ide dan meningkatkan efisiensi, peran desainer manusia tetap krusial dalam memastikan kualitas dan realisasi desain (Kerdvibulvech & Meksumphun, 2026). Penelitian oleh (Du & Qiao, 2026) menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pendekatan *design thinking* terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa secara signifikan, dengan AI berperan sebagai mitra kolaboratif dalam proses ideasi, pengembangan konsep, dan pembuatan prototipe. Selain itu, integrasi AI juga memperkuat identitas kewirausahaan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kolaborasi dan literasi AI, terutama ketika digunakan dalam skenario pembelajaran yang terstruktur dan berbasis pengalaman. Hal ini dapat menjadi landasan bagi mahasiswa desain yang akan membuka usaha setelah menyelesaikan studinya.

Sebenarnya, pada dunia profesional, banyak desainer cenderung mengalami kecemasan terhadap penggunaan AI generatif meliputi ketakutan kehilangan pekerjaan, usangnya keterampilan, dan berkurangnya otonomi kreatif (Y. Zhang et al., 2026). Hal ini yang mendorong munculnya kecenderungan untuk menjauh atau membatasi penggunaan AI dalam proses desain. Di dunia studio desain (Du & Qiao, 2026; Liu et al., 2025), AI generatif umumnya diposisikan sebagai alat bantu untuk mempercepat ideasi, eksplorasi visual, dan pembuatan draft, namun belum sepenuhnya digunakan untuk hasil akhir karena keterbatasan dalam aspek konsep, orisinalitas, dan kepatuhan terhadap brief. Tantangan utama yang muncul meliputi isu hak cipta (Bartlett & Camba, 2024; Ibrahim et al., 2023), inkonsistensi kualitas, dan risiko ketergantungan pada AI terutama bagi desainer junior. Oleh karena itu, pemilik studio atau pemberi kerja cenderung mengambil pendekatan kontrol, yakni membolehkan penggunaan AI secara terbatas dengan syarat adanya intervensi manusia dan tetap menekankan kemampuan konseptual dan berpikir kreatif sebagai nilai utama desainer. AI generatif di dunia profesional pun tidak dianggap layak menjadi satu-satunya sumber kreativitas karena masih memiliki keterbatasan pada aspek makna, konteks, orisinalitas, dan konsistensi desain. Sama halnya dengan di pendidikan desain, posisi AI generatif dalam dunia desain profesional cenderung sebagai *co-creator* atau alat augmentasi, bukan pengganti desainer.

3. Hipotesis dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini memiliki hipotesis utamanya adalah: “terdapat model penilaian karya desain mahasiswa DKV yang adaptif terhadap penggunaan AI generatif, yang mampu secara adil merepresentasikan proses kreatif, kemampuan konseptual, dan kontribusi manusia dalam karya desain”. Sedangkan hipotesis sekundernya adalah “kriteria penilaian karya desain yang mencakup aspek proses kreatif, orisinalitas konsep, kemampuan konseptual, transparansi penggunaan AI, serta tingkat intervensi manusia merupakan indikator yang relevan dan efektif untuk mengevaluasi karya mahasiswa DKV yang menggunakan AI generatif”. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah merancang model penilaian karya desain mahasiswa DKV yang adaptif terhadap penggunaan AI generatif, sehingga mampu menilai secara adil antara kontribusi manusia dan bantuan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi kriteria penilaian yang relevan untuk mengevaluasi karya desain berbasis AI, serta memberikan batasan yang jelas mengenai sejauh mana AI generatif dapat digunakan dalam proses kreatif mahasiswa di pendidikan desain.

Secara teoritis, penelitian ini memperluas wacana tentang peran AI dalam pendidikan desain dengan menekankan aspek penilaian yang belum banyak dibahas dalam literatur sebelumnya. Dengan melibatkan mahasiswa sebagai pengguna langsung, dosen sebagai penilai, dan praktisi industri sebagai pihak yang merepresentasikan kebutuhan profesional, penelitian ini menawarkan perspektif holistik dalam merancang model evaluasi. Secara praktis, hasil penelitian

diharapkan dapat membantu institusi pendidikan tinggi dalam menyusun kebijakan akademik yang jelas terkait penggunaan AI, sehingga mengurangi potensi ketidaksamaan standar penilaian antar dosen atau universitas. Selain itu, model penilaian ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk memahami ekspektasi akademik sekaligus membekali mereka dengan literasi etis dan tanggung jawab profesional dalam menggunakan teknologi.

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian ini, digunakan metode kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Data dikumpulkan melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan eksperimen kelas. Penelitian ini dilaksanakan di dua universitas dengan program studi DKV di Kota Malang, yang memiliki ekosistem kreatif cukup besar dan aktif berinteraksi dengan industri. Strategi ini dipilih untuk memastikan model penilaian yang dihasilkan tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga relevan dengan praktik nyata di dunia kreatif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada penguatan integritas akademik dan kesiapan lulusan menghadapi tantangan industri kreatif di era digital.

4. Metode

Profil Partisipan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat partisipatif karena fokus penelitian bukan hanya pada hasil akhir karya desain, melainkan pada proses kreatif, persepsi etika, serta kontribusi manusia dalam memanfaatkan teknologi AI.

Partisipan penelitian terdiri dari tiga kelompok utama:

- a. Mahasiswa DKV: Populasi target adalah mahasiswa aktif program studi DKV di Kota Malang, khususnya di Universitas Negeri Malang dan Universitas Ma Chung. Kriteria inklusi: mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah studio desain minimal dua semester, memiliki pengalaman menggunakan AI image generator, dan bersedia terlibat dalam kegiatan penelitian. Kriteria eksklusi: mahasiswa yang belum pernah menggunakan AI dalam praktik desain, atau tidak bersedia mengikuti kegiatan FGD maupun eksperimen kelas. Jumlah partisipan yang diikutsertakan dalam eksperimen kelas adalah sekitar 40 mahasiswa, dibagi rata antara dua universitas.
- b. Dosen DKV: Dosen dipilih dari program studi yang sama dengan mahasiswa, dengan kriteria memiliki pengalaman mengajar minimal 3 tahun di bidang desain. Dosen berperan sebagai penilai, fasilitator diskusi, serta pemberi perspektif pedagogis terkait tantangan AI dalam pendidikan desain.
- c. Praktisi Industri Kreatif: Praktisi yang berasal dari studio desain, animasi, atau agensi kreatif di Kota Malang. Mereka dilibatkan untuk memberikan perspektif profesional mengenai relevansi indikator penilaian dalam dunia kerja, sekaligus membangun konektivitas antara pendidikan dan industri.

Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* (Tajik et al., 2024), dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif partisipan dalam praktik desain dan penggunaan AI. Mahasiswa direkrut melalui pengumuman kelas, sedangkan dosen dipilih berdasarkan kesediaan dari program studi. Praktisi industri direkrut melalui jejaring asosiasi desain lokal (ADGI Malang, AIDIA Malang). Dari total populasi yang dihubungi, sekitar 85% mahasiswa dan seluruh dosen yang diundang bersedia berpartisipasi. Proses perekrutan dilakukan secara sukarela tanpa insentif finansial, namun partisipan mendapatkan sertifikat penghargaan akademik dan kesempatan untuk mengakses modul penelitian yang dihasilkan. Penelitian ini telah diberitahukan terkait kode etik untuk memastikan bahwa seluruh prosedur sesuai standar etika akademik, termasuk persetujuan tertulis (*informed consent*) dari partisipan. Jumlah partisipan penelitian pada tahap eksploratif memang terbatas, yaitu sekitar 30 mahasiswa, 5 dosen, dan 3 praktisi industri. Ukuran sampel ini dipilih untuk memungkinkan penggalian data yang mendalam dengan kualitas interaksi yang terjaga. Penelitian ini tidak ditujukan untuk generalisasi secara statistik, melainkan untuk menghasilkan deskripsi mendalam mengenai fenomena, yang

kemudian dapat diuji lebih luas.

Instrumen dan Pengukuran

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif partisipatif dengan fokus pada proses kreatif, persepsi etika, dan kontribusi manusia dalam penggunaan AI. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara semi-terstruktur, kuesioner (survey), dan lembar observasi. Wawancara digunakan untuk menggali pandangan mahasiswa, dosen, dan praktisi terkait penggunaan AI dan kriteria penilaian, sedangkan kuesioner digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai pola penggunaan AI dan persepsi mahasiswa. Observasi dilakukan melalui eksperimen kelas berbasis tindakan dalam beberapa pertemuan studio desain. Mahasiswa diminta mengerjakan proyek dengan memanfaatkan AI dan metode manual. Observasi difokuskan pada eksplorasi ide, cara menggunakan AI (termasuk penyusunan prompt), proses pengambilan keputusan, serta kemampuan refleksi dan kurasi hasil desain. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara langsung dinamika proses kreatif mahasiswa. Rubrik penilaian awal disusun dari studi literatur dan digunakan dalam peer review untuk menilai karya antar mahasiswa. Hasil penilaian dianalisis untuk melihat konsistensi dan relevansi indikator yang digunakan. Tabel 1 menunjukkan pertanyaan yang diutarakan pada survey dengan mahasiswa DKV di 4 universitas di kota Malang.

Tabel 1. Pertanyaan survey untuk mahasiswa DKV

Pertanyaan
Pernahkah Anda menggunakan AI untuk mencari ide visual (misalnya membuat moodboard, mencari gaya ilustrasi)?
Seberapa sering Anda menggunakan AI (misalnya MidJourney, DALL-E, ChatGPT, Copilot, dsb.) untuk mendukung tugas kuliah atau karya kreatif?
Sebutkan jenis AI yang sering Anda gunakan untuk mendukung tugas kuliah atau karya kreatif? (Sebutkan nama AI dan kegunaannya. Contoh: ChatGPT, untuk memvisualisasikan ide karya)
Menurut Anda, apa kelebihan utama AI dibanding mencari referensi manual (misalnya Pinterest, buku, internet biasa)?
Menurut pengalaman Anda, apa kelemahan utama AI sebagai referensi kreatif?
Menurut Anda, tahapan desain apa yang paling sering membutuhkan penggunaan AI?
Menurut Anda, sejauh mana mahasiswa boleh menggunakan AI dalam membuat karya ilustrasi?
Jika karya menggunakan bantuan AI, menurut Anda apa yang harus lebih penting dinilai dosen?
Menurut Anda, apakah mahasiswa wajib menuliskan tingkat penggunaan AI (misalnya % kontribusi AI) saat mengumpulkan tugas? Jelaskan alasannya secara singkat!
Menurut Anda, berapa persen kontribusi AI masih bisa dianggap wajar dalam karya kreatif mahasiswa?

Tabel 2 menampilkan daftar pertanyaan yang ditujukan kepada dosen DKV dan praktisi desain. Waktu wawancara tidak dibatasi agar narasumber dapat menyampaikan perspektif secara bebas dan mendalam. Kegiatan wawancara dilaksanakan di lingkungan universitas dan studio masing-masing partisipan untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman dan kondusif.

Tabel 2. Pertanyaan wawancara untuk dosen DKV dan praktisi desain

Kategori	No	Pertanyaan
A. Pengalaman dan Pandangan Awal	1	Bagaimana Anda melihat perkembangan penggunaan AI di kalangan mahasiswa DKV saat ini?
	2	Menurut Anda, apakah penggunaan AI ini lebih banyak membantu mahasiswa atau justru menimbulkan masalah baru dalam pendidikan desain?
B. Etika Penggunaan AI	1	Menurut Anda, apa saja isu etika utama yang muncul dari penggunaan AI dalam pendidikan desain?
	2	Apakah Anda menilai karya yang dihasilkan dengan bantuan AI tetap bisa disebut sebagai karya orisinal mahasiswa? Mengapa?
	3	Menurut Anda, bagaimana cara memastikan bahwa mahasiswa tetap mengembangkan kreativitasnya, meskipun menggunakan AI sebagai alat bantu?
	4	Apakah menurut Anda perlu ada aturan institusional atau pedoman khusus di prodi DKV terkait penggunaan AI dalam tugas kuliah? Jika ya, aturan seperti apa yang relevan?
	5	Bagaimana Anda menanggapi kemungkinan mahasiswa menggunakan AI sebagai “jalan pintas” sehingga proses belajar desain manual menjadi terabaikan?
C. Proses Kreatif dalam Era AI	1	Apakah Anda pernah menyarankan mahasiswa untuk menggunakan AI dalam proses kreatif?
	2	Menurut Anda, bagian mana dari proses kreatif desain (riset, ideasi, sketsa, visualisasi, presentasi) yang seharusnya tetap dikerjakan mahasiswa tanpa AI?
	3	Bagaimana cara menilai kemampuan konseptual mahasiswa jika karya visual akhir banyak dibantu AI?
	4	Apakah menurut Anda mahasiswa tetap perlu menguasai keterampilan manual (menggambar, sketsa, tipografi, layout), meskipun AI sudah mampu menghasilkan visual dengan cepat?
D. Posisi dan Peran Dosen DKV/ Praktisi di Era AI	1	Menurut Anda, bagaimana peran dosen DKV berubah dengan hadirnya teknologi AI dalam proses pembelajaran?
	2	Apakah menurut Anda dosen harus menjadi pengatur regulasi (membatasi penggunaan AI), atau justru fasilitator (mengarahkan mahasiswa agar menggunakan AI secara etis dan produktif)?
	3	Menurut Anda, apakah beban dosen akan bertambah karena harus mengawasi penggunaan AI, atau justru berkurang karena AI membantu mempercepat proses penilaian?

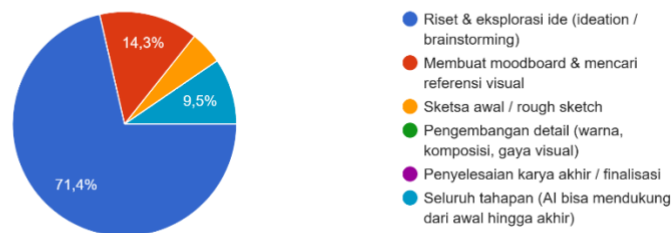
E. Harapan dan Rekomendasi	1	Menurut Anda, seperti apa model penilaian yang adil dan relevan untuk menilai karya desain mahasiswa di era AI?
	2	Apa yang perlu dilakukan agar mahasiswa tetap menghargai proses kreatif sekaligus siap menghadapi realitas industri yang semakin menggunakan AI?

5. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan AI Generatif pada Mahasiswa DKV

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa program studi DKV di Kota Malang telah menggunakan AI, khususnya *image generator*, dalam aktivitas akademik maupun keseharian mereka. Dari wawancara dan observasi kelas, teridentifikasi bahwa mahasiswa memandang AI sebagai alat bantu yang sangat memudahkan dalam proses ideasi, eksplorasi visual, dan pengembangan alternatif desain. Teknologi ini dianggap mampu mempercepat proses kreatif, mengurangi hambatan teknis, dan membuka kemungkinan eksplorasi yang lebih luas dibandingkan dengan metode manual. Hal ini sejalan dengan temuan (Muji et al., 2023; Wang, Cheng, et al., 2024) yang menunjukkan bahwa sistem pembelajaran berbasis AI dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mahasiswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka.

Menurut Anda, tahapan desain apa yang paling sering membutuhkan penggunaan AI?
42 jawaban



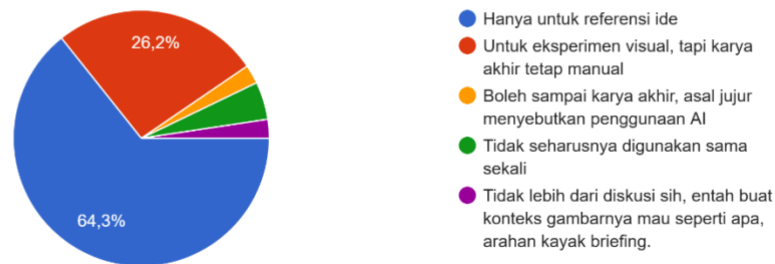
Gambar 1. Persepsi mahasiswa DKV terkait penggunaan AI di tahapan desain

Diagram lingkaran pada Gambar 1. menampilkan hasil survei terhadap 42 responden mengenai tahapan desain yang paling sering membutuhkan penggunaan kecerdasan buatan (AI). Data menunjukkan bahwa mayoritas responden, sebesar 71,4%, menggunakan AI terutama pada tahap riset dan eksplorasi ide (*ideation/brainstorming*). Temuan ini memperlihatkan bahwa AI dianggap paling bermanfaat dalam menyediakan inspirasi awal, menghasilkan berbagai alternatif ide visual, dan mempercepat proses pengumpulan gagasan. Hal ini sesuai dengan karakteristik AI yang mampu menghasilkan keluaran cepat berdasarkan prompt sehingga efektif untuk memperluas kemungkinan eksplorasi kreatif.

Tahapan lain yang juga cukup banyak memanfaatkan AI adalah membuat *moodboard* dan mencari referensi visual, dengan persentase 14,3%. AI dalam konteks ini dipandang sebagai alat untuk mengumpulkan visualisasi awal, mengorganisasi referensi, dan membangun nuansa atau arah estetika desain. Sementara itu, hanya 9,5% responden yang menggunakan AI untuk sketsa awal/rough sketch, menandakan bahwa sebagian besar mahasiswa masih lebih memilih cara manual atau tradisional dalam menghasilkan sketsa awal sebelum melibatkan AI. Menariknya, tidak ada responden yang memilih tahapan pengembangan detail maupun penyelesaian karya akhir/finalisasi sebagai tahapan utama penggunaan AI. Demikian juga, opsi seluruh tahapan (AI mendukung dari awal hingga akhir) tidak dipilih sama sekali. Hal ini menunjukkan adanya batasan yang jelas dari perspektif mahasiswa mengenai sejauh mana AI dapat dimanfaatkan. Bagi mereka,

AI lebih tepat digunakan pada fase awal sebagai alat bantu ideasi, bukan untuk tahap eksekusi atau penyelesaian karya akhir. Hasil ini menguatkan temuan kualitatif penelitian bahwa AI diterima dengan baik sebagai pendukung ideation (Chu & Liang, 2026; Li et al., 2024; Pyae, 2025), tetapi dianggap kurang relevan untuk menggantikan keterampilan manual dan eksekusi desain yang membutuhkan sentuhan kreatif manusia.

Menurut Anda, sejauh mana mahasiswa boleh menggunakan AI dalam membuat karya ilustrasi?
42 jawaban



Gambar 2. Persepsi mahasiswa terkait penggunaan AI pada karya ilustrasi

Diagram di atas menggambarkan pendapat 42 responden mengenai sejauh mana mahasiswa diperbolehkan menggunakan kecerdasan buatan (AI) dalam membuat karya ilustrasi. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden, sebesar 64,3%, berpendapat AI sebaiknya digunakan hanya untuk referensi ide. Temuan ini mengindikasikan bahwa AI lebih dipandang sebagai alat bantu inspirasi daripada sarana utama dalam eksekusi karya. Mahasiswa dianggap perlu tetap mengandalkan kemampuan manual untuk menjaga orisinalitas dan keterampilan dasar mereka. Pilihan kedua yang cukup banyak dipilih adalah untuk eksperimen visual, tetapi karya akhir tetap manual, dengan persentase 26,2%. Hal ini menunjukkan adanya penerimaan bahwa AI dapat berperan dalam eksplorasi awal atau percobaan variasi visual, namun tanggung jawab kreatif tetap berada pada mahasiswa untuk menyelesaikan karya secara manual (Mou, 2026). Pandangan ini sejalan dengan prinsip desain pendidikan yang menekankan keseimbangan antara eksplorasi teknologi dan penguasaan keterampilan dasar.

Sementara itu, hanya sebagian kecil responden mahasiswa yang mengizinkan penggunaan AI hingga tahap akhir karya, yaitu boleh sampai karya akhir asal jujur menyebutkan penggunaan AI (sekitar 4–5%). Hal ini menunjukkan tingkat kepercayaan yang rendah terhadap orisinalitas karya berbasis AI penuh, meskipun ada kesadaran bahwa transparansi dalam penggunaan teknologi dapat menjadi kompromi. Menariknya, ada pula responden yang memilih opsi tidak seharusnya digunakan sama sekali dan tidak lebih dari diskusi singkat/briefing. Meski jumlahnya sangat kecil, ini menegaskan adanya kelompok yang masih skeptis terhadap integrasi AI dalam ranah seni dan desain. Hasil ini memperlihatkan sikap dominan bahwa AI diakui berguna untuk tahap awal proses kreatif, tetapi karya akhir tetap dianggap harus mengandalkan keterampilan manual mahasiswa. Hal ini mencerminkan kehati-hatian akademik dalam menempatkan AI agar tidak mengurangi nilai orisinalitas dan integritas karya ilustrasi (Bartlett & Camba, 2024).

Temuan penting lainnya adalah adanya pembatasan yang disepakati terkait tahap penggunaan AI dalam proses desain. Baik mahasiswa maupun dosen sepakat bahwa AI dapat digunakan pada tahap ideation, yaitu tahap awal di mana mahasiswa perlu mengeksplorasi ide, merumuskan konsep, atau mencari inspirasi visual. Dalam konteks ini, AI dipandang efektif karena mampu menyediakan banyak alternatif visual dalam waktu singkat, sehingga membantu mahasiswa memperluas sudut pandang dan menemukan kemungkinan baru. Hal ini sejalan

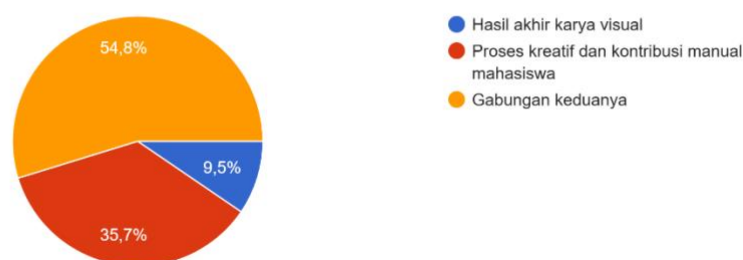
dengan penelitian Fleischmann (Fleischmann, 2024) yang menekankan bahwa AI dapat mempercepat iterasi ideasi dan meningkatkan literasi visual mahasiswa.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan AI dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam konteks akademik. Banyak dari mereka memanfaatkan AI untuk menghasilkan ilustrasi, membuat konten media sosial, hingga merancang proyek pribadi di luar tugas kuliah. Hal ini memperkuat asumsi bahwa AI telah menjadi bagian integral dari kehidupan generasi muda di era digital. Namun, fenomena ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri bagi dosen, karena semakin banyak mahasiswa yang mengandalkan AI tanpa mengembangkan keterampilan manual yang memadai. Menurut Hwang dan Wu (Hwang & Wu, 2025) pergeseran peran mahasiswa dari desainer menjadi “*content creator*” merupakan risiko nyata yang muncul ketika AI menjadi terlalu dominan dalam pendidikan desain. Dalam sesi FGD, dosen dan praktisi industri menyampaikan bahwa orisinalitas karya merupakan aspek yang tidak bisa dinegosiasikan dalam pendidikan desain. Bagi mereka, kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan karya berdasarkan ide pribadi dan keterampilan manual masih menjadi indikator utama kreativitas. AI dapat digunakan sebagai alat bantu, tetapi mahasiswa harus tetap mampu menunjukkan kontribusi manusia dalam setiap karya. Praktisi industri bahkan menambahkan bahwa perusahaan lebih menghargai desainer yang mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengelola proses kreatif, dibandingkan dengan individu yang hanya terampil menggunakan AI untuk menghasilkan visual. Perspektif ini sejalan dengan penelitian Khan, Blessing, dan Ndiaye (Khan et al., 2023) yang menegaskan pentingnya menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan penguatan kompetensi manusia dalam pendidikan desain.

Hasil eksperimen kelas yang melibatkan *peer review* antar mahasiswa juga memperlihatkan pola yang konsisten. Mahasiswa menilai karya rekan mereka tidak hanya berdasarkan kualitas visual, tetapi juga pada sejauh mana karya tersebut mencerminkan proses kreatif individu. Ketika karya sepenuhnya mengandalkan AI tanpa ada kontribusi manual, mahasiswa cenderung memberikan penilaian yang lebih rendah, dengan alasan kurangnya orisinalitas dan keterlibatan pribadi. Sebaliknya, karya yang mengombinasikan eksplorasi AI dengan kemampuan manual dan konseptual manusia lebih dihargai. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran di kalangan mahasiswa sendiri mengenai pentingnya menjaga keseimbangan antara teknologi dan keterampilan dasar.

Jika karya menggunakan bantuan AI, menurut Anda apa yang harus lebih penting dinilai dosen?

42 jawaban



Gambar 3. Persepsi mahasiswa terkait factor yang dinilai dosen Ketika menggunakan AI

Diagram Gambar 3 tersebut menggambarkan persepsi 42 responden mengenai aspek yang seharusnya lebih penting dinilai dosen ketika karya mahasiswa dibuat dengan bantuan kecerdasan buatan (AI). Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden, sebesar 54,8%, menilai bahwa gabungan antara hasil akhir karya visual dan proses kreatif/manual mahasiswa harus menjadi fokus utama penilaian. Temuan ini mengindikasikan adanya pandangan bahwa kualitas karya tidak dapat hanya dilihat dari hasil akhir semata, tetapi harus mencerminkan keseimbangan antara teknologi dan kontribusi manusia. Sebanyak 35,7% responden menekankan bahwa yang lebih penting adalah proses kreatif dan kontribusi manual mahasiswa. Hal ini

memperlihatkan adanya kekhawatiran bahwa penggunaan AI bisa mengurangi orisinalitas dan kedalaman keterampilan mahasiswa jika dosen hanya berfokus pada hasil visual. Dengan menilai proses kreatif, dosen dapat memastikan bahwa mahasiswa tetap menguasai keterampilan dasar seperti menggambar, berpikir desain (*design thinking*), dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Sementara itu, hanya 9,5% responden yang menilai bahwa hasil akhir karya visual saja sudah cukup untuk dijadikan dasar penilaian. Angka ini relatif kecil, menandakan bahwa sebagian besar responden tidak setuju apabila AI membuat karya mahasiswa dinilai murni berdasarkan tampilan akhirnya, tanpa mempertimbangkan proses di baliknya. Hasil ini menegaskan bahwa dalam konteks penggunaan AI, penilaian dosen sebaiknya mengakomodasi dua hal sekaligus: apresiasi terhadap kualitas visual akhir sekaligus penekanan pada keterlibatan mahasiswa dalam proses kreatif. Pendekatan ini dipandang lebih adil dan sesuai dengan tujuan pendidikan desain yang menekankan integritas serta penguatan kapasitas kreatif mahasiswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa memiliki kebutuhan yang besar terhadap AI dan telah menggunakannya secara luas dalam keseharian mereka. Namun, dosen dan praktisi industri menekankan bahwa pemanfaatan AI harus dilakukan dengan bijaksana, dengan tetap menjaga keterampilan manual, prinsip desain, dan *design thinking*. AI diperbolehkan digunakan pada tahap ideation, tetapi tidak dianjurkan pada tahap eksekusi karya akhir karena berisiko mengaburkan kontribusi manusia. Hasil penelitian ini berimplikasi penting bagi pengembangan model penilaian karya desain yang adaptif terhadap teknologi, sekaligus menjaga integritas akademik dan profesionalisme mahasiswa DKV. Temuan ini juga mendukung pandangan bahwa pendidikan desain perlu menempatkan AI sebagai bagian dari literasi baru, bukan sebagai pengganti keterampilan dasar. Seperti dinyatakan oleh Pyae (2023), mahasiswa umumnya menunjukkan sikap positif terhadap AI, tetapi tetap skeptis terhadap aspek orisinalitas dan akurasi. Oleh karena itu, sistem penilaian di perguruan tinggi harus dirancang sedemikian rupa sehingga mendorong mahasiswa menggunakan AI secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, lulusan DKV akan tetap relevan dan kompetitif dalam industri kreatif, tanpa kehilangan identitas kreatif mereka sebagai desainer manusia.

Perspektif Dosen DKV dan Praktisi Desain pada Penggunaan AI Generatif oleh Mahasiswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa para dosen DKV memandang perkembangan penggunaan AI di kalangan mahasiswa sebagai fenomena yang tidak terhindarkan dan semakin masif. Secara umum, AI dipahami sebagai teknologi yang memberikan kemudahan dalam proses pencarian ide, eksplorasi visual, hingga produksi desain. Salah satu informan menyatakan bahwa penggunaan AI saat ini “sudah cukup umum... bahkan sudah pakai AI untuk cari referensi”, sementara informan lain menekankan bahwa perkembangan AI terjadi sangat cepat dan menghasilkan output visual yang semakin sulit dibedakan dari karya manusia. Hal ini menunjukkan bahwa AI telah menjadi bagian integral dalam praktik belajar mahasiswa desain. Meskipun mahasiswa menunjukkan penerimaan yang sangat tinggi terhadap AI, para dosen menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi ini harus dilakukan secara bijaksana. Dari wawancara dengan 5 dosen DKV di 5 universitas, muncul konsensus bahwa AI tidak boleh sepenuhnya menggantikan keterampilan manual mahasiswa. Sebaliknya, AI generatif perlu diposisikan sebagai alat bantu yang melengkapi proses kreatif, bukan sebagai pengganti kemampuan fundamental. Menurut dosen, keterampilan dasar seperti menggambar manual, menguasai prinsip desain, serta berpikir desain (*design thinking*) merupakan fondasi yang harus tetap dimiliki mahasiswa, karena keterampilan ini menentukan keaslian ide, kualitas problem solving, dan identitas kreatif seseorang. Pandangan ini diperkuat oleh Bartlett dan Camba (Bartlett & Camba, 2024) yang menekankan bahwa integrasi AI dalam pendidikan desain harus tetap menjunjung tinggi nilai orisinalitas dan etika akademik, sehingga mahasiswa tidak hanya bergantung pada teknologi tetapi juga mengembangkan kapasitas kreatif mereka sendiri.

Dosen DKV berpendapat bahwa penggunaan AI pada tahap eksekusi karya akhir dipandang bermasalah. Dosen menekankan bahwa hasil visual yang dihasilkan oleh *image generator* sering kali berbeda jauh dengan ide asli mahasiswa. Ketidaksesuaian ini tidak hanya menimbulkan kesulitan dalam mempertahankan konsistensi konsep, tetapi juga menimbulkan keraguan mengenai keaslian karya. Mahasiswa sendiri mengakui bahwa meskipun AI menghasilkan gambar dengan kualitas visual yang tinggi, tidak jarang hasilnya tidak sepenuhnya sesuai dengan gagasan yang ingin mereka wujudkan. Dengan kata lain, AI cenderung menghadirkan visual yang “mengagumkan” secara estetis, tetapi tidak sepenuhnya representatif terhadap pemikiran kreatif mahasiswa. Temuan ini konsisten dengan laporan Flechtner dan Stankowski (2023) yang menyoroti tantangan dalam mengintegrasikan AI ke dalam kurikulum desain, terutama karena kesenjangan antara hasil visual buatan AI dan ide konseptual manusia.

Namun demikian, para dosen menekankan bahwa penggunaan AI memiliki dua sisi, yaitu sebagai alat bantu yang mempercepat proses sekaligus berpotensi menurunkan kualitas pembelajaran jika digunakan secara tidak tepat. AI dinilai sangat membantu karena mempermudah proses kerja, tetapi juga dapat melemahkan dalam beberapa sisi terutama jika mahasiswa hanya mengandalkan AI tanpa eksplorasi mandiri. Hal serupa disampaikan bahwa penggunaan AI menjadi bermasalah ketika tidak digunakan secara proporsional, terutama dalam konteks pendidikan desain yang menuntut pemahaman aspek humanis dan konseptual.

Dari aspek etika, isu utama yang muncul berkaitan dengan kejujuran, atribusi, dan hak cipta. Salah satu informandosen menegaskan bahwa:

“Isu etika utama itu... kejujuran serta pentingnya tanggung jawab mahasiswa dalam penggunaan AI, di mana penggunaan AI harus disertai pengakuan yang jelas agar tidak masuk dalam kategori plagiarisme.” (Dosen 2)

Terkait dengan originalitas karya, para dosen memiliki pandangan yang relatif kontekstual. Karya yang dihasilkan dengan bantuan AI tidak serta-merta dianggap tidak orisinal, melainkan bergantung pada tujuan pembelajaran, proses kreatif, serta kontribusi pemikiran mahasiswa. Salah satu informan menyatakan bahwa originalitas harus dilihat dari tujuan dan konteks tugas, bukan semata pada alat yang digunakan. Sementara itu, informan lain menekankan bahwa karya tidak dapat dianggap orisinal jika hanya mengandalkan prompt tanpa proses berpikir mandiri. Dengan demikian, originalitas lebih dipahami sebagai hasil konstruksi ide dan proses, bukan sekadar produk akhir.

“Prompting itu bukan sesuatu yang sebenarnya mudah... tapi ternyata... copy paste saja... tentunya hal itu bukan masuk kategori original... karena tidak ada proses berpikir sama sekali” (Dosen 1)

Dalam konteks pembelajaran, seluruh informan sepakat bahwa proses kreatif tetap menjadi aspek yang harus dipertahankan. AI hanya diposisikan sebagai alat bantu, bukan pengganti proses berpikir desain. Salah satu dosen menegaskan bahwa AI sebaiknya digunakan sebagai partner diskusi bukan sebagai eksekutor utama. Selain itu, terdapat penekanan kuat bahwa tahapan desain seperti riset, ideasi, sketsa, hingga presentasi harus tetap dilakukan oleh mahasiswa secara aktif. Hal ini penting untuk menjaga kemampuan berpikir kritis dan sistematis, yang dianggap sebagai kompetensi utama desainer. Lebih lanjut, para dosen menyoroti pentingnya penguasaan keterampilan dasar atau manual dalam desain. Meskipun AI mampu menghasilkan visual dengan cepat, keterampilan dasar seperti menggambar, komposisi, dan tipografi tetap dianggap fundamental.

Dalam hal penilaian, para dosen cenderung menekankan pendekatan berbasis proses dibandingkan hasil akhir. Penilaian tidak hanya melihat kualitas visual, tetapi juga bagaimana

mahasiswa menjelaskan proses berpikir, argumentasi, serta tahapan pengerjaan desain. Salah satu informan menyatakan bahwa:

“Yang masih relevan sampai kapanpun itu adalah penilaian berbasis pada proses pak... kita tidak bisa serta-merta melihat hasilnya bagus maka dia otomatis bagus” (Dosen 3)

Selain itu, metode seperti asistensi berkala, dokumentasi proses, hingga presentasi ide digunakan untuk memastikan keaslian dan pemahaman mahasiswa terhadap karya yang dihasilkan. Peran dosen dalam era AI mengalami pergeseran dari sumber pengetahuan menjadi fasilitator dan pembimbing proses belajar. Dosen tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai pengarah yang membantu mahasiswa memahami cara berpikir dan menggunakan AI secara bijak. Hal ini ditegaskan bahwa dosen berperan sebagai *“guidance”* yang memberikan arahan berpikir sistematis dan tetap membuka ruang eksplorasi bagi mahasiswa.

Selain perspektif akademisi, hasil wawancara juga diperkuat oleh pandangan tiga praktisi desain yang merupakan pemilik studio kreatif. Secara umum, para praktisi tidak memandang AI sebagai ancaman terhadap profesi desainer, melainkan sebagai alat yang dapat meningkatkan efisiensi kerja. AI dianggap mampu mempercepat proses eksplorasi visual, pembuatan mood board, hingga prototyping awal, sehingga desainer dapat lebih fokus pada aspek strategis dan konseptual. Salah satu praktisi menyatakan bahwa:

“AI bukan saingan, tapi alat bantu untuk mempercepat workflow, terutama dalam tahap eksplorasi ide dan produksi awal”. (Praktisi 2)

Meskipun demikian, para praktisi menekankan pentingnya sikap profesional dan etika dalam penggunaan AI, khususnya bagi mahasiswa yang sedang dalam tahap belajar. Mereka menyoroti bahwa penggunaan AI generatif harus disertai kejujuran terkait proses pembuatan karya, baik dalam konteks akademik maupun profesional. Penggunaan AI generatif yang tidak transparan dinilai dapat merugikan proses pembelajaran dan membentuk kebiasaan kerja yang tidak sehat. Selain itu, praktisi juga mengingatkan bahwa ketergantungan berlebihan terhadap AI tanpa pemahaman dasar desain akan berdampak pada rendahnya kualitas pemecahan masalah desain.

Lebih lanjut, para praktisi menegaskan bahwa industri desain tetap membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemahaman konteks yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh AI. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan tidak menggunakan AI generatif secara instan atau tanpa pertimbangan, melainkan sebagai alat bantu yang mendukung proses kreatif. Dengan kata lain, AI diposisikan sebagai alat bantu, sementara keputusan kreatif dan tanggung jawab desain tetap berada pada desainer itu sendiri. Pandangan ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan kemampuan dasar manusia menjadi kunci dalam pendidikan desain di era AI (Muji et al., 2023; Ouyang, 2024).

Batasan Penelitian

Terdapat beberapa limitasi atau batasan pada penelitian ini yang diharapkan menjadi masukan untuk peneliti selanjutnya. Pertama, jumlah sampel relatif kecil (tidak sampai 100 orang), sehingga hasil tidak dapat digeneralisasikan secara statistik. Kedua, instrumen yang digunakan berupa kuesioner dan wawancara yang rentan terhadap bias persepsi. Misalnya, mahasiswa mungkin mengekspresikan sikap positif terhadap AI karena merasa mengikuti tren, sementara praktik nyata di kelas lebih kompleks. Ketiga, keterbatasan waktu observasi menyebabkan penelitian ini belum dapat menilai dampak jangka panjang penggunaan AI terhadap penguasaan keterampilan manual mahasiswa. Meski demikian, penelitian ini

memberikan implikasi teoritis dan praktis yang penting. Secara teoritis, hasil ini menegaskan perlunya paradigma baru dalam pendidikan desain: penilaian tidak boleh hanya berfokus pada produk akhir, tetapi harus memperhitungkan dimensi proses kreatif manusia dan kontribusi teknologi. Secara praktis, temuan ini dapat membantu institusi pendidikan menyusun kebijakan akademik yang jelas mengenai batasan penggunaan AI. Model penilaian yang lebih holistik akan mendorong mahasiswa untuk menggunakan AI secara kritis dan bertanggung jawab, sekaligus tetap mengasah keterampilan manual yang esensial bagi profesi desainer.

6. Diskusi: Model Penilaian DKV

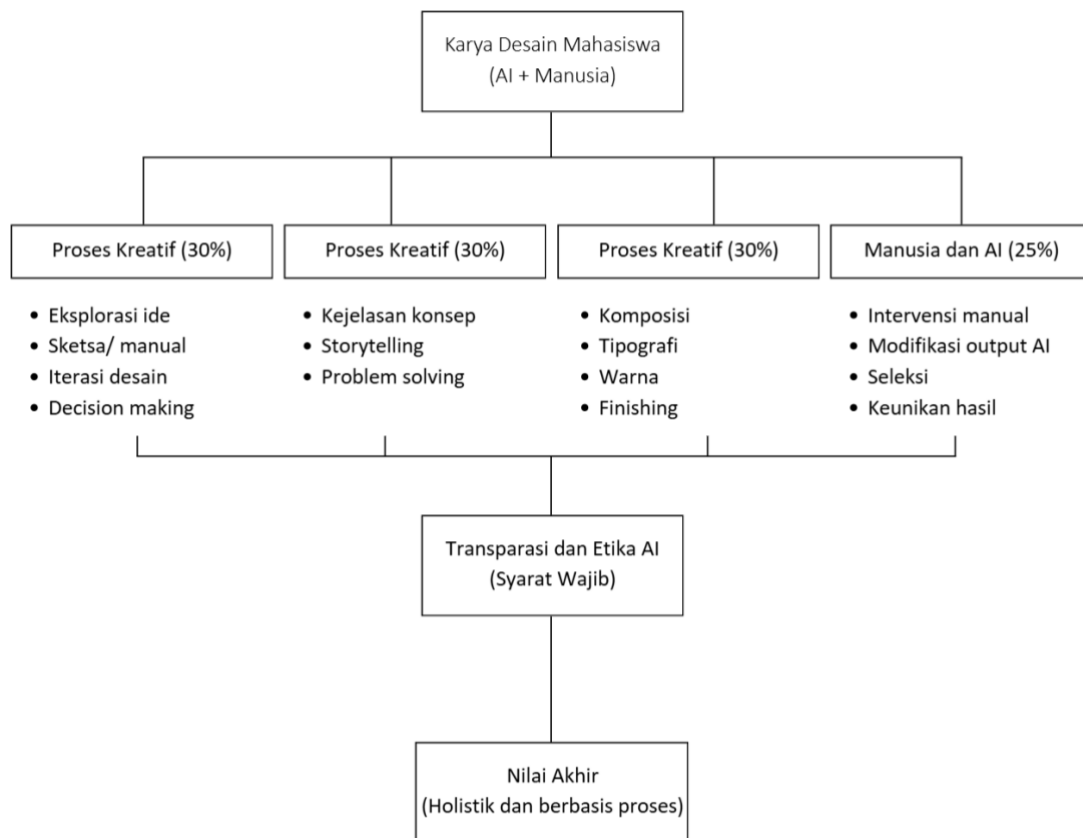
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan AI generatif dalam pendidikan DKV telah menjadi praktik yang umum di kalangan mahasiswa, terutama pada tahap awal proses desain seperti riset, ideasi, dan eksplorasi visual. Temuan ini memperkuat hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa AI mampu meningkatkan efisiensi serta memperluas kemungkinan eksplorasi kreatif mahasiswa (Alsswey, 2025; Chu & Liang, 2026; Khan et al., 2023; Li et al., 2024; Muji et al., 2023). Namun demikian, penelitian ini juga mengungkap adanya batasan yang secara implisit disepakati oleh mahasiswa, dosen, dan praktisi, yaitu bahwa AI tidak seharusnya digunakan sebagai alat utama dalam tahap eksekusi karya akhir. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan AI dalam merepresentasikan pemikiran konseptual secara utuh serta potensi mengaburkan kontribusi kreatif manusia.

Selain itu, temuan penelitian ini menegaskan adanya pergeseran paradigma dalam pendidikan desain, di mana penilaian karya tidak lagi dapat berfokus semata pada kualitas visual akhir. Karya yang dihasilkan dengan bantuan AI sering kali memiliki kualitas visual yang tinggi, namun tidak selalu mencerminkan kemampuan konseptual, proses berpikir, maupun keterampilan teknis mahasiswa. Oleh karena itu, pendekatan penilaian berbasis produk (*output-based assessment*) menjadi kurang relevan dalam konteks ini. Sebaliknya, diperlukan pendekatan yang lebih holistik dengan mempertimbangkan proses kreatif, pengambilan keputusan desain, serta kontribusi manusia dalam memanfaatkan teknologi.

Dari perspektif pedagogis, penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberadaan AI tidak hanya mengubah cara mahasiswa bekerja, tetapi juga mengubah peran dosen dalam proses pembelajaran. Dosen tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan AI secara kritis, etis, dan produktif. Hal ini menuntut adanya sistem penilaian yang tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga mampu menangkap dinamika proses belajar, termasuk bagaimana mahasiswa mengevaluasi, memodifikasi, dan mengintegrasikan output AI ke dalam karya mereka. Temuan lain yang signifikan adalah munculnya kesadaran kolektif di kalangan mahasiswa mengenai pentingnya kontribusi manusia dalam karya desain. Hal ini terlihat dari kecenderungan mahasiswa untuk memberikan penilaian lebih tinggi terhadap karya yang menunjukkan proses eksplorasi dan keterlibatan manual, dibandingkan karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun AI diterima sebagai alat bantu, nilai kreativitas tetap diasosiasikan dengan keterlibatan manusia dalam proses desain. Dengan demikian, integrasi AI dalam pendidikan desain tidak menghilangkan peran kreativitas manusia, tetapi justru menuntut redefinisi terhadap bagaimana kreativitas tersebut dinilai.

Dengan demikian, temuan penelitian ini mengarah pada kebutuhan akan sebuah model penilaian yang lebih komprehensif dan kontekstual. Model tersebut harus mampu menjembatani antara tuntutan penggunaan teknologi AI dengan tujuan utama pendidikan desain, yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan orisinal. Oleh karena itu, pada bagian selanjutnya akan dirumuskan model penilaian karya desain mahasiswa DKV di era AI generatif yang menekankan keseimbangan antara proses, konsep, hasil visual, serta kontribusi manusia dalam penggunaan teknologi. Model penilaian karya desain mahasiswa DKV di era AI generatif yang dihasilkan dari penelitian ini menempatkan evaluasi secara holistik dengan

mengintegrasikan empat dimensi utama, yaitu proses kreatif, kemampuan konseptual, kualitas visual, serta kontribusi manusia dalam penggunaan AI. Proses kreatif menjadi aspek paling dominan karena mencerminkan bagaimana mahasiswa mengeksplorasi ide, melakukan iterasi, dan mengambil keputusan desain, sementara kemampuan konseptual menilai kedalaman gagasan dan relevansinya terhadap permasalahan desain. Kualitas visual tetap diperhitungkan, namun tidak menjadi satu-satunya indikator, mengingat visual yang dihasilkan AI tidak selalu merepresentasikan kemampuan mahasiswa. Dimensi baru yang menjadi kunci dalam model ini adalah kontribusi manusia dan penggunaan AI, yang menilai sejauh mana mahasiswa melakukan intervensi, modifikasi, dan kurasi terhadap output AI. Selain itu, transparansi dan etika penggunaan AI menjadi syarat wajib dalam penilaian, sehingga mahasiswa dituntut untuk mengungkapkan proses dan tingkat penggunaan AI secara jujur. Gambar 4 menunjukkan model penilaian karya DKV yang dapat menjadi rekomendasi pada pendidikan desain yang semula berorientasi pada hasil akhir menjadi berbasis proses, kontribusi kreatif manusia, dan integrasi teknologi secara kritis dan bertanggung jawab.



Gambar 4. Rancangan model penilaian karya desain mahasiswa DKV

7. Simpulan

Kecerdasan buatan (AI) telah menjadi bagian integral dalam perkembangan pendidikan desain, terutama karena kemampuannya mempercepat eksplorasi ide dan menyediakan beragam alternatif visual. Kehadiran teknologi ini menandai pergeseran dalam cara mahasiswa dan praktisi memahami serta menjalankan proses desain. Namun, integrasi AI tidak semata-mata merupakan inovasi teknis, melainkan juga menghadirkan tantangan pedagogis dan etis. Oleh karena itu, pendidikan DKV perlu memastikan bahwa pemanfaatan AI tidak menggeser keterampilan dasar yang esensial, seperti kemampuan menggambar manual, berpikir kritis, dan penerapan design thinking. Keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan penguatan

kompetensi manusia menjadi kunci dalam menjaga orisinalitas, identitas kreatif, serta integritas akademik. Dengan demikian, AI sebaiknya diposisikan sebagai sarana pendukung yang memperkaya proses pembelajaran sekaligus memperkuat kapasitas mahasiswa agar tetap relevan dan kompetitif di era digital.

Terkait batasan penggunaannya, temuan penelitian menunjukkan bahwa AI umumnya dapat dimanfaatkan pada tahap awal proses desain, seperti ideasi, eksplorasi visual, dan pengembangan konsep. Namun, penggunaan AI sebagai hasil akhir tanpa intervensi manusia tidak dianjurkan, mengingat keterbatasannya dalam memahami konteks desain, fungsi, serta pertimbangan teknis dan etis. Selain itu, isu hak cipta, orisinalitas, dan potensi plagiarisme menjadi aspek krusial yang perlu diperhatikan dalam integrasi AI ke dalam pendidikan desain. Seiring dengan meningkatnya otomatisasi, pendidikan desain juga mengalami pergeseran dari penekanan pada keterampilan teknis menuju penguatan aspek konseptual, strategi desain, dan pemikiran kreatif.

Secara lebih luas, temuan ini memiliki relevansi bagi konteks pendidikan desain di berbagai negara yang menghadapi perkembangan serupa, meskipun implementasinya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi lokal, seperti kesiapan infrastruktur digital, kurikulum, dan budaya akademik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas serta pendekatan longitudinal diperlukan untuk memperdalam pemahaman mengenai dampak penggunaan AI dalam jangka panjang. Sebagai penutup, penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan sistem penilaian yang adaptif terhadap kemajuan teknologi tanpa mengabaikan orisinalitas dan integritas akademik. Melalui integrasi penilaian terhadap hasil akhir dan proses kreatif, pendidikan desain diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya terampil memanfaatkan teknologi, tetapi juga memiliki identitas kreatif yang kuat.

8. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Tahun 2025 atas dukungan pendanaan yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para dosen, mahasiswa, serta praktisi industri kreatif yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi berharga selama proses penelitian berlangsung.

Daftar Rujukan

- Alswey, A. (2025). Examining students' perspectives on the use of artificial intelligence tools in higher education: A case study on AI tools of graphic design. *Acta Psychologica*, 258(February), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105190>
- Bartlett, K. A., & Camba, J. D. (2024). Generative Artificial Intelligence in Product Design Education: Navigating Concerns of Originality and Ethics. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 8(5), 55–64. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2024.02.006>
- Chu, S., & Liang, R. (2026). Case Study : Integrating AI in Graphic Design Education. *Journal of Educational Issues*, 12(1), 1–14. <https://doi.org/10.5296/jei.v12i1.23221>
- Darmawan, A. J., Arimbawa, I. M. G., Heptariza, A., & Brayen, H. (2024). Harnessing AI Image Generator Prompt Engineering for Academic Excellence. *Proceedings Bali Bhuwana Waskita: Global Art and Creativity Conference*, 4, 192–202.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2024). *Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI)*.
- Du, C., & Qiao, S. (2026). Cultivating university students' creativity and entrepreneurship : An AI-powered scenario-based design thinking approach. *The International Journal of Management Education*, 24(2), 101372. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2026.101372>
- Fathoni, A. F. C. A. (2023). Leveraging Generative AI Solutions in Art and Design Education:

- Bridging Sustainable Creativity and Fostering Academic Integrity for Innovative Society. *E3S Web of Conferences*, 426. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202342601102>
- Flechtner, R., & Stankowski, A. (2023). AI Is Not a Wildcard: Challenges for Integrating AI into the Design Curriculum. *ACM International Conference Proceeding Series*, 72–77. <https://doi.org/10.1145/3587399.3587410>
- Fleischmann, K. (2024). Making the case for introducing generative artificial intelligence (AI) into design curricula. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 187–207. <https://doi.org/10.1386/adch>
- Habib, S., & Gardiner, Z. (2026). Generative AI and creative self-efficacy : A systematic review. *Thinking Skills and Creativity*, 62(PA), 102234. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2026.102234>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence In Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*.
- Hsieh, Y. M., & Wu, K. C. (2023). Identification Assessment of Applying Artificial Intelligence Image Generation Techniques in University Computer Graphics Courses. *7th International Conference on E-Society, E-Education and E-Technology (ESET) 2023*, 50–54. <https://doi.org/10.1109/ESET60968.2023.00015>
- Hwang, Y., & Wu, Y. (2025). Graphic Design Education in the Era of Text-to-Image Generation: Transitioning to Contents Creator. *International Journal of Art & Design Education*.
- Ibrahim, M., Nasir, J., Komarudin, A., Maulana, A., & Akbar, M. H. (2023). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Desain Aplikasi Seluler: Peningkatkan Pengalaman Pengguna di Era Ekonomi Digital. *Nusantara Computer and Design Review*, 1(1), 31–39. <https://doi.org/10.55732/ncdr.v1i1.1091>
- Kerdvibulvech, C., & Meksumphun, K. (2026). Impact of AI Artists on the essential skills of UX designers : Adapting to technological changes. *Entertainment Computing*, 56(March 2025), 101064. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.101064>
- Khan, S., Blessing, L., & Ndiaye, Y. (2023). Artificial Intelligence for Competency Assessment in Design Education: A Review of Literature. In A. Chakrabarti & V. Singh (Eds.), *Design in the Era of Industry 4.0, Volume 3* (pp. 1047–1058). Springer Nature Singapore.
- Li, H., Xue, T., Zhang, A., Luo, X., Kong, L., & Huang, G. (2024). The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design : A critical interpretive synthesis. *Heliyon*, 10(21), e40037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>
- Liu, Y., Xu, B., Feng, J., & Wu, P. (2025). Analysis of the application of generative artificial intelligence in interior design education. *Ain Shams Engineering Journal*, 16(12), 103757. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2025.103757>
- Lively, J., Hutson, J., & Melick, E. (2023). Integrating AI-Generative Tools in Web Design Education: Enhancing Student Aesthetic and Creative Copy Capabilities Using Image and Text-Based AI Generators. *DS Journal of Artificial Intelligence and Robotics*, 1(1), 23–36. <https://doi.org/10.59232/air-v1i1p103>
- Mou, T. (2026). Artificial intelligence and student creativity: An exploratory study of students' experiences with AI tools. *Computers in Human Behavior Reports*, 21(March), 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2026.100988>
- Muji, S., Svensson, E., & Faraon, M. (2023). Engaging With Artificial Intelligence in Graphic Design Education. *5th International Workshop on Artificial Intelligence and Education (WAIE)*.
- Ouyang, A. (2024). Enhancing Graphic Design Skills Through AI-Based Learning Systems. *Membrane Technology*, 241–246.
- Pyae, A. (2025). Understanding Students' Acceptance, Trust, and Attitudes towards AI-generated Images for Educational Purposes. *Proceedings of the 2025 Conference on Creativity and Cognition*.
- Rojas, J.-C. (2024). *A Pedagogical Exercise of Integrating AI Image Generator Tool: A Pilot*

- Experience in Design Product Education*. <https://doi.org/10.1115/IMECE2024-144280>
- Sun, D., Ba, S., Cha, Y., Yu, J., Chiang, F., & Min, H. (2026). Empowering university teachers in higher education: A generative AI-responsive competency framework. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 10, 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2026.100542>
- Süner, S., Cerda, P., Şen, G., Kumbasar, E., Şahin, B., & Emine, C. (2025). Designer experiences and perspectives on the role of generative AI in industrial design. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02504-6>
- Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2024). Purposive Sampling. *International Journal of Education and Language Studies*, 2(November), 1–9.
- Wang, Y., Cheng, L., Lu, F., Zeng, A., & Lu, L. (2024). AI Empowers Graphic Design Education : Innovation and Breakthrough. *The 5th International Conference on Information Technology and Security AI*, 836–840.
- Wang, Y., Irwin, D., Towey, D., & Xie, J. (2024). Creativity Using Generative AI vs. Physical Modeling: A Case Study of Architecture Workshops in a SfHEI. *2024 IEEE 48th Annual Computers, Software, and Applications Conference (COMPSAC)*, 1520–1521. <https://doi.org/10.1109/compsac61105.2024.00218>
- Zhang, H., Wei, J., & Zhenyu, C. (2026). Reimaging intuition : How artificial intelligence image-generation technologies reshape graphic designers ' creative patterns. *Thinking Skills and Creativity*, 60(November 2025), 102061. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.102061>
- Zhang, Y., Wang, P., Song, H., & Jiang, Q. (2026). Acta Psychologica Designers ' AI disengagement intention in the era of generative AI : The triple anxiety transmission mechanism. *Acta Psychologica*, 265(April), 106750. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2026.106750>