DARI *CREATOR* MENUJU *CURATOR*: KESIAPAN MAHASISWA DESAIN DI ERA AI GENERATIF UNTUK MASA DEPAN PENDIDIKAN BERKELANJUTAN

Naimul Falah [1)]

[1)]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
naimul.falahh@gmail.com

ABSTRAK

Kehadiran AI generatif membuat peran desainer perlahan berubah: dari membuat karya dari nol (*creator*), menjadi lebih banyak mengarahkan, memilih, dan menyempurnakan hasil karya yang dibuat AI (*curator*). Pergeseran ini juga dibahas di berbagai riset internasional, yang menunjukkan bahwa perubahan peran ini cukup signifikan sehingga cara mengajar desain pun perlu ikut disesuaikan. Beberapa penelitian bahkan sudah membuktikan bahwa mahasiswa desain kini lebih banyak memilih dan menyempurnakan hasil AI dibanding membuat karya sendiri. Di Indonesia, pembahasan soal dampak AI terhadap mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) masih sebatas opini atau artikel populer, belum ada data nyata yang mengukur seberapa sadar dan siap mahasiswa menghadapi perubahan peran ini. Penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa siap mahasiswa DKV Indonesia menghadapi tiga hal utama yang muncul akibat AI: kemampuan mengarahkan AI dengan prinsip desain yang baik, pemahaman etika soal karya yang dibantu AI, serta kemampuan menilai dan memilih hasil AI secara kritis. Caranya, penelitian ini merangkum temuan-temuan dari riset internasional, lalu membandingkannya dengan hasil survei kepada mahasiswa. Hasilnya diharapkan bisa menunjukkan bagian mana yang sudah cukup dikuasai mahasiswa dan bagian mana yang masih perlu ditingkatkan, sehingga bisa jadi masukan bagi mahasiswa maupun pendidik untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan pendidikan desain yang berkolaborasi dengan AI secara berkelanjutan.

Kata Kunci : Pendidikan Berkelanjutan, *Creator* ke *Curator*, AI Generatif, Mahasiswa DKV.

ABSTRACT

The presence of generative AI is gradually changing the role of designers: from creating work from scratch (creator), to increasingly directing, selecting, and refining work created by AI (curator). This shift has also been discussed in various international studies, which show that this change in role is significant enough that the way design is taught needs to be adjusted accordingly. Some studies have even shown that design students now spend more time selecting and refining AI outputs than creating work on their own. In Indonesia, discussions about the impact of AI on Visual Communication Design (DKV) students are still limited to opinions or popular articles, with no real data measuring how aware and prepared students are for this shift in roles. This study aims to determine how ready Indonesian DKV students are to face three main things arising from AI: the ability to direct AI using sound design principles, an understanding of ethics regarding AI-assisted work, and the ability to critically assess and select AI outputs. The method involves summarizing findings from international research, then comparing them with the results of a student survey. The results are expected to show which parts students have already mastered and which parts still need improvement, so they can serve as input for both students and educators in preparing for the future of design education that collaborates sustainably with AI.

Keywords : *Sustainable Education, Creator to Curator, Generative AI, DKV Students*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *Generative Artificial Intelligence* (*generative AI*) atau kecerdasan buatan generatif dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar pada berbagai sektor kreatif, tidak terkecuali bidang desain komunikasi visual. Kehadiran AI generatif mengubah cara desainer bekerja, berawal dari gambar atau desain yang dulu membutuhkan waktu lama untuk dibuat kini bisa dihasilkan hanya dengan mengetik instruksi singkat. Perubahan ini bukan hal kecil. Survei global Adobe pada 2026 terhadap lebih dari 16.000 kreator menemukan bahwa 87% dari mereka merasa AI

generatif membantu mengembangkan karya dan audiens mereka. Meski demikian, 85% di antaranya tetap menginginkan keputusan kreatif akhir berada di tangan manusia (Adobe, 2026). Temuan ini menegaskan bahwa AI generatif bukan menggantikan peran desainer, melainkan mengubah cara mereka berkarya.

Perubahan ini biasa disebut pergeseran dari *creator* menjadi *curator*. Jika sebelumnya desainer harus membuat karya dari nol, kini perannya lebih banyak mengarahkan, memilih, dan menyempurnakan hasil karya buatan AI. Bukan hanya itu, berbagai riset internasional menunjukkan bahwa pergeseran ini terjadi cukup cepat, sehingga cara mengajar desain di kampus juga perlu ikut menyesuaikan (Fleischmann, 2026). Penelitian eksperimental bahkan menemukan bahwa mahasiswa desain kini lebih sering berperan sebagai "penilai" hasil AI dibandingkan sebagai pencipta karya dari nol (Hou *et al*., 2025).

Pada kenyataannya, sebagian besar riset mengenai topik ini masih berasal dari negara maju, sementara Indonesia belum banyak diteliti. Sementara itu, pada kenyataannya sektor desain menyumbang cukup besar bagi perekonomian nasional. Data BPS (2025) mencatat ekonomi kreatif menyerap 27,4 juta tenaga kerja, atau 18,7% dari seluruh tenaga kerja Indonesia, dengan Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu subsektor andalannya. Namun seorang Guru Besar DKV Indonesia mengingatkan bahwa pendidikan desain di tanah air masih sering memandang AI sekadar sebagai alat teknis, bukan persoalan etika yang lebih mendasar (Harsanto, 2025). Dengan melihat urgensi nya sektor desain di Indonesia, pembahasan mengenai dampak AI pada mahasiswa DKV Indonesia yang merupakan salah satu pilar utama dalam perkembangannya masih belum banyak diperbincangkan dalam ranah formal maupun akademis, melainkan hanya sebatas opini tanpa didukung dengan data yang jelas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kesiapan mahasiswa DKV yang ada di Indonesia dalam menghadapi tiga hal utama yang diakibatkan oleh kehadiran AI Generatif. (a) kemampuan mengarahkan AI dengan prinsip desain yang baik, (b) pemahaman etika soal karya berbantuan AI, dan (c) kemampuan menilai hasil AI secara kritis. Penelitian ini mengkomparasikan rangkuman riset internasional dengan survei langsung kepada mahasiswa, agar hasilnya bisa menjadi bahan evaluasi bagi kampus maupun mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi masa depan pendidikan desain yang berkolaborasi dengan AI secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua cara pengumpulan data, yaitu studi literatur dan survei melalui Google Form. Studi literatur dipakai untuk merangkum apa saja yang sudah ditemukan peneliti lain di berbagai negara, sedangkan survei dipakai untuk mengetahui langsung bagaimana kondisi mahasiswa DKV di Indonesia. Kedua data ini kemudian dibandingkan untuk melihat bagian mana yang sejalan dan bagian mana yang berbeda. Secara ringkas, tahapan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Tahap	Kegiatan	Sumber Data
1. Studi literatur	Menelusuri dan merangkum riset internasional tentang AI generatif dalam pendidikan desain	Jurnal ilmiah open access (2020–2026)
2. Penyusunan kuesioner	Menyusun pernyataan survei berdasarkan 3 aspek hasil studi literatur	Kerangka dari tahap 1
3. Pengisian survei	Menyebarkan tautan Google Form kepada mahasiswa DKV	Mahasiswa DKV aktif

Tahap	Kegiatan	Sumber Data
4. Analisis data	Menghitung rata-rata skor tiap aspek, lalu dibandingkan dengan temuan studi literatur	Data survei + rangkuman literatur

Sumber: Rancangan penelitian yang disusun penulis (2026).

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri artikel ilmiah, terbitan tahun 2020–2026, menggunakan kata kunci seperti "*generative AI design education*", "*creator to curator*", dan "*AI ethics design students*". Artikel yang dipilih adalah yang membahas dampak AI generatif pada mahasiswa atau pendidik desain.

Setelah kerangka tiga aspek kesiapan tersusun dari studi literatur, kerangka itu diubah menjadi kuesioner yang disebar melalui Google Form kepada 30 mahasiswa aktif program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dari berbagai kampus. Mahasiswa yang mengisi survei dipilih dengan syarat: sudah menempuh minimal semester 3 dan pernah menggunakan AI generatif (seperti Midjourney, DALL·E, Adobe Firefly, Gemini atau ChatGPT) dalam pengerjaan tugas kuliah.

Kuesioner menggunakan skala 1 sampai 5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju) dan dibagi menjadi tiga bagian sesuai tiga aspek kesiapan yang diteliti, seperti tergambar pada tabel berikut.

Tabel 2. Instrumen Kuesioner Penelitian

Aspek yang Diukur	Jumlah Pernyataan	Contoh Pernyataan dalam Kuesioner
Directing AI (mengarahkan AI)	4	"Saya bisa menulis instruksi (prompt) yang menghasilkan desain sesuai prinsip tata letak, tipografi, dan komposisi yang baik."
Etika (karya berbantuan AI)	4	"Saya selalu mencantumkan keterangan jika sebuah karya saya dibantu oleh AI."
Evaluasi Kritis (menilai hasil AI)	4	"Saya mampu memilih hasil AI terbaik dari beberapa pilihan berdasarkan pertimbangan prinsip desain, bukan sekadar tampilan yang menarik."

Sumber: Instrumen kuesioner disusun penulis (2026).

Setelah data terkumpul, jawaban setiap aspek dihitung rata-ratanya, lalu dibandingkan dengan rangkuman temuan riset internasional dari tahap pertama. Perbandingan ini dipakai untuk melihat apakah kondisi mahasiswa DKV Indonesia sejalan dengan tren global, atau justru menunjukkan pola yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei ini diikuti oleh 30 mahasiswa DKV aktif. Dari sisi latar belakang, sebagian besar responden berada di semester tengah dan sudah cukup lama memakai AI generatif untuk tugas kuliah, sebagaimana tergambar pada tabel berikut.

Tabel 3. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	%
Semester	3–4 (awal)	10	33%
	5–6 (menengah)	12	40%
	7–8 (akhir)	8	27%
Lama memakai AI generatif	Lebih dari 6 bulan	20	67%
	6 bulan atau kurang	10	33%

Karakteristik	Kategori	Jumlah	%
Alat AI yang paling sering dipakai	Midjourney / DALL·E / Adobe Firefly	5	17%
	ChatGPT / Gemini	25	83%

Sumber: Data primer hasil survei terhadap 30 mahasiswa DKV (2026).

Hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kesiapan mahasiswa berbeda-beda pada ketiga aspek yang diteliti. Secara umum, aspek Directing AI (mengarahkan AI) mendapat skor tertinggi, disusul Evaluasi hasil AI, sementara aspek Etika mendapat skor terendah. Ringkasannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Skor Rata-rata Tiap Aspek Kesiapan

Aspek Kesiapan	Skor Rata-rata (1–5)	Kategori
Directing AI (mengarahkan AI)	3,42	Cukup siap
Etika karya berbantuan AI	2,74	Belum siap
Evaluasi hasil AI	3,15	Cukup siap

Sumber: Data primer hasil survei terhadap 30 mahasiswa DKV (2026).

Bila dirinci per pernyataan, pola yang sama juga terlihat: pernyataan-pernyataan pada aspek Directing AI cenderung mendapat skor tinggi, sedangkan pernyataan seputar pencantuman keterangan penggunaan AI dan pemahaman aturan kampus mendapat skor paling rendah di antara semua pernyataan.

Tabel 5. Skor Rata-rata per Pernyataan Kuesioner

Aspek	Pernyataan (disederhanakan)	Rata-rata
Directing AI	Bisa menulis prompt yang sesuai prinsip tata letak/tipografi	3,60
Directing AI	Terbiasa mencoba beberapa versi prompt sampai hasil sesuai	3,73
Directing AI	Paham istilah teknis dalam prompting (style, aspect ratio, dsb.)	3,20
Directing AI	Bisa mengoreksi hasil AI yang menyalahi prinsip desain	3,17
Etika	Selalu mencantumkan keterangan jika karya dibantu AI	2,43
Etika	Paham batas antara “menggunakan AI” dan “mengklaim karya AI sebagai milik sendiri”	2,87
Etika	Tahu aturan kampus/dosen soal penggunaan AI pada tugas	2,60
Etika	Merasa nyaman jika ditanya dosen soal sejauh mana AI membantu tugasnya	3,07
Evaluasi Kritis	Bisa memilih hasil AI terbaik dari beberapa alternatif	3,37
Evaluasi Kritis	Bisa menjelaskan alasan memilih satu hasil AI dibanding yang lain	3,10
Evaluasi Kritis	Menyempurnakan manual bagian hasil AI yang kurang tepat	3,23
Evaluasi Kritis	Tidak langsung memakai hasil AI pertama tanpa evaluasi	2,90

Sumber: Data primer hasil survei terhadap 30 mahasiswa DKV (2026).

Mahasiswa sudah cukup mahir mengarahkan AI, tapi belum tentu paham prinsip desainnya. Skor tertinggi pada aspek *Directing AI* sejalan dengan temuan bahwa keterampilan menyusun instruksi (*prompting*) kini menjadi kompetensi baru yang penting dalam pendidikan desain (Fleischmann, 2026), dan sejalan pula dengan bukti bahwa latihan *prompting* yang terarah bisa meningkatkan kualitas hasil

rancangan mahasiswa (Salazar Rodriguez *et al*., 2025). Namun, skor tinggi ini perlu dibaca hati-hati. Kemampuan menulis *prompt* yang "jadi" belum tentu sama dengan pemahaman mendalam soal prinsip desain bisa jadi mahasiswa hanya sudah terbiasa dengan tombol dan fitur aplikasi AI, bukan benar-benar menguasai dasar-dasar tata letak, tipografi, atau komposisi. Ini sejalan dengan temuan bahwa peran desainer dalam berkolaborasi dengan AI kini bergeser menjadi *co-creator* yang keterlibatannya berubah signifikan sejak tahap awal ide dibuat (Hou et al., 2025) pergeseran yang menuntut pemahaman konsep, bukan sekadar kelincahan menekan tombol.

Etika masih menjadi titik lemah paling menonjol. Skor terendah ada pada aspek etika, terutama pada kebiasaan mencantumkan keterangan bila karya dibantu AI dan pemahaman aturan kampus soal penggunaan AI pada tugas. Temuan ini konsisten dengan kajian internasional yang menyebut isu etika dan orisinalitas karya sebagai area yang paling sedikit dibahas secara serius dalam riset pendidikan desain (Musiienko, 2026). Persoalan ini pun bukan sekadar soal kebiasaan pribadi, tetapi juga menyangkut aturan yang lebih besar: berbagai negara di dunia masih berbeda pendapat soal siapa yang berhak disebut "pencipta" dari karya berbantuan AI (Gaidartzi & Stamatoudi, 2025), dan pentingnya transparansi soal seberapa besar AI ikut terlibat dalam sebuah karya (Afuwape, 2025). Bila dikaitkan dengan konteks Indonesia, rendahnya skor ini sejalan dengan kritik bahwa pendidikan DKV di Tanah Air masih sering memandang AI sebagai persoalan teknis semata, bukan persoalan etika yang lebih mendasar (Harsanto, 2025). Artinya, pemahaman mahasiswa tentang cara memakai AI sudah cukup baik, tetapi belum cukup dengan pemahaman tentang batasan dan tanggung jawab dalam memakainya.

Kemampuan menilai hasil AI sudah mulai tumbuh, tapi belum matang. Skor pada aspek Evaluasi hasil AI berada di tengah-tengah, menunjukkan bahwa mahasiswa DKV Indonesia sudah mulai terbiasa memilah dan menyempurnakan hasil AI, meski belum sepenuhnya percaya diri melakukannya. Ini relevan dengan pandangan bahwa batas antara keahlian desainer dan keterampilan orang awam kini semakin tipis seiring makin mudahnya memakai AI (Budd, 2024) sehingga justru dibutuhkan kemampuan menilai yang lebih tajam agar keahlian desainer tetap terlihat berbeda dari sekadar pengguna AI biasa. Menariknya, survei Adobe (2026) terhadap kreator profesional dunia menunjukkan hal serupa: sebanyak 85% dari mereka tetap ingin keputusan akhir sebuah karya berada di tangan manusia, bukan mesin. Artinya, tren global justru mengarah pada penguatan peran manusia sebagai penilai akhir bukan pelemahannya sehingga kemampuan ini penting untuk terus dilatih sejak masa kuliah.

Secara keseluruhan, pola hasil survei ini menggambarkan sebuah transisi peran yang belum utuh. Mahasiswa DKV Indonesia tampak cukup siap dari sisi teknis dalam mengarahkan AI, tetapi masih tertinggal dalam kesiapan etis padahal justru bagian etis inilah yang menjadi inti dari peran *curator* yang sesungguhnya. Sebab, menjadi *curator* bukan sekadar soal memilih hasil AI yang paling bagus secara tampilan, melainkan juga soal menimbang layak-tidaknya sebuah karya diklaim, dipublikasikan, atau dijual. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pergeseran peran desainer menuntut perubahan mendasar pada cara mengajar desain, bukan sekadar penambahan materi teknis (Musiienko, 2026), dan sejalan pula dengan kerangka kompetensi AI internasional yang menempatkan kemampuan menilai secara kritis dan tanggung jawab etis setara pentingnya dengan penguasaan teknis (UNESCO, 2024). Perlu dicatat juga bahwa karena seluruh responden penelitian ini berasal dari beberapa mahasiswa saja, hasil ini belum tentu mencerminkan kondisi mahasiswa DKV di luar yang bisa jadi memiliki akses dan pengalaman berbeda terhadap AI generatif sebuah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian pada penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pergeseran peran desainer dari creator menuju curator bukan sekadar wacana global, melainkan sudah mulai dirasakan langsung oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual

di Indonesia. Namun, kesiapan mereka menghadapi pergeseran ini ternyata tidak merata: kemampuan teknis dalam mengarahkan AI sudah cukup baik, tetapi pemahaman etika soal karya berbantuan AI masih tertinggal jauh di belakang. Padahal, justru bagian etis inilah yang menjadi inti dari peran *curator* yang sesungguhnya. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa pendidikan DKV di Indonesia, di tengah pertumbuhan pesat program studi dan kontribusi besar sektor kreatif terhadap perekonomian nasional, masih perlu membenahi cara mempersiapkan mahasiswa menghadapi sisi non-teknis dari kolaborasi manusia dengan AI. Dengan demikian, penelitian ini menjawab tujuannya: memetakan bagian yang sudah cukup dikuasai mahasiswa DKV Indonesia dan bagian yang masih perlu diperkuat, sekaligus menegaskan bahwa masa depan pendidikan desain yang berkelanjutan harus dibangun di atas keseimbangan antara kecakapan teknis dan kematangan etis dalam berkolaborasi dengan AI generatif.

4.2 Saran

Bagi kampus dan penyusun kurikulum DKV, perlu memasukkan pembahasan etika dan tanggung jawab penggunaan AI secara eksplisit ke dalam mata kuliah, tidak hanya sebagai pelengkap materi teknis, mengingat kesenjangan terbesar justru ditemukan pada aspek ini.

Bagi dosen, bisa merancang tugas yang melatih mahasiswa untuk membandingkan beberapa hasil AI dan menjelaskan alasan pemilihannya berdasarkan prinsip desain dan pertimbangan etis, bukan sekadar tampilan yang menarik.

Bagi mahasiswa DKV, disarankan membiasakan diri mencantumkan keterangan sejauh mana AI membantu sebuah karya, sebagai bentuk latihan tanggung jawab profesional sejak masa kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

Adobe (2026) *87 percent of creators say creative AI is growing their business and audience, according to Adobe's 2026 Creators' Toolkit Report*. Adobe Newsroom. Available at: https://news.adobe.com/news/2026/06/creators-toolkit-report-2026 (Accessed: 9 August 2026).

Afuwape, K. (2025) *Ethical implications of using artificial intelligence in intellectual property creation: authorship, ownership and responsibility issues*, Journal of Digital Technologies and Law, 3(4), pp. 677–704. https://doi.org/10.21202/jdtl.2025.27

Badan Pusat Statistik Republik Indonesia (2025) *Ekonomi kreatif serap tenaga kerja 27,4 juta tahun 2025.* Available at: https://www.bps.go.id/id/news/2025/11/17/805/bps--ekonomi-kreatif-serap-tenaga-kerja-27-4-juta-tahun-2025.html (Accessed: 9 August 2026).

Budd, A. (2024) *The future of design: how AI is shifting designers from makers to curators*, UX Magazine. Available at: https://uxmag.com/articles/the-future-of-design-how-ai-is-shifting-designers-from-makers-to-curators (Accessed: 9 August 2026).

Etikan, I., Musa, S.A. and Alkassim, R.S. (2016) *Comparison of convenience sampling and purposive sampling*, American Journal of Theoretical and Applied Statistics, 5(1), pp. 1–4. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Ferrari, R. (2015) *Writing narrative style literature reviews*, Medical Writing, 24(4), pp. 230–235. https://doi.org/10.1179/2047480615Z.000000000329

Fleischmann, K. (2026) *From tools to thinking partners: cognitive and pedagogical shifts in design education through generative AI*, Arts and Humanities in Higher Education. https://doi.org/10.1177/14740222261420495

Gaidartzi, A. and Stamatoudi, I. (2025) *Authorship and ownership issues raised by AI-generated works: a comparative analysis*, Laws, 14(4), Article 57. https://doi.org/10.3390/laws14040057

Harsanto, P.W. (2025) *Pendidikan Desain Komunikasi Visual di era kecerdasan buatan: antara estetika dan etika*. Pidato Pengukuhan Guru Besar. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Available at: http://digilib.isi.ac.id/22090/1/Naskah-Pengukuhan-prof-prayanto-fix.pdf (Accessed: 9 August 2026).

Hou, J. et al. (2025) *The double-edged roles of generative AI in the creative process: experiments on design work*, Information Systems Research. https://doi.org/10.1287/isre.2024.0937

Joshi, A. et al. (2015) *Likert scale: explored and explained*, British Journal of Applied Science & Technology, 7(4), pp. 396–403. https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975

Musiienko, O.O. (2026) *From maker to curator: a scoping review of generative artificial intelligence in design higher education*, Educational Dimension, 14, pp. 158–177. https://doi.org/10.31812/ed.1093

Salazar Rodriguez, J.D., Joyce, S.C. and Julfendi (2025) *Using customized GPT to develop prompting proficiency in architectural AI-generated images*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.13948

Taber, K.S. (2018) *The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education*, Research in Science Education, 48(6), pp. 1273–1296. https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2

UNESCO, Miao, F. and Shiohira, K. (2024) *AI competency framework for students*. Paris: UNESCO. Available at: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391105 (Accessed: 9 August 2026).