

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DASAR

Herdian Melani¹, Yuri Christiani²

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang

[1herdianmelani3@email.id](mailto:herdianmelani3@email.id), christianiyuri@unp.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of Artificial Intelligence (AI), particularly ChatGPT, has led to its widespread use by students in Basic Multimedia learning, accompanied by differing perceptions regarding its benefits and potential risks to creativity, originality, and the learning process. This study aimed to (1) describe the forms of AI utilization among the 2023 cohort of students in the Art Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Padang (FBS UNP), in Basic Multimedia learning; (2) analyze students' perceptions of AI utilization from cognitive, affective, and psychomotor perspectives; and (3) examine the overall tendency of students' perceptions toward AI utilization. This research employed a quantitative descriptive approach. The population consisted of all 98 students from the 2023 cohort of the Art Education Study Program at FBS UNP. Using a total sampling technique, 81 eligible respondents participated in the study. Data were collected through a closed-ended questionnaire using a four-point Likert scale distributed online via Google Forms and analyzed using descriptive statistics based on mean scores. The findings revealed that ChatGPT was the most frequently used AI tool (83.95%), followed by Google Gemini (59.26%) and Canva AI (35.80%). AI was primarily used to generate initial design ideas or concepts (80.25%) and to obtain visual references (53.09%). Students' perceptions of AI utilization were categorized as high across the cognitive (3.21), affective (3.11), and psychomotor (3.08) dimensions, with an overall mean score of 3.13. Furthermore, 83.95% of the students demonstrated high to very high perceptions, indicating that AI is regarded as a valuable learning support tool that facilitates idea exploration, enhances learning effectiveness, and promotes awareness of creativity, originality, academic integrity, and the responsible use of AI.

Keywords: student perceptions, Artificial Intelligence, ChatGPT, Basic Multimedia, Art Education.

ABSTRAK

Artificial Intelligence (AI), khususnya ChatGPT, oleh mahasiswa dalam pembelajaran Multimedia Dasar, serta adanya perbedaan persepsi mengenai manfaat dan risiko penggunaannya terhadap kreativitas, orisinalitas, dan proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan bentuk pemanfaatan AI oleh mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang (FBS UNP) dalam pembelajaran

Multimedia Dasar, (2) menganalisis persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan AI ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta (3) menganalisis kecenderungan persepsi mahasiswa secara keseluruhan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP yang berjumlah 98 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga diperoleh 81 responden yang memenuhi kriteria penelitian. Data dikumpulkan melalui angket tertutup menggunakan skala Likert empat poin yang disebarakan secara daring melalui Google Forms, kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif menggunakan nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT merupakan AI yang paling banyak dimanfaatkan mahasiswa (83,95%), diikuti Google Gemini (59,26%) dan Canva AI (35,80%). AI terutama digunakan untuk mencari ide atau konsep awal desain (80,25%) serta referensi visual (53,09%). Persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan AI berada pada kategori tinggi pada aspek kognitif (3,21), afektif (3,11), dan psikomotorik (3,08), dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,13. Sebanyak 83,95% mahasiswa memiliki persepsi tinggi hingga sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa AI diterima sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung eksplorasi ide, meningkatkan efektivitas proses belajar, serta tetap mendorong kesadaran akan pentingnya kreativitas, orisinalitas, etika akademik, dan penggunaan AI secara bertanggung jawab.

Kata Kunci: persepsi mahasiswa, Artificial Intelligence, ChatGPT, Multimedia Dasar, Pendidikan Seni Rupa.

A. Pendahuluan

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam beberapa dekade terakhir menandai perubahan paradigma dalam cara manusia memproduksi, mengelola, dan memaknai pengetahuan. AI lahir dari upaya memodelkan proses kognitif manusia, seperti pengenalan pola dan pengambilan keputusan, ke dalam sistem komputasi (Rojabi, 2025). Melalui machine learning dan generative *Artificial Intelligence*,

teknologi ini kini mampu menghasilkan teks, gambar, dan bentuk multimodal lain secara otonom berdasarkan perintah pengguna, sehingga AI tidak lagi sekadar instrumen teknis, melainkan telah memasuki wilayah produksi makna dan kreativitas (Mahendra et al., 2024).

Pada era digital kontemporer, AI terintegrasi luas dalam berbagai aktivitas manusia, mulai dari sistem pencarian informasi hingga platform generatif (Rustiyana et al., 2025).

Dalam pendidikan tinggi, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai mediator interaksi mahasiswa dengan pengetahuan yang memengaruhi cara mahasiswa mengakses informasi dan mengembangkan gagasan akademik (Dewi et al., 2023). ChatGPT, sebagai salah satu aplikasi generative AI yang paling banyak dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan, mampu membantu brainstorming, penyusunan ide, dan penjelasan konsep, sehingga semakin sering digunakan mahasiswa untuk mendukung aktivitas akademik, termasuk pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan karya kreatif.

Namun, pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari konteks disiplin ilmu yang bersangkutan. Pendidikan Seni Rupa tidak hanya berorientasi pada capaian hasil, tetapi juga menekankan proses eksplorasi, pengalaman estetik, dan orisinalitas karya (Harsanto, 2025), sehingga kehadiran AI memerlukan telaah kritis terhadap implikasinya bagi dimensi proses dan kreativitas. Salah satu mata kuliah yang bersinggungan langsung dengan isu ini adalah Multimedia Dasar (Sindu et

al., 2024), yang menekankan penelusuran referensi, eksplorasi media digital, dan penciptaan karya visual secara mandiri, sehingga AI mulai dimanfaatkan mahasiswa dalam pencarian referensi visual, brainstorming, dan pengembangan konsep karya.

Persepsi merupakan proses individu dalam menyeleksi, mengorganisasi, dan menafsirkan informasi yang diterima melalui indra sehingga membentuk pemahaman yang bermakna (Nisa et al., 2023; Wurarah, 2022). Judge & Robbins (2017) menegaskan bahwa persepsi bukan refleksi objektif dari realitas, melainkan interpretasi subjektif yang dipengaruhi pengalaman, nilai, dan kerangka referensi individu, sehingga stimulus yang sama dapat dimaknai berbeda oleh setiap individu. Persepsi tersusun atas tiga komponen sikap, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik/konatif, yang saling berkaitan membentuk respons individu terhadap suatu objek (Reza et al., 2021; Walgito, 2010; Zuraida, 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap AI bersifat dinamis. Penelitian pada mahasiswa

seni rupa Universitas Negeri Semarang menemukan bahwa sebagian mahasiswa memandang AI sebagai pemicu kreativitas, sementara sebagian lain mengkhawatirkan berkurangnya orisinalitas dan tergesernya peran mahasiswa sebagai pencipta karya (Effendi et al., 2024). Studi lain menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan berpengaruh signifikan terhadap penerimaan mahasiswa terhadap teknologi (Ramadani & Yul, 2025), sementara penelitian pada konteks pengembangan kompetensi manajerial melaporkan persepsi mahasiswa berada pada kategori sedang hingga tinggi (Setyaningsih & Putri, 2025), dan penelitian kualitatif menemukan bahwa ChatGPT membantu memahami materi namun berpotensi menimbulkan ketergantungan (Irawan, 2025). Kajian pendidikan seni secara internasional turut menegaskan perlunya integrasi AI generatif yang etis dan reflektif (Carceller, 2024), serta pentingnya kerangka pedagogis yang jelas agar AI mendukung kreativitas dan keterlibatan belajar (Jiang et al., 2025).

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus menyoroti persepsi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran Multimedia Dasar, ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, masih terbatas. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan dosen pengampu, ditemukan bahwa mahasiswa angkatan 2023 telah memanfaatkan ChatGPT untuk mencari referensi, brainstorming, dan menyusun laporan, namun juga menyampaikan kekhawatiran terhadap menurunnya intensitas eksplorasi manual dan kreativitas apabila digunakan secara berlebihan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pesatnya perkembangan AI dan masih terbatasnya bukti empiris mengenai bagaimana mahasiswa Pendidikan Seni Rupa memaknai pemanfaatannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan bentuk pemanfaatan AI oleh mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP dalam pembelajaran Multimedia Dasar, (2) menganalisis persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan AI ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik,

serta (3) menganalisis kecenderungan persepsi mahasiswa secara keseluruhan terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran Multimedia Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Sugiyono, 2020), yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan faktual persepsi mahasiswa angkatan 2023 terhadap pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran Multimedia Dasar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP, tanpa menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP yang telah menempuh atau sedang mengikuti mata kuliah Multimedia Dasar, berjumlah 98 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil dan dapat dijangkau seluruhnya, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui Google Forms, dan diperoleh 81

responden yang datanya layak dianalisis (response rate 82,65%).

Variabel penelitian adalah persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan AI, yang dioperasionalkan ke dalam tiga aspek, yaitu (1) aspek kognitif, meliputi pemahaman konsep dasar, fungsi dan manfaat, keterbatasan, serta risiko dan etika penggunaan AI; (2) aspek afektif, meliputi ketertarikan, kenyamanan, penerimaan, dan kekhawatiran terhadap dampak AI pada kreativitas dan orisinalitas; serta (3) aspek psikomotorik/konatif, meliputi frekuensi dan bentuk pemanfaatan, kemampuan mengontrol penggunaan secara proporsional, serta kecenderungan penggunaan berkelanjutan.

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup berskala Likert 4 poin (skor 1-4) yang terdiri atas 22 pernyataan. Skala genap dipilih untuk mengurangi kecenderungan responden memilih jawaban netral (*central tendency bias*). Sebelum digunakan, instrumen diuji cobakan kepada 30 responden di luar sampel utama. Uji validitas menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS versi 25, sedangkan uji reliabilitas

menggunakan formula Cronbach's Alpha dengan batas minimal koefisien 0,60.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan nilai rata-rata (mean) (Arikunto, 2022; Sugiyono, 2020). Data jawaban responden diubah menjadi data kuantitatif berdasarkan skor Likert, kemudian nilai rata-rata setiap butir, indikator, dan variabel dihitung dan diinterpretasikan menggunakan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Persepsi

Interval Mean	Kategori
3,26 - 4,00	Sangat Tinggi
2,51 - 3,25	Tinggi
1,76 - 2,50	Rendah
1,00 - 1,75	Sangat Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Populasi penelitian berjumlah 98 mahasiswa dan seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Setelah masa pengisian angket berakhir, diperoleh data yang layak dianalisis sebanyak 81 responden (response rate 82,65%), terdiri atas 56 mahasiswa perempuan (69,14%) dan 25 mahasiswa laki-laki (30,86%), dengan mayoritas berusia 21 tahun (62,96%).

Sebelum digunakan untuk pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 30 responden di luar sampel utama. Seluruh 22 butir pernyataan memperoleh nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,361 pada $n=30$, $\alpha=0,05$), sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha disajikan pada Tabel 2:

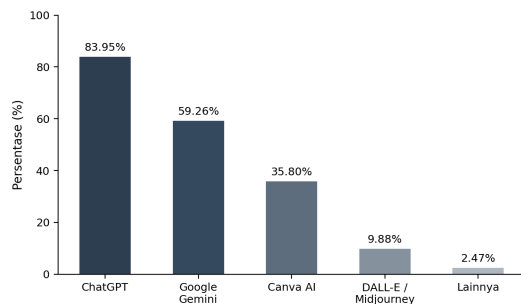
Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Aspek	Cronbach's Alpha
Kognitif	0,906
Afektif	0,876
Psikomotorik	0,888
Keseluruhan	0,954

Berdasarkan Tabel 2, nilai Cronbach's Alpha untuk keseluruhan instrumen adalah 0,954, sedangkan nilai pada masing-masing aspek berkisar antara 0,876 hingga 0,906. Seluruh nilai berada di atas 0,90 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

Untuk menjawab rumusan masalah pertama mengenai bentuk pemanfaatan AI, hasil menunjukkan bahwa ChatGPT merupakan aplikasi

AI yang paling banyak digunakan mahasiswa (83,95%), diikuti Google Gemini (59,26%) dan Canva AI (35,80%), sedangkan aplikasi berbasis pengolahan gambar seperti DALL-E/Midjourney relatif jarang digunakan (9,88%). Ditinjau dari tujuan penggunaannya, AI terutama dimanfaatkan untuk mencari ide/konsep awal desain (80,25%) dan referensi visual (53,09%), diikuti perbaikan tata bahasa laporan (41,98%) dan penyusunan laporan tugas (37,04%).



Grafik 1 Persentase Penggunaan Aplikasi/Model AI oleh Mahasiswa

Untuk menjawab rumusan masalah kedua dan ketiga, data persepsi mahasiswa yang diukur melalui 22 butir pernyataan pada tiga aspek direkapitulasi pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Persepsi Mahasiswa Berdasarkan Aspek

Aspek	Mean	Kategori
Kognitif	3,21	Tinggi

Afektif	3,11	Tinggi
Psikomotorik	3,08	Tinggi
Rata-rata	3,13	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, ketiga aspek persepsi berada pada kategori tinggi, dengan aspek kognitif memperoleh nilai tertinggi (3,21), diikuti afektif (3,11) dan psikomotorik (3,08). Pada aspek kognitif, skor tertinggi terdapat pada pemahaman bahwa penggunaan AI tanpa pengolahan ulang dapat dianggap plagiarisme (mean 3,27), sedangkan skor terendah pada pemahaman konsep dasar AI (mean 3,14). Pada aspek afektif, skor tertinggi terdapat pada kekhawatiran terhadap ketergantungan mahasiswa pada AI (mean 3,23), sementara skor terendah pada persepsi bahwa AI membantu pemahaman materi dan meningkatkan efisiensi (mean 3,05). Pada aspek psikomotorik, skor tertinggi terdapat pada upaya mahasiswa mengembangkan ide sendiri meskipun menggunakan AI (mean 3,23), sedangkan skor terendah pada frekuensi penggunaan AI dalam mengerjakan tugas (mean 2,88).

Nilai rata-rata keseluruhan variabel persepsi adalah 3,13

(kategori tinggi). Distribusi frekuensi kategori persepsi mahasiswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kategori Persepsi Mahasiswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	37	45,68%
Tinggi	31	38,27%
Rendah	11	13,58%
Sangat Rendah	2	2,47%
Jumlah	81	100%

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 37 mahasiswa (45,68%) berada pada kategori sangat tinggi dan 31 mahasiswa (38,27%) pada kategori tinggi, sehingga secara kumulatif 68 dari 81 mahasiswa (83,95%) memiliki persepsi tinggi hingga sangat tinggi, sedangkan hanya 13 mahasiswa (16,05%) berada pada kategori rendah hingga sangat rendah. Dengan demikian, kecenderungan persepsi mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP terhadap pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran Multimedia Dasar berada pada kategori tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran Multimedia Dasar berada pada kategori tinggi

(mean 3,13). Merujuk pada definisi persepsi yang dikemukakan Robbins dan Judge (2017), persepsi bukan refleksi objektif dari realitas, melainkan hasil dari proses menerima, mengorganisasi, dan menafsirkan stimulus berdasarkan pengalaman serta kerangka referensi individu. Tingginya persepsi mahasiswa dalam penelitian ini perlu dipahami sebagai hasil interpretasi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa secara khusus, sebab kerangka referensi mereka dibentuk oleh nilai orisinalitas dan proses kreatif yang menjadi inti disiplin ilmu yang ditekuni (Harsanto, 2025).

Berkaitan dengan tujuan pertama, dominasi ChatGPT sebagai aplikasi AI yang paling banyak digunakan (83,95%), terutama untuk mencari ide/konsep awal desain dan referensi visual, menegaskan posisi AI sebagai mitra eksplorasi ide dalam proses kreatif, bukan sebagai pengganti keseluruhan proses produksi karya. Merujuk pada definisi kreativitas Boden (dalam Sitepu, 2019) sebagai kemampuan menghasilkan ide atau artefak yang baru, mengejutkan, dan bernilai, posisi AI dalam temuan ini lebih tepat dipahami sebagai kontributor pada

tahap pembangkitan alternatif ide, sementara penilaian akhir mengenai kebaruan dan nilai karya tetap berada di tangan mahasiswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Irawan (2025) yang secara kualitatif menemukan bahwa ChatGPT banyak dimanfaatkan mahasiswa untuk memahami materi dan mempercepat penyelesaian tugas, dengan tambahan gambaran kuantitatif yang lebih rinci mengenai proporsi tujuan penggunaan tersebut.

Berkaitan dengan tujuan kedua, ketiga aspek persepsi menggambarkan bagaimana struktur sikap yang dikemukakan (Baron et al. dalam Zuraida, 2023) bekerja secara berjenjang. Pemahaman kognitif mahasiswa terhadap manfaat dan keterbatasan AI (mean 3,21) menjadi dasar bagi sikap afektif yang ambivalen antara ketertarikan dan kekhawatiran (mean 3,11), yang kemudian tercermin pada kecenderungan perilaku yang selektif dan terukur dalam memanfaatkan AI (mean 3,08). Pola menurun dari aspek kognitif ke psikomotorik ini memperlihatkan bahwa pemahaman yang baik terhadap AI tidak serta-merta diikuti penggunaan yang intensif, melainkan justru mendorong

mahasiswa untuk bersikap lebih selektif. Pola ini dapat dijelaskan melalui teori faktor-faktor yang memengaruhi persepsi dari Robbins dan Judge (2017), khususnya faktor objek yang dipersepsikan, karena AI generatif sebagai objek persepsi tidak netral bagi mahasiswa seni rupa: ia menyentuh langsung ranah keaslian proses berkarya yang selama ini dijaga ketat dalam pendidikan seni.

Pada aspek kognitif, kesadaran mahasiswa bahwa penggunaan AI tanpa pengolahan ulang dapat dikategorikan sebagai plagiarisme (mean 3,27) menunjukkan pemahaman etis yang baik, sejalan dengan pentingnya telaah kritis terhadap dimensi etika dalam integrasi AI pada pendidikan desain (Harsanto, 2025). Dibandingkan dengan hasil Setyaningsih & Putri (2025) yang menemukan persepsi mahasiswa terhadap AI berada pada kategori sedang hingga tinggi dalam konteks pengembangan kompetensi manajerial, capaian aspek kognitif pada penelitian ini relatif lebih tinggi, yang dapat dipahami karena mahasiswa Pendidikan Seni Rupa secara langsung menghadapi persoalan orisinalitas karya dalam praktik perkuliahannya. Pada aspek

afektif, sikap ambivalen antara ketertarikan dan kekhawatiran terhadap ketergantungan mencerminkan komponen afektif dalam persepsi sebagai respons emosional yang dapat bersifat positif sekaligus disertai kekhawatiran (Baron et al. dalam Zuraida, 2023), selaras dengan temuan Irawan (2025) bahwa ChatGPT dinilai membantu namun berpotensi menimbulkan ketergantungan. Ambivalensi ini tampak lebih menonjol dibandingkan pada kajian persepsi AI di bidang non-seni, seperti penelitian Ramadani & Yul (2025), yang beralasan mengingat Pendidikan Seni Rupa menjadikan orisinalitas dan proses eksplorasi sebagai nilai inti (Carceller, 2024; Harsanto, 2025). Pada aspek psikomotorik, kecenderungan mahasiswa memanfaatkan AI secara selektif, disertai upaya mempertahankan ide sendiri dan melakukan pengecekan ulang hasil AI, memperkuat temuan tinjauan sistematis Jiang et al. (2025) bahwa AI generatif dapat mendukung kreativitas dan keterlibatan belajar apabila digunakan dalam kerangka yang jelas.

Berkaitan dengan tujuan ketiga, kecenderungan persepsi mahasiswa yang berada pada

kategori tinggi hingga sangat tinggi (83,95%) menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran Multimedia Dasar secara umum diterima secara positif, sejalan dengan temuan Ramadani & Yul (2025) pada konteks pembelajaran yang lebih umum. Namun, tingginya persepsi ini tidak serta-merta menghilangkan kehati-hatian mahasiswa terhadap risiko ketergantungan, sebagaimana tampak pada aspek afektif. Kondisi ini memperkuat pandangan Carceller (2024) bahwa integrasi AI generatif dalam pendidikan seni perlu dilakukan secara etis dan reflektif, bukan sekadar berdasarkan tingkat penerimaan teknologi semata. Posisi ini juga sejalan dengan temuan Aldiansyah (2023) dan Sultan (2023) yang melaporkan persepsi dan motivasi tinggi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa terhadap objek kajian masing-masing, yang mengindikasikan keterbukaan mahasiswa pada program studi ini terhadap hal-hal baru dalam proses berkarya, termasuk kehadiran AI. Sebaliknya, sikap ambivalen yang ditemukan dalam penelitian ini turut memperkuat hasil Effendi et al. (2024) pada mahasiswa seni rupa Universitas Negeri Semarang, bahwa

persepsi terhadap AI dalam konteks seni rupa bersifat dinamis dan terbelah antara memandang AI sebagai pemicu kreativitas dan sebagai ancaman terhadap orisinalitas, hanya saja pada penelitian ini kedua kutub tersebut hidup berdampingan dalam diri mahasiswa yang sama sebagai satu sikap ambivalen yang terukur secara kuantitatif.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa mahasiswa Pendidikan Seni Rupa memanfaatkan AI, khususnya ChatGPT, sebagai alat bantu pada tahap eksplorasi ide dan pengembangan konsep, dengan tetap menjaga kesadaran etika, kehati-hatian terhadap risiko ketergantungan, serta upaya mempertahankan orisinalitas karya. Tingginya persepsi mahasiswa merupakan hasil interpretasi subjektif yang dibentuk oleh kerangka referensi disiplin ilmu seni rupa itu sendiri, bukan penerimaan teknologi yang bersifat universal, sehingga integrasi AI generatif dalam pendidikan seni rupa perlu didekati dengan kerangka etis dan reflektif tersendiri, bukan sekadar logika adopsi teknologi pada umumnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) oleh mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP dalam pembelajaran Multimedia Dasar didominasi oleh ChatGPT, yang terutama digunakan untuk mencari ide atau konsep awal desain dan referensi visual, sehingga berfungsi sebagai alat bantu eksplorasi, bukan pengganti proses kreatif. Persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan AI berada pada kategori tinggi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjukkan pemahaman, sikap, dan keterampilan yang baik dalam memanfaatkan AI secara bijaksana. Secara keseluruhan, persepsi mahasiswa juga berada pada kategori tinggi, sehingga AI dipandang sebagai alat bantu pembelajaran yang bermanfaat tanpa mengurangi pentingnya kreativitas, orisinalitas, dan tanggung jawab dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

Aldiansyah, F. (2023). *Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2020 Fsd Unm Terhadap Pembuatan Patung Tangan*

- Realis. Fakultas Seni dan Desain.
- Arikunto, S. (2022). Arikunto, Suharsimi, 2002, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Rineka Cipta, Jakarta. *Jurnal EMBA*, 1(3).
- Carceller, A. T. (2024). The ARTificial Revolution: Challenges for Redefining Art Education in the Paradigm of Generative Artificial Intelligence. *Digital Education Review*, 45, 84–90.
- Dewi, A., Silviany, I. Y., & Pratikno, H. (2023). Kemampuan bernalar dan pengembangan alinea dalam membuat wacana mahasiswa Universitas Islam Bandung. *Jurnal Bastrindo*, 4(2), 136–152.
- Effendi, E. K., Musyarofah, L., & Prasetyo, Y. (2024). Analysis Of Rowan Atkinson Speech Act In Johnny English Reborn Movie: English. *Journal of English Development*, 4(02), 373–384.
- Harsanto, W. P. (2025). *Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Era Kecerdasan Buatan: Antara Estetika dan Etika*.
- Irawan, D. (2025). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN CHATGPT DALAM MEMBANTU TUGAS KULIAH. *Jurnal Ilmiah Computing Insight Vol*, 7(2).
- Jiang, Y., Fan, Y., & Liu, Z. (2025). Generative AI in Art Education: A Systematic Review of Research Trends, Tool Applications, and Outcomes (2019–2025). *Education Sciences*, 16(1), 47.
- Judge, T. A., & Robbins, S. P. (2017). *Essentials of organizational behavior* (Vol. 3). Pearson Education (us).
- Mahendra, G. S., Ohyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., Anggara, I. G. A. S., Ardiansyah, A., Saktisyahputra, S., & Setiawan, I. K. (2024). *Tren teknologi AI: Pengantar, teori, dan contoh penerapan Artificial Intelligence di berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Koloni*, 2(4), 213–226.
- Ramadani, N., & Yul, F. A. (2025). Eksplorasi Persepsi Mahasiswa terhadap Integrasi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 5(3), 619–626.
- Reza, M., Hamama, R., Maulida, S., Nurdin, N., Mayasri, A., & Rizkia, N. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Video dengan Bantuan Pen Tablet Selama Pandemi Covid-19. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(2), 124–136.
- Rojabi, M. A. (2025). *Pengantar Artificial Intelligence (AI)*. Afdan Rojabi Publisher.
- Rustiyana, R., Abdurrohman, I., Hendriyana, H., Slamet, I., Supartha, I. K. D. G., Alimin, A., Burhan, M. I., & Judijanto, L. (2025). *Artificial Intelligence: Teori dan Penerapan AI di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setyaningsih, D., & Putri, C. J. (2025). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pengembangan Kompetensi MSDM. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 151–156.
- Sindu, I. G. P., Ramadhan, S., Apriyanto, A., & Wijaya, W. (2024). *Buku Ajar Pengantar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian*

- Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*
Alfabeta.
- Sultan, M. S. (2023). *Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2018 Tentang Studi Khusus Seni Kriya di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.* Fakultas Seni dan Desain.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum.* Yogyakarta: Andi Offset Dahlan, UA (2016). *E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa*, 62.
- Wurarah, M. (2022). *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi:(Studi Kasus pada Siswa SMA Negeri di Kota Manado).* CV. Bintang Semesta Media.
- Zuraida, Z. (2023). *Persepsi Terhadap Organisasi Ditinjau Dari Minat Berorganisasi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Universitas Ratu Samban.* *Jurnal Ilmiah Psyche*, 17(1), 1–16.