Jurnal Penelitian Pendidikan, Agustus, 26 (2), 2026, hal. 189-200
DOI: https://doi.org/10.17509/jpp.v26i2.94911

Eksperimen Pembelajaran Kreatif melalui Integrasi *Mood Board* dan AI untuk Meningkatkan Kemampuan Ideasi Peserta Didik Desain Grafis

Anggi Anggarini [1], Rachmadita Dwi Pramesti [2]
[1,2] Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.
Email korespondensi: anggi.anggarini@grafika.pnj.ac.id

Naskah diterima tanggal 19 Juni 2026, direvisi akhir tanggal 12 Juli 2026, disetujui tanggal 17 Juli 2026.

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) membuka peluang baru dalam pembelajaran kreatif, termasuk pada bidang desain grafis di pendidikan vokasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menguji model pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan *mood board* dan *text-to-image* AI sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan ideasi peserta didik. Pendekatan ini didasari oleh kebutuhan untuk menumbuhkan cara berpikir kreatif, reflektif, dan kontekstual dalam proses perancangan visual yang menjadi kompetensi utama lulusan pendidikan vokasi di bidang desain. Metode penelitian menggunakan pendekatan eksperimen kualitatif, dengan melibatkan peserta didik program desain grafis di pendidikan politeknik. Kegiatan pembelajaran dirancang berbasis *Project-Based Learning* (PBL), di mana peserta didik mengerjakan proyek desain kemasan dan menggunakan AI untuk membantu tahap eksplorasi ide melalui mood board. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara, dan analisis hasil karya visual peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan tematik dan naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi AI membantu peserta didik memperluas eksplorasi visual, menemukan alternatif ide dengan lebih cepat, dan meningkatkan kemampuan menghubungkan kata kunci konseptual dengan visualisasi yang relevan. Namun demikian, dibutuhkan bimbingan dalam kurasi hasil dan penerapan etika penggunaan AI. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran kreatif berbasis AI di pendidikan vokasi, dan penguatan kemampuan berpikir kreatif dalam konteks industri desain grafis.

Kata Kunci: ideasi, kecerdasan buatan, mood board, pembelajaran kreatif, pendidikan vokasi.

How to cite (APA Style) : Anggarini, A., & Pramesti, R. D. (2026). Eksperimen pembelajaran kreatif melalui integrasi *mood board* dan AI untuk meningkatkan kemampuan ideasi peserta didik desain grafis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 26*(2), 189–200. https://doi.org/10.17509/jpp.v26i2.94911

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan industri kreatif. Dalam konteks pendidikan desain grafis, kemajuan ini membuka peluang baru untuk mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses belajar kreatif yang lebih interaktif, reflektif, dan inovatif. Desain grafis sebagai disiplin yang berorientasi pada visual dan komunikasi ide menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen, kritis, serta mampu menerjemahkan gagasan abstrak ke dalam bentuk visual yang bermakna. Tantangan utama pendidikan vokasi desain saat ini adalah bagaimana menghadirkan lingkungan belajar yang mampu mengakomodasi perubahan teknologi tanpa kehilangan esensi proses kreatif manusia.

Pendidikan vokasi di bidang desain dituntut untuk tidak hanya menghasilkan lulusan yang terampil secara teknis, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi industri 4.0. Penggunaan teknologi juga merupakan elemen penting dalam pembelajaran vokasi yang modern. Penelitian Wahyudi et al. (2024) menyoroti potensi *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, sementara Putra et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran vokasi. Menurut Lucas (2016), kemampuan kreatif dan reflektif merupakan kompetensi utama yang perlu dikembangkan agar lulusan memiliki daya saing di era digital. Candy

Copyright © authors, 2026

dan Edmonds (2018) menegaskan bahwa teknologi digital memperluas kapasitas berpikir kreatif dengan menyediakan ruang eksplorasi yang lebih luas dan efisien.

Sejumlah studi menunjukkan bahwa pendekatan pedagogis berbasis teknologi, seperti Game-Based Learning dan Augmented Reality, berkontribusi positif terhadap keterlibatan belajar, motivasi, serta penguatan keterampilan berpikir kritis dan sosial-emosional peserta didik (Kulju et al., 2018; Papadopoulos & Bisiri, 2020; Putra et al., 2023; Rahmadani et al., 2023; Wahyudi et al., 2024).

Dalam pembelajaran desain grafis, proses ideasi sering dianggap sebagai proses yang paling sulit dan cenderung berhenti pada pengulangan referensi visual yang sudah ada. Secara teoretis, ideasi dipahami sebagai tahap kunci dalam proses desain karena menjadi penghubung antara konsep dan solusi visual. Menurut Cross (2011), tahap ideasi merupakan fase krusial dalam proses desain, karena di sinilah terbentuk hubungan antara konsep dan solusi visual yang akan diwujudkan. Namun, dalam praktik pembelajaran, mahasiswa seringkali terjebak pada pola berpikir linier dan kurang melakukan refleksi kreatif yang mendalam. Di sisi lain, pembelajaran yang masih berorientasi pada hasil akhir tanpa memberikan ruang cukup untuk eksplorasi konseptual menyebabkan proses belajar kehilangan aspek kreatif yang seharusnya menjadi ciri khas pendidikan desain.

Pendekatan Project-Based Learning (PBL), yaitu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menyelesaikan proyek berbasis permasalahan nyata, dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. PBL dapat melatih kemampuan ideasi dalam pembelajaran desain grafis karena menuntut eksplorasi ide, pengembangan alternatif solusi, dan pengambilan keputusan secara kontekstual. Thomas (2022) menyatakan bahwa PBL efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif karena mendorong mahasiswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata. Namun, agar ideasi dalam PBL tidak berhenti pada tataran abstrak, diperlukan alat kognitif visual yang mampu menghubungkan konsep dengan representasi visual secara lebih konkret.

Salah satu solusi spesifik yang muncul dari perkembangan literatur adalah penggunaan *mood board* sebagai alat konseptual dalam tahap ideasi. Mood board berfungsi sebagai media representasi visual yang membantu desainer mengorganisasi inspirasi, suasana, dan arah konsep desain (Cassidy, 2008). Endrissat et al. (2016) mengemukakan bahwa mood board tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan gambar, tetapi juga sebagai alat berpikir visual yang memungkinkan terjadinya dialog antara ide dan bentuk. Model penerapan mood board dan integrasinya dengan mind map juga telah diteliti sebelumnya, dan terbukti efektif untuk membantu proses desain (Anggarini & Pramesti, 2025). Dengan demikian, mood board menjadi wadah transisi dari pemikiran abstrak menuju solusi visual yang konkret. Penelitian oleh Lucero (2012) menunjukkan bahwa mood board memiliki potensi sebagai alat pedagogis untuk mengasah kemampuan berpikir reflektif dan kolaboratif dalam konteks pendidikan desain.

Perkembangan terkini menunjukkan bahwa integrasi mood board dengan teknologi AI memperluas eksplorasi ide visual. Penggunaan text-to-image AI memungkinkan mahasiswa menghasilkan alternatif visual secara cepat dan beragam berdasarkan kata kunci konseptual (Cetinic & She, 2022). Kolaborasi manusia dan AI pada tahap ideasi juga dilaporkan mampu meningkatkan orisinalitas ide serta mempercepat proses iterasi desain (Chen et al., 2024). Meskipun demikian, integrasi ini juga menghadirkan tantangan etis dan pedagogis, seperti bagaimana menjaga otentisitas karya dan mengajarkan literasi AI agar tidak menimbulkan ketergantungan pada algoritma. Clay dan Sha (2025) menyatakan bahwa AI tidak menggantikan desainer, tetapi memperkaya proses berpikir dengan menghadirkan alternatif visual yang beragam dan kontekstual. Oleh karena itu, perlu dikembangkan pembelajaran kreatif yang memanfaatkan AI secara produktif tanpa mengabaikan intuisi, empati, dan interpretasi manusia sebagai inti praktik desain.

Copyright © authors, 2026

Literatur yang relevan menyoroti pentingnya peran pendidik dalam mengarahkan penggunaan AI agar tetap berpijak pada prinsip desain yang humanistik. Menurut Shneiderman (2020), paradigma *human-centered AI* menekankan bahwa teknologi seharusnya memperkuat, bukan menggantikan, kapasitas manusia dalam mencipta. Dalam konteks pembelajaran desain, dosen berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses refleksi dan kurasi hasil AI, memastikan bahwa mahasiswa memahami konteks, makna, dan tanggung jawab etis dari setiap visual yang dihasilkan. Pendekatan ini memerlukan rancangan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis menggunakan AI, tetapi juga menumbuhkan kesadaran reflektif dan kritis terhadap proses kreatif itu sendiri.

Dari studi literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun sudah banyak penelitian membahas peran mood board dalam proses ideasi maupun integrasi AI dalam desain, masih terdapat kesenjangan dalam konteks penerapan keduanya secara simultan dalam pembelajaran vokasi. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan alat atau evaluasi estetika hasil karya, bukan pada proses belajar kreatif yang melibatkan interaksi antara manusia dan AI dalam konteks pendidikan desain. Selain itu, belum banyak kajian yang secara sistematis menilai bagaimana integrasi mood board dan AI dapat memengaruhi aspek-aspek ideasi seperti orisinalitas, kompleksitas, dan kesesuaian tujuan dalam proyek desain nyata. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menguji model pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan mood board dan *text-to-image AI* dalam konteks pendidikan vokasi desain grafis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan kontekstual peserta didik. Kebaruan studi ini terletak pada pendekatan integratif yang memadukan metode PBL dengan penggunaan AI sebagai mitra kreatif dalam tahap ideasi, bukan sekadar alat produksi visual. Dengan ruang lingkup yang berfokus pada pembelajaran desain kemasan di tingkat politeknik, studi ini diharapkan mampu memberikan model pedagogis yang aplikatif dan adaptif terhadap dinamika industri kreatif berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat literasi digital dan etika penggunaan AI dalam pendidikan desain, serta memperkaya wacana tentang peran teknologi sebagai katalis pembelajaran kreatif di era transformasi digital.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kualitatif dengan desain pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning* atau PBL). Pendekatan ini dipilih karena PBL memberikan pengalaman belajar yang mendekati praktik dunia industri, di mana peserta didik ditantang untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi klien dan menghasilkan desain yang memiliki kesesuaian dengan tujuan serta *brief* proyek. Pendekatan ini relevan dengan paradigma pendidikan vokasi yang menekankan *learning by doing*. Pada eksperimen ini, peserta didik ditugaskan untuk mengembangkan proyek desain kemasan yang mengharuskan mereka menghasilkan ide, menyusun mood board, dan memanfaatkan *text-to-image AI*. Integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatan mood board diterapkan untuk mendukung eksplorasi ide dan memperluas kemungkinan visual yang muncul dalam proses pembelajaran kreatif. Eksperimen kualitatif dalam konteks pendidikan desain berfokus pada pemahaman proses, bukan sekadar hasil, sehingga mampu menggali dinamika berpikir kreatif, refleksi, dan kolaborasi antar peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Creswell & Creswell, 2018). Dalam konteks ini, peneliti berperan sebagai fasilitator sekaligus pengamat yang memantau interaksi antara manusia dan AI dalam proses ideasi.

Copyright © authors, 2026

2.2 Partisipan dan Konteks Penelitian

Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta, yang mengikuti mata kuliah Desain Kemasan. Jumlah partisipan sebanyak 25 orang, terbagi ke dalam enam kelompok proyek. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif karena mahasiswa telah memiliki pemahaman dasar tentang proses desain, tetapi belum memiliki pengalaman dalam penggunaan AI untuk eksplorasi ide visual. Hal ini memungkinkan peneliti mengamati perubahan pola berpikir kreatif setelah intervensi pembelajaran dilakukan.

Konteks penelitian berada di lingkungan pembelajaran vokasi yang menerapkan prinsip *teaching industry*, di mana setiap kegiatan belajar diarahkan untuk mensimulasikan situasi kerja di industri kreatif. Lingkungan ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berkolaborasi, melakukan riset mandiri, serta mempresentasikan hasil proyek secara profesional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas pedagogis, tetapi juga menilai relevansi penerapan AI dalam konteks desain yang realistis dan aplikatif.

2.3 Rancangan Eksperimen Pembelajaran

Penelitian dirancang dalam tiga tahap utama: (1) tahap persiapan, (2) tahap implementasi, dan (3) tahap evaluasi.

Tahap 1: Persiapan. Pada tahap ini, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang mencakup modul PBL, panduan penggunaan AI (*text-to-image*), serta rubrik penilaian mood board. Peneliti juga menyiapkan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi, panduan wawancara, dan lembar refleksi mahasiswa. Tahap ini melibatkan uji coba terbatas untuk memastikan mahasiswa memahami konsep *mood board* dan etika penggunaan AI.

Tahap 2: Implementasi. Tahap ini merupakan inti dari eksperimen. Mahasiswa diberikan *brief* proyek desain kemasan dan diarahkan untuk melakukan eksplorasi ide menggunakan *mood board* berbasis AI. Proses ideasi dilakukan melalui langkah-langkah berikut: (1) merumuskan kata kunci berdasarkan konsep produk, (2) menggunakan AI untuk menghasilkan gambar visual dari kata kunci tersebut, (3) memilih hasil visual yang paling representatif, dan (4) menyusunnya dalam *mood board* yang memadukan hasil AI dan referensi visual lainnya. Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan arah gaya desain dan konsep visual berdasarkan *mood board* yang dihasilkan.

Tahap 3: Evaluasi. Setelah proyek selesai, mahasiswa mempresentasikan hasil *mood board* dan desain akhir. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup aspek orisinalitas, kompleksitas, dan kesesuaian tujuan. Peneliti juga melakukan wawancara mendalam dan analisis reflektif terhadap pengalaman mahasiswa selama proses berlangsung. Tahap ini bertujuan untuk menilai sejauh mana integrasi AI memengaruhi proses berpikir kreatif dan hasil visual.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar Observasi Proses Belajar, digunakan untuk mencatat dinamika kelas, kolaborasi tim, dan penggunaan AI selama eksplorasi ide.
2. Rubrik Penilaian Mood Board, dikembangkan berdasarkan tiga dimensi utama yaitu orisinalitas (O), kompleksitas (K), dan kesesuaian (S) sebagaimana digunakan dalam penelitian Endrissat et al. (2016) dan Lucero (2012), dengan skala 1–4. Rubrik ini digunakan oleh dosen dan asisten peneliti untuk menilai kualitas mood board.
3. Panduan Wawancara, berisi pertanyaan seputar pengalaman mahasiswa dalam menggunakan AI, kendala yang dihadapi, serta refleksi terhadap hasil karya mereka.
4. Dokumentasi Hasil Visual, berupa arsip digital mood board, hasil AI, dan desain akhir untuk dianalisis lebih lanjut.

Copyright © authors, 2026

5. Catatan Lapangan dan Jurnal Reflektif, digunakan oleh peneliti untuk mencatat pengamatan non-verbal, dinamika diskusi, dan perubahan perilaku kreatif mahasiswa.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga sumber utama: (1) observasi langsung selama proses belajar, (2) wawancara mendalam dengan partisipan, dan (3) analisis artefak visual (mood board dan desain akhir). Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data dengan cara membandingkan temuan dari ketiga sumber tersebut. Menurut Denzin (2017), triangulasi memperkuat keabsahan hasil kualitatif dengan menyeimbangkan sudut pandang peneliti dan partisipan.

Wawancara dilakukan setelah proyek selesai dengan perwakilan dari setiap kelompok. Analisis artefak visual dilakukan secara komparatif, mengamati bagaimana ide berkembang dari tahap awal hingga mood board final.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik dan naratif, sesuai rekomendasi Braun dan Clarke (2006). Tahapan analisis meliputi: (1) transkripsi hasil wawancara dan catatan observasi, (2) pengodean awal menggunakan perangkat Taguette, (3) identifikasi tema utama yang muncul, dan (4) penyusunan narasi interpretatif. Enam tema utama yang ditemukan mencakup: eksplorasi ide, asistensi AI, kurasi visual, tantangan teknis, etika penggunaan AI, dan rekomendasi praktik terbaik.

Selain analisis kualitatif, dilakukan pula analisis kuantitatif deskriptif terhadap skor penilaian mood board. Hasil penilaian dari rubrik tiga dimensi dihitung rata-ratanya untuk setiap kelompok, kemudian dianalisis secara komparatif guna menilai kecenderungan peningkatan kualitas ideasi. Pendekatan *mixed-method descriptive* ini memperkuat keabsahan interpretasi hasil dan memungkinkan triangulasi antara data visual, naratif, dan numerik.

3. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan pemahaman komprehensif tentang bagaimana integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatan *mood board* dapat meningkatkan kemampuan ideasi peserta didik dalam konteks pendidikan vokasi desain grafis. Proses pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) memperlihatkan perubahan signifikan dalam cara peserta didik mengeksplorasi, memvisualisasikan, dan mengomunikasikan gagasan. PBL membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman yang dekat dengan dunia industri, menantang mereka untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi klien, sehingga hasil desain yang dibuat harus memiliki kesesuaian tujuan dan sesuai dengan *brief*. Selama enam kali pertemuan eksperimen, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi kata kunci konseptual, menggunakan AI untuk menghasilkan alternatif visual, serta melakukan kurasi hasil visual secara reflektif.

Sepanjang proses eksperimen, peserta didik didampingi oleh fasilitator yang mengarahkan metode pengembangan kata kunci berdasarkan *key message* dan *tone and manner* yang terdapat pada *brief*. Fasilitator juga memberikan arahan untuk memastikan *mood board* memiliki kesatuan visual (*unity*) yang baik. Peserta didik melakukan iterasi *mood board* secara berulang hingga mencapai hasil yang dirasa cukup, dengan kriteria bahwa *mood board* yang baik harus memiliki kesatuan visual yang kuat sehingga menciptakan satu *'mood'* tersendiri, serta menampilkan variasi bentuk yang cukup untuk mendorong eksplorasi elemen visual. Proses iteratif inilah yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Hasil observasi dan analisis karya menunjukkan bahwa integrasi AI membantu peserta didik memperluas cakrawala visual dan mempercepat proses eksplorasi ide. Penilaian kuantitatif

Copyright © authors, 2026

menggunakan rubrik tiga dimensi (orisinalitas, kompleksitas, kesesuaian tujuan) menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,61 dari 4 dengan kategori *Sangat Baik*. Nilai tertinggi dicapai pada dimensi kesesuaian tujuan, diikuti oleh kompleksitas dan orisinalitas. Hasil ini memperkuat temuan Chen et al. (2024) bahwa kolaborasi manusia dan AI mampu meningkatkan kemampuan sintesis ide visual.

3.2 Hasil Kuantitatif Penilaian Mood Board

Penilaian terhadap mood board dilakukan berdasarkan tiga dimensi utama: orisinalitas (O), kompleksitas (K), dan kesesuaian tujuan (S). Setiap dimensi memiliki tiga indikator spesifik. Dimensi orisinalitas mencakup keberagaman ide, inovasi bentuk visual, dan kebaruan pendekatan. Dimensi kompleksitas menilai kedalaman riset visual, koherensi komposisi, serta keterpaduan elemen warna, tekstur, dan tipografi. Dimensi kesesuaian tujuan menilai relevansi mood board terhadap *brief* desain, kejelasan arah konsep, dan konsistensi pesan visual.



Gambar 1. Contoh Mood Board yang Dihasilkan (sumber: dokumentasi penulis)

Secara keseluruhan, enam kelompok yang berpartisipasi menunjukkan hasil yang konsisten baik secara individu maupun kolektif. Dua kelompok mencapai kategori *Istimewa* (rata-rata skor di atas 3,75), sementara empat kelompok lainnya berada pada kategori *Sangat Baik* (rata-rata skor 3,5–3,7). Aspek kesesuaian tujuan memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 3,8. Faktor utama yang mendorong capaian tinggi ini adalah pendampingan yang intensif dalam memilih kata kunci yang tepat; kata kunci tersebut diambil langsung dari *key message* serta *tone and manner* yang tercantum pada *brief*, sehingga menghasilkan kesesuaian tujuan yang kuat. Aspek kompleksitas mendapat skor 3,6, yang mencerminkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengorganisasi elemen visual secara sistematis. Sementara itu, aspek orisinalitas memperoleh skor 3,4, menunjukkan bahwa meskipun AI memudahkan eksplorasi, peran kurasi manusia tetap penting dalam menjaga kebaruan ide.

Tabel 1. Rangkuman Skor Kuantitatif Masing-masing Kriteria

Code	O1	O2	O3	K1	K2	K3	S1	S2	Rata-rata	Kategori
GROUP A	3	4	3	3	4	3	4	4	3,5	Sangat Baik
GROUP B	4	4	4	4	3	3	4	4	3,75	Sangat Baik
GROUP C	4	4	4	4	4	4	4	4	4,0	Istimewa
GROUP D	2	2	4	3	2	2	4	2	2,63	Cukup Baik
GROUP E	3	4	4	4	4	4	4	4	3,88	Istimewa
GROUP F	4	4	4	4	3	3	4	4	3,75	Sangat baik

Analisis skor ini menunjukkan bahwa integrasi AI memberikan kontribusi terbesar pada aspek efisiensi eksplorasi dan kemampuan mengaitkan kata kunci dengan representasi visual. Namun, kreativitas konseptual masih sangat bergantung pada inisiatif mahasiswa dalam menentukan arah

Copyright © authors, 2026

visual yang unik. Hal ini sejalan dengan pandangan Shneiderman (2020) bahwa teknologi AI seharusnya berfungsi sebagai mitra kreatif yang memperluas kapasitas manusia, bukan menggantikannya.

3.3 Analisis Tematik Hasil Wawancara dan Observasi

Analisis tematik dilakukan terhadap transkrip wawancara, catatan observasi, dan jurnal reflektif mahasiswa. Melalui proses pengodean dan pengelompokan data dengan Taguette, ditemukan enam tema utama yang mencerminkan pengalaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Tema 1: Eksplorasi Ide

Mahasiswa melaporkan bahwa penggunaan AI mempermudah pencarian referensi visual berdasarkan kata kunci konseptual. AI membantu menampilkan variasi ide yang tidak terpikirkan sebelumnya, sehingga memperluas wawasan eksploratif mereka. Berdasarkan hasil analisis Taguette, 82% responden menyebut bahwa AI memberikan kemudahan dalam menemukan bentuk visual baru yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu responden, AI mampu memberikan "kejutan visual" yang menginspirasi arah desain baru. Temuan ini memperkuat pendapat Candy dan Edmonds (2018) bahwa teknologi dapat menjadi katalis untuk berpikir kreatif dengan menghadirkan alternatif yang melampaui batas imajinasi awal.

Tema 2: Asistensi AI

AI terbukti efektif pada tahap eksplorasi awal, ketika mahasiswa masih mencari bentuk dan suasana visual yang sesuai dengan konsep. Melalui *text-to-image generation*, peserta didik dapat menghasilkan puluhan opsi visual dalam waktu singkat. Berdasarkan hasil analisis Taguette, beberapa responden menyatakan bahwa AI sangat membantu ketika ide masih mentah, seperti yang diungkapkan oleh MHS03: "AI memberikan banyak kemungkinan suasana yang berbeda dari ekspektasi awal, jadi saya bisa memilih mana yang paling mendekati konsep." Namun, mereka juga menyadari bahwa hasil AI bersifat mentah dan membutuhkan kurasi yang matang. Mahasiswa memandang AI bukan sebagai pengganti kemampuan berpikir kreatif, tetapi sebagai alat bantu untuk mempercepat proses pencarian inspirasi.

Tema 3: Kurasi Visual

Tahap kurasi menjadi bagian paling penting dan menantang. Peserta didik belajar menyeleksi gambar yang sesuai dengan pesan merek dan arah desain. Sebagaimana yang diungkapkan dalam wawancara "Dari banyak gambar yang dihasilkan AI, saya pilih yang paling realistis dan sesuai dengan brief". Mahasiswa tidak serta-merta menggunakan hasil AI secara utuh, melainkan melakukan penyesuaian tambahan untuk menyatukan karakter visual antar elemen. Beberapa dari mereka melakukan *digital imaging*, koreksi warna, atau menambahkan *filter* agar keseluruhan mood board memiliki nuansa yang harmonis dan selaras dengan *tone* yang diinginkan. Proses ini mendorong diskusi kelompok yang lebih kritis dan kolaboratif.

Menurut Cross (2011), tahap kurasi dalam desain adalah bentuk refleksi kreatif yang menghubungkan eksplorasi dan realisasi ide. Dalam konteks ini, kurasi hasil AI menuntut peserta didik berpikir evaluatif, menimbang aspek estetika dan semantik dari setiap visual yang dihasilkan.

Tema 4: Kendala AI

Beberapa peserta didik menghadapi kendala dalam menghasilkan visual yang sepenuhnya sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan. Kesalahan interpretasi AI terhadap prompt atau ketidaksesuaian gaya visual menjadi tantangan tersendiri. Salah satu responden menyebutkan bahwa hasil yang dihasilkan terkadang "*AI banget*," menggambarkan kesan visual yang terlalu artifisial. Disebutkan bahwa "*dilihat dari teksturnya, AI biasanya smooth banget*," menyoroti tekstur gambar buatan AI yang kurang realistis, tidak dapat memotret tekstur yang sesungguhnya dari suatu objek. Selain itu, responden juga menjelaskan pentingnya kemampuan dalam menyusun prompt yang

Copyright © authors, 2026

efektif. Seperti dikatakan oleh salah satu responden, "*Kalau prompt-nya bodoh, hasilnya juga bodoh*," yang menegaskan bahwa kualitas hasil AI sangat bergantung pada bagaimana pengguna mampu memformulasikan instruksi dan konteks visual yang jelas. Kendala ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pemanfaatan AI tidak hanya ditentukan oleh teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh tingkat literasi dan sensitivitas kreatif peserta didik terhadap bahasa visual dan konseptual. Namun, pengalaman ini justru mengajarkan tentang pentingnya ketelitian dalam formulasi kata kunci dan pemahaman semantik visual. Temuan ini sejalan dengan Cetinic dan She (2022) yang menegaskan bahwa kualitas output AI sangat dipengaruhi oleh kejelasan dan presisi input manusia.

Tema 5: Etika dan Refleksi

Isu etika menjadi perhatian utama. Peserta didik sudah memahami etika penggunaan AI sebagai asisten, sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan, "*Ga mau semua dilakukan oleh AI*," dan pernyataan lain menambahkan, "*Sebaiknya memandang AI sebagai asisten saja*." Mereka juga menyoroti isu kepemilikan dan plagiarisme dalam penggunaan AI. Beberapa kutipan menyebut secara eksplisit, "*Etika penggunaan AI adalah sebagai referensi aja, bukan untuk dijadikan hasil akhir apalagi untuk dijual,*" serta "*Jangan bilang hasil generated AI itu saya yang bikin, karena bukan.*" Kesadaran ini memperlihatkan pemahaman akan pentingnya transparansi dan atribusi, bahwa hasil yang dihasilkan AI tidak sepenuhnya dapat diklaim sebagai karya orisinal manusia. Juga muncul pernyataan seperti "*men-trace hasil AI lalu diubah*," atau "*bikin versi kita sendiri dengan bantuan AI*." Upaya ini menunjukkan bahwa mereka berusaha menyeimbangkan manfaat AI dengan keaslian karya pribadi. Namun demikian, peserta didik masih belum yakin apakah pemahaman mereka tentang etika penggunaan AI sudah cukup, sehingga diperlukan pembimbingan yang lebih spesifik di dalam kelas tentang batasan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat menggunakan AI dalam proses desain.

Tema 6: Rekomendasi Penggunaan AI

Rangkuman temuan menunjukkan beberapa poin utama: (1) pentingnya komunikasi yang jelas dengan sistem AI melalui penulisan prompt yang rinci dan kontekstual; (2) perlunya penggunaan AI secara berulang dan bertahap sebagai bagian dari proses iteratif; (3) efektivitas pemberian referensi visual dan konteks gaya kepada AI untuk meningkatkan akurasi hasil; (4) penggunaan bahasa dan platform yang tepat, terutama bahasa Inggris, untuk memperluas variasi keluaran visual; dan (5) kesadaran etis bahwa AI sebaiknya diposisikan sebagai asisten yang membantu, bukan menggantikan kreativitas manusia. Peserta didik juga menegaskan pentingnya literasi visual dan konseptual agar mampu menilai hasil AI secara kritis serta menerapkan batas moral yang jelas dalam penggunaannya.

3.4 Diskusi: Hubungan Antara AI, Mood Board, dan Kemampuan Ideasi

Dari hasil analisis, ditemukan bahwa peserta didik memperoleh wawasan baru dari hasil eksplorasi menggunakan AI, mereka menemukan bentuk, tekstur, dan kombinasi visual yang sebelumnya tidak terpikirkan. Namun demikian, hasil yang dihasilkan AI tidak selalu sesuai dengan arah konsep, sehingga diperlukan proses kurasi yang cermat untuk memastikan relevansi dan kualitas visual yang dihasilkan. Selain itu, ditemukan bahwa kemampuan menyusun prompt yang rinci dan kontekstual menjadi keterampilan penting. Sebelum menggunakan AI, peserta didik perlu memahami konteks proyek, pesan utama (*key message*), serta *tone and manner* dari *brief* agar dapat menghasilkan visual yang relevan.

Temuan penelitian ini memperkuat hipotesis bahwa integrasi AI dapat mempercepat dan memperluas proses ideasi, namun kualitas hasil tetap sangat dipengaruhi oleh kemampuan manusia dalam menginterpretasikan dan mengkurasi hasil visual. Integrasi AI paling efektif dilakukan pada tahap berpikir divergen, ketika peserta didik membutuhkan banyak opsi visual untuk dieksplorasi dan dipertimbangkan. AI memberikan kemungkinan alternatif yang beragam dan membantu peserta didik

Copyright © authors, 2026

menemukan hubungan baru antara konsep dan bentuk visual. Namun, ketika berpindah ke tahap berpikir konvergen, peserta didik tetap harus memutuskan secara kritis apakah rekomendasi AI relevan dan layak digunakan atau perlu diubah.

Dalam bidang desain grafis, AI berperan sebagai fasilitator eksplorasi, sedangkan peserta didik sebagai pengarah konseptual. Mood board menjadi titik temu antara eksplorasi visual dan komunikasi ide. Ia berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan inspirasi visual dengan arah konseptual desain yang akan dikembangkan. Dalam konteks ini, mood board bukan sekadar kumpulan gambar, tetapi alat strategis yang membantu peserta didik menafsirkan ide, menyusun narasi visual, dan menjaga agar konsep tetap selaras dengan tujuan komunikasi serta konteks proyek. Melalui perannya, mood board memperjelas proses berpikir konvergen setelah fase eksplorasi yang bersifat divergen dengan menyatukan berbagai alternatif visual menjadi keputusan desain yang fokus dan tepat arah. Saat AI digunakan dalam tahap ini, ia memperkaya sumber visual yang dapat dimanfaatkan untuk memformulasikan konsep desain secara lebih akurat dan bermakna.

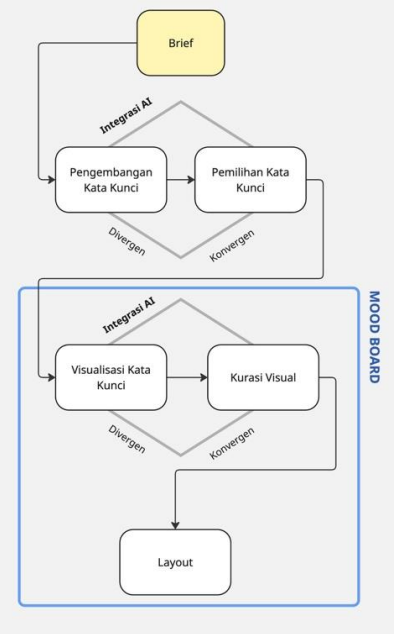
Secara pedagogis, penerapan integrasi mood board dan AI memperkuat pembelajaran berbasis proyek (PBL) karena karakteristik PBL yang menekankan pada pemecahan masalah nyata dan kompleks (*wicked problems*) sangat sesuai dengan proses eksploratif yang difasilitasi oleh AI. Dalam PBL, peserta didik tidak dapat hanya mengandalkan AI untuk menemukan jawaban instan terhadap pertanyaan kelas, karena setiap proyek menuntut analisis mendalam terhadap konteks, kebutuhan klien, dan tujuan komunikasi. Justru, melalui pemanfaatan AI, peserta didik belajar mengeksplorasi kemungkinan solusi yang beragam dan kemudian menyeleksi alternatif terbaik berdasarkan pertimbangan rasional dan estetis. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan bimbingan yang spesifik tidak hanya dalam aspek teknis, tetapi juga dalam etika penggunaan AI agar peserta didik memahami batasan dan tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara tepat. Pembimbingan ini penting agar peserta didik terbiasa berpikir kritis dalam mengevaluasi hasil AI, memperkuat proses analisis, seleksi, dan kurasi visual yang berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis AI dan mood board tidak hanya membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta analitis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran etis yang mendalam dalam proses pengambilan keputusan desain.

3.5 Pengembangan Model Pembelajaran Kreatif

Model pembelajaran kreatif melalui *Project-Based Learning* (PBL) pada penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang mendekati praktik dunia industri. Dalam pendekatan ini, peserta didik diberikan kasus nyata yang harus dipecahkan secara berkelompok melalui tahapan proses desain yang sistematis. Pada tahap ideasi, mereka diminta untuk menyusun konsep visual dengan mengembangkan kata kunci sesuai dengan *brief*, kemudian mengembangkan visualisasi kata kunci tersebut melalui penyusunan mood board. Proses ini difasilitasi oleh penggunaan AI pada tahap berpikir divergen, di mana AI membantu peserta didik menghasilkan berbagai alternatif ide visual untuk dieksplorasi. Pendekatan kolaboratif ini mendorong peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam mengambil keputusan desain yang berorientasi pada solusi kontekstual dan relevan dengan kebutuhan industri.

Hubungan antara *brief*, pengembangan kata kunci, dan proses visualisasi dalam mood board berbasis AI dijelaskan dalam diagram pada Gambar 2, sebagai model konseptual yang merepresentasikan interaksi manusia dan AI dalam proses ideasi. Tahapan berpikir divergen dan konvergen yang tergambar menunjukkan bagaimana peserta didik bergerak dari eksplorasi ide menuju keputusan visual yang lebih fokus. Integrasi AI diterapkan baik pada tahap pengembangan maupun visualisasi kata kunci, sehingga peserta didik dapat memperluas referensi visual sekaligus melakukan kurasi hasil yang paling relevan dengan *brief*.

Copyright © authors, 2026



Gambar 2. Diagram Proses Penyusunan Mood Board dan Pemanfaatan AI (sumber: data yang diolah)

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang selaras dengan konteks pendidikan vokasi. Integrasi AI dalam proses pembelajaran memberikan peluang personalisasi eksplorasi ide, di mana setiap peserta didik dapat bereksperimen dengan gaya, warna, dan komposisi sesuai kecenderungan kreatifnya. Penerapan etika penggunaan AI juga memperkuat nilai profesionalisme dan tanggung jawab akademik dalam praktik desain, memastikan bahwa kreativitas manusia tetap menjadi pusat penciptaan.

Temuan ini juga memperkaya wacana *AI pedagogy* dalam pendidikan vokasi dengan menegaskan bahwa AI bukan sekadar alat produksi, melainkan mitra dalam proses pembelajaran kreatif. Sejalan dengan Shneiderman (2020), desain yang efektif adalah desain yang tetap berpijak pada pengalaman dan kepekaan manusia. Keberhasilan model pembelajaran ini tidak diukur dari kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi dari sejauh mana peserta didik mampu *berpikir kritis, reflektif, dan etis* terhadap proses kreatif yang mereka jalani, sebagaimana ditekankan oleh berbagai penelitian dalam literatur pembelajaran kreatif modern.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi kecerdasan buatan (AI) dan mood board dalam pembelajaran desain grafis mampu meningkatkan kemampuan ideasi peserta didik, baik dalam aspek orisinalitas, kompleksitas, maupun kesesuaian tujuan. AI terbukti berperan sebagai pemantik eksplorasi visual yang memperluas kemungkinan ide, sementara mood board berfungsi sebagai sarana untuk memberikan arah konsep desain. Melalui penerapan *Project-Based Learning* (PBL), peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga literasi visual, refleksi kritis, dan kesadaran etis terhadap penggunaan teknologi kreatif. Temuan utama menegaskan bahwa efektivitas integrasi ini sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam menulis prompt yang kontekstual, melakukan kurasi hasil AI, dan memahami batas etika serta kepemilikan karya. Secara konseptual, penelitian ini memperluas wacana tentang pembelajaran kreatif berbasis teknologi dengan menegaskan posisi AI sebagai mitra ideasi yang memperkuat, bukan menggantikan, kreativitas manusia. Kontribusi ilmiah dari studi ini terletak pada pengembangan kerangka pembelajaran kreatif berbasis AI yang aplikatif bagi pendidikan vokasi desain, serta rekomendasi

Copyright © authors, 2026

praktis bagi pendidik untuk menumbuhkan keseimbangan antara eksplorasi digital dan orisinalitas kreatif. Ke depan, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengukuran kuantitatif dampak integrasi AI terhadap performa ideasi lintas bidang desain, serta eksplorasi model pembelajaran adaptif yang lebih berpusat pada kolaborasi manusia–mesin.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh Politeknik Negeri Jakarta [Nomor kontrak 217/PL3.A.10/PT.00.06/2025].

DAFTAR PUSTAKA

Anggarini, A., & Pramesti, R. D. (2025). Pengembangan metode kreatif integrasi mind map dan mood board dalam pemecahan masalah desain grafis. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *11*(1), 835–854. https://doi.org/10.33633/andharupa.v11i1.11677

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, *51*(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471

Cassidy, T. D. (2008). Mood boards: Current practice in learning and teaching strategies and students' understanding of the process. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, *1*(1), 43–54. https://doi.org/10.1080/17543260802015154

Cetinic, E., & She, J. (2022). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications, 18*(2), 1–22. https://doi.org/10.1145/3475799

Chen, Q., Shuai, W., Zhang, J., Sun, Z., & Cao, N. (2024). Beyond numbers: Creating analogies to enhance data comprehension and communication with generative AI. *Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–14. https://doi.org/10.1145/3613904.3642480

Clay, J., & Sha, Z. (2025). Paradigmatic design thinking: How generative AI changes the role of human designers. *Proceedings of the Design Society, 5*, 2571–2579. https://doi.org/10.1017/pds.2025.10271

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg. https://doi.org/10.5040/9781474293884

Denzin, N. K. (2017). Critical qualitative inquiry. *Qualitative Inquiry*, *23*(1), 8–16. https://doi.org/10.1177/1077800416681864

Endrissat, N., Islam, G., & Noppeney, C. (2016). Visual organizing: Balancing coordination and creative freedom via mood boards. *Journal of Business Research*, *69*(7), 2353–2362. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.10.004

Kulju, P., Kupiainen, R., Wiseman, A. M., Jyrkiäinen, A., Koskinen-Sinisalo, K.-L., & Mäkinen, M. (2018). A review of multiliteracies pedagogy in primary classrooms. *Language and Literacy*, *20*(2), 80–101. https://doi.org/10.20360/langandlit29333

Lucas, B. (2016). A five-dimensional model of creativity and its assessment in schools. *Applied Measurement in Education*, *29*(4), 278–290. https://doi.org/10.1080/08957347.2016.1209206

Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: How design mood boards work. *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference*, 438–447. https://doi.org/10.1145/2317956.2318021

Copyright © authors, 2026

Papadopoulos, I., & Bisiri, E. (2020). Fostering critical thinking skills in preschool education: Designing, implementing and assessing a multiliteracies-oriented program based on intercultural tales. *Multilingual Academic Journal of Education and Social Sciences*, *8*(1), 87–105. https://doi.org/10.46886/MAJESS/v8-i1/7263

Putra, A. P., Hidayatulloh, R., Fauzan, H. A., & Fami, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis AR terhadap kepercayaan diri dan motivasi belajar mahasiswa. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, *5*(2), 115–118. https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.151

Rahmadani, P. N., Arthur, R., & Maulana, A. (2023). Integrasi konsep literasi vokasional untuk mengembangkan berpikir kritis pada siswa SMK: Sebuah kajian pustaka. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(12), 817–826. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i12.859

Shneiderman, B. (2020). Human-centered artificial intelligence: Three fresh ideas. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, *12*(3), 109–124. https://doi.org/10.17705/1thci.00131

Thomas, J. (2022). Create aspire transform: How can creative professional development (CPD) support creative cultural learning in schools? *International Journal of Art & Design Education*, *41*(1), 125–141. https://doi.org/10.1111/jade.12396

Wahyudi, M. N. A., Kristanto, M. V. A., & Andini, R. F. D. (2024). Transformasi pendidikan vokasi melalui game-based learning: Studi literatur. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, *2*(1), 18–26. https://doi.org/10.20961/ijolii.v2i01.1610

Copyright © authors, 2026