

Pemetaan Sistematis Literatur tentang Dampak Negatif AI terhadap Kreativitas dan Keterampilan Teknis

Muhammad Achsani, Ahmad Haris I, K, Ricky Widyadhana

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan "Veteran" Jawa Timur, Surabaya

Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya

achsani0521@gmail.com, gharisins@gmail.com, rickywidyadhana05@gmail.com

Abstract - In recent decades, the use of Artificial Intelligence (AI) has become increasingly widespread in various sectors, bringing both benefits and challenges to human creativity and technical skills. This study aims to explore the negative impact of AI on creativity and technical skills by using a Systematic Literature Review (SLR) approach on 40 journal articles published in the last five years. The results show that while AI can improve efficiency and access to information, over-reliance on this technology can reduce critical thinking, originality of work, and manual skills. The study recommends the development of mitigation strategies, including technical skills training and ethical use of AI to maintain a balance between the benefits of technology and the development of human creativity and skills. The findings are important to provide insights for policy makers and practitioners in the fields of education, arts, and creative industries in facing the challenges of the evolving digital era.

Keywords - Artificial Intelligence, creativity, technical skills, technology dependency, mitigation

Abstrak - Dalam beberapa dekade terakhir, penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) semakin meluas di berbagai sektor, yang membawa manfaat sekaligus tantangan terhadap kreativitas dan keterampilan teknis manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak negatif AI terhadap kreativitas dan keterampilan teknis dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) pada 40 artikel jurnal yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa meskipun AI dapat meningkatkan efisiensi dan akses informasi, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi ini dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis, orisinalitas karya, serta keterampilan manual. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan strategi mitigasi, termasuk pelatihan keterampilan teknis dan penggunaan AI secara etis untuk menjaga keseimbangan antara manfaat teknologi dan pengembangan kreativitas serta keterampilan manusia. Temuan ini penting untuk memberikan wawasan bagi pengambil kebijakan dan praktisi di bidang pendidikan, seni, dan industri kreatif dalam menghadapi tantangan era digital yang terus berkembang.

Kata Kunci - Kecerdasan Buatan, kreativitas, keterampilan teknis, ketergantungan teknologi, mitigasi

I. PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) telah berkembang pesat, menawarkan berbagai solusi inovatif yang mempermudah berbagai sektor industri, dari otomatisasi produksi hingga analisis informasi besar. AI telah menjadi alat yang imperative dalam mendorong efisiensi dan produktivitas, namun bersamaan dengan itu muncul kekhawatiran bahwa penggunaan teknologi ini dapat berdampak negatif terhadap aspek-aspek manusiawi seperti kreativitas dan keterampilan teknis [1]. Di satu sisi, AI mampu menggantikan proses berpikir yang repetitif dan teknis, memberikan solusi otomatis yang mengurangi kebutuhan intervensi manusia. Namun, di sisi lain, kekuatan AI yang menggantikan fungsi kreatif dan teknis manusia justru memicu kekhawatiran akan menurunnya kemampuan manusia untuk berpikir kreatif dan mandiri dalam melakukan tugas-tugas teknis yang dulu memerlukan keterampilan manual dan keahlian yang mendalam [2].

Kreativitas, yang merupakan fondasi dari inovasi dan perkembangan budaya manusia, kini berpotensi

terancam oleh penggunaan AI dalam proses kreatif itu sendiri [3]. AI dapat mengotomatisasi berbagai tugas kreatif, mulai dari pembuatan musik, desain visual, hingga penulisan artikel. Hal ini tentu saja menimbulkan pertanyaan besar mengenai bagaimana AI akan memengaruhi kualitas dan orisinalitas karya manusia di masa mendatang. Sebagian besar literatur menyebutkan bahwa AI mampu meniru pola-pola kreatif yang ada, namun tidak memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreativitas yang benar-benar baru atau inovasi yang tidak terpolakan [4]. Selain itu, ketergantungan yang terus meningkat pada teknologi ini juga dapat membuat keterampilan teknis manusia semakin tergerus, di mana pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan keterampilan manual kini dapat dilakukan oleh algoritma dan sistem otomatisasi yang canggih. Akibatnya, keterampilan teknis manusia yang dahulu penting dalam pengembangan berbagai bidang kini mulai beralih ke ketergantungan pada teknologi yang menciptakan ketidakseimbangan yang signifikan [1].

Seiring dengan perkembangan AI yang semakin pesat, penting untuk memahami bagaimana teknologi ini dapat membawa konsekuensi tak terduga terhadap

keaktivitas dan keterampilan teknis manusia. Banyak literatur menunjukkan bahwa penggunaan AI secara berlebihan dapat menyebabkan manusia semakin bergantung pada teknologi, sehingga mengurangi kesempatan mereka untuk berinovasi dan mengasah keterampilan manual [2]. Di berbagai industri, AI telah mengubah cara kerja tradisional menjadi lebih otomatis, namun hal ini juga mengaburkan peran manusia sebagai pencipta [3]. Perkembangan ini menimbulkan kekhawatiran tentang bagaimana AI dapat menghambat kemampuan berpikir kreatif, serta bagaimana keterampilan teknis yang membutuhkan latihan dan pengalaman mendalam mungkin akan terkikis seiring dengan penggunaan teknologi yang terus meningkat. Dengan demikian, perlu adanya pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh jangka panjang dari penerapan AI ini terhadap aspek krusial kreativitas dan keahlian manusia, terutama di bidang-bidang yang sebelumnya bergantung pada intuisi dan keahlian manusia [4].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis literatur yang relevan mengenai dampak negatif Kecerdasan Buatan (AI) terhadap kreativitas dan keterampilan teknis. Proses dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian yang fokus pada bagaimana AI memengaruhi kreativitas dan keterampilan teknis manusia. Pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui basis data ilmiah terkemuka seperti Google Scholar, dengan kata kunci yang relevan, serta batasan waktu penerbitan artikel dalam lima tahun terakhir. Artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi kemudian diseleksi berdasarkan kualitas metodologis untuk memastikan relevansi dan validitasnya. Data yang diekstraksi mencakup hasil utama dari masing-masing studi, yang kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tren yang muncul. Hasil penelitian ini akan dilaporkan secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak negatif AI, serta mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur yang ada dan bisa menjadi rekomendasi untuk penelitian di masa mendatang.



Gambar 1. Tahapan Systematic Literature Review

1. Tahapan Perencanaan Literatur Review

1.1 Menentukan Tujuan

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah menetapkan tujuan yang spesifik. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian sistematis terhadap literatur yang ada mengenai dampak negatif penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) terhadap kreativitas dan keterampilan teknis. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi pola umum yang muncul dari berbagai studi serta untuk mengeksplorasi sejauh mana AI memengaruhi penurunan kreativitas dan ketergantungan pada keterampilan teknis.

1.2 Merumuskan Pertanyaan Penelitian

Peneliti merumuskan pertanyaan penelitian secara jelas untuk memastikan tinjauan literatur berfokus. Studi ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut pada Tabel 1:

Kode	Pertanyaan Penelitian
RQ1	Bagaimana dampak AI terhadap kreativitas manusia?
RQ2	Bagaimana AI memengaruhi keterampilan teknis pengguna?
RQ3	Apa pendekatan untuk memitigasi dampak penerapan AI yang mengurangi kemampuan keterampilan teknis dan kreativitas individu dalam berbagai bidang?

Tabel 1 Research Question

1.3 Pencarian Literatur

Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan basis data ilmiah yang relevan, seperti Google Scholar dan Elicit.AI. Kata kunci yang sesuai dengan topik penelitian digunakan untuk mempersempit pencarian literatur. Dalam penelitian ini, artikel jurnal yang dikumpulkan berasal dari berbagai sumber tersebut, dengan kata kunci seperti “Dampak Kecerdasan Buatan”, “Kecerdasan Buatan Kreativitas”, “AI and creativity” dan “Kecerdasan Buatan Keterampilan”. Pencarian difokuskan pada artikel yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir untuk memastikan bahwa literatur yang digunakan relevan dengan artikel yang dibuat.

1.4 Seleksi Artikel

Setelah pencarian literatur dilakukan, tahap berikutnya adalah melakukan seleksi artikel berdasarkan beberapa kriteria yang telah ditentukan. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu maksimal lima tahun terakhir, yakni dari tahun 2019 hingga 2024. Evaluasi awal dilakukan dengan membaca judul dan abstrak artikel untuk menentukan apakah artikel tersebut berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Setelah evaluasi awal, artikel yang relevan akan diseleksi lebih lanjut dan dianalisis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang akan ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Topik literatur fokus pada dampak AI terhadap kreativitas atau keterampilan teknis	Topik literatur tidak berkaitan dengan dampak AI terhadap kreativitas atau keterampilan teknis
Literatur menjawab salah satu research question (pertanyaan penelitian)	Literatur tidak menjawab pertanyaan penelitian
Literatur dipublikasikan dalam bahasa Indonesia dan Inggris	Literatur yang dipublikasikan dalam bahasa selain Indonesia dan Inggris

2. Tahap Pelaksanaan Literatur Review

2.1 Ekstraksi Data

Setelah artikel yang relevan dipilih melalui proses pencarian dan seleksi, data dari masing-masing artikel akan diekstraksi untuk dianalisis lebih lanjut. Data yang ditemukan kemudian akan dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria kualitas, yang meliputi: QA1: Apakah artikel/jurnal tersebut diterbitkan antara tahun 2019–2024?

QA2: Apakah artikel/jurnal membahas dampak penggunaan AI di berbagai bidang?

QA3: Apakah artikel/jurnal menyajikan dampak negatif penggunaan AI pada kreativitas atau keterampilan teknis manusia?

Setiap artikel akan dinilai berdasarkan jawaban berikut untuk tiap kriteria di atas:

1. Y (Ya) jika sesuai dengan kriteria kualitas, atau

2. T (Tidak) jika tidak sesuai dengan kriteria kualitas.

Artikel yang tidak mendukung pembahasan secara langsung atau tidak memenuhi kriteria relevansi akan dieliminasi dari analisis. Eliminasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa hanya artikel yang relevan, valid, dan berkualitas yang dianalisis lebih lanjut, sehingga hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan tepat sasaran. [4]

2.2 Analisis Data

Setelah data diekstraksi, selanjutnya tahap analisis data dilakukan dengan memfokuskan pada identifikasi pola dan tren yang konsisten di antara artikel-artikel yang terpilih. Dalam tahap ini, hasil penelitian dari artikel-artikel terpilih dibandingkan dan dikolaborasikan untuk mengungkap dampak negatif AI terhadap kreativitas manusia dan keterampilan teknis pengguna, menggunakan teknik analisis tematik yang memungkinkan penggalian tema kunci, seperti penurunan kemampuan inovatif akibat ketergantungan pada solusi AI serta pengaruh otomatisasi terhadap kemampuan manusia.

Proses ini juga mengeksplorasi pendekatan yang dapat diterapkan untuk memitigasi dampak penerapan AI yang berpotensi mengurangi kemampuan

keterampilan teknis dan kreativitas individu dalam berbagai bidang, dengan dapat mengintegrasikan Integrasi pembelajaran interdisipliner yang menggabungkan teknologi, seni, dan humaniora. Selain itu, pengembangan soft skills dan keterampilan adaptif melalui pelatihan yang berfokus pada komunikasi dan berpikir kritis akan memfasilitasi adaptasi individu terhadap perubahan teknologi sambil mempertahankan ketrampilan mereka.

2.3 Penyusunan Laporan

Tahap terakhir dari proses penelitian adalah penyusunan laporan. Laporan ini berisi rangkuman dari hasil analisis data yang telah dilakukan, mencakup temuan utama mengenai dampak negatif AI terhadap kreativitas dan keterampilan teknis, serta tren yang diidentifikasi dari literatur yang ada. Penyusunan laporan dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Dengan demikian, analisis dari data yang diperoleh akan digunakan untuk menarik kesimpulan yang komprehensif mengenai bagaimana AI dapat memengaruhi kreativitas dan keterampilan teknis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan ini, akan dibahas lima poin utama. Pertama, pengelompokan artikel akan dilakukan berdasarkan jurnal untuk memudahkan analisis, di mana masing-masing artikel yang relevan akan dikelompokkan sesuai dengan jurnal yang menerbitkan. Selanjutnya, hasil kajian literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan dampak negatif Kecerdasan Buatan (AI) terhadap kreativitas dan bagaimana AI memengaruhi keterampilan teknis dan bagaimana AI memengaruhi keterampilan teknis pengguna akan diuraikan. Kedua, tantangan dan masalah yang dihadapi individu dalam menghadapi pengaruh AI akan diidentifikasi, termasuk ketergantungan berlebihan pada teknologi yang dapat menghambat keterampilan teknis. Selanjutnya, pada poin ketiga, faktor-faktor yang berkontribusi terhadap dampak tersebut akan dianalisis, serta strategi yang dapat diterapkan untuk memitigasi efek negatif AI pada kreativitas dan keterampilan teknis, seperti integrasi pembelajaran interdisipliner dan pengembangan soft skills. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai tantangan dan solusi yang relevan dalam integrasi AI di berbagai bidang.

1. Pencarian Literatur

Hasil pencarian yang tercantum dalam Tabel 3 diatur menurut jenis jurnal, sehingga mempermudah peneliti dalam mengenali tipe data atau kategori jurnal yang ditemukan selama proses pencarian.

Tabel 3. Tabel Pengelompokan berdasarkan Jurnal

No	Nama Jurnal	Jumlah Artikel
----	-------------	----------------

1.	JOIES: Journal of Islamic Education Studies	1
2.	Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan	1
3.	Jurnal Ortopedagogia	1
4.	Journal of Education and Technology	1
5.	Journal of Information System, Informatics and Computing	1
6.	Jurnal Majemuk	2
7.	Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI)	1
8.	Seminar Nasional Kesenian Jakarta (IKJ)	1
9.	KAPALAMADA: Jurnal Multidisipliner	1
10.	Jurnal VcoDe : Visual Communication Design Journal	1
11.	ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal	1
12.	Academy of Social Science and Global Citizenship Journal	1
13.	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran	1
14.	Sindoro Cendikia Pendidikan	1
15.	Jurnal Pranata Indonesia	1
16.	SEIKO: Journal of Management & Business	1
17.	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya	1
18.	Community Development Journal	1
19.	Jurnal Media Akademik (JMA)	1
20.	Jurnal Cakrawala Ilmiah (JCI)	1
21.	Proceeding Seminar Nasional IKJ	1
22.	Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen	1
23.	Journal Of Social Science Research	2
24.	Prosiding SENAPAN	1
25.	JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya	2
26.	Indonesian Journal of Computer Science	1
27.	Cendikia Pendidikan	1
28.	JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri	2
29.	Jurnal Sainifik (Multi Science Journal)	1
30.	Jurnal Ilmiah (Abdimas)	1
31.	Phi-TERA : Journal Physics in Teaching, Education Research and Application	1
32.	Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran	1
33.	Indonesian Journal of Education and Community Services	1
34.	Jurnal PETISI	1
35.	Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	1
36.	Jambura Journal of Educational Chemistry	1

2. Penelitian Terdahulu

Sejumlah jurnal terdahulu digunakan untuk melakukan kajian literatur mengenai dampak negatif Kecerdasan Buatan (AI) terhadap kreativitas dan keterampilan teknis. Terdapat 40 jurnal utama yang akan dievaluasi agar sesuai dengan Quality Assessment. Dari total 30 jurnal yang dianalisis, hanya 15 jurnal yang berhasil lolos Quality Assesment. Jurnal-jurnal tersebut terlihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Tabel Quality Assessment

NO	Judul	QA1	QA2	QA3
1.	Fenomena Ketergantungan Peserta Didik pada Kecerdasan Buatan yang Semakin Marak.	Y	Y	Y
2.	Risiko dan Langkah Mitigasi dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan di Dunia Pendidikan.	Y	Y	T
3.	Pengaruh Teknologi AI terhadap Kreativitas Mahasiswa dalam Penyelesaian Tugas Akhir.	Y	Y	Y
4.	Dampak Penggunaan AI di Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Semarang Angkatan 2023.	Y	Y	Y
5.	Analisis Dampak Implementasi Kecerdasan Buatan pada Kehidupan Manusia.	Y	T	T
6.	Persepsi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Semarang tentang AI di Dunia Bisnis dan Pendidikan Seni.	Y	Y	Y
7.	Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi.	Y	Y	Y
8.	AI sebagai Alat Kreativitas: Kolaborasi Mesin dan Manusia dalam Proses Kreatif Lintas Disiplin.	Y	Y	Y
9.	Dampak Teknologi Kecerdasan Buatan pada Proses Pembelajaran Mahasiswa.	Y	Y	Y
10.	Pengaruh AI dalam Menyeimbangkan Aspek Sosial dan Budaya di Desain Grafis.	Y	Y	Y
11.	Pengaruh Kecerdasan Buatan pada Berbagai Bidang, Terutama Pendidikan, terhadap Prestasi Pelajar.	Y	Y	T
12.	Revolusi Teknologi: Masa Depan AI dan Dampaknya pada Masyarakat.	Y	T	T
13.	Penerapan AI dalam Sistem Informasi: Tinjauan tentang Aplikasi, Etika, dan Dampak Sosial.	Y	T	Y
14.	AI: Dampak Pergeseran dari Kecerdasan Manusia	Y	Y	Y

	ke Kecerdasan Buatan bagi Pendidikan di Indonesia.			
15.	Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Otomatisasi Layanan.	Y	T	T
16.	Dampak AI terhadap Kreator, Brand, dan Agensi.	Y	Y	T
17.	ChatGPT: Manfaat, Risiko, dan Penggunaan Bijak di Era AI.	Y	T	T
18.	Mengenal Kecerdasan Buatan: Dampak AI terhadap Kehidupan Manusia.	Y	T	T
19.	Dampak AI terhadap Digitalisasi dan Kinerja SDM: Peluang dan Tantangan.	Y	Y	Y
20.	Integrasi AI di Berbagai Sektor: Dampak, Peluang, dan Tantangan.	Y	Y	Y
21.	Penerapan Teknologi AI dalam Proses Kreatif.	Y	Y	Y
22.	Pengaruh Disiplin Kerja, Keterampilan Teknis, dan Pengalaman terhadap Kinerja Karyawan.	Y	T	T
23.	Dampak Chat GPT pada Keterampilan, Kolaborasi, dan Kreativitas Mahasiswa: Tinjauan Literatur Sistematis.	Y	Y	Y
24.	Pengaruh Chat GPT terhadap Kompetensi Mahasiswa Akuntansi: Tinjauan Literatur.	Y	Y	Y
25.	Dampak ChatGPT terhadap Kemalasan Berpikir Mahasiswa ITS dalam Mengerjakan Tugas.	Y	Y	T
26.	Pengaruh Penggunaan AI ChatGPT pada Minat Baca Mahasiswa Sistem Informasi ITS.	Y	T	T
27.	Eksplorasi Dampak Interaksi Siswa dengan ChatGPT terhadap Pemikiran Kritis dan Pemecahan Masalah.	Y	Y	T
28.	Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang tentang Kemalasan di Era Chatbot.	Y	Y	Y
29.	Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran.	Y	Y	T
30.	Peran AI dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Proyek Profil Pelajar Pancasila.	Y	Y	T

3. Bagaimana dampak AI terhadap kreativitas manusia?

Berdasarkan literature review yang kami laksanakan, ditemukan 40 artikel jurnal yang relevan dengan dampak AI terhadap kreativitas manusia. Dari artikel-artikel tersebut, 15 di antaranya lulus QA yang kami buat, dan dikelompokkan berdasarkan sektor pendidikan, seni, dan industri kreatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa AI memiliki dampak yang signifikan pada kreativitas manusia, baik dalam bentuk peluang maupun tantangan. Dalam pendidikan, penggunaan AI sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan akses informasi dan mempermudah pemahaman konsep, namun ketergantungan yang berlebihan pada teknologi ini cenderung mengurangi rasa percaya diri serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah secara mandiri [1], [5], [6]. Di sektor seni, meskipun AI mempermudah eksplorasi ide dan produksi karya yang inovatif, beberapa seniman merasa bahwa AI mengurangi nilai autentik dan sentuhan personal pada karya, sehingga memunculkan kekhawatiran terkait orisinalitas dan keaslian seni [7], [8], [9]. Dalam industri kreatif, AI dianggap mempercepat proses produksi, tetapi dikhawatirkan menurunkan kreativitas manusia dalam inovasi dan eksplorasi artistik [7], [10].

4. Bagaimana AI memengaruhi keterampilan teknis pengguna?

Dalam tinjauan ini, dampak AI terhadap keterampilan teknis pengguna juga menjadi fokus utama. Dari artikel yang ditinjau, ditemukan bahwa AI mempermudah pekerjaan teknis dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai sektor, namun justru menimbulkan kekhawatiran terkait penurunan kemampuan teknis pengguna dalam menyelesaikan tugas manual. Dalam konteks pendidikan, AI memfasilitasi akses materi belajar yang beragam, namun penggunaan yang berlebihan menurunkan kemampuan kognitif dan kemandirian pengguna [3], [5]. Pada industri kreatif, AI secara langsung meningkatkan kualitas karya, tetapi dapat menimbulkan ketergantungan teknologi yang menghambat pengembangan keterampilan teknis manual pada desainer dan pekerja kreatif [11], [12]. Dalam seni rupa, AI dianggap dapat menghasilkan karya berkualitas tinggi dalam waktu singkat, namun dikhawatirkan mengurangi keahlian teknis dan kemampuan artistik seniman yang bergantung pada bantuan teknologi [9], [10]. Penggunaan AI dalam desain grafis juga meningkatkan efisiensi, namun menimbulkan tantangan dalam menjaga keberagaman nilai sosial dan budaya pada hasil karya [11].

5. Apa pendekatan untuk memitigasi dampak penerapan AI yang mengurangi kemampuan keterampilan teknis dan kreativitas individu dalam berbagai bidang?

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun AI memberikan manfaat besar, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan strategi mitigasi yang tepat guna meminimalkan dampak negatifnya terhadap kreativitas dan keterampilan teknis pengguna. Beberapa pendekatan yang diidentifikasi dari kajian literatur ini meliputi peningkatan kesadaran dan pemahaman pengguna akan risiko ketergantungan pada AI, serta pelatihan keterampilan teknis untuk mengimbangi penggunaan teknologi ini [12], [13], [14]. Penggunaan AI yang etis dan bertanggung jawab juga dianjurkan, terutama dalam konteks pendidikan dan seni, guna memastikan bahwa teknologi hanya digunakan sebagai alat bantu dan bukan sebagai pengganti proses kreatif manusia [4], [9]. Dalam industri kreatif, regulasi yang mendukung keberagaman dan nilai sosial pada karya AI dapat membantu menjaga keberlanjutan inovasi manusia, sementara pengembangan keterampilan manual dan kompetensi teknis tetap menjadi prioritas [11], [15]. Strategi ini diharapkan dapat menyeimbangkan antara manfaat AI dengan pengembangan keterampilan dan kreativitas individu di berbagai sektor.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi dampak negatif penggunaan Kecerdasan Buatan terhadap kreativitas dan keterampilan teknis manusia melalui Systematic Literature Review terhadap 30 artikel jurnal, di mana 15 artikel yang relevan menunjukkan bahwa meskipun AI meningkatkan efisiensi dan akses informasi, ketergantungan yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis dan orisinalitas karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI mempermudah proses pendidikan dan produksi dalam industri kreatif, namun dapat menurunkan nilai autentik karya seni serta keterampilan teknis manual. Untuk mitigasi dampak negatif tersebut, disarankan untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko ketergantungan, melaksanakan pelatihan keterampilan teknis, dan menggunakan AI secara etis. Kelebihan penelitian ini adalah memberikan wawasan mendalam tentang implikasi AI dan solusi praktis. Namun, terbatas pada artikel dalam lima tahun terakhir, sehingga perspektif penting mungkin terlewatkan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman praktisi serta mengevaluasi dampak jangka panjang dari ketergantungan pada AI di berbagai sektor.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nur Indah Kurniawati, "Fenomena Maraknya Rasa Ketergantungan Peserta Didik Terhadap Kecerdasan Buatan," *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2023.
- [2] Y. Ramadiani, R. Agusmelda, and S. Betania, "Peran Teknologi AI Terhadap Kreatifitas Mahasiswa dalam Menyelesaikan Tugas Akhir," vol. 9, pp. 126–130, 2023, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo>
- [3] P. Penggunaan Kecerdasan et al., "PENGARUH PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN TERHADAP MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI," 2023.
- [4] N. R. P. , Y. A. Y. , A. D. E. Zahrah Hayat Arka Putri, "Analisis Pengaruh ChatGPT terhadap Keterampilan, Kolaborasi, dan Kreativitas Mahasiswa Metode Systematic Literature Review Identifikasi Dampak dan Pengaruh," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2024.
- [5] Puteri Jannatul Ma'wa, "DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN MAHASISWA ," *KAPALAMADA: Jurnal Multidisipliner*, 2024.
- [6] N. A. A. A. M. P. Eka Puji Astutik, "ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAMPAK PERGESERAN PEMANFAATAN KECERDASAN MANUSIA DENGAN KECERDASAN BUATAN BAGI DUNIA PENDIDIKAN DI INDONESIA," *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 2023.
- [7] M. Enjelita et al., "Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang," 2024. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- [8] A. Maretha, R. Musyarofah, R. Fadil, and D. Prasetyo, "Persepsi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Semarang terhadap Kecerdasan Buatan di Ranah Bisnis dan Pendidikan Seni Rupa kepada Masyarakat Umum," 2024. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk>
- [9] W. H. Luhur, I. Kesenian Jakarta, P. Teknologi, K. Buatan, D. Proses, and P. Karya, "Penerapan Teknologi Kecerdasan Buatan dalam Proses Penciptaan Karya," 2023.
- [10] K. Djunaidi and S. C. Serpong, "AI Sebagai Alat Kreativitas dalam Seni: Kolaborasi Mesin dan Manusia dalam Proses Kreatif Interdisiplin," 2023.
- [11] Y. Anifa et al., "DAMPAK KECERDASAN BUATAN DALAM MEMPERTIMBANGKAN ASPEK SOSIAL DAN BUDAYA DALAM DESAIN GRAFIS," *Jurnal VcoDe : Visual Communication Design Journal*, vol. 3, no. 2,

- pp. 145–156, 2024.
- [12] R. Sakinah et al., “Dampak Kecerdasan Buatan Terhadap Digitalisasi dan Kinerja Sumber Daya Manusia: Peluang dan Tantangannya,” *JMA*, vol. 2, no. 9, pp. 3031–5220, 2024, doi: 10.62281.
 - [13] W. Hidayanti, R. Azmiyanti, U. Pembangunan, N. " Veteran, and J. Timur, “Dampak Penggunaan Chat GPT pada Kompetensi Mahasiswa Akuntansi : Literature Review,” *senapan.upnjatim.ac.id*, vol. 3, no. 1, pp. 83–91, 2023.
 - [14] Z. Marlita et al., “Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang tentang Kemalasan Mahasiswa dalam Berkembangnya Era Chatbot: Tantangan dan Solusi dalam Pendidikan Tinggi di Konteks Universitas Negeri Semarang,” 2024. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk>
 - [15] D. K. P. S. S. Muhammad Alvin Maulidana Firdaus Putra1, “Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Berbagai Sektor Dampak, Peluang, dan Tantangan,” *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Aug. 2024.