



**Transformasi Intermedial: Strategi Pembelajaran Koreografi  
Berbasis *Generative Artificial Intelligence* Pada Peserta Didik  
SMA Negeri 1 Parongpong**

**Intermedial Transformation: Generative Artificial Intelligence-Based  
Choreography Learning Strategies for Students  
at Parongpong 1 Public High School**

Fitri Nurhaetin<sup>1\*</sup>; Jaeni<sup>2</sup>; Yahfenel Evi Fussalam<sup>3</sup>; Lilis Sumiati<sup>4</sup>; Farah Nurul Azizah<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Pascasarjana Pendidikan Seni, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

<sup>4, 5</sup> Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

(\*Author Corresponding) ✉ (e-mail) [vtthreeoer1@gmail.com](mailto:vtthreeoer1@gmail.com)<sup>1</sup>, [jaeniwastap@gmail.com](mailto:jaeniwastap@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[yahfenel88@gmail.com](mailto:yahfenel88@gmail.com)<sup>3</sup>, [lilissumiati1411@gmail.com](mailto:lilissumiati1411@gmail.com)<sup>4</sup>, [farah90azizah@gmail.com](mailto:farah90azizah@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstrak**

Dominasi budaya visual pada peserta didik Generasi Z kerap menjebak proses pembelajaran tari dalam praktik mimesis yang menghambat munculnya orisinalitas gerak. Penelitian ini menerapkan strategi *Transformasi Intermedial* melalui pendekatan *Text-to-Movement Translation* berbasis *Generative AI* untuk merespons stagnasi kreatif tersebut. Dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) campuran pada 34 peserta didik SMA Negeri 1 Parongpong, intervensi dilakukan dalam dua siklus: pemanfaatan AI tekstual dan AI visual-kinestetik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor kreativitas komposisi: 63,5 (Pra-Siklus), 71,4 (Siklus I), dan mencapai 83,8 (Siklus II). Temuan utama penelitian ini adalah terjadinya pergeseran modus kreasi dari imitasi dinamis menuju rekonstruksi statis. Melalui proses interpolasi gerak yang difasilitasi AI, peserta didik mengaktifkan kecerdasan kinestetik mereka untuk merangkai pose-pose digital menjadi komposisi tari yang utuh. Hal ini membuktikan bahwa integrasi AI yang terarah dapat berfungsi sebagai mitra kolaboratif (*co-creator*) yang menstimulasi orisinalitas tanpa mengurangi agensi tubuh manusia dalam proses kreatif.

**Kata Kunci:** *generative AI; pendidikan tari; transformasi intermedial; text-to-movement; interpolasi gerak; pembelajaran kolaboratif*



## Abstract

The dominance of visual culture among Generation Z students often traps the dance learning process in mimesis practices that hinder the emergence of originality in movement. This study applies an Intermedial Transformation strategy through a Text-to-Movement Translation approach based on Generative AI to respond to this creative stagnation. Using a mixed Classroom Action Research (CAR) design on 34 students at Parongpong 1 Public High School, the intervention was carried out in two cycles: the use of textual AI (ChatGPT) and visual-kinesthetic AI (Living Archive). The results showed a significant increase in composition creativity scores: 63.5 (Pre-Cycle), 71.4 (Cycle I), and 83.8 (Cycle II). The main finding of this study was a shift in the mode of creation from dynamic imitation to static reconstruction. Through the AI-facilitated motion interpolation process, students activated their kinesthetic intelligence to arrange digital poses into complete dance compositions. This proves that targeted AI integration can function as a collaborative partner (co-creator) that stimulates originality without reducing human agency in the creative process.

**Keywords:** *generative AI; dance education; intermedial transformation; text-to-movement; motion interpolation; collaborative learning*

## Pendahuluan

Dinamika proses penciptaan karya tari saat ini mengalami akselerasi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Fenomena ini ditengarai oleh demokratisasi akses teknologi digital yang memungkinkan koreografer, praktisi, maupun peserta didik untuk menjangkau referensi seni secara global hanya melalui satu genggaman perangkat pintar. Sebagaimana diungkapkan oleh Bench dalam studinya mengenai *digital dance cultures* (Bench, 2020), batas-batas geografis yang dahulu menjadi penghalang terjadinya *exchange culture* atau akulturasi budaya kini telah luruh, digantikan oleh sirkulasi gerak virtual yang memungkinkan tubuh menari melintasi layar. Dengan keadaan akses sumber daya yang tidak terbatas ini, peluang eksplorasi digital dan kolaborasi lintas ruang menjadi terbuka lebar, sehingga memungkinkan peserta didik mampu mengembangkan keterampilan kreatif untuk menghasilkan karya seni tari yang tidak hanya estetis, tetapi juga orisinal dan inovatif di tengah gempuran arus informasi.

Di samping itu, munculnya paradigma pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital dan komputasional juga mendorong terjadinya hibriditas antara tubuh manusia dan teknologi. Dengan kata lain, bahwa ruang kelas seni budaya kini bertransformasi menjadi laboratorium eksperimental di mana peserta didik tidak lagi sekadar melakukan olah tubuh (*bodily kinesthetic*), melainkan juga “olah data” (Li & Wong, 2023; Xia, 2025). Lebih jauh lagi, tren akselerasi tersebut mendapatkan momentum signifikannya melalui kehadiran kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), khususnya *Generative AI*. Secara praktis, riset dari Firat (2023) menunjukkan bahwa teknologi ini menawarkan efisiensi pada berbagai unsur penciptaan, mulai dari perumusan ide, visualisasi konsep, hingga penyusunan struktur tarian yang notabene memakan waktu lama jika ditempuh melalui metode konvensional (Firat, 2023).

Tentu saja, disrupti teknologi ini membawa implikasi serius terhadap ekosistem pedagogi di sekolah. Pembelajaran di era digital ternyata tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis semata (*hard skill*), melainkan harus mencakup

keterampilan hidup sosial bermasyarakat (*learning to live together*) dalam konteks masyarakat digital. Sebagaimana digarisbawahi dalam panduan terbaru UNESCO tentang AI dalam pendidikan, transformasi ini menuntut perubahan pola interaksi dan cara berpikir kritis peserta didik agar menjadi adaptif namun tidak kehilangan aspek kemanusiaan (UNESCO, 2025). Akan tetapi, jika ditinjau secara kritis dalam konteks pembelajaran seni di sekolah, terdapat kesenjangan (*gap*) yang mencolok.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pola perilaku digital peserta didik saat ini bergerak sangat dinamis dan adaptif (Prensky, 2001; Selwyn, 2016). Ironisnya, kondisi ini justru berbanding terbalik dengan sistem pembelajaran seni di sekolah yang sering kali masih bersifat masif, kaku, dan terpaku pada metode konvensional yang didominasi oleh mimesis (peniruan semata) (Jazuli, 2008; Smith-Autard, 2002). Adanya disparitas atau ketimpangan ini secara mendesak menuntut hadirnya jembatan metodologis yang tepat dan terjangkau, dengan tujuan utama agar teknologi tidak hanya berakhir sebagai alat hiburan semata, melainkan mampu bertransformasi menjadi mitra yang produktif dalam berkarya (Mazzone & Elgammal, 2019).

Urgensi integrasi teknologi ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu. Yusna, Masliyah, dan Wibisana dalam studinya menemukan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran desain visual mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan karena pengalaman belajar menjadi lebih interaktif (Yusna dkk., 2025). Temuan ini juga diperkuat oleh studi Citrawati, Syofia, dan Wahyuni terhadap peserta didik SMK Negeri 1 Tambusai, yang memvalidasi bahwa penggunaan teknologi memperluas horizon kreativitas peserta didik (Citrawati et al., 2023). Teknologi terbukti memfasilitasi peserta didik menghadapi hambatan ide dengan menyediakan sumber daya visual lintas budaya, serta memungkinkan interaksi langsung dengan panduan gerak virtual yang meningkatkan motivasi belajar.

Namun demikian, ternyata integrasi teknologi dalam seni bukan tanpa risiko. Sahnir, Jamilah, dan Yatim memberikan catatan kritis bahwa terdapat tantangan adaptasi dan risiko “ketergantungan kognitif” pada AI (Sahnir et al., 2023). Ketergantungan berlebihan ini dikhawatirkan dapat mereduksi kesempatan peserta didik untuk mengalami proses kreatif yang otentik, mematikan kepekaan rasa dan mengurangi eksplorasi gerak manual yang menjadi esensi tari. Oleh sebab itu, kesiapan infrastruktur pengajaran menjadi faktor determinan dalam keberhasilan integrasi ini. Hal tersebut terkonfirmasi oleh temuan Rasyid dkk., di SMK Negeri Seni dan Budaya, yang menarik simpulan bahwa pendampingan guru dalam penyusunan modul berbasis AI merupakan kunci mutlak (Rasyid et al., 2024). Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat vital, sebab mereka harus memiliki kapabilitas untuk mendesain instruksi yang secara tepat menempatkan AI sebagai ‘katalisator’, bukan sekadar ‘eksekutor’.

Berangkat dari dinamika peluang dan tantangan tersebut, penelitian ini memandang perlu adanya strategi spesifik dalam menjembatani kesenjangan antara potensi *Generative AI* dengan kebutuhan eksplorasi tubuh peserta didik, khususnya pada Generasi Z yang memiliki karakteristik *digital native*. Dalam konteks ini, tidak dapat dimungkiri bahwa lanskap pemanfaatan kecerdasan buatan saat ini didominasi oleh platform berbasis teks seperti *ChatGPT* dan *Google Gemini*. Realitas ini memunculkan tantangan akademis tersendiri serta memunculkan pertanyaan bagaimana perangkat yang secara fundamental berfungsi sebagai pengolah teks (*text processing*) dapat diberdayakan secara kolaboratif

untuk mendukung penciptaan koreografi yang bersifat kinestetik. Kesenjangan modalitas antara teks dan gerak inilah yang menjadi titik fokus utama dalam penelitian ini.

Merespons urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan strategi pembelajaran koreografi melalui pendekatan *Text-to-Movement Translation* berbasis *Generative AI* di SMA Negeri 1 Parongpong, yang dioperasionalkan melalui model *Tech-Enhanced Collaborative Learning*. Melalui kerangka ini, penelitian diharapkan dapat menawarkan perspektif pedagogis baru tentang bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan sebagai mitra kreatif kolaboratif (*co-creator*) yang merangsang imajinasi, tanpa menghilangkan esensi keaktoran dan pengalaman kinestetik tubuh manusia. Landasan pemikiran ini mengacu pada konsep intermedialitas Chiel Kattenbelt, yang memandang penggunaan *Generative AI* dalam penelitian ini bukan sekadar alih fungsi alat, melainkan sebuah transformasi ontologis di mana teks algoritma diterjemahkan menjadi pengalaman tubuh (*embodied experience*) (Chapple et al., 2007). Perspektif tersebut diperkuat oleh argumen Mazzone & Elgammal yang mengusulkan bahwa hubungan seniman dan AI kini telah bergeser dari paradigma "*Artist-Tool*" menjadi "*Artist-Partner*" (Mazzone & Elgammal, 2019).

Lebih jauh lagi, operasionalisasi teknologi dalam penelitian ini juga mengadopsi konsep "*Database Logic*" dari Lev Manovich, dimana proses penciptaan tari dipahami sebagai aktivitas menavigasi dan merangkai data arsip menjadi struktur narasi baru (Manovich, 2001). Berpijak pada basis teoretis tersebut, secara lebih rinci fokus penelitian diarahkan pada analisis peran *Generative AI* dalam membantu peserta didik menghasilkan ide, bernegosiasi dalam kelompok, mengembangkan motif gerak, serta menyusun rangkaian koreografi yang terstruktur. Guna menangkap kompleksitas proses tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengamati bagaimana dinamika kreativitas dan kolaborasi peserta didik bertransformasi secara progresif dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Secara substansial, urgensi penelitian ini bertumpu pada dua landasan utama. Pertama, masih minimnya kajian akademis yang secara spesifik menempatkan AI sebagai mitra kreatif dalam pembelajaran tari, terutama pada konteks Sekolah Menengah Atas (SMA). Kedua, pembelajaran koreografi saat ini memerlukan pendekatan yang adaptif terhadap ekosistem peserta didik masa kini, yakni lingkungan yang serba visual, interaktif, dan kolaboratif. Dengan demikian, integrasi *Generative AI* dalam kerangka pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membuat proses penciptaan tari menjadi lebih aksesibel, menstimulasi kreativitas, namun tetap mempertahankan nilai artistik yang lahir dari otentisitas tubuh peserta didik sendiri.

Secara esensial, artikel ini menyajikan temuan empiris mengenai bagaimana *Generative AI* mampu memperkaya proses belajar koreografi tanpa mendegradasi agensi kreatif individu. Lebih jauh lagi, penelitian ini memantik diskursus bagi dunia pendidikan seni, yakni sejauh mana teknologi dapat berkolaborasi dengan tubuh manusia dalam proses penciptaan karya, serta peluang apa yang muncul ketika peserta didik mulai memandang *Generative AI* bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai rekan kreatif yang memperluas horizon imajinasi mereka. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kurikulum tari di sekolah serta mendorong dialektika lebih lanjut mengenai kolaborasi manusia dan mesin (*Human-AI Interaction*) dalam ranah seni.

## Metode

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan metode campuran (*Mixed Methods*) model *Concurrent Embedded*, di mana metode kualitatif berperan dominan dalam menganalisis proses kreatif, sedangkan metode kuantitatif digunakan sebagai data pendukung untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, dengan melibatkan partisipan sebanyak 34 peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Seni Budaya. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif (*purposive sampling*) dengan kriteria peserta didik yang lahir pada rentang tahun 2008–2009. Merujuk pada klasifikasi Pew Research Center dan Badan Pusat Statistik (BPS) yang mendefinisikan Generasi Z pada rentang kelahiran 1997–2012 (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, 2025; Dimock, 2019), maka subjek penelitian ini secara spesifik dikategorikan sebagai Generasi Z (Fase Akhir). Klasifikasi ini menjadi dasar pertimbangan dalam merancang intervensi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik digital peserta didik.

Prosedur penelitian mengikuti model spiral Kemmis & McTaggart dengan dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2005). Intervensi difokuskan pada pemanfaatan *Generative AI* sebagai mitra eksplorasi. Siklus pertama diarahkan pada fase divergensi untuk memantik imajinasi gerak melalui stimulus teks dan visual, sedangkan siklus kedua menekankan fase konvergensi ketika peserta didik merangkai fragmen gerak menjadi komposisi koreografi yang utuh. Seluruh proses berlangsung secara natural di dalam ruangan kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, guna menjaga validitas ekologis pembelajaran. Pengumpulan data mencakup instrumen non-tes berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan rekaman diskusi serta tes unjuk kerja melalui rubrik penilaian koreografi yang konsisten antarsiklus. Dalam kerangka ini, AI tidak berfungsi sebagai pengotomatisasi penciptaan, tetapi sebagai *creative stimulus* yang harus direspons melalui eksplorasi fisik dan improvisasi kinestetik.

Analisis data dilakukan melalui triangulasi metode. Data kualitatif diolah menggunakan model interaktif Miles & Huberman meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994) untuk memetakan transformasi perilaku kreatif peserta didik, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif komparatif untuk menelusuri peningkatan skor kreativitas dari pra-siklus hingga siklus kedua. Walaupun rancangan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran tari, tetapi penelitian ini memiliki batasan berupa ukuran sampel yang kecil serta variasi kemampuan teknis antar peserta didik, sehingga temuan bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas.

## Hasil dan Pembahasan

Implementasi tindakan dalam penelitian ini diawali dengan refleksi kritis terhadap praktik pembelajaran sebelumnya di kelas XI SMA Negeri 1 Parongpong. Berdasarkan evaluasi berkelanjutan, teridentifikasi bahwa metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan cenderung terjebak pada pola imitasi pasif. Peserta didik umumnya bekerja secara mimesis, yakni sekadar meniru komposisi koreografi yang tersedia di platform *YouTube* tanpa proses pengolahan kembali. Fenomena ini mengafirmasi kritik Jazuli terhadap pendidikan seni di Indonesia, yang menyebutkan bahwa pembelajaran

sering kali berhenti pada transfer keterampilan teknis (*transfer of skill*) dan mengabaikan pengembangan nilai kreativitas (*transfer of value*) (Jazuli, 2008).

Meskipun stimulus berupa apresiasi karya tari telah diberikan, pola berpikir peserta didik tetap terpaku pada duplikasi visual. Beberapa kelompok memang menunjukkan inisiatif untuk mengembangkan materi gerak secara mandiri, namun mayoritas karya masih miskin orisinalitas dan minim eksplorasi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Saskia dan Yuliasma, yang menyatakan bahwa guru seni budaya sering kali tidak menerapkan strategi pembelajaran sesuai desain implementasi pembelajaran (RPP). Ketidaktepatan strategi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas hasil belajar, suasana kelas yang kurang interaktif, serta ketidakmampuan peserta didik mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Saskia & Yuliasma, 2021)

Merespons stagnasi kreativitas tersebut, pendekatan pembelajaran pada periode ini direkonstruksi melalui integrasi *Generative AI*. Sebagai langkah awal (stimulus), peserta didik tidak langsung diminta menari, melainkan disuguhkan tayangan apresiasi karya secara komparatif. Materi apresiasi mencakup karya Tari Tradisi Sunda dan Tari Kontemporer, dengan tujuan agar peserta didik dapat membandingkan struktur gerak, rasa, dan logika penciptaan di antara kedua genre tersebut. Fase ini menjadi pemantik diskusi kelas yang intens, di mana pengajar melontarkan pertanyaan-pertanyaan strategis untuk merangsang daya imajinasi peserta didik tanpa bantuan visual.

Strategi tanya-jawab ini diterapkan untuk mengaktifkan apa yang disebut oleh Hawkins sebagai *ideational stimulus*, yakni memancing gerak melalui gagasan dan imajinasi, bukan sekadar rangsang visual (Hawkins, 1991). Pertanyaan dimulai dari kendala dasar: “Ketika kalian dilarang meniru gerakan dari YouTube, kesulitan apa yang paling kalian rasakan saat harus menciptakan gerak dari nol?”. Lalu pertanyaan diarahkan pada logika *text-to-movement*: “Jika sebuah tarian tidak bisa dilihat, tapi hanya bisa dibaca lewat kata-kata, kalimat seperti apa yang bisa membuat tubuh kalian otomatis ingin bergerak?”. Sampai pada pertanyaan tentang interpretasi tema: “Bagaimana cara mengubah tema abstrak seperti 'Patah Hati' menjadi bentuk tangan atau kaki, tanpa harus melihat contoh videonya?”. Pendekatan ini memaksa peserta didik keluar dari zona nyaman yang mimesis menuju zona penciptaan yang interpretatif.

Setelah dinamika diskusi terbangun, proses pembelajaran berlanjut pada pembentukan kelompok kerja. Pengajar menyajikan ragam tema yang telah disiapkan dalam wadah undian untuk dipilih secara acak oleh perwakilan kelompok. Perbedaan-perbedaan tema ini bertujuan memancing keragaman perspektif, sehingga setiap kelompok memiliki tantangan artistik yang berbeda-beda dan tidak seragam. Pada titik inilah, peran teknologi mulai diaktivasi. Berbekal tema yang telah didapatkan, peserta didik mulai melakukan eksplorasi ide menggunakan platform *Generative AI* seperti *ChatGPT* dan *Google Gemini*. Masing-masing kelompok menyusun *prompt* (perintah teks) yang spesifik sesuai tema mereka guna memancing deskripsi visual dan narasi gerak yang kelak akan diterjemahkan ke dalam tubuh.

### **Implementasi Siklus I: Eksplorasi Ide Gerak Berbasis AI dan Tantangan Fragmentasi**

Tindak lanjut dari penentuan tema pada pertemuan awal adalah fase eksplorasi mandiri. Pada tahap ini, peserta didik mulai menyusun *prompt* atau perintah teks secara mandiri untuk menggali ide gerakan yang nantinya akan dirangkai menjadi komposisi gerak.

Namun, berdasarkan observasi intensif pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat, teridentifikasi bahwa mayoritas peserta didik mengalami disorientasi teknis. Kebingungan ini bersumber pada ketidaksiapan mereka dalam menghadapi antarmuka *Generative AI* versi gratis yang berbasis teks (seperti *ChatGPT/ Gemini*). Ekspektasi peserta didik yang terbiasa dengan budaya visual (video) berbenturan dengan *output* AI yang hanya berupa narasi deskriptif, mengingat fitur pembangkit video/ gambar pada AI lazimnya berbayar dan belum terjangkau aksesnya oleh peserta didik.

Kondisi tersebut sebenarnya merupakan bagian dari skenario pedagogis “pembiaran terukur” (*scaffolded discovery*) yang sengaja diterapkan pengajar. Tujuannya adalah memberikan ruang bagi peserta didik untuk memecahkan masalah (*problem solving*) dan menyadari keterbatasan instrumen yang mereka gunakan. Dari total 34 peserta didik, tercatat hanya sekitar 15% yang mampu melakukan adaptasi cepat dan mulai berhasil mengintegrasikan deskripsi teks ke dalam pola eksplorasi gerak tubuh mereka. Selebihnya masih terjebak membuat perintah yang terlalu umum sehingga jawaban AI pun menjadi normatif dan sulit dipraktikkan.

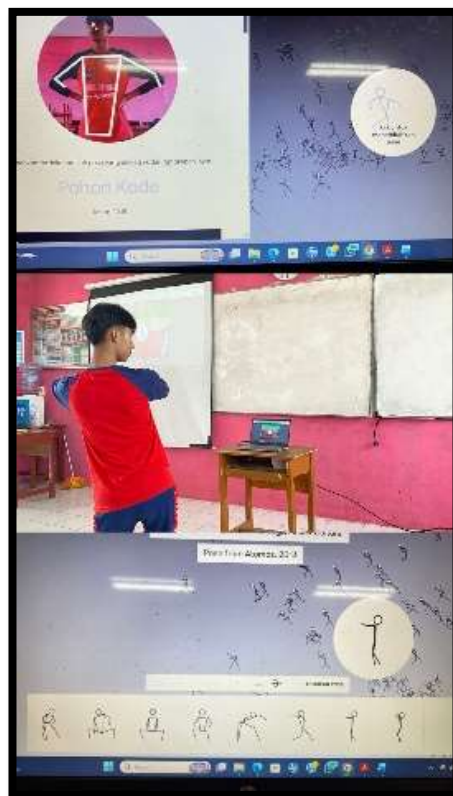
Merespons stagnasi tersebut, pengajar kemudian melakukan intervensi berupa bimbingan teknis *Prompt Engineering*. Peserta didik diajarkan bahwa untuk mendapatkan gerak yang detail, perintah yang diberikan harus memenuhi unsur-unsur gerak (ruang, waktu, tenaga). Transformasi kualitas pertanyaan peserta didik terlihat jelas sebelum dan sesudah bimbingan. Mereka yang mulanya hanya membuat *prompt* sederhana seperti: “*Buatkan saya gerakan tari tentang orang yang sedang sedih dan putus asa.*” Setelah mendapatkan bimbingan mengenai spesifikasi gerak, struktur *prompt* mereka berkembang menjadi lebih holistik dan teknis, seperti: “*Deskripsikan urutan gerak tari kontemporer durasi 8 hitungan yang menggambarkan kesedihan mendalam. Fokuskan gerakan pada area dada (torso) yang menyusut ke dalam (contract), level rendah menyentuh lantai, dengan dinamika tenaga yang berat dan lambat, namun tanpa menunjukkan ekspresi menangis di wajah.*” Perubahan struktur perintah ini secara drastis mengubah output yang dihasilkan AI, dari sekadar saran abstrak menjadi instruksi koreografis yang detail dan siap dieksekusi tubuh (*actionable*).

Pada pertemuan-pertemuan berikutnya, pola adaptasi peserta didik mulai terbentuk, meskipun belum merata. Sebagian peserta didik mulai memahami logika kerja *prompting*, namun terdapat fenomena disparitas partisipasi yang cukup mencolok. Beberapa peserta didik terlihat masih kebingungan menerjemahkan teks menjadi gerak dan mengambil jalan pintas dengan hanya meniru gerak temannya saat presentasi di hadapan kelas. Artinya, bahwa mereka masih terjebak dalam perilaku *social loafing* (kemalasan sosial) dalam kerja kelompok, atau mengalami krisis kepercayaan diri terhadap interpretasi tubuhnya sendiri sehingga memilih menjadi pengikut pasif (*follower*) yang hanya mengandalkan inisiatif rekan sekelompoknya tanpa kontribusi kognitif yang nyata.

Merespons kondisi stagnasi visual dan ketimpangan partisipasi tersebut, pengajar melakukan intervensi strategis dengan memperkenalkan alternatif teknologi yang lebih intuitif. Jika sebelumnya peserta didik bergulat dengan AI berbasis teks (verbal), kini mereka diperkenalkan dengan *interface* berbasis visual-kinestetik, yakni Wayne McGregor's Living Archive. Platform ini merupakan hasil kolaborasi antara Google Arts & Culture Lab dengan koreografer kelas dunia, Wayne McGregor, yang memanfaatkan *Machine Learning* untuk

memprediksi dan menghasilkan gerakan berdasarkan arsip karya McGregor yang dapat diakses pada laman berikut: <https://artsexperiments.withgoogle.com/living-archive/>.

Peralihan ke alat ini memberikan angin segar bagi peserta didik yang sebelumnya kesulitan memvisualisasikan teks. Secara teknis, *Living Archive* bekerja dengan menyuguhkan hampir setengah juta momen gerak yang terekam dari arsip penari profesional. Penggunaannya pun tergolong sangat ramah bagi pemula (*user-friendly*). Saat memulai, peserta didik langsung disuguhkan berbagai macam pose gerak konkret yang digambarkan oleh siluet tubuh manusia. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami bentuk, volume, dan garis tubuh yang ingin mereka eksplorasi, tanpa harus menebak-nebak dari deskripsi kata.



**Gambar 1.** Proses Eksplorasi Visual Menggunakan Wayne McGregor's *Living Archive*. Peserta didik melakukan kurasi pose digital untuk mengatasi kendala visualisasi yang dialami pada tahap sebelumnya (Dok. Fitri Nurhaetin, 2025)

Keunggulan utama alat ini terletak pada fitur komposisinya yang aplikatif. *Living Archive* tidak hanya menampilkan ribuan gambar diam, tetapi memiliki kapabilitas untuk merangkai (*sequencing*) pose-pose terpisah menjadi satu frasa gerak yang utuh. Lalu, bagaimana proses mereka dalam mengomposisikan gerak tersebut di dalam kelas? Proses komposisi berjalan layaknya permainan menyusun *puzzle* digital yang interaktif. Peserta didik secara berkelompok mulai melakukan kurasi pose. Mekanismenya dimulai dengan memilih satu pose awal (misalnya: posisi membungkuk), lalu algoritma AI secara otomatis akan menyarankan opsi pose berikutnya yang secara anatomis dan estetis “masuk akal” untuk dilakukan setelah pose pertama. Di sinilah terjadi dialog interaktif: peserta didik mengklik pose yang diinginkan, AI menyambungkannya, dan peserta didik langsung

mempraktikkannya dengan tubuh mereka secara langsung untuk menguji kenyamanan gerak tersebut.

Dinamika ini memicu diskusi kelompok yang jauh lebih hidup dibandingkan fase sebelumnya. Peserta didik tidak lagi berdebat secara verbal mengenai “kata apa yang harus diketik,” melainkan berdiskusi mengenai estetika visual dan logika tubuh: “*Coba pilih pose yang kakinya naik, sambungannya bagus tidak?*” atau “*Jangan pilih yang itu, transisinya terlalu sulit buat kita.*” Dengan fitur ini, *Living Archive* berperan sebagai instrumen jembatan (*bridging instrument*) yang efektif, sebab ia membantu peserta didik menyusun struktur koreografi yang kompleks dengan cara sederhana, sekaligus meminimalisir fragmentasi gerak karena AI telah membantu menghitung transisi antar-pose secara mulus.

Lebih jauh lagi, terdapat satu fitur krusial yang menjadi daya tarik utama bagi peserta didik, yaitu fitur *Capture* (pemotretan pose langsung). Fitur ini menjadi solusi ketika peserta didik mengalami saturasi visual akibat terlalu banyaknya opsi pose (lebih dari 500.000 arsip) yang tersedia di layar. Ketika peserta didik merasa bingung memilih, mereka beralih menggunakan tubuh mereka sendiri. Mereka mulai bergerak bebas, melakukan pose-pose yang unik, lalu memotretnya menggunakan kamera perangkat. Secara cerdas, AI kemudian merespons dengan mencarikan arsip gerakan Wayne McGregor yang paling mirip dengan pose peserta didik tersebut untuk disambungkan. Fitur ini seketika mengubah atmosfer kelas menjadi sangat dinamis. Suasana yang semula hening karena peserta didik terpaku pada layar, berubah menjadi riuh dengan aktivitas kinestetik. Peserta didik berlomba-lomba melakukan pose aneh dan menantang untuk melihat bagaimana AI merespons tubuh mereka. Hal ini menandakan adanya lonjakan partisipasi aktif (*active engagement*), jauh berbeda dibandingkan kondisi sebelumnya dimana mereka tampak pasif dan tertekan (*cognitive overload*) saat harus berkutat merangkai kata-kata dalam *prompt* teks.

### **Implementasi Siklus II: Sintesis Gerak dan Kematangan Struktur Komposisi**

Setelah rangkaian pertemuan intensif usai, tibalah momentum puncak pada siklus kedua, yakni presentasi hasil karya tari yang telah dikomposisikan. Berbeda dengan suasana pada siklus pertama yang masih diwarnai keraguan dan ketergantungan pada teks, pada tahap ini atmosfer kelas terasa jauh lebih percaya diri. Kelompok demi kelompok menampilkan hasil sintesis gerak mereka yang merupakan perpaduan antara eksplorasi tubuh peserta didik dan kurasi arsip digital *Wayne McGregor*.

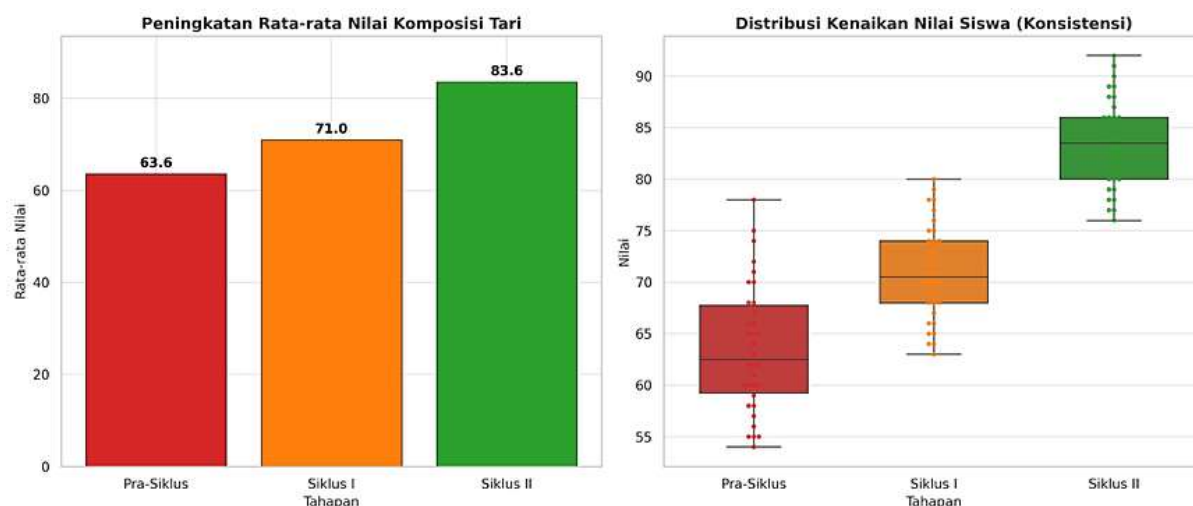
Secara visual, kualitas koreografi yang ditampilkan menunjukkan kematangan struktur yang signifikan. Jika pada siklus pertama gerakan peserta didik tampak terpotong-potong (*fragmented*), pada tampilan akhir ini transisi antar-gerak terjalin sangat mulus (*seamless*). Hal ini dikarenakan peserta didik telah memanfaatkan fitur *sequencing* pada AI untuk memprediksi sambungan gerak yang paling logis secara anatomis. Fenomena ini sejalan dengan observasi deLahunta pada proses kreatif Wayne McGregor, di mana data digital berfungsi memperluas kemungkinan gerak yang mungkin terlewat oleh kebiasaan tubuh penari (deLahunta, 2017). Tidak terlihat lagi gerakan yang kaku atau jeda berpikir yang lama di depan penonton, sebab tubuhnya mengalir secara organik, seolah-olah teknologi telah lebur dan terinternalisasi ke dalam memori otot (*muscle memory*) mereka. Kondisi penyatuan ini mencerminkan apa yang disebut oleh Dean Wilcox sebagai relasi fenomenologis, di mana teknologi tidak lagi dipandang sebagai objek asing, melainkan ekstensi dari tubuh itu sendiri (Wilcox, 2010).



**Gambar 2.** Presentasi Karya Tari Siklus II. Peserta didik menampilkan sintesis gerak hasil interpolasi pose AI yang menunjukkan kematangan struktur koreografi dan orisinalitas interpretasi tubuh  
(Dok. Fitri Nurhaetin, 2025)

Lebih jauh lagi, terlihat adanya diversifikasi pola lantai dan dinamika gerak yang kaya. Peserta didik tidak lagi sekadar berdiri di satu titik melakukan pose, melainkan mulai berani mengeksplorasi ruang, melakukan level rendah hingga tinggi, dan memainkan tempo. Fitur *Capture* yang sebelumnya memicu keriuhan positif di kelas, terbukti berhasil memancing orisinalitas ide. Mereka bangga menampilkan gerakan aneh atau unik yang lahir dari tubuhnya sendiri yang kemudian divalidasi oleh AI. Dengan kata lain, bahwa pada kondisi ini teknologi tidak lagi menjadi "tuan" yang mendikte yang mengharuskan bekerja seperti apa, melainkan menjadi "mitra" yang memperluas jangkauan artistik para peserta didik. Pergeseran peran ini menegaskan klasifikasi Lubart mengenai komputer sebagai mitra kolaboratif (*partner-in-creativity*), yang bertugas mematahkan pola pikir konvensional tanpa mengambil alih agensi penciptaan manusia (Lubart, 2005).

Secara keseluruhan, data kuantitatif juga mengonfirmasi keberhasilan intervensi ini. Terjadi tren peningkatan yang konsisten pada skor kreativitas dan kualitas koreografi peserta didik dari tahap Pra-Siklus (metode konvensional), Siklus I (AI Teks), hingga Siklus II (AI Visual/Living Archive). Peningkatan ini mencakup aspek orisinalitas gerak, koherensi struktur, dan kerja sama kelompok. Berikut adalah rekapitulasi data skor hasil penilaian karya tari terhadap 34 peserta didik:



**Grafik 1.** Rekapitulasi Peningkatan Skor Kreativitas dan Komposisi Tari Peserta didik (Grafik. Fitri Nurhaetin, 2025)

Berdasarkan Grafik 1 di atas, terlihat lonjakan rata-rata nilai yang signifikan. Pada tahap Pra-Siklus, rata-rata skor hanya mencapai 63,5, angka ini mengindikasikan kemampuan komposisi peserta didik masih berada pada level dasar, di mana gerak cenderung repetitif dan kurang variasi. Pada Siklus I, terjadi kenaikan menjadi 71,4, namun belum optimal karena kendala fragmentasi gerak akibat ketergantungan pada layar. Puncak keberhasilan terlihat pada Siklus II dengan rata-rata skor mencapai 83,8. Hal ini membuktikan bahwa integrasi *Living Archive* sebagai instrumen visual-kinestetik mampu meningkatkan kualitas karya secara nyata.

Peningkatan skor tersebut tentunya tidak berdiri sendiri, melainkan berbanding lurus dengan perubahan perilaku kreatif peserta didik di kelas. Temuan utama yang muncul dari observasi lapangan menunjukkan bahwa peningkatan kualitas komposisi tari dipengaruhi oleh ketepatan strategi penggunaan AI. Pada Siklus I, peserta didik masih berada dalam tahap adaptasi yang ditandai dengan proses *trial and error*. Istilah ‘mencoba berbagai perintah’ merujuk pada upaya peserta didik memasukkan *prompt* tekstual yang variatif ke dalam *ChatGPT*, mulai dari perintah sederhana seperti "*gerakan tangan sedih*" hingga perintah kompleks seperti "*urutan gerak lantai dengan tempo lambat dan volume menyempit*". Namun, eksperimen teks ini sering kali gagal diterjemahkan menjadi gerak yang luwes karena peserta didik kesulitan memvisualisasikan narasi abstrak tersebut.

Kendala ini sejalan dengan analisis Manik, yang menyoroti bahwa kompleksitas dan ambiguitas bahasa alami sering kali menjadi penghalang bagi pengguna awam (Manik, 2023). Tanpa pemahaman mendalam, peserta didik kesulitan merumuskan stimulus yang efektif untuk memicu *output* yang diinginkan. Manik juga menambahkan bahwa variabilitas respon model (akibat perbedaan parameter) sering kali menghasilkan luaran yang tidak konsisten (Manik, 2023), sehingga menyulitkan peserta didik untuk mengevaluasi kualitas ide gerak yang ditawarkan AI. Oleh karena itu, intervensi guru dalam mengajarkan struktur instruksi yang presisi atau apa yang disebut Manik sebagai “Mantra Prompt” menjadi sangat krusial. Sebagaimana ditegaskan Manik, formulasi *prompt* yang spesifik dan terstruktur berfungsi mengarahkan proses berpikir menyebar (*divergent thinking*) (Manik, 2023). Dalam konteks penelitian ini, penguasaan terhadap “mantra” tersebut terbukti membantu peserta

didik menghasilkan imajinasi visual dan gerak yang lebih kreatif, inovatif, serta terarah, dibandingkan sekadar memberikan perintah acak yang bersifat umum.

Kondisi ini berubah drastis pada Siklus II. Peningkatan skor menjadi 83,8 didorong oleh kemampuan peserta didik memanfaatkan fitur visual *Living Archive*. Eksperimen visual yang dimaksud adalah aktivitas peserta didik dalam melakukan kurasi pose (memilih gambar) dan merangkainya menggunakan fitur *sequencing* (pengurutan). Peserta didik tidak lagi merababakan teks, melainkan secara strategis memilih pose A dan pose B, lalu berfokus memecahkan masalah transisi (*movement interpolation*) di antara kedua pose tersebut. Kemampuan inilah yang dinilai tinggi dalam rubrik, karena peserta didik berhasil menciptakan alur gerak yang orisinal dan koheren, bukan sekadar tempelan gerak yang terputus-putus.

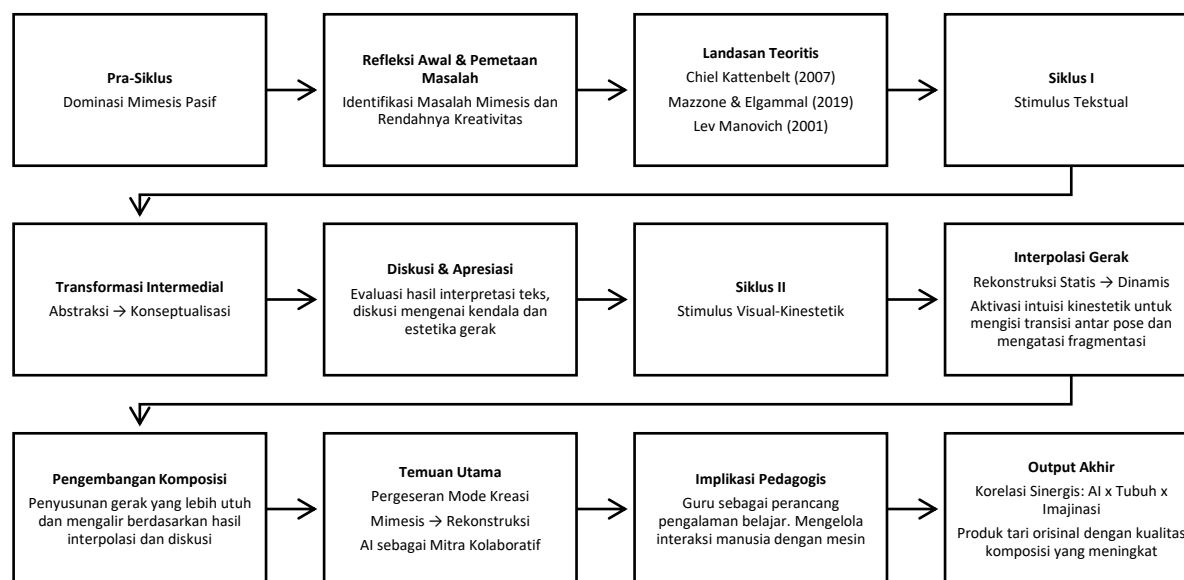
Sejalan dengan capaian kualitas teknis tersebut, temuan spesifik pada indikator penilaian memperlihatkan tren yang menarik. Analisis data menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kreativitas ide dan kolaborasi kelompok. Fenomena ini berjalan selaras dengan karakteristik fundamental Generasi Z sebagaimana dideskripsikan oleh Seemiller dan Grace, yang mendefinisikan generasi ini sebagai "*digital integrators*" (Seemiller & Grace, 2016). Mereka memiliki preferensi alamiah untuk belajar dalam lingkungan yang terhubung secara digital namun tetap menuntut interaksi sosial (kolaboratif). Dalam konteks penelitian ini, AI berfungsi menyediakan rangsangan awal (stimulus), sementara diskusi kelompok menjadi ruang sosial bagi peserta didik untuk menyeleksi ide dan menegosiasikan keputusan artistik mereka.

Temuan ini juga secara empiris mendukung pandangan Mazzone dan Elgammal mengenai evolusi peran AI dalam seni. Mereka berargumen bahwa AI telah bergeser dari sekadar alat bantu (*tool*) menjadi mitra kolaboratif (*co-creator*) yang setara. Hal ini juga memperkuat studi Krstić dkk., yang menemukan bahwa teknologi cerdas mampu menyediakan ruang eksplorasi yang tidak dibatasi oleh kemampuan teknis individu pada tahap awal penciptaan (Krstić et al., 2022). Meskipun demikian, data penelitian ini memberikan catatan kritis, bahwa agensi kreatif utama tetap berada pada tubuh peserta didik. AI hanya berfungsi sebagai pemantik ide (*spark*), bukan sebagai penentu gerak (*executor*).

Meskipun teknologi berperan vital sebagai mitra kolaboratif, otoritas artistik tetap berada pada tubuh peserta didik yang menerjemahkan data menjadi rasa. Guna memberikan gambaran holistik mengenai bagaimana dinamika tersebut dioperasionalkan secara sistematis di lapangan, penelitian ini memetakan trajektori perubahan yang terjadi. Alur berikut memvisualisasikan perjalanan transformasi pembelajaran mulai dari identifikasi masalah stagnasi pada tahap Pra-Siklus, proses adaptasi teknologi pada Siklus I dan II, hingga kristalisasi temuan mengenai pergeseran modus kreasi peserta didik. Kerangka kerja komprehensif tersebut digambarkan dalam diagram di bawah.

Transformasi struktural yang tergambar dalam diagram di bawah berimplikasi langsung pada kedalaman kualitas karya peserta didik. Dari sisi interpretasi artistik, hasil penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam mengembangkan motif gerak yang sebelumnya tidak terpikirkan. Peserta didik menyatakan bahwa visualisasi AI membantu mereka membayangkan suasana (*mood*) dan pola gerak baru, namun proses eksekusinya tetap harus melalui penyesuaian dengan kemampuan

biomekanika tubuh mereka. Proses ini menunjukkan adanya dialog kreatif antara inspirasi visual berbasis data dan pengalaman fisik peserta didik sebagai penari. Dengan kata lain, terjadi integrasi antara imajinasi digital dan kreativitas tubuh (*embodied creativity*) (Delahunta et al., 2012; Woodward, 2008), yang menjadi salah satu ciri esensial pembelajaran seni di era digital.



**Diagram 1.** Peta Transformasi Intermedial dan Pergeseran Modus Kreasi Tari Berbasis Generative AI (Diagram. Fitri Nurhaetin, 2025)

Jika dikaitkan dengan literatur mengenai *Tech-Enhanced Collaborative Learning*, temuan ini memperkuat gagasan bahwa teknologi dapat memperluas ruang kolaborasi ketika diarahkan dengan instruksi yang tepat. Sejalan dengan temuan Leijen et al., bahwa keberadaan teknologi layaknya *Living Archive* tidak menggantikan diskusi tatap muka, tetapi justru meningkatkan intensitasnya karena peserta didik memiliki objek rujukan yang sama (*shared reference*) untuk diperdebatkan (Leijen et al., 2008). Kondisi ini berbeda secara diametral dengan praktik *brainstorming* konvensional yang sering kali mengalami kemacetan ide akibat terbatasnya referensi visual yang dimiliki peserta didik.

Lebih jauh lagi, komparasi antara metode berbasis AI dengan metode konvensional (mimesis) memantik pertanyaan kritis mengenai konsep orisinalitas dalam penciptaan tari. Pertanyaan mendasar yang muncul adalah: *Apakah karya peserta didik dapat dikatakan orisinal jika mereka mengadaptasi pose dari arsip digital Wayne McGregor?* Berdasarkan analisis proses, jawabannya adalah ya. Justru, penggunaan *Living Archive* mendorong derajat orisinalitas yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Secara teoritis, ketika peserta didik meniru video tarian dari *YouTube*, mereka melakukan apa yang dikritik oleh Smith-Autard sebagai pembelajaran yang didominasi oleh imitasi murni (*pure imitation*) (Smith-Autard, 2002). Artinya, mereka menyalin bentuk tubuh, durasi, transisi, dan tenaga sekaligus. Ruang interpretasi peserta didik menjadi sangat sempit karena “jalan cerita” atau alur gerak sudah ditentukan sepenuhnya oleh penari dalam video tersebut.

Sebaliknya, mekanisme yang terjadi dalam penggunaan *Living Archive* adalah adaptasi statik menuju rekonstruksi dinamis. AI hanya menyediakan “pose” sebagai titik data yang

pasif dan diam (*static snapshots*). Analogi sederhananya adalah pose-pose ini hanyalah “tulang”, belum memiliki “daging” berupa durasi, tenaga, maupun alur. Di sinilah agensi kreatif peserta didik bekerja sepenuhnya. Peserta didik dituntut untuk melakukan interpolasi gerak (*movement interpolation*), yakni menciptakan jembatan penghubung antara Pose A dan Pose B. Keputusan artistik mengenai bagaimana tubuh mereka berpindah-pindah, apakah dengan lembut (*flow*), menghentak (*staccato*), lambat, atau cepat yang tentu sepenuhnya lahir dari keputusan peserta didik itu sendiri.

Dengan demikian, meskipun “bahan bakunya” berasal dari AI, namun “arsitektur geraknya” adalah murni hasil konstruksi tubuh peserta didik. Transformasi yang fundamental dari metode imitasi gerak dinamis menuju rekonstruksi pose statis secara signifikan menstimulasi kecerdasan kinestetik peserta didik. Dalam konteks ini, peserta didik tidak lagi menempati posisi sebagai konsumen pasif atas produk gerak, melainkan berperan sebagai agen aktif yang memproduksi transisi dan jalinan antar-gerak. Dinamika inilah yang memvalidasi otentisitas karya peserta didik, mengingat bahwa esensi koreografi yang terletak pada kontinuitas aliran gerak merupakan manifestasi murni dari interpretasi tubuh manusia, dan bukan hasil fabrikasi mesin.

Seiring dengan signifikansi pedagogis yang ditawarkan, keberhasilan implementasi model ini di lapangan ditentukan oleh sejumlah dinamika operasional yang patut dicermati sebagai catatan strategis bagi pengembangan praktik pembelajaran tari di masa depan. Pertama, validitas proses kreatif yakni terdapat tantangan dalam memastikan bahwa seluruh peserta didik benar-benar melakukan eksplorasi berbasis AI dan tidak kembali melakukan praktik mimesis sembunyi-sembunyi saat pengawasan guru berkurang. Kedua adalah keterbatasan generalisasi sebab penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah partisipan terbatas, sehingga temuan yang dihasilkan bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasikan untuk populasi sekolah yang lebih luas. Variasi literasi digital peserta didik yang beragam juga turut memengaruhi kecepatan adaptasi mereka terhadap teknologi. Ketiga, beban kognitif dalam formulasi instruksi karena bagi sebagian peserta didik, merumuskan *prompt* yang presisi (pada Siklus I) atau melakukan kurasi pose (pada Siklus II) dirasa cukup kompleks dan memakan waktu, yang terkadang justru menghambat aliran ide spontan. Keempat, ketergantungan pada stabilitas infrastruktur, mengingat penggunaan platform berbasis *web* seperti *Living Archive* dan *Generative AI* sangat bergantung pada kualitas koneksi internet dan spesifikasi gawai peserta didik. Gangguan teknis sekecil apa pun di dalam kelas terbukti dapat memutus momentum kreatif yang sedang terbangun.

Terlepas dari catatan tersebut, implikasi pedagogis dari penelitian ini menunjukkan relevansi penting bagi konteks pendidikan seni kontemporer. Di tengah tantangan sekolah yang sering kali terbatas dalam hal waktu dan referensi visual, AI menawarkan efisiensi pedagogis yang nyata. Teknologi ini memberikan jalan pintas kognitif yang fleksibel bagi peserta didik untuk memvisualisasikan berbagai kemungkinan estetika secara cepat, mudah, dan murah sehingga alokasi waktu pembelajaran dapat lebih difokuskan untuk eksplorasi tubuh dan pematangan struktur karya. Hal ini menggarisbawahi bahwa dalam ekosistem pendidikan abad ke-21, AI bukan sekadar alat canggih, melainkan media penyangga (*scaffolding*) yang membantu peserta didik memasuki proses penciptaan dengan lebih percaya diri dan terukur.

Penelitian di masa depan direkomendasikan untuk menguji bagaimana AI berbasis gerak dapat dipadukan dengan eksplorasi tubuh peserta didik pada skala kelas yang lebih besar, atau meninjau dampak jangka panjang penggunaan AI terhadap perkembangan gaya personal (*personal style*) peserta didik dalam berkarya. Dengan demikian, kajian ini memberikan kontribusi awal yang cukup signifikan dan memadai mengenai integrasi AI dalam pendidikan tari, sekaligus membuka ruang dialektika yang lebih komprehensif tentang kolaborasi manusia dan mesin dalam proses kreatif.

## Kesimpulan

Penelitian integrasi *Generative AI* melalui strategi Transformasi Intermedial mampu menggeser praktik penciptaan tari peserta didik dari pola mimesis pasif menjadi eksplorasi kreatif yang lebih orisinal. Keberhasilan intervensi ini tidak semata bergantung pada kecanggihan alat yang digunakan, melainkan pada ketepatan pengelolaan transisi strategis dari stimulus tekstual yang bersifat abstrak menuju stimulus visual-kinestetik yang lebih konkret. Transisi bertahap tersebut terbukti efektif menjembatani kesenjangan imajinasi yang selama ini membatasi kemampuan peserta didik dalam memproduksi gagasan gerak.

Secara fundamental, temuan ini menghadirkan redefinisi atas konsep orisinalitas di era digital: pergeseran dari *imitasi dinamis* menuju *rekonstruksi statis* yang menuntut peserta didik mengaktivasi agensi kreatifnya melalui proses interpolasi gerak. Dalam ruang antar-data digital itulah intuisi kinestetik peserta didik diuji dan dipertajam, sehingga tubuh tidak tersisihkan oleh teknologi, tetapi justru diberdayakan untuk menegosiasikan bentuk-bentuk gerak baru.

Dengan demikian, implikasi pedagogis penelitian ini menuntut reorientasi peran guru yaitu bukan lagi sekadar pelatih gerak, melainkan perancang pengalaman belajar yang mampu menata dialog antara kecerdasan manusia dan kecerdasan mesin. Dalam kerangka ini, ruang kelas tidak hanya menjadi tempat latihan, tetapi berkembang sebagai laboratorium hibrida tempat algoritma dan tubuh bekerja saling melengkapi. Melalui pengaturan instruksional yang terarah, lingkungan belajar semacam itu memungkinkan lahirnya proses penciptaan yang lebih reflektif, kolaboratif, dan berorientasi pada visi artistik masa depan.

## Referensi

- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2025). *Provinsi Jawa Barat Dalam Angka 2025*. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat.
- Bench, H. (2020). *Perpetual motion: Dance, digital cultures, and the common*. University of Minnesota Press.
- Chapple, F., Kattenbelt, C., & International Federation for Theatre Research (Ed.). (2007). *Intermediality in theatre and performance* (3. ed). Rodopi.
- Citrawati, Ninon Syofia, & Wahida Wahyuni. (2023). Transformasi Pendidikan Seni melalui Teknologi: Memperluas Horison Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Tari. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 5(1).

- deLahunta, S. (2017). Dance Becoming Data: Part One Software for Dancers. *Computational Culture* 6. <http://computationalculture.net/dance-becoming-data-part-one-software-for-dancers/>
- Delahunta, S., Barnard, P., & McGregor, W. (2012). Augmenting choreography: Insights and inspiration from science: Scott Delahunta, Phil Barnard and Wayne McGregor. Dalam J. Butterworth & L. Wildschut (Ed.), *Contemporary Choreography: A Critical Reader* (0 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203124918>
- Dimock, M. (2019, Januari 17). Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Firat, M. (2023). *How Chat GPT Can Transform Autodidactic Experiences and Open Education?* Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ge8m>
- Hawkins, A. M. (1991). *Moving from within: A new method for dance making*. Cappella Books : Distributed by Independent Publishers Group.
- Jazuli, M. (2008). *Paradigma kontekstual pendidikan seni*. Unesa University Press.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere. Dalam N. Denzin & Y. Lincoln (Ed.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (hlm. 559–603). Sage, Thousand Oaks.
- Krstić, L., Aleksić, V., & Krstić, M. (2022). Artificial Intelligence in Education: A Review. *Proceedings TIE 2022*, 223–228. <https://doi.org/10.46793/TIE22.223K>
- Leijen, Ä., Lam, I., Simons, P. R.-J., & Wildschut, L. (2008). Pedagogical practices of reflection in tertiary dance education. *European Physical Education Review*, 14(2), 223–241. <https://doi.org/10.1177/1356336X08090707>
- Li, Z., & Wong, K. K. (2023). Challenges and Opportunities: Dance Education in the Digital Era. Dalam C. Hong & W. W. K. Ma (Ed.), *Applied Degree Education and the Shape of Things to Come* (hlm. 29–48). Springer Nature Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-9315-2\\_2](https://doi.org/10.1007/978-981-19-9315-2_2)
- Lubart, T. (2005). How can computers be partners in the creative process: Classification and commentary on the Special Issue. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4–5), 365–369. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2005.04.002>
- Manik, S. I. (2023). Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator. *Kecerdasan Buatan Dan Seni*, 2.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media* (8. print). MIT Press.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *Arts*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications Ltd.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Intermedial Transformation: Generative Artificial Intelligence-Based Choreography Learning Strategies for Students at Parongpong 1 Public High School - Fitri Nurhaetin et al.

- Rasyid, R. E., Aisa, S., Ramlan, P., Jamaluddin, Sadapotto, A., Mustanir, A., Kasman, N., & Masnawati. (2024). Pendampingan Penyusunan Modul Berbasis Artificial Intelligence di SMK Negeri Seni dan Budaya. *Jurnal Madaniya*, 5(4), 1663–1668. <https://doi.org/10.53696/27214834.973>
- Sahnir, N., Jamilah, & Yatim, H. (2023). Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan. *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS* 62, 1, 245–256. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.811>
- Saskia, N. L., & Yuliasma, Y. (2021). Strategi Pembelajaran Seni Tari Di SMA Negeri 8 Kota Padang. *Jurnal Sendratasik*, 10(4).
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.
- Selwyn, N. (2016). *Is technology good for education?* Malden, MA : Polity Press.
- Smith-Autard, J. M. (2002). *The art of dance in education* (2. ed). A. & C. Black.
- UNESCO. (2025, April 14). *Guidance for generative AI in education and research*. <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research>
- Wilcox, D. (2010). Closer: Performance, Technologies, Phenomenology. By Susan Kozel. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. Pp. 362. \$35/£22.95 Hb. *Theatre Research International*, 35(1), 87–88. <https://doi.org/10.1017/S0307883309990502>
- Woodward, P. (2008). Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology (Palgrave Macmillan 2007) by Susan Broadhurst. *Body, Space & Technology*, 7(2). <https://doi.org/10.16995/bst.147>
- Xia, Z. (2025). Research on digital and blended education modes of dance education under the perspective of international education—Review based on theoretical literature. *SHS Web of Conferences*, 222, 04014. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202522204014>
- Yusna, S. N., Masliyah, & Wibisana, H. (2025). Peningkatan Kreasi Peserta didik Sekolah Dasar Lewat Design Gambar Dengan Pemanfaatan Google Artificial Intelligence. *Jurnal Abdi Karya Sipil*, 1(2). <https://doi.org/10.33005/jaksi.v1i2.8>