

# SEMINAR DAN SOSIALISASI TEKNOLOGI DIGITAL DAN KEARIFAN LOKAL: MENCIPTAKAN HUBUNGAN BARU ANTARA SENI DAN TEKNOLOGI KOLABORASI BERSAMA HUNTU ART DISTRIK GORONTALO

Rahmat Taufik R.L Bau<sup>1</sup>, Hermila A.<sup>2</sup>, Indra Farman<sup>3</sup>, Hendrayanto<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Makassar, Indonesia

<sup>4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

email: rahmattaufik@ung.ac.id<sup>1</sup>, hermila@ung.ac.id<sup>2</sup>, indrafarman@uim-makassar.ac.id<sup>3</sup>, hendrayanto@ung.ac.id<sup>4</sup>

## Abstrak

Tujuan utama kegiatan seminar dan sosialisasi integrasi seni dan teknologi diharapkan mampu memberikan wawasan kepada mahasiswa tentang peran penting teknologi dalam dunia seni, menunjukkan bagaimana integrasi seni dapat meningkatkan nilai estetika, daya tarik, dan user experience dalam produk dan solusi teknologi, terakhir merangsang kreativitas mahasiswa dengan menunjukkan bagaimana seni dapat menjadi sumber inspirasi dalam desain dan pengembangan perangkat lunak, situs web, atau aplikasi. Pada kegiatan pengabdian ini mengadopsi metode service learning (SL). Secara keseluruhan kegiatan pengabdian seminar dan sosialisasi teknologi digital dan kearifan lokal, menciptakan hubungan baru antara seni dan teknologi kolaborasi bersama Huntu Art Distrik Gorontalo memberikan hasil positif. Hal ini dibuktikan dengan 69% peserta mendapat nilai yang tinggi pada posttest setelah mengikuti seminar.

**Kata kunci:** Seni, Teknologi, Huntu Art Distrik

## Abstract

The main objectives of the seminar and socialization of art and technology integration activities are expected to be to provide insight to students about the important role of technology in the art world, show how art integration can increase aesthetic value, attractiveness, and user experience in technology products and solutions, and finally stimulate student creativity by showing how art can be a source of inspiration in the design and development of software, websites, or applications. The service learning (SL) method is adopted in this service activity. Overall, the service activities of seminars and socialization of digital technology and local wisdom, creating a new relationship between art and technology in collaboration with Huntu Art Gorontalo District, gave positive results. This is evidenced by 68% of participants getting high scores on the posttest after attending the seminar.

**Keywords:** Art, Technology, Huntu Art District

## PENDAHULUAN

Masyarakat kita saat ini mengalami perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara kita berinteraksi, bekerja, dan berkreasi. Teknologi digital telah merubah cara kita mengonsumsi seni, menciptakan seni, dan bahkan menyebarkan seni. Hubungan antara seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi memang menarik. Hubungan ini dalam dunia seni dapat mengambil banyak bentuk di pada sektor industri. Seperti para pelopor seni di masa lalu, seniman kontemporer terus mencari cara-cara baru untuk menyampaikan perspektif kreatif mereka tentang kehidupan, menggunakan teknologi untuk membuat karya cetak mereka (Epson, 2021). Ini karena fakta bahwa ilmu pengetahuan tidak akan pernah ada habisnya, dan karena ada banyak cabang ilmu yang dapat dipelajari (kumparan, 2022). Perkembangan seni, desain, dan kebudayaan telah dipengaruhi oleh Revolusi Industri 4.0, gelombang keempat dari industri yang didukung oleh teknologi digital. Perkembangan ini, setidaknya, dipengaruhi oleh tiga komponen utama. Pertama, kemajuan teknologi informasi-digital dan "digitalisasi" hampir semua bidang kehidupan, terutama bidang ekonomi dan industri. Kedua, munculnya masyarakat jejaring (network society), yang membuat cara kerja berjejaring menjadi metode kerja utama saat ini. Ketiga, sebagai konsekuensi logis dari perkembangan masyarakat jejaring, munculnya metode kerja kolaborasi (Piliang, 2019).

Integrasi seni dan teknologi mampu disatukan. Karna pada dasarnya seni dan teknologi yang

memang saling berhubungan. Menurut Prof. Wenten dalam seminarnya, penyatuan teknologi dan seni dimulai dari bagaimana alam dapat ditransformasi menjadi karya seni yang bernilai jual (Permana, 2022). Contoh lain penerapan integrasi seni dan teknologi yaitu dalam sektor Pendidikan. Pemanfaatan google art and culture sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam penulisan puisi memberikan kemudahan sebagai media widyawisata (Kadafi, 2021). Kemudian (Siti Suryaningsih, 2021) melakukan riset tentang integrasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) project pada pembelajaran kimia memberikan hasil respon tinggi dari siswa. (Permadi et al., 2023) mengembangkan teknologi augmented reality guna memperkenalkan tokoh kesenian reog Ponorogo. Sejalan dengan hal tersebut (Abdulghani & Sati, 2020) juga memanfaatkan teknologi augmented reality untuk memperkenalkan rumah adat Indonesia. (As & Kustono, 2022) menanggapi kebosanan mahasiswa dalam belajar Sejarah arsitektur melalui pengembangan teknologi virtual reality di padukan dengan augmented reality.

Selain teknologi augmented reality dan virtual reality yang paling banyak diterapkan dalam bidang seni, sekarang ini tengah menjadi trend teknologi artificial intelligence yang mulai merambah ke dalam bidang seni. Dalam berbagai bidang, termasuk seni, teknologi kecerdasan buatan (AI) terus menghasilkan inovasi yang menarik. Salah satu aplikasi AI yang menarik perhatian seni adalah Imagine AI Art Generator, yang menggunakan teknologi deep learning untuk menghasilkan gambar-gambar yang unik dan menarik (Reza, 2023). Imagine: AI Art Generator adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna menggunakan kekuatan kecerdasan buatan untuk membuat karya seni yang memukau dengan konsep atau ide apa pun yang mereka miliki. Zarkasi (2022) menambahkan AI juga terlibat dalam pembuatan gambar dan lukisan. Beberapa perusahaan telah mengembangkan algoritma yang dapat menciptakan gambar dengan kemiripan yang tinggi dengan foto asli, atau bahkan menciptakan lukisan yang terlihat seperti lukisan tangan.

Dunia desain kreatif dapat mengalami dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi AI. Beberapa dampak positifnya termasuk pembuatan konten kreatif yang lebih cepat, efisien, dan fleksibel, dan desainer dapat lebih berkonsentrasi pada ide-ide kreatif mereka daripada teknis desain. Salah satu dampak negatif dari AI adalah bahwa pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia dapat digantikan oleh AI. Untuk mengatasi masalah ini, manusia harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan meningkatkan keahlian yang dapat diduplikasi AI, seperti kreatifitas dan kemampuan mengonsep (Satinia et al., 2023). Meski demikian tidak dapat dipungkiri teknologi memungkinkan seniman untuk berekspresi dengan cara yang lebih luas dan beragam. Mereka dapat menciptakan karya seni dengan berbagai media, termasuk seni digital, seni video, seni interaktif, seni virtual, dan banyak lagi.

Kegiatan seminar dan sosialisasi integrasi seni-teknologi ini dirancang untuk dapat menjadi forum untuk mendiskusikan ide, tren, dan studi kasus yang melibatkan integrasi seni dan teknologi. Sosialisasi, di sisi lain, dapat mengajak lebih banyak orang untuk terlibat dalam aktivitas yang menggabungkan seni dan teknologi, seperti lokakarya kreatif atau pameran seni digital. Melalui kegiatan ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami, menghargai, dan memanfaatkan potensi dari pernikahan antara seni dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa jurusan Teknik Informatika. Berdasarkan survey awal yang dilakukan menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap paduan seni dan teknologi minim. Kemudian pengetahuan mahasiswa tentang pemanfaatan teknologi dalam bidang seni juga rendah. Berangkat dari hal tersebut kegiatan seminar dan sosialisasi ini dilaksanakan bekerja sama dengan komunitas seniman Huntu Art Disk. Dengan konsep mengajak mahasiswa turun langsung ke lapangan mengunjungi lokasi komunitas seni, kemudian diberikan seminar dan sosialisasi yang menekankan bagaimana hubungan seni dan teknologi mampu dipadukan.

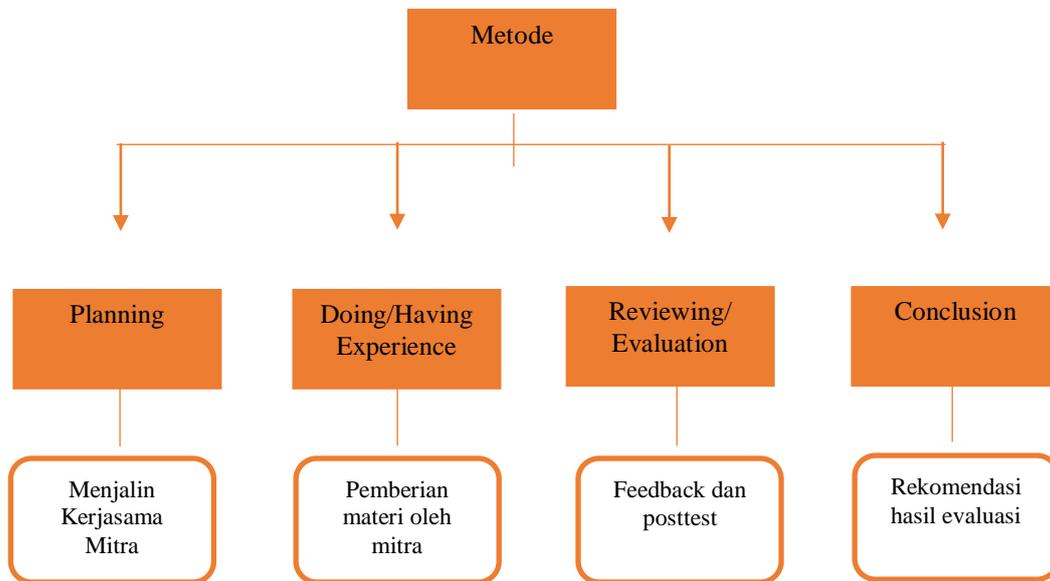
Komunitas seniman Huntu Art Disk (juga disebut Hartdisk) berada di desa Huntu Selatan, Kecamatan Bulango Selatan, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Sejak 2017, Hartdisk telah menjadi komunitas perupa Gorontalo. Awalnya, itu adalah studio lukis dan ukir, tetapi pada akhirnya, komunitas ini menjadi inklusif dan mulai berhubungan dengan warga dan komunitas terkait lainnya (Asriani, 2020).

Melalui Kegiatan seminar dan sosialisasi integrasi seni dan teknologi kepada diharapkan mampu memberikan wawasan kepada mahasiswa khususnya mahasiswa Teknik Informatika yaitu (1) memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang peran penting teknologi dalam dunia seni. (2) menunjukkan bagaimana integrasi seni dapat meningkatkan nilai estetika, daya tarik, dan user

experience dalam produk dan solusi teknologi. (3) Merangsang kreativitas mahasiswa dengan menunjukkan bagaimana seni dapat menjadi sumber inspirasi dalam desain dan pengembangan perangkat lunak, situs web, atau aplikasi. (4) Mengajak mahasiswa untuk berpikir out of the box dan melihat teknologi sebagai alat untuk menciptakan karya seni yang inovatif. (5) memberikan pemahaman tentang bagaimana seni dan teknologi berkaitan dalam konteks perkembangan teknologi terkini seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan Artificial Intelligence (AI).

**METODE**

Metode pelaksanaan adalah serangkaian langkah atau prosedur yang digunakan untuk menjalankan atau melaksanakan suatu tugas, proyek, atau aktivitas tertentu. Metode dirancang untuk memastikan bahwa pekerjaan dilakukan dengan efisien, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Metode pelaksanaan dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk dalam manajemen proyek, pembangunan konstruksi, pengembangan produk, dan bidang lainnya. Model service learning sudah banya digunakan dalam kegiatan pengabdian dan memberikan hasil yang sesuai. Seperti yang dilakukan oleh (Pramanik et al., 2023) dan (Prasasty et al., 2022) melakukan pelatihan menggunakan model service learning. Sehingga pada kegiatan pengabdian ini mengadopsi metode service learning (SL). Menurut Andrew Furco (2001) Service Learning adalah metode pengajaran yang menggabungkan pelayanan masyarakat yang baik dan berorientasi pada pembelajaran dengan tujuan pengembangan pemahaman dan keterampilan siswa, serta pengembangan komunitas yang lebih baik. Berikut bagan pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan seminar integrasi seni dan teknologi ini bertujuan untuk membantu pada mahasiswa pada segi (1) pemahaman tentang peran penting teknologi dalam dunia seni. (2) menunjukkan bagaimana integrasi seni dapat meningkatkan nilai estetika, daya tarik, dan user experience dalam produk dan solusi teknologi. (3) Merangsang kreativitas mahasiswa dengan menunjukkan bagaimana seni dapat menjadi sumber inspirasi dalam desain dan pengembangan perangkat lunak, situs web, atau aplikasi. (4) Mengajak mahasiswa untuk berpikir out of the box dan melihat teknologi sebagai alat untuk menciptakan karya seni yang inovatif. (5) memberikan pemahaman tentang bagaimana seni dan teknologi berkaitan dalam konteks perkembangan teknologi terkini seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan Artificial Intelligence (AI). Selain itu kegiatan ini juga merupakan kersama dengan mitra Huntu Art Distrik guna mensosialisasikan dan memperkenalkan komunitas seni anak muda Huntu secara lebih luas menjangkau anak muda yang ada provinsi gorontalo. Adapun hasil kegiatan pengabdian dipaparkan berdasarkan tahapan pelaksanaan melalui empat tahapan, yakni sebagai berikut:

## Planning

Tahapan awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemilihan Mitra dalam hal Komunitas Hartdisk. Selanjutnya dilakukan tahapan diskusi terkait Kerjasama yang akan dilakukan dalam hal ini mengusung tema integrasi seni dan teknologi. Selanjutnya dilakukan survey awal tentang minat dan pengetahuan mahasiswa tentang integrasi seni dan teknologi. Setelah melihat hasil survey awal yang menunjukkan hasil bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang seni ternyata masih dalam kategori kurang. Sehingga dirancanglah kegiatan sosialisasi dan pelatihan dengan mengajak mahasiswa untuk terjun langsung kelapangan dalam hal ini pelaksanaan seminar dan sosialisai di laksanakan langsung di lokasi baseceme komunitas seni anak muda Huntu.

## Doing/Having Experience

Tahapan kedua dalam kegiatan pengabdian ini adalah kegiatan sosialisasi dan seminar yang dilaksanakan di baseceme komunitas hartdisk. Dimana dilokakasi hartdisk tersebut tersedia berbagai karya seni mulai dari lukisan, desain baju dan berbagai karya senirupa lainnya. Pada tahapan ini mahasiswa di ajak terjun langsung kelapangan guna memberikan pengalaman nyata tentang karya seni.



Gambar 1. Sosialisasi Komunitas Seni Hartdis

Kegiatan ini diawali dengan sosialisasi komunitas seni Hartdisk yang bawakan oleh penanggung jawab Hartdisk. Memberikan materi tentang seni, bagaimana peluang seni dan kearifan lokal dapat dikolaborasikan dengan teknologi. Sekaligus mensosialisasikan tentang keberadaan dan fokus kegiatan yang sering dilakukan oleh komunitas seni lokal Huntu Art.



Gambar 2. Seminar Integrasi Seni dan Teknologi

Berikutnya kegiatan seminar dengan tema integrasi seni dan teknologi, bagaimana menciptakan hubungan antara seni dan teknologi yang dibawakan oleh penlulis. Merujuk pada penggabungan unsur-unsur seni dan perkembangan teknologi dalam sebuah konteks. Cakupan berupa penggunaan teknologi dalam menciptakan, mengekspresikan, atau memahami karya seni, serta pemanfaatan elemen seni dalam inovasi teknologi. Tujuannya adalah untuk menciptakan sinergi antara keduanya, menghasilkan karya seni yang lebih dinamis, pengalaman pengguna yang lebih menarik, atau solusi kreatif dalam berbagai sektor seperti seni, pendidikan, bisnis, dan hiburan. Integrasi seni dan teknologi membuka pintu bagi kolaborasi unik antara seniman dan ahli teknologi, mendorong inovasi, dan memperkaya pengalaman manusia dalam era digital. Memberikan contoh gambaran paduan teknologi dan seni seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Bagaimana AR digunakan

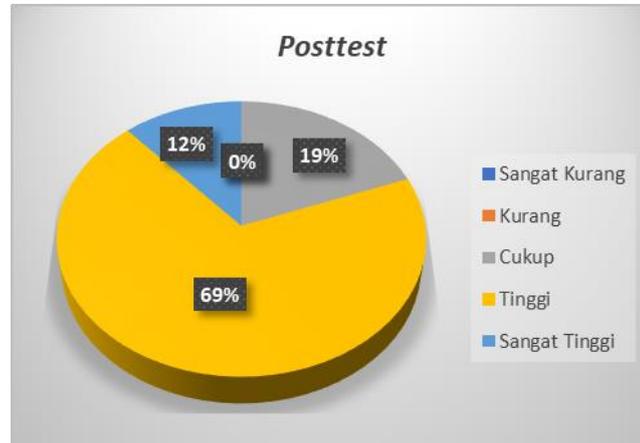
dalam galeri seni untuk memberikan konteks tambahan pada karya seni yang dipamerkan.



Gambar 3. Seminar Integrasi Seni dan Teknologi

Sesi terakhir dari kegiatan sosialisasi dan seminar ini adalah sharing tanya jawab. Peserta diberikan kesempatan memberikan pertanyaan seputar paduan seni dan teknologi. Pada sesi ini peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh peserta sehingga waktu pelaksanaan melebihi batas yang sudah ditentukan dari awal.

#### Reviewing/ Evaluation



Gambar 4. Grafik nilai posttest mahasiswa

Tahapan ketiga pada kegiatan pengabdian ini adalah Reviewing/ Evaluation. Hal ini dilakukan dengan cara meminta Feedback kepada peserta terkait proses pelaksanaan sosialisasi dan seminar. Kemudian posttest kepada peserta terkait minat dan pengetahuan tentang integrasi seni dan teknologi setelah menerima materi seminar. Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan minat peserta terhadap integrasi seni dan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan 69% peserta mendapat nilai yang tinggi. Sedangkan untuk feedback dari keseluruhan proses pelaksanaan, peserta memberi beberapa masukan seperti membawa kegiatan ini ke ranah yang lebih luas. Tidak hanya menggali minat dari mahasiswa jurusan informatika tetapi pada semua jurusan terkhusus mahasiswa jurusan seni.

#### Activity conclusion

Setelah meninjau feedback dan posttest yang diberikan oleh peserta penulis menyimpulkan rekomendasi hasil evaluasi kegiatan berupa pelaksanaan kegiatan yang sama pada ranah yang lebih besar dengan jumlah peserta yang lebih banyak. Kemudian perlunya kolaborasi jurusan Teknik informatika dengan jurusan seni untuk bersama-sama menggali kreativitas paduan seni dan teknologi. Pada tahapan ini juga peserta memberikan beberapa ide inovasi perpaduan seni dan teknologi.

#### SIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian seminar dan sosialisasi teknologi digital dan kearifan lokal, menciptakan hubungan baru antara seni dan teknologi kolaborasi bersama Huntu Art Distrik Gorontalo memberikan hasil positif. Hal ini dibuktikan dengan 68% peserta mendapat nilai yang tinggi pada posttest setelah mengikuti seminar. Antusiasme peserta juga sangat tinggi, hal ini

dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh peserta sehingga waktu pelaksanaan melebihi batas yang sudah ditentukan dari awal. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan kegiatan untuk memberi pemahaman tentang peran penting teknologi dalam dunia seni dan bagaimana integrasi diantaranya berhasil.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini tentunya tidak akan berhasil tanpa kontribusi dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin menghaturkan terimakasih pada beberapa pihak. Pertama kepada pihak Huntu Art Distrik Gorontalo yang telah bersedia menerima dan bekerjasama Bersama penulis. Kedua kepada rekan tim pengabdian yang telah bekerja keras mulai dari persiapan awal hingga akhir kegiatan. Ketiga kepada mahasiswa selaku peserta yang telah berpartisipasi dan menunjukkan minat yang tinggi. Terakhir semua pihak yang terlibat yang tak dapat penulis tuliskan satu persatu, terimakasih telah bersedia membantu dan menyukseskan kegiatan pengabdian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. [https://www.researchgate.net/publication/343743897\\_Pengenalan\\_Rumah\\_Adat\\_Indonesia\\_Menggunakan\\_Teknologi\\_Augmented\\_Reality\\_Dengan\\_Metode\\_Marker\\_Based\\_Tracking\\_Sebagai\\_Media\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/343743897_Pengenalan_Rumah_Adat_Indonesia_Menggunakan_Teknologi_Augmented_Reality_Dengan_Metode_Marker_Based_Tracking_Sebagai_Media_Pembelajaran)
- As, S., & Kustono, D. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. JUPITER (JURNAL PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO), 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v7i1.12262>
- Asriani. (2020). Huntu Art Disk, Berdayakan Desa Lewat Kesenian. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/09/25/huntu-art-disk-berdayakan-desa-lewat-kesenian>
- Epson. (2021, October 14). Pertemuan Antara Seni Rupa dan Teknologi. Epson Blog - Indonesia. <https://blog.epson.co.id/the-intersection-of-fine-art-and-technology/>
- Kadafi, T. T. (2021). Integrasi Google Art and Culture dan Google Sites sebagai Media Pembelajaran Widyawisata pada Pembelajaran Penulisan Puisi. JURNAL PENDIDIKAN, 30(1), Article 1. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i1.1100>
- kumpanan. (2022). Konsep Integrasi antara Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni. kumpanan. <https://kumpanan.com/berita-terkini/konsep-integrasi-antara-ilmu-pengetahuan-teknologi-dan-seni-1zFkbMyXK2q>
- Permadi, D. A., Cahyono, E. B., & Wahyuni, E. D. (2023). Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Tokoh Seni Reog Ponorogo (Studi Kasus: Sanggar Reog Singo Hamengkudjoyo). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3346214>
- Permana, A. (2022). Dialog Seni dan Teknologi: Meninjau Integrasi Seni dan Teknologi Bersama Prof. I Gede Wenten -. Institut Teknologi Bandung. <https://www.itb.ac.id/berita/detail/58811/dialog-seni-dan-teknologi-meninjau-integrasi-seni-dan-teknologi-bersama-prof-i-gede-wenten>
- Piliang, Y. A. (2019). SENI, DESAIN DAN KEBUDAYAAN DALAM SPIRIT REVOLUSI INDUSTRI 4.0. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 2, 1–9.
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2023). Media Belajar Inovatif bagi Siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PKM dengan Konsep Service Learning. ResearchGate. <https://doi.org/10.59818/jpm.v1i3.43>
- Prasasty, A. T., Isroyati, I., & Nurhidayati, R. (2022). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 3D PADA GURU KELAS DI SDN PONDOK TERONG 1 KOTA DEPOK | Prasasty | RANGKIANG: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. <https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/rangkiang/article/view/5749>
- Reza, A. (2023, April 30). Dampak Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Seni. GEOTIMES. <https://geotimes.id/opini/dampak-artificial-intelligence-ai-dalam-bidang-seni/>

- Satrinia, D., Firman, R. R., & Fitriati, T. N. (2023). Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 5(1), Article 1. [https://doi.org/10.52661/j\\_ict.v5i1.164](https://doi.org/10.52661/j_ict.v5i1.164)
- Siti Suryaningsih, M. (2021). Integrasi Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics ( STEAM ) Project: Inovasi Pembelajaran Kimia terhadap Minat dan Motivasi Siswa. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56310>
- Zarkasi, A. (2022, December 16). Teknologi AI Arts dalam Bidang Seni. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/abdullahzarkasi6339/639bd2f208a8b572f4038fb2/ai-arts-dalam-industri-seni>