

Transformasi Digital Sebagai Strategi Kenusantaraan Warisan Budaya: Studi AI Pada Kereta Kencana Paksi Naga Liman

Mahendra Wibawa¹
Sunarmi²
Santosa Soewarlan³

^{1,2,3} Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Surakarta, 57126, Indonesia

¹ Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Jl. Raya Tidar No. 100, Malang, 65146

¹mahendra@stiki.ac.id, ²sunarmi.interior67@gmail.com, ³santosa.isisol@gmail.com

*Penulis Korespondensi:

Mahendra Wibawa
mahendra@stiki.ac.id

Abstrak

Tujuan dari artikel ini adalah untuk meneliti bagaimana Kecerdasan Buatan (AI) menggunakan Dall-E, dapat menginterpretasi kembali artefak budaya, memberikan perspektif baru dalam visualisasi dan pemahaman Sejarah tentang Kereta Kencana Paksi Naga Liman. Metodologi penelitian ini melibatkan pengumpulan data dari sudut pandang etik dan emik, yang kemudian digunakan untuk menginstruksikan AI dalam menghasilkan visualisasi baru. Selain itu pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur pada pramu wisata yang bertugas. Hasil penelitian ini menghasilkan sejumlah kata kunci yang dapat dijadikan prompt untuk AI, serta berbagai contoh hasil visual yang dihasilkan oleh AI berdasarkan kombinasi prompt tersebut. AI dapat merespon dan mereinterpretasi artefak budaya ini, memberikan dimensi baru pada pengalaman visual dan pemahaman sejarah.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan (AI); Kereta Kencana Paksi Naga Liman; Warisan Budaya.

Abstract

The purpose of this article is to examine how Artificial Intelligence (AI) using Dall-E, can reinterpret cultural artifacts, providing a new perspective in the visualization and understanding of the history of the Paksi Naga Liman Kencana Train. This research methodology involves collecting data from an etic and emic point of view, which is then used for AI species to produce new visualizations. Apart from that, data collection was also carried out using unstructured interviews with the tour guides on duty. The results of this research produced a number of keywords that can be used as prompts for AI, as well as various examples of visual results produced by AI based on combinations of these prompts. AI can respond to and reinterpret these cultural artifacts, providing new dimensions to the visual experience and historical understanding.

Keywords: Artificial Inteligence (AI); Paksi Naga Liman Royal Chariot; Cultural Heritage.

1. Pendahuluan

Dalam perjalanan waktu yang panjang, kebudayaan dan warisan sejarah suatu bangsa sering kali tersembunyi di balik tirai masa, menunggu untuk dibuka dan diapresiasi kembali dalam konteks yang lebih kontemporer. Di tengah era digital yang terus berkembang, transformasi digital warisan budaya menjadi topik yang relevan dan penting [1]–[6]. Salah satu contoh menarik dari warisan budaya yang memancarkan keunikan sejarah dan budaya adalah Kereta Kencana Paksi Naga Liman yang berasal dari Keraton Sumedang Larang. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi Kecerdasan Buatan (AI), khususnya melalui penggunaan Dall-E, dapat merespon dan mereinterpretasi artefak budaya ini, memberikan dimensi baru pada pengalaman visual dan pemahaman sejarah yang dapat digunakan lebih lanjut dalam rangka strategi globalisasi kesenian dan kebudayaan nusantara yang menysasar pada generasi Z.

Kereta Kencana Paksi Naga Liman bukan hanya sebuah objek sejarah, tetapi juga sebuah mahakarya yang menggabungkan unsur estetika, simbolisme, dan keagungan kerajaan. Dengan dimensi fisik yang mengesankan karena menggabungkan tiga elemen hewan naga, paksi, dan liman. Kereta ini menjadi simbol kekuasaan, kebijaksanaan, dan keagungan. Dalam konteks budaya dan sejarah, kereta ini tidak hanya menceritakan tentang masa lalu Keraton Sumedang Larang, tetapi juga tentang nilai-nilai dan prinsip yang dijunjung tinggi oleh masyarakat pada masa itu.

Teknologi AI yang sering dianggap sebagai domain masa depan, dapat berperan dalam memperkaya pemahaman kita terhadap masa lalu. Dalam hal ini, teknologi AI tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan warisan budaya dengan generasi saat ini dan mendatang. Penggunaan AI dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) menawarkan peluang untuk mereinterpretasi artefak budaya dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif, menjadikan warisan budaya lebih relevan dan hidup di era digital. Dengan demikian, maka akses kebudayaan Indonesia pada dunia global akan lebih terjangkau dengan campur tangan generasi Y dan Z yang sangat erat dengan teknologi komunikasi.

Pemanfaatan AI dalam konteks ini digunakan untuk memperkuat dan menyebarkan pengetahuan tentang warisan budaya. Pemanfaatan AI dalam Kereta Kencana Paksi Naga Liman, ini berarti mengeksplorasi bagaimana AI dapat menginterpretasi kompleksitas desainnya, simbolisme, dan makna budaya. Sehingga hasil visual yang diperoleh tidak hanya estetis tetapi juga edukatif. Dalam proses ini, teknologi AI menjadi mediator antara masa lalu dan masa kini, antara tradisi dan inovasi. Pemanfaatan AI untuk mengeksplorasi visualisasi dari Kereta Kencana Paksi Naga Liman ini membutuhkan pemahaman yang komprehensif atas objek tersebut, sehingga *prompt* yang tepat dapat dirumuskan untuk memerintahkan AI. *Prompting* adalah serangkaian perintah naratif yang dimasukkan pada Teknologi AI.

Dengan demikian, artikel ini tidak hanya tentang bagaimana AI dapat digunakan untuk menginterpretasi artefak budaya, tetapi juga tentang bagaimana proses ini dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi kita terhadap warisan budaya. Hal ini sejalan dengan upaya yang lebih luas untuk memastikan bahwa warisan budaya tidak hanya dilestarikan dalam bentuk fisiknya, tetapi juga dalam kesadaran kolektif dan imajinasi masyarakat. Di era digital ini, kita memiliki peluang unik untuk merevitalisasi warisan budaya dengan cara yang inovatif dan inklusif, membuka jalan bagi generasi mendatang dan masyarakat global untuk mengakses, memahami, dan menghargai kekayaan sejarah dan budaya dalam cara yang lebih dinamis dan interaktif.

Pada saat ini telah banyak penelitian yang membahas mengenai Kereta Kencana Paksi Naga Liman. Seperti yang dijelaskan pada penelitian [7], pengkajian Kereta Kencana Paksi Naga Liman di Cirebon dilaksanakan secara deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut menemukan bahwa konten tentang artefak kebudayaan yang berharga ini belum sepenuhnya masuk dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa SD, SMP, hingga SMA. Kajian komparasi gaya hias Singabarong dengan Paksi Naga Liman melalui estetika hibriditas juga dilakukan oleh pada penelitian [8] dan mendapatkan temuan bahwa Kereta Kencana Paksi Naga Liman lebih banyak dipengaruhi oleh gaya Hindu. Selain itu, menurut penelitian [9] juga melakukan elaborasi pengetahuan mengenai Paksi Naga Liman ini sebagai pedoman menciptakan karya seni rupa kontemporer.



Gambar 1. Patung Kontemporer Berpedoman Konsep Hibrida Paksi Naga Liman. (sumber: repro oleh mahendra wibawa dari murni, 2019)

Peneliti telah melakukan pencarian data terkait kereta kencana Paksi Naga Liman melalui laman connectedpapers.com. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut dan data yang ditemukan pada connectedpapers.com, studi pemanfaatan data-data tersebut untuk *prompting* AI belum pernah dilakukan. Ini menjadi peluang untuk melihat bagaimana kemungkinan kecerdasan buatan menyikapi *prompting* yang disusun berdasarkan data etik dan emik akan Kereta Kencana Paksi Naga Liman. Namun demikian, pembahasan mengenai aspek filosofis daripada elemen-elemen yang membentuk kereta kencana Paksi Naga Liman dari Keraton Sumedang Larang ini akan dikaji secara mendalam untuk menghasilkan sebuah kajian yang komprehensif.

Batasan teknologi AI yang digunakan pada penelitian ini adalah Dall-E. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa *prompting* yang tepat untuk memerintah Dall-E sehingga dapat merespon Kereta Kencana Paksi Naga Liman sebagai sumber inspirasi visual. Dari hasil visual yang diperoleh dapat meningkatkan pemahaman kita tentang warisan budaya melalui pengolahan visual. Hasil visual ini mendorong kita untuk mengeksplorasi potensi AI dalam menangkap dan mengekspresikan esensi dari artefak budaya. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat menunjukkan bagaimana AI dapat digunakan untuk menciptakan representasi visual yang tidak hanya meniru keindahan fisik dari artefak, tetapi juga menyampaikan makna dan cerita di baliknya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara etik dan emik, dimana peneliti melakukan observasi terhadap objek baik secara langsung di Keraton Sumedang Larang maupun melalui tour virtual yang tersedia. Peneliti juga melakukan wawancara tak terstruktur terhadap pramu wisata yang bertugas. Keterangan yang tersirat dalam sambutan dan penjelasan sejarah Keraton Sumedang Larang dari Paduka Raja Yang Mulia Sri Radya HRI Lukman Soemadisoeria pada saat tim peneliti hadir juga turut melengkapi data yang ada. Selain itu, data juga digali melalui kepustakaan yang didapatkan dari berbagai sumber yang ada baik itu berupa artikel

ilmiah maupun blog, tulisan dan juga konten media masa yang diakses melalui hashtag instagram *#paksinagaliman* *#keratonsumedang* dan *#keratonsumedanglarang*. Setelah data terkumpul dan dianalisis, beberapa kata kunci ditentukan untuk digunakan sebagai prompt untuk memerintahkan AI dalam mewujudkan representasi digital dari kereta kencana Paksi Naga Liman.

3. Hasil

Pada penelitian ini menghasilkan elemen visual, pemaknaan simbolis dan cipta ulang makna melalui sanggit. Kereta Kencana Paksi Naga Liman adalah artefak bersejarah dari Keraton Sumedang Larang, memadukan estetika dan simbolisme yang kaya. Dengan ukuran 7 meter panjang, 2,5 meter lebar, dan 3,1 meter tinggi, serta berat sekitar 2 ton [10], [11], kereta ini merupakan mahakarya artistik yang menggabungkan kekuatan garuda, kebijaksanaan naga, dan keagungan gajah. Desainnya yang unik mencerminkan integrasi ketiga simbol hewan ini. Bagian atap kereta menampilkan perpaduan garuda, naga, dan gajah, di mana wajah gajah yang menonjol di bagian depan kereta menambahkan nuansa simbolis dengan trisula dan tombak yang dipegangnya.



Gambar 2. *Kereta Kencana Paksi Naga Liman Replika (sumber: diolah oleh Mahendra Wibawa, 2023)*

Dalam beberapa literatur, kereta ini juga dinyatakan terinspirasi oleh mitologi dan budaya Persia, terutama dalam sayap yang menggambarkan Bouroq bersayap [11], menunjukkan kekayaan budaya dalam pembuatannya. Secara visual, kepala gajah dengan mahkota Sang Hyang Pake Binokasih, badan ular bersisik, dan sayap Burung Garuda menambahkan keindahan estetika sekaligus makna filosofis.



Gambar 3. Kereta Kencana Paksi Naga Liman Asli (sumber: diolah oleh Mahendra Wibawa, 2023)

Symbolisme naga dalam kebudayaan Sumedang kaya akan makna [12]. Pemaknaan ini tidak lepas dari bagaimana kebudayaan Nusantara menghadirkan sosok naga ini sejak dari era animisme, masa islam hingga saat ini. Perwujudan naga yang secara etimologi merupakan wujud dari ular kobra raksasa. Secara bentuk, ular naga khususnya di kebudayaan Jawa memiliki kemiripan dengan naga dari India dan Tiongkok. Kereta ini berwujud ular, yang panjang tanpa sayap dan kaki. Perbedaan yang mendasar pada sosok naga di Indonesia selalu digambarkan memakai mahkota. Perwujudannya banyak kita temukan melekat pada artefak-artefak kebudayaan lainnya seperti salah satunya yang berupa dekorasi tiang gantungan gamelan.



Gambar 4. Hiasan Ular Naga Pada Alat Musik Gong. (Sumber: repro oleh Mahendra Wibawa dari fir0002flagstaffotos@gmail.com)

Dalam pemaknaan bentuk naga dalam budaya jawa juga biasa dimaknai sebagai lambang dunia bawah. Pengklasifikasian dunia atas, tengah dan bawah sebenarnya tidak hanya berada pada kebudayaan jawa saja, namun juga terdapat pada budaya lainnya seperti yang terdapat pada rumah Tongkonan, Toraja [13].

Naga dimaknai sebagai sang penjaga mata angin artinya bahaya dari segala arah penjuru angin. Jadi kekuatannya dianggap dahsyat untuk penangkal dan perlindungan. Secara umum, naga dianggap sebagai simbol kekuasaan, kebaikan, dan keberuntungan. Dalam berbagai budaya, naga sering kali digambarkan sebagai hewan yang kuat, melindungi, dan memiliki kekuatan mistik.

Sementara itu, Gajah merupakan salah satu hewan yang sering ditemukan dalam berbagai karya seni dan budaya Nusantara, termasuk terakota Majapahit [14]. Bentuk visual gajah dalam terakota Majapahit dapat digolongkan ke dalam dua klasifikasi bentuk perwujudan, yaitu deformatif dan realis.

Perwujudan deformatif gajah dalam terakota Majapahit ditandai dengan bentuk yang tidak proporsional dan tidak realis. Perwujudan ini sering ditemukan pada vas bunga berbentuk Gaja Mina, celengan berbentuk gajah, dan relief berbentuk gajah.



Gambar 5. *Celengan Gajah Jaman Majapahit*
(Sumber: repro oleh Mahendra Wibawa dari Prima Yustana)

Perwujudan realis gajah dalam terakota Majapahit ditandai dengan bentuk yang proporsional dan mendekati bentuk aslinya. Perwujudan ini sering ditemukan pada patung-patung gajah sebagai sarana ritual atau sebagai mainan.

Selain bentuk, gajah dalam terakota Majapahit menurut penelitian [14] juga memiliki berbagai fungsi. Fungsi-fungsi tersebut meliputi (1) Mainan anak-anak dan boneka pertunjukan. Gajah dalam terakota Majapahit sering digunakan sebagai mainan anak-anak dan boneka pertunjukan. Hal ini dapat dilihat dari ukurannya yang kecil dan bentuknya yang lucu. (2) Kelengkapan upacara keagamaan. Gajah dalam terakota Majapahit juga digunakan sebagai kelengkapan upacara keagamaan. Hal ini dapat dilihat dari keberadaannya pada relief-relief candi Majapahit. (3) Hiasan bangunan. Gajah dalam terakota Majapahit juga digunakan sebagai hiasan bangunan. Hal ini dapat dilihat dari keberadaannya pada relief-relief candi dan gapura Majapahit. (4) Kotak uang atau celengan. Gajah dalam terakota Majapahit juga digunakan sebagai kotak uang atau celengan. Hal ini dapat dilihat dari bentuk dan ukurannya yang mirip dengan celengan.

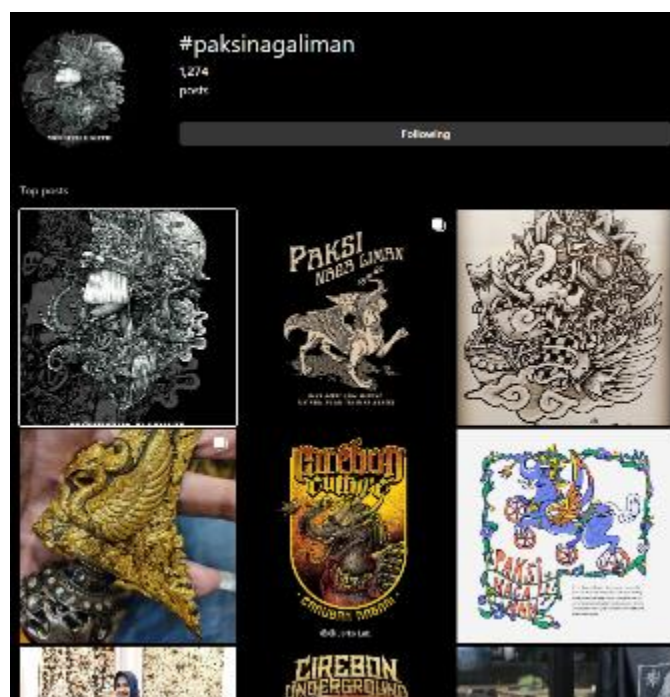
Selain fungsi-fungsi tersebut, gajah dalam terakota Majapahit juga memiliki makna simbolis. Makna simbolis gajah dalam terakota Majapahit meliputi (1) Simbol status sosial. Gajah merupakan hewan yang mahal dan sulit didapat. Oleh karena itu, gajah dipandang sebagai simbol status sosial. (2) Simbol kekuatan, kejantanan, dan kebijaksanaan. Gajah merupakan hewan yang kuat, jantan, dan bijaksana. Oleh karena itu, gajah sering dimaknai sebagai simbol kekuatan, kejantanan, dan kebijaksanaan. (3) Simbol kesuburan dan kedamaian. Gajah sering dihubungkan

dengan kesuburan dan kedamaian. Hal ini dapat dilihat dari keberadaannya pada relief-relief candi Majapahit yang menggambarkan gajah yang sedang minum air atau sedang bermain bersama anak-anaknya. (4) Simbol kesetiaan. Gajah sering digambarkan sebagai hewan yang setia kepada majikannya. Oleh karena itu, gajah sering dimaknai sebagai simbol kesetiaan.

Kereta Kencana ini merepresentasikan penggabungan harmonis tiga elemen hewan – burung garuda (paksi), ular naga (naga), dan gajah (liman) – yang melambangkan kesatuan kekuatan, kebijaksanaan, dan keagungan. Paksi, naga, dan liman masing-masing juga merepresentasikan pengaruh kebudayaan Islam, Tiongkok, dan Hindu, mencerminkan akulturasi budaya dan simbolisme kedaulatan di udara, laut, dan darat. Dalam konteks mitologi Nusantara, Paksi Naga Liman adalah simbol akulturasi yang mewakili "tiga dunia"; Dunia Atas untuk Paksi, Dunia Bawah untuk Naga, dan Dunia Tengah untuk Liman [8], [9], [15].

Elang Yusuf Dendabrata, membuat replika modern kereta ini pada 1995, dengan serangkaian ritual spiritual [16]. Menurut Raden Moch Achmad Wiriaatmadja, kereta asli terbuat dari kayu, sementara replika modern menggunakan rangka besi, dibuat untuk memperingati HUT ke-433 Kabupaten Sumedang pada tahun 2015. Kereta ini tidak hanya simbol supremasi raja-raja Keraton Sumedang, tetapi juga manifestasi filosofi mendalam dari kebudayaan Keraton Sumedang Larang, yang mencerminkan nilai-nilai kekuatan, kebijaksanaan, dan keagungan melalui elemen hewan yang diwakilinya.

Kereta ini juga menjadi representasi multikulturalisme dalam seni rupa kontemporer. Berdasarkan pengamatan terhadap bagaimana interpretasi masyarakat terhadap kereta kencana Paksi Naga Liman di sosial media Instagram, terdapat berbagai visualisasi yang sangat beragam. Melalui hashtag #paksinagaliman hingga pertengahan bulan Desember 2023, didapati sebanyak 1,274 postingan yang berupa foto, lukisan, karya batik, sketsa dan ilustrasi digital yang semuanya mengacu pada kereta kencana tersebut.



Gambar 6. Data Pencarian Reintepretasi Visual Paksi Naga Liman Melalui Hashtah Paksinagaliman (Sumber: Repro Oleh Mahendra Wibawa Dari Berbagai Sumber Pada Hashtag Iq #Paksinagaliman)

Dalam posting yang diamati dapat ditemukan bahwa para pengguna memiliki berbagai cara dalam mewujudkan ulang kereta kencana Paksi Naga Liman. Meskipun perwujudannya bisa menjadi sangat abstrak, namun ciri-ciri fisik khusus beserta kesan yang ditampilkan masih dapat dikenali

sebagai sanggit daripada kereta kencana Paksi Naga Liman. Artinya para kreator yang mengunggah postingan tersebut memiliki tingkat pemahaman baik secara struktur bentuk dan nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini konteks Paksi Naga Liman tidak lagi hanya semata-mata berwujud sebagai artefak masa lampau yang hanya direproduksi ulang bentuknya, namun justru bertumbuh kembang dalam teks kekinian.

4. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini akan membahas tentang *prompting* AI bagi Kereta Kencana. Penggunaan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) telah menjadi topik yang semakin relevan dalam konteks interpretasi artefak budaya [17], [18]. Dall-E memiliki potensi untuk merespon dan mereinterpretasi artefak budaya, memberikan dimensi baru pada pengalaman visual dan pemahaman sejarah. Prinsip dasar AI melibatkan penggunaan algoritma dan teknik komputasi untuk memproses dan menganalisis data secara otomatis, yang kemudian dapat diterapkan dalam berbagai aplikasi, termasuk dalam merekonstruksi visual artefak budaya. Hal ini tentunya memberikan peluang baru akan sebuah pendekatan perancangan yang memanfaatkan teknologi AI [17], [19].

Aplikasi saat ini dari AI dalam DKV meliputi penggunaan algoritma pembelajaran mesin untuk menghasilkan karya seni visual, analisis citra, dan pengolahan bahasa alami. Potensi AI dalam interpretasi artefak budaya melibatkan penggunaan teknik pengolahan citra dan analisis data untuk mengidentifikasi pola, simbol, dan makna dalam artefak budaya, yang kemudian dapat digunakan untuk menciptakan representasi visual yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam konteks Kereta Kencana Paksi Naga Liman, penggunaan AI dapat membantu menginterpretasi kompleksitas desainnya, simbolisme, dan makna budaya untuk menciptakan visual yang tidak hanya estetis tetapi juga edukatif.

Berdasarkan data yang didapatkan di lapangan, maka dapat dirumuskan beberapa kata yang digunakan sebagai prompt untuk memerintahkan AI menghasilkan penggambaran ulang atas Kereta Kencana Paksi Naga Liman. Adapun kata-kata tersebut adalah sebagai berikut: (1) Kereta Kencana, (2) Sumedang, (3) Kepala Gajah bermahkota, (4) Kepala Ganesha bermahkota, (5) Memegang Tombak-Trisula, (6) Tubuh Naga, (7) Sayap Garuda, dan (8) Hindu-Islam-Tiongkok. Kata-kata di atas dikombinasikan dengan beberapa kata lainnya yang mengacu pada gaya visual seperti merujuk pada gaya lukis tertentu, dan dilengkapi dengan perintah "buatkan saya gambar" di awal kalimat.

Terdapat beberapa kelompok hasil yang didapatkan, dimana yang pertama AI mereponnya dengan hirarki visual yang kurang tepat meskipun sudah diperintahkan secara runtut dengan sebuah kepala gajah, bertubuh naga, bersayap garuda. Berikut adalah beberapa gambar yang menunjukkan hasil respon AI yang dianggap gagal.





Gambar 7. Sekumpulan hasil generative image yang dianggap gagal.
(Sumber: diolah oleh Mahendra Wibawa, 2023)

Percobaan lainnya menghasilkan urutan yang cukup sesuai dengan hirarki visual yang diperintahkan, namun beberapa detail masih susah untuk dapat muncul seperti yang diharapkan. Berikut adalah beberapa hasil gambar buatan AI yang dianggap mendekati perintah yang dimaksud.



Gambar 8. Sekumpulan Hasil Generative Image Yang Paling Mendekati Prompt yang Diminta.
(sumber: diolah oleh mahendra wibawa, 2023)

5. Penutup

Dalam artikel ini, penelitian mengenai Kereta Kencana Paksi Naga Liman dari Keraton Sumedang Larang dieksplorasi melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan, khususnya Dall-E. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI dapat merespon dan mereinterpretasi artefak budaya ini, memberikan dimensi baru pada pengalaman visual dan pemahaman sejarah. Penggunaan AI dalam Desain Komunikasi Visual tidak hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai jembatan untuk menghubungkan warisan budaya dengan generasi saat ini dan mendatang.

Elemen visual dan simbolisme Kereta Kencana Paksi Naga Liman berhasil diinterpretasi melalui hasil AI, menciptakan representasi yang estetis dan edukatif. Pemahaman mendalam terhadap kompleksitas desain, simbolisme, dan makna budaya mendorong pemikiran baru terkait artefak tersebut. Melalui interpretasi AI, Kereta Kencana Paksi Naga Liman tidak hanya dipahami sebagai objek sejarah, tetapi juga sebagai manifestasi multikulturalisme dalam seni rupa kontemporer.

Peluang penelitian selanjutnya mencakup eksplorasi lebih lanjut terhadap aspek filosofis dan simbolis artefak budaya, serta pengembangan metode prompting yang lebih efektif bagi AI. Pemanfaatan AI tidak hanya memperkaya representasi visual, tetapi juga memperluas apresiasi terhadap warisan budaya dalam era digital. Dengan fokus pada generasi Z, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi cara terbaik untuk mengintegrasikan interpretasi AI dalam strategi globalisasi kesenian dan kebudayaan nusantara.

Referensi

- [1] I. Ulumuddin, S. Biantoro, M. W. Nurrochsyam, I. Pratiwi, and K. Julizar, "Pemanfaatan literasi digital dalam pelestarian warisan budaya tak benda." Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud, 2018.
- [2] W. C. Alya, S. Sumaryadi, and E. Putrianti, "Komik Online Alat Musik Dayak Kalimantan Barat: Inovasi Kreatif Dengan Transformasi Digital Sebagai Pendukung Konservasi Alat Musik Tradisional," 2022.
- [3] Y. Nurhidayati, D. M. Kholid, and E. Kurdita, "Transformasi Musik Songah Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Dalam Pelestarian Warisan Budaya," *DEWANTECH J. Teknol. Pendidik*, vol. 1, no. 1, pp. 22–29, 2023.
- [4] P. H. Hartono, "Perancangan Interactive Motion Graphic Tentang Wayang Beber Sebagai Sarana Pengenalan Budaya," *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 32–41, 2019, doi: 10.32664/mavis.v1i1.276.
- [5] A. Risi and Z. Zulkifli, "Kajian Semiotika Ilustrasi Digital Karya Agung Budi Santoso (Pendekatan Semiotika Roland Barthes)," *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 02, pp. 47–55, 2022, doi: 10.32664/mavis.v4i02.739.
- [6] F. A. Asmawan, "Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting 'Culinary Experience Of Malang' Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang," *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–16, 2019, doi: 10.32664/mavis.v1i1.271.
- [7] I. Fikriyyati and I. W. Suardana, "Paksi Naga Liman Carriage A Multicultural Symbol of Caruban Nagari: Enculturation of Nusantara Arts in Cultural Arts Education," vol. 444, no. Icaae 2019, pp. 208–212, 2020, doi: 10.2991/assehr.k.200703.042.
- [8] N. Sofiyawati, "Kajian Gaya Hias Singabarong Dan Paksi Naga Liman Dalam Estetika Hibriditas Kereta Kesultanan Cirebon," *J. Sosioteknologi*, vol. 16, no. 3, pp. 303–324, 2017, doi: 10.5614/sostek.itbj.2017.16.3.6.
- [9] J. S. Murni, "Multikulturalisme Imaji Mitos Paksi," vol. V, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [10] inimahsumedang, "Sekilas Tentang Kereta Kencana Naga Paksi," 2022. .
- [11] M. F. Nurhaqim, "Perancangan Informasi Kereta Paksi Naga Liman Melalui Buku Profil." Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- [12] G. Lange, "Cobra deities and divine cobras: The ambiguous animality of Nāgas," *Religions*, vol. 10, no. 8, 2019, doi: 10.3390/rel10080454.
- [13] M. Y. Aldana and S. S. Sunarmi, "Exploration Aesthetic Values and Meaning Local Wisdom of Tongkonan Traditional Houses as Identity Toraja Tribe Society," *Pendhapa*, vol. 12, no. 2, pp. 83–95, 2021, doi: 10.33153/pendhapa.v12i2.4042.
- [14] P. Yustana, "Gajah dalam terakota Majapahit," *Dewa Ruci J. Pengkaj. dan Pencipta. Seni*, vol. 7, no. 1, 2011.
- [15] A. F. Rofi'i and N. E. Malichah, "Heritage Keraton Kanoman Cirebon sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal," *Sraddha Abyakta J. Pendidik. dan Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 45–54, 2023.

- [16] M. Ibrahim, J. Said, E. Riama, and A. Maryam, *Ensiklopedi tokoh kebudayaan IV*. Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1999.
- [17] D. Satrinia, R. R. Firman, and T. N. Fitriati, "Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain," *J. Informatics Commun. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 159–168, 2023.
- [18] O. H. K. Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, "Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak Nicholas," *STIKI Inform. J. (SMATIKA Jurnal)*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [19] E. V. P. Beyan and A. G. C. Rossy, "A Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field," *J. Artif. Intell. Archit.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–65, 2023.