

Peran Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Pengelolaan Galeri Seni Berbasis Budaya Hindu: Studi Kasus Galeri Lewu Di Kota Palangka Raya

Luh Maya Rani¹, Handoko², Kadek Sukiada³

^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya

¹luhmayaran03@gmail.com, ²handoko@gmail.com, ³kadeksukiada@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi digital yang didorong oleh perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) telah membawa perubahan signifikan dalam pengelolaan galeri seni dan wisata budaya. Galeri Lewu sebagai ruang seni independen di Kota Palangka Raya menghadapi tantangan dalam mempertahankan eksistensinya di tengah perubahan perilaku masyarakat dan keterbatasan sumber daya. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran AI dalam pengelolaan Galeri Lewu sebagai wisata edukasi berbasis budaya Hindu serta mengidentifikasi harmonisasi antara teknologi digital dan nilai-nilai budaya Hindu. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap pemilik, pengelola, seniman, dan pengunjung Galeri Lewu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI memiliki peran strategis dalam pemasaran digital, personalisasi pengalaman pengunjung, manajemen koleksi, dan pengembangan konten edukasi interaktif. Namun implementasi AI menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, sumber daya manusia, pendanaan, serta kekhawatiran tergerusnya nilai budaya lokal. Dalam perspektif Hindu, penerapan AI perlu dilakukan secara bijaksana (*satyam*), tidak merusak (*ahimsa*), dan tetap menghormati nilai spiritual (*dharma*). Penelitian merekomendasikan pengembangan model pengelolaan galeri yang mengintegrasikan AI secara selektif tanpa mengorbankan nilai-nilai budaya dan spiritual Galeri Lewu.

Kata Kunci : Kecerdasan Buatan, Galeri Seni, Budaya Hindu, Wisata Edukasi, Transformasi Digital

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu inovasi teknologi paling berpengaruh adalah Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). AI telah merambah ke berbagai sektor, termasuk pendidikan, kesehatan, industri kreatif, pariwisata, dan pengelolaan warisan budaya. Di tengah arus transformasi digital, institusi budaya seperti museum, galeri seni, dan pusat kebudayaan dituntut beradaptasi agar tetap relevan dan mampu menjangkau

generasi muda yang akrab dengan teknologi digital (Johnson, 2021; Zhou et al., 2022).

Di sisi lain, kekayaan budaya lokal dan nilai-nilai spiritual dalam ajaran Hindu perlu tetap dijaga di tengah modernisasi. Sebagaimana tertuang dalam ajaran Hindu, teknologi dan pengetahuan seharusnya digunakan untuk kebaikan bersama dan tidak boleh merusak nilai-nilai kemanusiaan dan spiritualitas. Konsep *Satyam* (kebenaran), *Ahimsa* (tidak merusak), dan *Dharma* (kewajiban moral) menjadi landasan etis yang relevan dalam menyikapi pemanfaatan AI (Titib, 2003; Mulyono, 2018).

Palangka Raya sebagai ibu kota Provinsi Kalimantan Tengah memiliki potensi seni dan budaya besar, salah satunya Galeri Lewu. Galeri yang diresmikan 30 November 2024 ini hadir sebagai ruang seni independen sekaligus destinasi wisata edukasi. Namun, Galeri Lewu menghadapi berbagai tantangan: fluktuasi jumlah pengunjung (5-10 orang pada hari sepi hingga 200 orang pada akhir pekan), keterbatasan sumber daya manusia dan finansial, serta perubahan perilaku masyarakat yang cenderung memanfaatkan galeri sebagai tempat berfoto untuk media sosial daripada mengapresiasi nilai seni dan budaya (wawancara dengan pemilik Galeri Lewu, 15 Juni 2026).

Penelitian tentang AI dalam pengelolaan warisan budaya semakin berkembang. Zhou et al. (2022) meneliti pemanfaatan AI untuk konservasi dan restorasi artefak budaya, sementara Johnson (2021) mengkaji penggunaan *machine learning* untuk kurasi koleksi museum. Qalby et al. (2019) meneliti peran Selasar Sunaryo Art Space sebagai wisata edukasi, dan Siregar (2023) mengkaji strategi pengembangan museum dan galeri di daerah pinggiran. Namun, penelitian tentang AI dalam konteks galeri seni berbasis budaya Hindu di Kalimantan Tengah masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) menganalisis peran AI dalam pengelolaan Galeri Lewu sebagai wisata edukasi; (2) mengidentifikasi tantangan implementasi AI; (3) merumuskan harmonisasi antara pemanfaatan AI dan nilai-nilai budaya Hindu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus (Creswell, 2014), berlokasi di Galeri Lewu, Jl. Punai No. 107, Palangka Raya, pada Juni-Juli 2026. Data

dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan pemilik, staf, seniman, dan pengunjung, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (2014) melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber dan teknik.

II. Pembahasan

A. Peran AI dalam Pengelolaan Galeri Lewu

1. Pemasaran Digital dan Promosi Berbasis AI

Galeri Lewu saat ini masih menggunakan media sosial secara manual tanpa optimalisasi AI. Pemilik galeri mengakui keterbatasan sumber daya manusia dalam pemasaran digital:

"Kalau di zaman sekarang sangat berpengaruh. Mau tidak mau digital mempengaruhi semua jenis usaha dan semua jenis pengetahuan. Tetapi saya agak kewalahan mengikuti trend pasar karena tidak mempunyai tim khusus untuk *digital marketing*." (Wawancara, 15 Juni 2026).

Padahal, AI dapat berperan signifikan melalui analisis data pengunjung untuk kampanye tertarget, pembuatan konten promosi menggunakan AI (ChatGPT, DALL-E), optimasi media sosial (analisis waktu unggah, hashtag efektif), serta chatbot untuk layanan pengunjung (Russell & Norvig, 2021). Pengunjung Desi Natalia mengakui:

"Media sosial sangat berpengaruh besar dalam menarik minat saya untuk berkunjung ke Galeri Lewu. Karena sebelum berkunjung saya akan mencari tahu terlebih dahulu tempat tersebut di sosial media." (Wawancara, 20 Juni 2026).

2. Pengalaman Pengunjung Interaktif

AI dapat meningkatkan pengalaman pengunjung melalui tur virtual, *augmented reality* (AR) yang menampilkan informasi tambahan saat pengunjung mengarahkan ponsel ke lukisan, panduan audio personal, dan rekomendasi karya berdasarkan preferensi. Hal ini relevan mengingat rendahnya minat baca penjelasan tertulis di bawah lukisan (observasi, 15 Juni 2026). Pengunjung Perli Publius menyarankan:

"Agar tetap menarik bagi anak muda, Galeri Lewu harus melakukan digitalisasi interaktif dan transformasi ruang, serta aktif mengadakan

kolaborasi kekinian seperti lokakarya pembuatan merchandise lokal, dan fasilitas kafe estetik untuk tempat berkumpul." (Wawancara, 23 Juni 2026).

3. Manajemen Koleksi Seni Berbasis Data

AI dapat membantu katalogisasi digital koleksi secara otomatis berdasarkan gaya, periode, medium, dan tema; pelacakan kondisi karya melalui sensor suhu dan kelembaban; analisis pola penjualan untuk identifikasi karya paling diminati; serta manajemen inventaris (Johnson, 2021). Saat ini, Galeri Lewu memiliki koleksi dinamis dari 23 seniman pada pameran "Nostalgia Kalimantan" (Februari 2025) dan terus bertambah.

4. Pengembangan Konten Edukasi Digital

Sebagai wisata edukasi, Galeri Lewu dapat mengembangkan *storytelling* interaktif tentang budaya Dayak, kuis dan game edukasi, serta analisis pembelajaran untuk identifikasi area peningkatan. Galeri telah memiliki program edukasi: kanvas kosong bagi pengunjung, workshop melukis, pelatihan mewarnai, *crafting*, pelatihan motif, dan kunjungan edukasi sekolah/mahasiswa tanpa biaya (wawancara, 15 Juni 2026). Integrasi AI dapat meningkatkan efektivitas program tersebut.

B. Tantangan Implementasi AI di Galeri Lewu

1. Keterbatasan Infrastruktur dan Sumber Daya

Galeri Lewu menghadapi kendala infrastruktur digital dan sumber daya manusia:

"Menjalankan galeri dengan dana pribadi dan tidak adanya tim membuat saya sedikit kewalahan untuk mengejar promosinya." (Wawancara, 15 Juni 2026).

Keterbatasan pendanaan menjadi hambatan utama, sebagaimana pengakuan pemilik:

"Galeri Lewu bukan bangunan milik pribadi. Kami menyewa tempat setiap tahun. Setelah tempat siap, mempertahankannya juga sulit karena ada biaya sewa, listrik, dan biaya operasional lainnya." (Wawancara, 15 Juni 2026).

2. Fluktuasi Pengunjung dan Ketergantungan Event

Jumlah pengunjung tidak stabil dan sangat bergantung pada event tertentu:

"Kalau sedang viral bisa sampai dua ratus atau tiga ratus orang. Tetapi kalau hari biasa kadang hanya satu atau dua orang saja." (Wawancara, 15 Juni 2026).

Kondisi ini menyulitkan perencanaan dan investasi jangka panjang.

3. Rendahnya Apresiasi Seni dan Resistensi Teknologi

Pemilik Galeri Lewu menyatakan:

"Masyarakat kesadarannya kurang, beberapa masyarakat mengunjungi galeri bukan karena ingin menikmati seninya tetapi ingin gaya hidupnya. Mereka hanya bersua foto dan mengunggahnya ke media sosial hanya untuk memberikan kesan bahwa mereka pencinta seni." (Wawancara, 15 Juni 2026).

Hal ini sejalan dengan temuan Handayani et al. (2020) bahwa perubahan gaya hidup memengaruhi pola konsumsi budaya. Selain itu, sebagian seniman dan pengunjung khawatir AI akan mengurangi nilai artistik dan pengalaman autentik.

4. Kendala Fasilitas

Keluhan pengunjung yang paling sering adalah ruangan panas:

"Rencana kami sebenarnya ingin memasang AC, tetapi biaya listriknya juga akan bertambah sehingga masih menjadi kendala." (Wawancara, 15 Juni 2026).

Keterbatasan fasilitas fisik memengaruhi kenyamanan dan daya tarik galeri.

C. Harmoni AI dan Budaya Hindu dalam Pengelolaan Galeri

Dalam perspektif Hindu, penerapan AI harus memperhatikan nilai-nilai spiritual sebagaimana tertuang dalam konsep *Catur Purusa Artha* dan *Tri Kaya Parisudha* (Titib, 2003; Mulyono, 2018).

1. Satyam (Kebenaran) dalam Penggunaan AI

AI harus digunakan secara transparan dan tidak menyesatkan. Konten yang dihasilkan AI perlu diverifikasi kebenarannya, terutama terkait informasi budaya dan sejarah. Penggunaan AI untuk kurasi harus didasarkan pada data akurat dan tidak memanipulasi fakta.

2. Ahimsa (Tidak Merusak)

AI tidak boleh merusak nilai-nilai budaya dan spiritual. Meskipun AI dapat meningkatkan akses dan pengalaman, esensi spiritual dan kearifan lokal harus tetap

diutamakan. Penggunaan AI tidak boleh menggantikan interaksi manusiawi antara seniman, pengelola, dan pengunjung.

3. Dharma (Kewajiban Moral)

Pengelola galeri memiliki kewajiban moral untuk melestarikan warisan budaya dan mendidik masyarakat. AI harus digunakan untuk memperkuat misi ini, bukan untuk keuntungan komersial semata. Program edukasi berbasis AI harus tetap mengedepankan nilai-nilai dharma.

4. Karma (Tindakan dan Akibat)

Setiap penggunaan AI memiliki konsekuensi yang harus dipertimbangkan. Pengelola harus bijaksana dalam memilih teknologi yang sesuai, mempertimbangkan dampak jangka pendek dan jangka panjang terhadap budaya dan masyarakat.

D. Model Pengelolaan Galeri Berbasis AI yang Harmonis

Berdasarkan temuan penelitian, direkomendasikan model pengelolaan yang mengintegrasikan AI secara selektif:

1. **Tahap Awal (1-2 tahun):** Penguatan infrastruktur digital dasar, pelatihan SDM, optimalisasi media sosial dengan bantuan AI, pengembangan konten digital sederhana, dan digitalisasi koleksi.
2. **Tahap Pengembangan (2-3 tahun):** Implementasi AR/VR untuk pengalaman interaktif, chatbot untuk layanan pengunjung, analisis data pengunjung untuk pemasaran tertarget, dan pengembangan konten edukasi interaktif.
3. **Tahap Maturasi (3-5 tahun):** Integrasi penuh AI dalam manajemen koleksi, personalisasi pengalaman pengunjung berbasis AI, kolaborasi dengan platform digital nasional/internasional, dan pengembangan model bisnis berkelanjutan.

Model ini sejalan dengan teori difusi inovasi Rogers (1962) yang menekankan adopsi bertahap dengan memperhatikan kompatibilitas dengan nilai-nilai lokal. Penerapan AI di Galeri Lewu harus mempertimbangkan keunggulan relatif, kompatibilitas dengan budaya Hindu, kompleksitas yang sesuai kapasitas, trialabilitas melalui program percontohan, dan observabilitas hasil yang terukur.

III. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa AI memiliki peran strategis dalam pengelolaan Galeri Lewu sebagai wisata edukasi melalui pemasaran digital, personalisasi pengalaman pengunjung, manajemen koleksi berbasis data, dan pengembangan konten edukasi interaktif. Namun, implementasi AI menghadapi tantangan keterbatasan infrastruktur, SDM, pendanaan, resistensi teknologi, dan rendahnya apresiasi seni masyarakat.

Harmonisasi AI dengan budaya Hindu dapat dicapai melalui penerapan nilai-nilai *Satyam* (kebenaran), *Ahimsa* (tidak merusak), *Dharma* (kewajiban moral), dan kesadaran *Karma* (tindakan dan akibat). Pengelolaan galeri perlu mengintegrasikan AI secara selektif dan bertahap tanpa mengorbankan nilai-nilai budaya dan spiritual yang menjadi ciri khas Galeri Lewu.

Penelitian merekomendasikan: (1) pengelola Galeri Lewu perlu meningkatkan kapasitas digital melalui pelatihan dan kemitraan; (2) pemerintah daerah memberikan dukungan infrastruktur dan pendanaan; (3) pengembangan model pengelolaan bertahap yang mengintegrasikan AI secara selektif; (4) penelitian lanjutan tentang efektivitas implementasi AI dalam konteks galeri seni berbasis budaya lokal.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Handayani, S., Wijaya, A., & Septiani, R. (2020). Dampak Wisata Budaya terhadap Keberlanjutan Sosial dan Ekonomi Masyarakat Lokal (Studi pada Desa Wisata). *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(1), 78-92.
- Johnson, M. (2021). Machine Learning for Museum Curation: Opportunities and Challenges. *Journal of Cultural Heritage*, 48, 156-165.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mulyono, B. (2018). *Etika Hindu dan Tantangan Teknologi Digital*. Pustaka Hindu.
- Qalby, S. A., Khadijah, U. L., & Nugeraha, A. (2019). Peran Selasar Sunaryo Art Space sebagai Daya Tarik Wisata Edukasi di Kota Bandung. *Journal of Sustainable*

- Tourism Research*, 1(1), 12-16.
- Rogers, E. M. (1962). *Diffusion of Innovations*. Free Press.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Pearson.
- Sartre, J.-P. (1946). *Existentialism is a Humanism*. Methuen.
- Siregar, R. A. (2023). *Strategi Pengembangan Museum dan Galeri di Daerah Pinggiran: Studi Kasus di Sumatera Utara* [Disertasi]. Universitas Indonesia.
- Suminar, L., Setiawan, B., & Nugrahandika, W. H. (2017). Pemanfaatan Galeri Seni Sebagai Ruang Publik di Yogyakarta. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI*, E001-E006.
- Titib, I. M. (2003). *Teologi dan Simbol-simbol dalam Agama Hindu*. Paramita.
- Wijayanti, A. (2019). *Strategi Pengembangan Pariwisata Edukasi di Kota Yogyakarta*. Deepublish.
- Zhou, L., Wang, Y., & Chen, X. (2022). Artificial Intelligence for Cultural Heritage Conservation: A Systematic Review. *Heritage Science*, 10(1), 1-18.