

Peningkatan Kompetensi Digital Pelatih Tari Ayodya Pala: Pemanfaatan AI untuk Interaksi dan Promosi

Dicky Andika, Nur Intan Pangesti Subrianto, Santa Lorita Simamora

Universitas Mercu Buana

Email : dicky.andika@mercubuana.ac.id, intansubrianto@gmail.com

ABSTRAK

Digitalisasi telah mengubah pola komunikasi, termasuk dalam bidang pendidikan dan seni. Sanggar Tari Ayodya Pala menghadapi tantangan adaptasi teknologi, terutama dalam memanfaatkan AI untuk memperluas interaksi dan promosi. Berdasarkan data Statista (2024), 41% masyarakat Indonesia antusias terhadap penggunaan AI, menjadikan urgensi peningkatan literasi digital semakin penting. Kegiatan ini bertujuan memperkuat kapasitas pelatih tari melalui pelatihan yang terintegrasi dengan teknologi AI. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital pelatih tari di Sanggar Ayodya Pala melalui pelatihan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam interaksi dan promosi. Permasalahan yang dihadapi mitra antara lain rendahnya literasi digital, kurang optimalnya penggunaan media sosial berbasis AI, serta keterbatasan infrastruktur dan akses pelatihan digital. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan, workshop konten promosi, simulasi penggunaan chatbot, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dalam penggunaan AI, kepercayaan diri dalam teknologi, dan efektivitas promosi. Kegiatan ini juga mendukung implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan pencapaian IKU 3.

Kata kunci: Kompetensi Digital; AI; Interaksi; Promosi; Pelatih Tari

ABSTRACT

Digitalization has transformed communication patterns, including those in the fields of education and the arts. Ayodya Pala Dance Studio faces challenges in adapting to technology, particularly in leveraging Artificial Intelligence (AI) to expand interaction and promotion. According to Statista data (2024), 41% of Indonesians are enthusiastic about using AI, highlighting the increasing urgency of improving digital literacy.

This program aims to enhance the digital competence of dance instructors at Ayodya Pala through training focused on the use of AI for interaction and promotion. The problems faced by the partner include low digital literacy, suboptimal use of AI-based social media, and limited infrastructure and access to digital training. The methods used in this program include needs analysis, training sessions, promotional content workshops, chatbot simulation, and evaluation.

The results indicate improved understanding among participants regarding AI usage, increased confidence in using technology, and more effective promotional practices. This activity also supports the implementation of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) policy and contributes to achieving Key Performance Indicator (IKU) 3.

Keywords: Digital Competence; Artificial Intelligence; Interaction; Promotion; Dance Instructors

1. PENDAHULUAN

Artificial Intelligence atau biasa disebut AI telah membawa perubahan yang signifikan dalam perkembangan teknologi digital di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan dan seni dalam upaya meningkatkan efektivitas komunikasi, interaksi bahkan strategi promosi. Berdasarkan data yang dirilis oleh Statista Consumer Insight tahun 2024, Indonesia menduduki ranking keempat sebagai negara paling antusias dalam penggunaan Artificial Intelligence di kehidupan sehari-hari. Data ini menunjukkan bahwa 41% responden di Indonesia menyatakan kegemarannya terhadap penggunaan AI untuk berbagai kebutuhan. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia menunjukkan optimisme yang tinggi terhadap masa depan yang didukung oleh teknologi kecerdasan buatan.

Kecerdasan buatan diperdikasi akan merubah dunia pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif serta adaptif. Hal ini akan membantu mengatasi persoalan sumber daya guru dengan perbedaan kemampuan belajar siswa. Menurut data yang dilansir dari Telkom University Jakarta tahun 2025, kecerdasan buatan diprediksi akan merubah implemtasi AI di sektor pendidikan di Indonesia, diantaranya :

a. Tutor Virtual

AI berfungsi sebagai tenaga pendidik yang dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

b. Sistem Pembelajaran Adaptif

AI akan menganalisis kemampuan siswa dan memberikan materi yang paling relevan sesuai kebutuhan dan minat belajar siswa

c. Pemantauan Performa

AI akan memberikan laporan real-time, akurat tentang perkembangan siswa ke para pendidik sehingga para siswa dapat memberikan bimbingan yang lebih tepat dan personal.

Salah satu institusi yang berperan aktif dalam pelestarian dan pengajaran seni tari tradisional di Indonesia ialah Sanggar Tari Ayodya Pala. Sanggar Ayodya Pala yang beralamat di Ruko DMAL Blok A No.9 Jalan Margonda Raya Kav.88, Kota Depok yang berdiri sejak 24 April 1980 dan telah memiliki 31 cabang yang tersebar di beberapa wilayah di Indonesia dengan jumlah siswa mencapai 2.500 siswa, terdiri dari anak usia tiga tahun sampai dewasa. Seiring perjalanan waktu Ayodya Pala tidak hanya fokus pada pengembangan seni tari tetapi juga berfungsi sebagai tempat belajar, dan wadah untuk pelestarian budaya Indonesia.

Di era digital saat ini perkembangan teknologi di dunia pendidikan seni menjadi tantangan yang harus dihadapi, terutama dalam hal adaptasi terhadap teknologi modern. Para pelatih tari sering kali mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan komunikasi dengan para peserta didik, dan orangtua peserta didik. Begitupun dalam hal promosi yang efektif, menjadi semakin penting karena tren digitalisasi mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan interaksi dengan layanan pendidikan seni.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan tari akan memberikan berbagai manfaat bagi pelatih tari khususnya dalam interaksi dan promosi, misalnya teknologi *chatbot* berbasis AI dapat membantu dalam memberikan informasi awal kepada calon peserta didik dan orangtua murid mengenai jadwal, kurikulum, serta biaya pelatihan. Selain itu, kecerdasan buatan dapat digunakan untuk menganalisis tren media sosial guna merancang strategi promosi yang lebih efektif, meningkatkan engagement dengan audiens, dan memperluas jangkauan pasar sanggar tari. Dengan demikian, penggunaan AI tidak hanya meningkatkan efisiensi komunikasi tetapi juga memberikan peluang bagi Sanggar Tari Ayodya Pala untuk lebih dikenal luas di ranah digital.

Program pengabdian masyarakat Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala (Pemanfaatan Ai Untuk Interaksi Dan Promosi) bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital para pelatih tari di Sanggar Ayodya Pala dengan membekali mereka keterampilan dalam pemanfaatan AI untuk interaksi dan promosi. Melalui pelatihan ini, diharapkan para pelatih dapat lebih percaya diri dan mampu mengadopsi teknologi dalam praktik sehari-hari, sehingga seni tari tradisional tetap relevan dan mampu bersaing di era digital. Dengan adanya program ini, diharapkan Sanggar Tari Ayodya Pala dapat terus berkembang dan menjangkau lebih banyak masyarakat yang tertarik dalam pembelajaran seni tari.

2. PERMASALAHAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan dan seni. Salah satu teknologi yang memiliki pengaruh signifikan adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. AI menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran dan strategi promosi melalui sistem yang adaptif, personal, dan efisien. Dalam konteks pendidikan seni, terutama seni tari, pemanfaatan AI membuka peluang baru untuk pengelolaan interaksi yang lebih baik antara pelatih dan peserta didik serta memperluas jangkauan promosi lembaga pendidikan seni melalui media digital.



GAMBAR 1 GEDUNG & KEGIATAN AYODYA PALA, DEPOK

Sanggar Tari Ayodya Pala merupakan salah satu institusi yang berperan aktif dalam pelestarian dan pengembangan seni tari

tradisional di Indonesia. Berdiri sejak tahun 1980, Ayodya Pala telah memiliki 31 cabang yang tersebar di berbagai kota dengan lebih dari 2.500 siswa dari berbagai jenjang usia. Namun, seiring dengan berkembangnya era digital, Ayodya Pala menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan teknologi, terutama dalam hal kompetensi digital para pelatih. Pelatih tari umumnya memiliki latar belakang seni dan budaya, bukan teknologi, sehingga adaptasi terhadap perangkat digital dan pemanfaatan AI masih terbatas.

Sanggar tari Ayodya Pala juga memiliki tantangan saat adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital khususnya di kecerdasan buatan. Beberapa pemasalahan utama yang dihadapi mitra, diantaranya adalah :

- Kurangnya Pemahaman Tentang Teknologi Artificial Intelligence.**
Para pelatih masih ada yang belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai bagaimana AI dapat diterapkan dalam interaksi dengan peserta didik dan promosi di media digital
- Kurangnya Optimalisasi Media Sosial untuk Promosi**
Ayodya Pala sudah menggunakan media sosial seperti Instagram untuk media promosinya, namun masih belum efektif. Kurangnya pemanfaatan data dan analitik berbasis kecerdasan buatan untuk membuat konten promosi untuk menjangkau audiens lebih luas
- Kurangnya Akses Pelatihan Digital**
Para *trainer* belum mendapatkan pelatihan yang memadai terkait pemanfaatan teknologi digital dan AI dalam bidang seni. Keterbatasan ini menghambat kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi digital yang terus berkembang.

d. Kurangnya Sumber Daya dan Infrastruktur Digital

Minimnya sumber daya yang memiliki pengetahuan mendukung mengenai implementasi kecerdasan buatan (AI) menjadi kendala tersendiri. Tanpa adanya infrastruktur yang memadai, pemanfaatan AI juga akan terhambat dan sulit diterapkan dalam operasional sanggar tari.

Menjawab tantangan tersebut, program *Pengabdian kepada Masyarakat* (PkM) yang dilaksanakan oleh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dirancang untuk memberikan pelatihan peningkatan kompetensi digital berbasis pemanfaatan AI kepada para pelatih tari Ayodya Pala. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah membekali pelatih tari dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan AI untuk mendukung interaksi edukatif serta strategi promosi yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

3. METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala (Pemanfaatan AI Untuk Interaksi Dan Promosi), target dari kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahapan kegiatan, yaitu :

- a. Analisis Kebutuhan, Melakukan survei dan wawancara dengan pelatih tari untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam penggunaan teknologi digital AI.
- b. Ceramah dan penjelasan terperinci mengenai konsep literasi digital teknologi
- c. Ceramah dan penjelasan terperinci mengenai konsep Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran dan promosi seni tari.
- d. Diskusi interaktif atau *sharing* pendapat diantara para peserta pelatihan dengan difasilitasi oleh seorang fasilitator yang dalam hal ini adalah dosen pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat
- e. Evaluasi kegiatan dengan menyebarluaskan kuesioner kepada para peserta, untuk mengetahui umpan balik guna

mengelakkan analisis situasi dan sebagai bahan masukan penyelenggaraan kegiatan serupa

- f. Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan PkM selesai dilaksanakan, seperti membuat konten Interaksi dan Promosi menggunakan teknologi AI
- g. Memberikan sertifikat kepada peserta yang melaksanakan pelatihan ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Melalui pendekatan pelatihan, para pelatih tari dari Sanggar Ayodya Pala mendapatkan pembekalan keterampilan literasi digital dan pengenalan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan kualitas interaksi serta efektivitas promosi di media sosial.

a. DOKUMENTASI KEGIATAN

Kegiatan PkM berlangsung selama Enam bulan (Januari Akhir – Juli 2025) di Sanggar Tari Ayodya Pala, Depok. Selama periode ini, berbagai aktivitas dilaksanakan dengan keterlibatan aktif dari berbagai pihak, yaitu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana sebagai pemateri, Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang terlibat membantu langsung pemateri maupun peserta pelatihan dan juga para pelatih tari sanggar Ayodya Pala sebagai mitra sekaligus peserta pelatihan.



GAMBAR 2 DOKUMENTASI KEGIATAN PKM

Dokumentasi kegiatan pelatihan Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala (Pemanfaatan AI Untuk Interaksi Dan Promosi) meliputi :

▪ **Pelatihan Literasi Digital dan Tools AI**

Dilakukan dalam bentuk kelas interaktif yang memperkenalkan konsep dasar AI, chatbot, serta platform digital yang dapat dimanfaatkan oleh pelatih tari.

▪ **Workshop pembuatan konten**

Peserta membuat konten digital (gambar, caption, poster) untuk promosi kelas tari menggunakan tools seperti *Canva* dan *chatgpt*.

▪ **Simulasi penggunaan chatbot AI**

Pelatih tari diajarkan membuat *auto-reply WhatsApp* dan *template interaksi digital* dengan calon siswa, orang tua, atau klien, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif dan responsif.

▪ **Evaluasi melalui kuisioner**

Dilakukan secara berkala untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta dan merespons tantangan yang muncul selama kegiatan berlangsung

▪ **Dokumentasi Multimedia**

Berupa foto, video, catatan harian, serta laporan digital. Dokumentasi ini digunakan sebagai arsip kegiatan dan disebarluaskan melalui media sosial mitra dan Universitas Mercu Buana.

b. **PEMBAHASAN KEGIATAN PKM**

TERKAIT PELAKSANAAN PROGRAM

Kegiatan Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala (Pemanfaatan AI Untuk Interaksi Dan Promosi), disajikan dalam presentasi penyampaian materi yang dilakukan Dosen Fakultas. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara tatap muka dimulai pada pukul 15.00 WIB, dijadwalkan siang atas permintaan peserta untuk mengikuti kegiatan PkM .

Pemateri disambut oleh Pembina Yayasan Ayodya Pala Ibu Dra.Budi Agustinah. Di kegiatan ini dihadiri para pelatih tari Ayodya Pala dari daerah Jabodetabek Bekasi sebagai peserta pelatihan, terlihat antusias para peserta untuk mengikuti pelatihan ini, terlihat tidak adanya peserta yang dating terlambat untuk mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini terdiri dari empat tahapan dengan rincian tahapan proses sebagai berikut :

▪ **Identifikasi Kebutuhan Peserta**

- Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan wawancara kepada pelatih tari Ayodya Pala untuk memetakan tingkat pemahaman dan kebutuhan mereka terkait pemanfaatan teknologi digital, khususnya AI.
- Hasil pemetaan menunjukkan bahwa sebagian besar pelatih masih belum familiar dengan teknologi promosi berbasis AI dan memiliki keterbatasan dalam menggunakan media sosial secara strategis. Informasi ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang lebih relevan dan sesuai dengan kondisi peserta.

▪ **Pelatihan Berbasis Teknologi Digital Dan AI**

- Pelatihan disusun dalam bentuk slide interaktif yang mencakup literasi digital dasar, pengenalan Artificial Intelligence dalam bidang pendidikan seni, serta praktik penggunaan tools seperti *Canva AI*, *ChatGPT*, dan *CapCut AI* untuk promosi dan interaksi edukatif antar pelatih dan siswa.
- Materi yang disajikan seperti Canva AI diperkenalkan untuk design visual promosi, lalu ChatGPT dipraktekkan untuk mencari bahan promosi dengan cepat sekaligus dapat menjadi chatbot sederhana berguna

- sebagai asisten untuk menjawab pertanyaan calon peserta tari.
- Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di lokasi mitra yaitu di Ayodya Pala dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung.
 - Seluruh peserta yaitu para pelatih tari Ayodya Pala aktif mengikuti sesi pelatihan dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam memahami konsep-konsep baru yang disampaikan.
- **Pendampingan Pembuatan Konten Promosi Di Media Sosial Atau Simulasi**
 - Setelah mendapatkan pemahaman dasar, peserta didampingi untuk membuat konten promosi yang sesuai dengan karakteristik sanggar Ayodya Pala.
 - Konten dibuat dalam bentuk membuat poster digital menggunakan *Canva AI*
 - Membuat prompt yang dapat membuat caption promosi yang disesuaikan dengan tren algoritma media sosial menggunakan *ChatGPT*.
 - Mahasiswa pendamping membantu secara teknis dalam proses desain, editing, dan publikasi. Hasil dari tahap ini adalah beberapa konten siap unggah yang dapat digunakan sanggar secara berkala untuk memperluas jangkauan promosi mereka di Instagram
 - **Diskusi dan Sharing**
 - Sebagai penutup pelatihan, diadakan sesi diskusi terbuka dan berbagi pengalaman antar peserta mengenai pemanfaatan AI dalam pembelajaran dan promosi.
 - Sesi ini menjadi wadah refleksi untuk mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan selama proses pelatihan. Beberapa pelatih bahkan mulai merancang agenda pelatihan internal agar ilmu yang diperoleh dapat disebarluaskan ke cabang-cabang lain Ayodya Pala.
 - Diskusi ini menjadi langkah awal terbentuknya komunitas belajar digital di lingkungan sanggar.
 - Selain itu kami juga memberikan questioner kepada para peserta untuk mendapatkan feedback dan masukan terkait kegiatan yang telah dilaksanakan.
- c. EVALUASI HASIL PROGRAM DAN KETERKAITANNYA DENGAN PEMBELAJARAN**
- Pelatihan yang dilakukan untuk memberikan Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala (Pemanfaatan AI Untuk Interaksi Dan Promosi), menggunakan slide interaktif dan video yang menjelaskan bagaimana pentingnya AI untuk interaksi dan promosi saat ini. peserta mengalami transformasi dalam beberapa aspek Dari proses **simulasi** dan diskusi dua arah yang dilakukan. Berikut Aspek Perubahan Pemahaman dan Pengetahuan Peserta Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala (Pemanfaatan AI Untuk Interaksi Dan Promosi) :
- | ASPEK | PERUBAHAN PEMAHAMAN DAN PENGETAHUAN | |
|------------------------------------|---|--|
| | SEBELUM | SESUDAH |
| PERMANENSI AI | Banyak mencari AI related information | Mampu menggunakan AI untuk mendukung kegiatan dan kebutuhan sehari-hari |
| PROSES PEMBELAJARAN | Kurang tahu bagaimana menggunakan teknologi | Bisa memahami dan menggunakan teknologi dalam kegiatan dan kebutuhan sehari-hari |
| IMPLEMENTASI KONSEP-PERCONDISI | Menggunakan teknologi pasca pelatihan | Mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan dan kebutuhan sehari-hari |
| INTERAKSI DENGAN PELATIH DAN MITRA | Banyak bertemu dan bertemu dengan pelatih dan mitra | Mampu berinteraksi dengan pelatih dan mitra dengan baik |
| REFLEKSI DAN PEMBELAJARAN | Guru tidak diajarkan | Guru memberikan diajarkan |
- KEPUASAN MITRA DAN PESERTA :**
- Rata-rata kepuasan terhadap materi, penyampaian, dan fasilitator terhitung sangat puas
 - Mitra mengusulkan agar program ini dijadikan pelatihan rutin setiap tahun dengan materi lainnya.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertajuk “*Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Pelatih Tari Ayodya Pala: Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Interaksi dan Promosi*” telah dilaksanakan secara sistematis dan menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas digital pelatih tari. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) terbukti efektif dalam mendukung penguatan interaksi edukatif dan optimalisasi strategi promosi berbasis media digital.

Pelatihan yang dirancang dengan pendekatan partisipatif ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan berbagai aplikasi berbasis AI, seperti *chatbot*, *auto-reply*, dan platform desain berbasis kecerdasan buatan. Transformasi ini ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan pelatih dalam menyusun konten promosi yang adaptif terhadap algoritma media sosial, serta kemampuan berinteraksi secara responsif dengan peserta didik maupun orang tua secara digital.

Kegiatan ini juga mendukung implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), melalui keterlibatan aktif dosen dan mahasiswa dalam proses edukatif berbasis masyarakat, sekaligus mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus).

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjawab kebutuhan mitra dalam menghadapi tantangan era digital, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian seni budaya dengan pendekatan teknologi yang relevan dan berkelanjutan. Untuk menjamin kesinambungan manfaat, diperlukan replikasi dan pengembangan program serupa di masa mendatang, khususnya pada institusi

seni lainnya yang menghadapi tantangan serupa dalam transformasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, S. (2023). *Artificial intelligence in education: Transforming learning experiences*. Educational Publishing.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2024). *Peta jalan nasional kecerdasan buatan 2045*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pengajaran seni tari. *Jurnal Pendidikan Seni*, 10(2), 45–58.
- Prasetyo, A. (2023). Digital marketing strategies for artists in the age of AI. *Journal of Creative Arts*, 15(1), 23–34.
- Rahman, F. (2024). The role of AI in enhancing artistic creativity. *International Journal of Arts and Technology*, 8(3), 112–125.
- Setiawan, R. (2023). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan seni: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 67–78.
- Sihombing, E. (2024). AI and social media: A new era for artists. *Journal of Digital Media*, 5(2), 89–102.
- Wibowo, T. (2023). Meningkatkan kompetensi digital pelatih seni melalui pelatihan berbasis teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 15–30.