

GenAI DI INDONESIA: LITERATURE REVIEW PADA JURNAL BUDAYA DI INDONESIA

Dr. Rendy Pribadi, S.S, M.Pd

Program Studi Teknik Sipil, FTSP, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta,
rendyp@itbu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis karakteristik tipe penelitian, subyek penelitian, dan jenis Generative AI (GenAI) dalam studi-studi yang mengkaji hubungan antara GenAI dan budaya. Metode yang digunakan adalah literature review dengan analisis bibliometrik terhadap 44 artikel ilmiah dari basis data SINTA yang merupakan jurnal nasional terakreditasi. Hasil analisis mengungkap tiga temuan utama. Pertama, tipe penelitian didominasi pendekatan kualitatif deskriptif sebesar 50,0%, disusul kuantitatif 23,8%, literature review 9,5%, mixed methods 7,1%, dan lainnya 9,5%, yang mencerminkan bahwa riset GenAI-budaya masih berada pada tahap eksplorasi makna dan persepsi. Kedua, subyek penelitian terkonsentrasi pada siswa dan mahasiswa sebesar 35,7%, diikuti artefak dan output AI 19,0%, literatur dan dokumen normatif 14,3%, pendidik serta komunitas profesional masing-masing 11,9%, dan objek budaya spesifik 7,1%, yang menunjukkan dominasi lingkungan pendidikan formal sekaligus absennya komunitas adat dan kelompok marginal sebagai subyek. Ketiga, ChatGPT menjadi alat GenAI paling dominan dalam kluster LLM dan chatbot teks sebesar 21,4%, sementara AI suara dan musik hanya mencapai 4,8%, menandakan ketimpangan antara kekayaan tradisi lisan dan minimnya riset berbasis teknologi suara. Dari 44 entri, 52,4% berlokasi di Indonesia namun seluruhnya terpusat pada institusi pendidikan tanpa satu pun studi yang merancang perbandingan lintas budaya lokal atau menguji model berbasis bahasa daerah. Penelitian menyimpulkan adanya tiga gap struktural, yaitu dominasi metode tunggal, homogenitas subyek pada pelajar formal, dan ketergantungan pada model GenAI berbasis bahasa Inggris, yang menunjukkan kebutuhan mendesak terhadap desain penelitian integratif dan berkeadilan budaya.

Kata kunci: *jurnal review, Analisis Wacana Kritis, SINTA*

1. PENDAHULUAN

Kemunculan kecerdasan buatan generatif (GenAI) telah secara fundamental mengubah lanskap pendidikan, linguistik, dan pelestarian budaya pada skala global. Bertumpu pada arsitektur berbasis transformer seperti seri GPT, sistem-sistem ini telah melampaui pemodelan prediktif konvensional dengan menyematkan penalaran probabilistik dan pembangkitan konten otonom ke dalam inti kecerdasan komputasional (Trigka & Dritsas, 2025). Sejak diluncurkan pada November 2022, pengguna ChatGPT melampaui 100 juta hanya dalam dua bulan, dan dalam ranah pendidikan bahasa, integrasi chatbot AI terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh—menyimak, berbicara, membaca, dan menulis—sekali-gus mereduksi kecemasan berbahasa serta mempertahankan motivasi belajar (Lee & Hwang, 2024). Penelitian dengan desain metode campuran membuktikan bahwa ChatGPT yang berfungsi sebagai tutor berbicara virtual mampu

meningkatkan skor efikasi diri peserta didik dari rata-rata 2,91 menjadi 4,30, dengan skor ujian berbicara melonjak 27 poin dibandingkan hanya 4 poin pada kelompok konvensional, membuktikan potensi pedagogis GenAI yang signifikan ketika diintegrasikan secara terarah ke dalam kurikulum bahasa (Celik, Yildiz, & Kara, 2025).

Namun demikian, pada titik persilangan antara teknologi bahasa dan identitas budaya, terdapat celah kritis yang mendesak untuk diatasi. Sebagian besar model bahasa besar (large language models/LLM) mengukur kinerjanya hampir secara eksklusif dalam bahasa Inggris, dan secara konsisten menunjukkan performa yang lebih rendah pada bahasa-bahasa daerah dan low-resource languages (Owen, Tripathi, & Kumar, 2023). Indonesia, sebagai rumah bagi lebih dari 700 bahasa daerah, menghadirkan ekologi linguistik yang unik sekaligus kompleks, di mana kesenjangan digital antara bahasa dominan global dan vernakular lokal paling

terasa dampaknya. Upaya menjawab kesenjangan ini telah menghasilkan model Komodo-7B yang dirancang khusus untuk beroperasi lintas bahasa Indonesia, Inggris, dan sebelas bahasa daerah, melampaui kinerja GPT-3.5 dan berbagai model mutakhir lainnya (Owen et al., 2023). Meski demikian, integrasi sistematis GenAI ke dalam pengajaran bahasa Indonesia, linguistik terapan, dan pedagogi budaya masih belum memiliki pijakan empiris yang memadai, sementara dimensi etis terkait bias algoritmik, representasi budaya dalam data pelatihan, dan risiko homogenisasi keanekaragaman linguistik menuntut perhatian ilmiah yang serius (Owen et al., 2023; Trigka & Dritsas, 2025). Pada persilangan antara peluang pedagogis, kemungkinan teknologi, dan tanggung jawab kultural inilah penelitian ini memposisikan dirinya—berupaya memetakan tren GenAI dalam pengajaran, linguistik, dan budaya di Indonesia secara komprehensif dan berbasis bukti.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan rancangan *systematic literature review* (SLR) dengan pendekatan bibliometrik sebagai kerangka metodologis utama. Pemilihan rancangan ini didasarkan pada kebutuhan untuk memetakan secara sistematis dan komprehensif karakteristik tipe penelitian, subyek penelitian, dan jenis GenAI yang digunakan dalam studi-studi yang mengkaji hubungan antara Generative AI dan budaya. Pendekatan SLR dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan seleksi, ekstraksi, dan sintesis data dari berbagai sumber secara transparan dan dapat direplikasi, sementara analisis bibliometrik digunakan untuk mengkuantifikasi distribusi dan kecenderungan dalam korpus literatur yang dianalisis. Kedua pendekatan ini saling melengkapi: SLR menjamin ketepatan proses seleksi dan inklusi artikel, sedangkan bibliometrik menyediakan basis numerik yang memungkinkan perbandingan proporsi antar kategori secara objektif. Metode penelitian yang sama telah digunakan oleh (Susetyarini & Fauzi, 2020) yang telah mengalami beberapa modifikasi.

2.1 Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari dua lapisan yang saling memperkuat. Lapisan pertama adalah file spreadsheet Excel yang memuat 44 entri artikel ilmiah beserta metadata terstruktur, mencakup kolom judul, tipe penelitian, subyek penelitian, jenis AI generate, metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, konteks geografis, dan afiliasi institusi penulis. Lapisan kedua adalah file bibliografis berformat RIS yang memuat data lengkap setiap artikel, termasuk judul, nama jurnal, tahun publikasi, volume, halaman, abstrak, dan kata kunci. Kedua sumber ini berfungsi secara komplementer: file Excel menjadi basis penghitungan dan kategorisasi kuantitatif, sedangkan file RIS berfungsi sebagai penguat konteks kualitatif yang memungkinkan verifikasi kategori berdasarkan isi abstrak dan kata kunci secara langsung. Seluruh artikel dalam korpus diperoleh dari basis data Scopus dan jurnal nasional terakreditasi Sinta, mencakup publikasi dari berbagai negara dengan penekanan pada konteks Indonesia.

Proses seleksi dan inklusi artikel mengikuti protokol PRISMA yang terdiri dari empat tahap, yaitu identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Pada tahap identifikasi, pencarian dilakukan menggunakan kata kunci kombinasi antara istilah Generative AI, GenAI, ChatGPT, Large Language Model, AI generatif, kecerdasan buatan generatif, dengan istilah budaya, culture, kearifan lokal, cultural identity, folklore, seni, agama, dan pendidikan budaya. Pada tahap penyaringan, artikel yang tidak memiliki abstrak lengkap, tidak membahas dimensi budaya secara eksplisit, atau tidak dapat diidentifikasi tipe penelitian dan jenis AI-nya dikeluarkan dari korpus. Pada tahap kelayakan, artikel diperiksa secara penuh untuk memastikan relevansinya dengan fokus kajian hubungan GenAI dan budaya. Pada tahap inklusi, 44 artikel yang memenuhi seluruh kriteria ditetapkan sebagai korpus final yang menjadi basis seluruh analisis dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

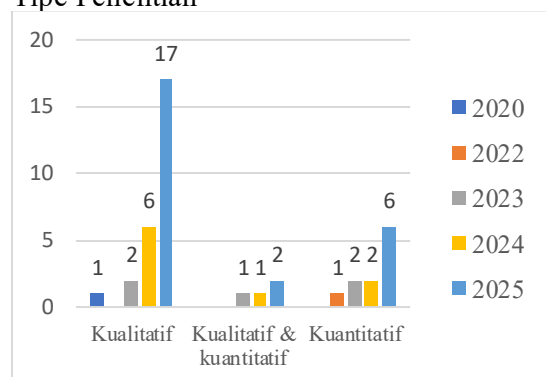
Semua artikel telah diklasifikasikan berdasarkan kategori dan aspek yang telah ditentukan. Informasi ini didapat dari penulis

dalam bentuk abstrak penulisan dan diperjelas dengan membaca metodologi penelitian dan simpulan yang ada pada setiap artikel. Kemudian data yang telah dikumpulkan lalu diolah dalam bentuk diagram batang.

Tabel 1. Aspek Dan Kategori dalam Penelitian.
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

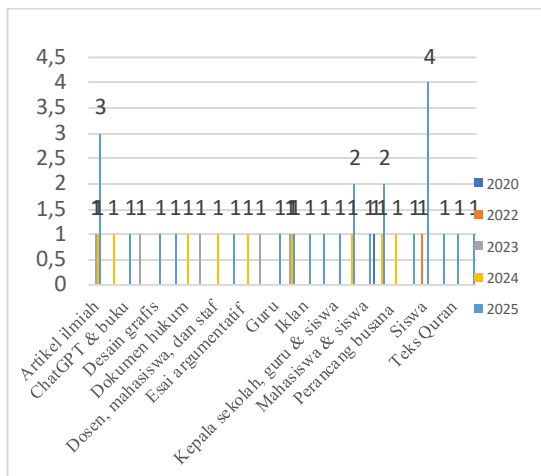
Tipe Penelitian



Gambar 1 Tipe Penelitian

Berdasarkan file Excel sebagai basis penghitungan tipe penelitian dan file RIS sebagai penguat konteks judul, jurnal, dan abstrak, penelitian GenAI/AI yang beririsan dengan budaya dalam korpus ini paling banyak memakai pendekatan kualitatif deskriptif, disusul kuantitatif, sedangkan mixed methods dan literature review muncul jauh lebih sedikit. Artinya, medan riset ini masih dominan berada pada tahap eksplorasi makna, persepsi, dan implikasi kultural, belum kuat pada pengujian lintas metode yang benar-benar menghubungkan dimensi budaya dengan dampak yang terukur.

Aspek	Kategori	
Tipe penelitian	1 Penelitian Kuantitatif	3 Penelitian kuantitatif-kualitatif
	2 Penelitian Kualitatif	
Subjek penelitian	1 Teks karya ilmiah / literatur akademik	7 Proses pembelajaran (kelas, ekstrakurikuler, LMS)
	2 Output teks AI (esai, respons chatbot, variasi linguistik)	8 Rekaman / audio / video (speech recognition, DAW, virtual tour)
	3 Percakapan / interaksi pengguna dengan AI	9 Dokumen hukum dan normatif (UU, putusan, regulasi)
	4 Teks keagamaan (kitab, Al-Qur'an, fiqh)	
	5 Karya visual / desain (karakter, iklan, seni digital)	
	6 Data organisasi / institusi (kuesioner, survei, kelembagaan)	
Jenis GenAI	1. Large Language Model / C teks (ChatGPT, Perplexity ChatSonic, Meta AI, G Copilot)	
	2 AI Gambar / Visual Ge (DALL-E, Midjourney, Diffusion, Leonardo.ai, Firefly)	
	3 AI Suara / Speech Recog (Sound Type AI, Digital Workstation berbasis AI)	
	4 AI Analitik / Prediktif non-ge (Deep Learning, Collaborative Filtering, PLS-SEM, Variational Autoencoder, Machine Learning)	
	5 AI Multi-modal (kombinasi TTS + MT + Chatbot, Deep Social Bot)	
	6 AI tidak teridentifikasi	



Gambar 2 Subjek Penelitian
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pembacaan kolom "subjek penelitian" pada file Excel dan diperkuat konteks abstrak pada file RIS, seluruh 44 entri korpus ini terbagi ke dalam lima klaster subyek utama. Klaster terbesar adalah siswa dan mahasiswa sebagai subyek, mencakup 15 entri atau 35,7%, diikuti artefak dan output AI sebesar 19,0%, literatur dan dokumen normatif sebesar 14,3%, serta komunitas profesional dan pendidik masing-masing 11,9%, dan objek budaya spesifik hanya 7,1%. Pola ini memperlihatkan bahwa medan riset GenAI-budaya dalam korpus ini sangat terkonsentrasi di lingkungan pendidikan formal, mulai dari siswa SD di Mataram dan Semarang, mahasiswa PTKI, mahasiswa asing program BIPA di Chiang Mai, hingga dosen PTS di Semarang, sementara subyek di luar institusi pendidikan sangat terbatas.

Dominasi subyek pelajar terjadi karena tiga logika sekaligus, yaitu kemudahan akses sebab peneliti berafiliasi dengan institusi pendidikan, tersedianya struktur eksperimen yang jelas berupa kelas kontrol dan kelas perlakuan, serta orientasi jurnal-jurnal yang menjadi wahana publikasi seperti Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Scholaria, An-Nuha, dan Sibatik Journal yang memang berhaluan pedagogi dan teknologi pendidikan. Akibatnya, budaya hadir hampir selalu sebagai latar atau konteks nilai seperti Islam, kurikulum nasional, atau bahasa daerah, bukan sebagai dimensi yang dioperasionalkan pada diri subyek itu sendiri. Di ujung minoritas, hanya tiga studi yang benar-benar menjadikan elemen budaya spesifik seperti

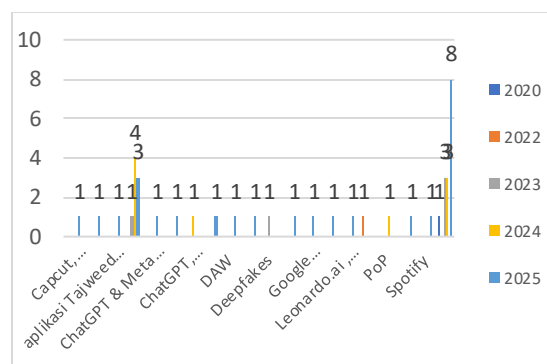
fiqh pesantren, pastoral gereja HKBP, dan hak cipta sebagai subyek utama analisis. Bersamaan dengan itu, subyek profesional nonpendidikan seperti desainer digital, seniman, dan manajer organisasi hanya muncul di lima studi, sehingga sisi produksi budaya oleh musisi, pengrajin, penulis sastra, dan penyelenggara warisan hampir absen sepenuhnya dari korpus.

Dari 44 entri, sebanyak 22 entri atau 52,4% berlokasi di Indonesia, tetapi mayoritas besarnya tetap terpusat pada siswa madrasah, mahasiswa PTKI, dan guru sekolah dasar. Gap pertama Indonesia adalah ketiadaan subyek dari komunitas budaya lokal yang beragam: tidak ada studi yang menjadikan komunitas adat, suku tertentu, atau seniman tradisional sebagai subyek untuk meneliti bagaimana mereka berinteraksi dengan GenAI, padahal Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik. Gap kedua adalah tidak ada satu pun studi yang merancang perbandingan antar daerah dengan budaya berbeda sebagai variabel utama; studi Pardamean tentang Team-Based Learning mencakup tiga provinsi, tetapi fokusnya tetap pada pengembangan sistem bukan perbandingan budaya lokal. Gap ketiga adalah tidak ada subyek dari kelompok rentan seperti masyarakat terpencil, penyandang disabilitas, atau minoritas budaya, padahal pertanyaan tentang bias bahasa dan representasi dalam model AI justru paling kritis untuk kelompok-kelompok ini.

Pada subset non-Indonesia, subyek lebih beragam secara geografis dengan munculnya pendidik Islamic Studies tanpa konteks negara spesifik, desainer fashion dan produsen garmen di Ghana, serta dosen dan mahasiswa dari tiga universitas publik Malaysia, namun keberagaman ini masih jauh dari representasi global. Gap dunia pertama adalah hampir tidak ada studi yang menjadikan komunitas budaya non-literat atau tradisi lisan, seperti griots di Afrika Barat atau dalang wayang di Asia Tenggara, sebagai subyek meski komunitas ini paling terancam oleh homogenisasi yang dibawa model bahasa besar. Gap kedua adalah ketiadaan subyek pengguna GenAI di Global South yang bukan pelajar atau akademisi, padahal pengguna terbesar di negara berkembang justru pekerja

informal, pedagang, dan pembuat konten berlatar budaya lokal yang tidak masuk radar penelitian berbasis institusi.

Gap paling mendasar, baik di Indonesia maupun di dunia, adalah ketiadaan desain komparatif lintas budaya yang menjadikan subyek dari dua komunitas budaya berbeda sebagai basis perbandingan langsung. Hampir semua studi bersifat single-site, mengambil satu sekolah, satu universitas, atau satu komunitas tanpa pembandingan budaya yang disengaja, sehingga pertanyaan paling kritis dalam GenAI-budaya, yaitu apakah model AI menghasilkan respons yang berbeda secara kultural dan apakah perbedaan itu berdampak nyata pada pengalaman subyek yang berbeda latar budayanya, tidak pernah dijawab secara empiris dalam korpus ini. Dengan demikian, gap terbesar bukan soal jumlah studi, melainkan pada absennya desain komparatif lintas budaya dan ketiadaan subyek dari komunitas adat, masyarakat marginal, serta pelaku budaya profesional yang justru paling terdampak oleh cara model bahasa besar merepresentasikan, atau salah merepresentasikan, budaya mereka.



Gambar 3 Jenis GenAI

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pembacaan kolom Jenis AI generate pada file Excel yang diperkuat oleh konteks abstrak dan kata kunci pada file RIS, seluruh 44 entri korpus ini dapat dikelompokkan ke dalam lima klaster jenis GenAI, yaitu AI analitik dan prediktif non-generatif sebanyak 11 entri atau 26,2%, LLM dan chatbot teks sebanyak 9 entri atau 21,4%, AI gambar dan visual generatif sebanyak 8 entri atau 19,0%, entri yang tidak menyebut jenis AI secara spesifik sebanyak 7 entri atau

16,7%, AI suara dan musik sebanyak 2 entri atau 4,8%, serta empat entri sisanya tersebar pada pendekatan multi-modal yang menggabungkan lebih dari satu jenis AI. Pola distribusi ini memperlihatkan bahwa jenis AI yang paling sering digunakan dalam penelitian GenAI-budaya belum tentu merupakan AI yang bersifat generatif secara murni; bahkan klaster terbesar justru ditempati oleh AI analitik non-generatif yang muncul bukan sebagai alat penciptaan konten budaya, melainkan sebagai sistem rekomendasi, prediksi, atau otomatisasi proses.

Klaster yang paling mendominasi secara kuantitas adalah AI analitik dan prediktif non-generatif, namun bila dilihat secara kualitatif, LLM dan chatbot teks adalah jenis GenAI yang paling dominan dalam arti sesungguhnya sebagai teknologi yang benar-benar menghasilkan konten berbasis bahasa. ChatGPT muncul sebagai alat tunggal paling sering disebut dalam seluruh korpus, disebutkan secara eksplisit pada setidaknya tujuh entri yang berbeda, mulai dari analisis esai argumentatif bahasa Inggris oleh Fitria, evaluasi ChatGPT dalam pembelajaran pesantren fiqh tahara oleh Qoyyimah dan Sulaikho, implementasi PBL berbasis ChatGPT di SDN Bendungan Semarang oleh Janah, kajian dinamika guru-siswa ELT berbasis ChatGPT oleh Baskara, analisis variasi linguistik ChatGPT dalam bahasa Indonesia, kajian pendeta digital oleh Sagala yang mengidentifikasi ChatGPT sebagai transformator pastoral, hingga studi risiko etik ChatGPT di perguruan tinggi Malaysia oleh Wan Mokhtar dan kawan-kawan. Dominasi ChatGPT ini secara logis mencerminkan realitas pasar teknologi: ChatGPT adalah model bahasa generatif pertama yang mencapai 100 juta pengguna dalam waktu singkat, sehingga ia menjadi rujukan paling mudah diakses oleh peneliti di negara berkembang termasuk Indonesia tanpa perlu biaya lisensi tinggi. Meskipun demikian, dominasi ini juga mengandung risiko epistemologis karena kajian budaya yang hanya menggunakan satu model akan menghasilkan temuan yang terikat pada bias dan keterbatasan satu sistem saja, bukan pada perilaku GenAI secara umum.

Klaster AI gambar dan visual generatif menempati posisi terbesar ketiga dengan 8 entri atau 19,0%, dan klaster ini

paling kaya variasi nama alat dibandingkan klaster lainnya. Di dalamnya muncul Leonardo.ai yang digunakan untuk storytelling folklore di PTKI oleh Asiyah dan kawan-kawan, DALL-E 2 bersama Midjourney dan Stable Diffusion dalam studi inklusivitas seni oleh Adrianto dan Waryanti, serta DALL-E, Midjourney, Adobe Firefly, dan Leonardo.ai dalam studi dehumanisasi seni desainer digital oleh Zuharmando Ghaffara dan kawan-kawan. Selain itu, Variational Autoencoder digunakan dalam studi deteksi deepfake oleh Rahayu dan Santoso. Namun, klaster ini merupakan satu-satunya yang menjadikan AI sebagai objek analisis kultural secara langsung, bukan sekadar alat bantu pembelajaran, sehingga secara tematik posisinya paling relevan terhadap inti kajian GenAI-budaya. Di sisi lain, klaster yang paling minoritas adalah AI suara dan musik, yang hanya diwakili oleh dua studi: penggunaan speech recognition berbasis Sound Type AI untuk menulis ayat Al-Quran oleh Jasiah di MTs Mumtaz, dan penggunaan fitur komposisi otomatis, pemrosesan suara, serta analisis harmoni dalam Digital Audio Workstation oleh Nurfalih dan kawan-kawan di SMAN 8 Bandung. Minimnya studi AI suara dan musik ini sangat kontras dengan kekayaan tradisi lisan dan musik daerah di Indonesia dan negara berkembang lainnya, menunjukkan bahwa potensi terbesar untuk menghubungkan GenAI dengan budaya lokal justru pada ranah yang paling sedikit diteliti.

Dari 22 entri konteks Indonesia, distribusi jenis AI memperlihatkan bahwa 7 entri atau 32% didominasi AI analitik non-generatif berupa sistem rekomendasi, algoritma collaborative filtering, platform LMS berbasis algoritma sederhana seperti Google Classroom, Quizziz, dan Kahoot, serta deep learning untuk analisis data pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa riset GenAI-budaya di Indonesia banyak yang sebenarnya meneliti AI konvensional, bukan AI generatif, namun dikemas dalam narasi GenAI-budaya karena konteks tempatnya bersinggungan dengan nilai budaya lokal. Gap pertama Indonesia adalah hampir tidak ada studi yang menguji bagaimana model bahasa besar merespons konten berbahasa daerah, seperti bahasa Jawa, Sunda, Bugis, atau Batak, padahal pertanyaan tentang bias bahasa

regional dalam ChatGPT atau model sejenis sangat relevan untuk konteks Indonesia yang multilingual. Gap kedua adalah tidak ada satu pun studi yang membandingkan performa dua model GenAI yang berbeda dalam satu konteks budaya yang sama, misalnya membandingkan ChatGPT dengan Gemini atau dengan model lokal berbasis bahasa Indonesia dalam menghasilkan konten folklor, cerita rakyat, atau teks keagamaan. Semua studi Indonesia yang menyebut jenis AI secara spesifik hanya menggunakan satu alat tunggal, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi ke GenAI sebagai kategori teknologi.

Pada konteks non-Indonesia dan global, studi dari Malaysia meneliti ChatGPT, studi dari Ghana meneliti AI desain otomatis tanpa nama spesifik, dan studi Williams-Onyeji mencakup empat kategori sekaligus yaitu ASR, TTS, MT, dan chatbot dalam satu kerangka language learning. Keberagaman ini sedikit lebih luas daripada konteks Indonesia, tetapi gap dunia yang paling mendasar adalah ketiadaan studi yang secara eksplisit menguji model GenAI buatan non-Barat atau non-Anglofon dalam konteks budaya lokal. Seluruh alat yang disebutkan dalam korpus, mulai dari ChatGPT, Gemini, Copilot, DALL-E, Midjourney, hingga Leonardo.ai, adalah produk perusahaan teknologi Barat atau yang dilatih dominan pada korpus berbahasa Inggris. Tidak ada studi yang menguji model bahasa besar berbahasa Arab untuk konteks pesantren, model berbahasa Indonesia seperti Merak atau model lokal lainnya untuk konteks pendidikan nasional, atau model visual yang dilatih pada seni budaya Asia untuk konteks folklor dan seni tradisional. Gap ini adalah yang paling struktural karena tanpa perbandingan antara model berbasis budaya dominan dengan model yang lebih sensitif secara kultural, studi GenAI-budaya akan terus menghasilkan temuan yang secara implisit menempatkan teknologi Barat sebagai standar universal, sementara budaya lokal hanya berperan sebagai konteks yang dinilai dari kacamata sistem yang tidak dirancang untuk memahaminya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemetaan sistematis terhadap 44 entri dalam korpus RIS culture-2, penelitian yang mengkaji hubungan antara Generative AI dan budaya didominasi oleh pendekatan kualitatif deskriptif yang

mencapai separuh dari keseluruhan korpus, disusul pendekatan kuantitatif, sementara mixed methods dan literature review masih menjadi tipe minoritas. Dari sisi subjek penelitian, korpus ini sangat terkonsentrasi pada proses pembelajaran di institusi pendidikan formal mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi Islam, dengan output teks AI dan karya visual generatif sebagai objek analisis yang mulai berkembang, sedangkan subjek berbasis dokumen hukum, teks keagamaan, dan rekaman audio-visual masih sangat terbatas. Dari sisi jenis GenAI, ChatGPT sebagai representasi Large Language Model mendominasi sebagai alat yang paling sering disebut secara eksplisit, diikuti AI gambar generatif seperti Leonardo.ai, DALL-E, dan Midjourney, sementara AI suara dan speech recognition hampir tidak terwakili meskipun tradisi lisan dan budaya audio Indonesia sangat kaya, dan sebagian besar entri menyebut AI secara generik tanpa mengidentifikasi alat atau model secara spesifik.

Ketiga dimensi analisis ini secara bersama-sama menunjukkan bahwa riset GenAI-budaya dalam korpus masih berada pada tahap awal yang bersifat eksploratif dan deskriptif, belum mampu menghasilkan penjelasan empiris yang kuat tentang hubungan kausal antara jenis GenAI tertentu dengan dampaknya terhadap praktik, nilai, dan identitas budaya. Gap paling mendasar terletak pada ketiadaan desain komparatif lintas budaya, absennya subjek dari komunitas adat dan kelompok marginal, serta ketergantungan penuh pada model berbasis bahasa Inggris tanpa satu pun studi yang menguji model AI berbasis bahasa daerah atau membandingkan performa lintas model dalam konteks budaya lokal Indonesia. Oleh karena itu, arah penelitian yang paling mendesak adalah pengembangan desain integratif yang menggabungkan mixed methods, subjek komunitas budaya yang beragam, dan evaluasi komparatif lintas model GenAI agar riset di bidang ini dapat bergerak dari sekadar mendokumentasikan persepsi menuju evaluasi sistematis yang mampu menjadi landasan kebijakan AI yang berkeadilan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Celik, B., Yildiz, Y., & Kara, S. (2025). Australian Journal of Applied Linguistics. *Australian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 1–17.
- Lee, H. K., & Hwang, M. (2024). Topic Trends Analysis in Chatbot-Related Studies Using Topic Modeling Techniques: Insights from South Korean English Pedagogy. *Journal of Asia TEFL*, 21(2), 325–343.
<https://doi.org/10.18823/asiatefl.2024.21.2.4.325>
- Owen, L., Tripathi, V., & Kumar, A. (2023). Komodo : A Linguistic Expedition into Indonesia ' s Regional Languages, 1–30.
- Susetyarini, E., & Fauzi, A. (2020). Trend of critical thinking skill researches in biology education journals across Indonesia: From research design to data analysis. *International Journal of Instruction*, 13(1), 535–550.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13135a>
- Trigka, M., & Dritsas, E. (2025). The Evolution of Generative AI: Trends and Applications. *IEEE Access*, 13(June), 98504–98529.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2025.3574660>

.