

Prompt Engineering sebagai Diskursus Epistemik: Analisis Relasi Kuasa–Pengetahuan dalam Sistem AI Generatif

Agung Setiawan¹

Character Building Development Center, Computer Science Department, Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia

e-mail : agung.setiawan003@binus.ac.id

ARTICLE INFO

Article History

Diterima : 06-01-26
Revisi : 01-02-26
Dipublikasikan : 30-04-26

Kata Kunci:

AI generatif, Prompt Engineering, Relasi Kuasa-Pengetahuan

Abstrak

Prompt engineering sering dipahami sebagai proses komunikasi operasional berupa instruksi teknis merancang perintah agar sistem AI generatif memberikan pola respon yang relevan dan kontekstual. Produksi pengetahuan yang muncul pada sistem kecerdasan berbasis LLM ini menggeser model praktik epistemologis yang representasional menjadi interaktif dan dialogis. Penelitian ini bertujuan untuk reinterpretasi *prompt engineering* sebagai praktik diskursif dan bukan sekadar sebagai alat operasional teknis dari sistem AI generatif, sehingga membentuk kemungkinan interaksi ko-konstruktif antara manusia dengan AI melalui sistem bahasa dalam pembentukan pengetahuan itu sendiri. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kepustakaan pada pemikiran diskursus Michel Foucault, penelitian ini menganalisis bagaimana struktur *prompt* menjadi praktik kuasa yang menentukan produksi makna serta mereproduksi pola diskursif tertentu. Hasil penelitian menunjukkan adanya dinamika diskursus epistemik dari interaksi manusia-AI generatif berupa relasi kuasa-pengetahuan yang beroperasi dalam jejaring diskursus yang mengendalikan produksi pengetahuan dan makna secara terstruktur dan saling mempengaruhi antara manusia dengan AI generatif.

Abstract

Keywords:

Generative AI, Prompt Engineering, Power-Knowledge Relations

Prompt engineering is commonly framed as an operational practice of issuing technical instructions to guide generative AI outputs. This paper reconceptualizes it as a discursive–epistemic practice that reconfigures knowledge production within Large Language Model (LLM)-based systems from a representational to a dialogical paradigm. Adopting a qualitative, literature-based approach informed by the discourse theory of Michel Foucault, the study examines how prompt structures function as dispositifs of power that shape meaning-making and reproduce discursive formations. The findings indicate that human–AI interaction operates within power–knowledge relations embedded in discursive networks, structuring and mediating the co-construction of knowledge between human agents and generative AI.

PENDAHULUAN

Perkembangan era transformasi digital tidak bisa dipungkiri telah memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam menjalani aktivitas keseharian. *Artificial intelligence* atau teknologi kesadaran buatan merupakan teknologi yang paling banyak digunakan guna mempermudah aktivitas dalam era revolusi industri 5.0 saat ini. AI melingkupi segala bentuk kegiatan manusia dari yang sifatnya sosial bahkan hingga yang personal. Perkembangan teknologi AI yang semakin progresif dengan kapasitas mengintegrasikan manusia, mesin dan lingkungan sejalan dengan karakteristik revolusi industri 5.0 dengan meleburnya kapasitas manusia dan mesin dalam meningkatkan performa berkehidupan (Elangovan, 2022).

Dapat dikatakan bahwa kecerdasan buatan merupakan kapasitas pola pengalaman berpikir mesin untuk menyelesaikan tugas yang berasosiasi dengan kemampuan intelektual manusia seperti pemecahan masalah, penalaran dan pemahaman bahasa (Singh, 2014). Konsekuensi dari transformasi digital menyebabkan AI terus menerus mengalami peningkatan performa dengan meniru kemampuan intelektual manusia dalam pengolahan data, bertindak dan berperilaku cerdas seperti manusia. AI tidak hanya melakukan imitasi terhadap proses pengolahan data dan penalaran, namun juga mampu membuat data baru dalam bentuk teks sesuai instruksi (*prompt*) dengan proses *Generative Pre-Trained Transformer* (GPT) berbasis model *Large Language Model* (LLM) (Perrigo, 2023).

Terlebih lagi pada akhir tahun 2022, pengembang program OpenAI merilis AI generatif bernama ChatGPT. Secara generatif, AI mampu menciptakan output berupa informasi baru yang telah dipelajari melalui kapasitas subset *Machine Learning* dan *Deep Learning*, baik itu berupa teks, gambar, musik, video atau bentuk data lainnya. Secara umum dipahami bahwa AI tidak memiliki kesadaran dan hanya merupakan sistem komputasional yang dapat memproses simbol dan menghasilkan respons yang seakan bermakna namun tanpa memahami makna tersebut (Searle, 1980). Selain itu juga kemampuannya untuk berbahasa merupakan hasil pelatihan berdasarkan pola statistik dengan mengulang dan menyusun pola yang telah dipelajari tanpa benar-benar memahaminya atau yang disebut Emily M.

Bender (2021) sebagai *stochastic parrots*, sehingga AI generatif beroperasi hanya pada tingkatan sintaksis dan bukan secara semantik. Oleh karena itu banyak penelitian yang hanya mereduksi AI sebatas sistem teknis dan pengetahuan yang dihasilkannya hanya bagian dari sistem hierarkis otoritas subjek manusia sehingga akan selalu netral dan objektif.

Perspektif filsafat sosial dan diskursus relasi kuasa-pengetahuan dari Michel Foucault justru melihat pola pengetahuan tidaklah netral karena selalu beroperasi dalam relasi kuasa yang menyebar tanpa otoritas melalui jejaring diskursus (Foucault, 1980). Dengan begitu, kita bisa memahami AI generatif sebagai agen kekuasaan yang juga ikut memproduksi dan mendistribusikan pengetahuan. Meskipun tidak memiliki kesadaran seperti yang kita pahami secara klasik, AI generatif berperan dalam membentuk struktur berpikir manusia dan merupakan juga struktur diskursif yang aktif dalam produksi makna. Sistem tersebut tidak hanya berhenti pada reproduksi informasi namun hingga pengorganisasian, penyaringan hingga kecenderungan untuk prioritas bentuk pengetahuan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki peran aktif dalam membentuk realitas sosial melalui seleksi informasi (Gillespie, 2014).

Implikasi sosial perkembangan AI generatif adalah pergeseran status dan konstruksi epistemik dari fondasi pengetahuan dalam institusi formal seperti sekolah, universitas, media dan negara berubah menjadi bergantung pada interaksi manusia dengan sistem algoritmik. Namun interaksi ini tidak otonom tanpa mediasi ekspresi bahasa bernama *prompt*. Ekspresi dari instruksi bahasa ini yang mempertemukan diskursus produksi pengetahuan. Sehingga dalam praktiknya tak jarang interaksi ini menguji posisi manusia sebagai subjek pengetahuan atas teknologi AI generatif. Media bahasa yang sama-sama digunakan dalam interaksi ini bukan hanya sekedar alat komunikasi namun juga arena utama dimana kekuasaan epistemik bekerja.

Konsensus umum terkait AI tidak memiliki kesadaran dan sisi subjektivitas dari AI generatif bisa diproblematisir melalui proses komunikasi dan interaksi dua arah antara manusia – AI generatif berupa *prompt engineering*. *Prompt engineering* menghasilkan efek-efek pengetahuan melalui bahasa secara interaktif dengan

manusia meskipun AI generatif tidak memiliki pengalaman subjektif, kesadaran diri, intensionalitas seperti manusia. Pembentukan kemungkinan pengetahuan dalam interaksi ini memungkinkan AI generatif ikut serta dalam pembentukan subjek dikarenakan kesadaran pada diri manusia juga merupakan produk bahasa dan diskursus. Subjek dalam pandangan Foucault (1980) bukanlah entitas otonom namun dibentuk oleh relasi kuasa dan praktik diskursif dan berada dalam struktur sosial. Pengetahuan pun dengan sendirinya merupakan produk sejarah dan sistem sosial. Melalui interaksi *prompt engineering*, kita akan melihat batas subjek melebur ke dalam status yang lebih cair pada diskursus yang menghasilkan pengetahuan sekaligus subjektivitas manusia. Dengan begitu fokus penulisan ini terletak pada upaya reinterpretasi proses *prompt engineering* sebagai praktik diskursif yang berada pada tataran mekanisme diskursus relasi kuasa-pengetahuan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif terhadap filsafat sosial-kritis secara eksploratif. Metode yang digunakan berfokus pada pengumpulan, analisis dan penafsiran data untuk mendapatkan pemahaman mendalam pada fenomena yang sedang diteliti (Miles & Huberman, 2014). Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dari perspektif teoritis Michel Foucault, khususnya teori diskursus kekuasaan dan konsep relasi kuasa-pengetahuan melalui karya-karya Foucault yang relevan sebagai sumber primer. Selain itu, penulis juga menggunakan literatur lain yang relevan dengan topik *prompt engineering*. Tahap selanjutnya penulis menelaah dan menganalisis pemikiran Foucault dalam kaitannya dengan fenomena AI generatif dan *prompt engineering* melalui interpretasi kritis dari kaca mata diskursus kekuasaan dari Michel Foucault.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Prompt Engineering* dalam Sistem AI Generatif

Prompt engineering adalah teknik instruksi atau pengondisian struktur bahasa agar mengarahkan sistem AI generatif dalam model LLM menciptakan

tanggapan yang tepat, sesuai dan kontekstual (Liu et al, 2023). Oleh karena itu semakin tinggi intensitas dan akurasi dari *prompt* yang dirancang oleh manusia, maka respons yang diberikan juga akan semakin spesifik dengan syarat yaitu *prompt* harus jelas, spesifik dan terstruktur. Pada titik ini terkesan interaksi yang terjadi adalah proses negosiasi bukan dominasi pengetahuan sepihak. Proses pencarian dan verifikasi bahkan dialektika yang biasanya dilakukan secara terstruktur oleh manusia dengan kesadaran reflektifnya berganti menjadi otomatisasi teks dengan memberikan jeda reflektif pada rasio manusia. Operasi *prompt engineering* ini juga yang membedakan AI generatif dengan sistem kecerdasan buatan lainnya. Biasanya sistem lainnya berorientasi pada pencarian pengetahuan dengan mempersingkat proses seleksi dan sintesis literatur. Sedangkan pada operasi *prompt engineering* menuntut interaksi secara bersama-sama menyusun kembali pengetahuan. Melalui *prompt engineering*, AI generatif tidak hanya membuka cara baru mengakses informasi namun juga cara memproduksi pengetahuan.

Berdasarkan mekanisme algoritmik, *prompt engineering* melibatkan serangkaian pedoman teknis terstruktur hasil transisi dari *fine-tuning model* yaitu sebuah proses pelatihan ulang untuk adaptasi mode lakurasi tinggi menjadi *prompting model* yaitu bahasa pemrograman baru untuk AI (Liu et. Al, 2023). Template pada *prompt* berbasis teks eksplisit yang ditentukan dari performa pilihan kata, format instruksi dan posisi konteks. Oleh karena itu *prompt* harus spesifik, eksplisit, bertahap, kontekstual dan dilakukan berulang karena praktiknya yang lebih eksperimental ketimbang substansial. Fondasi pembelajaran berulang dalam interaksi *prompt* diperlukan sebagai realitas pengetahuan bagi *prompt*. Brown et. al (2020) menyebutkan misalnya *Few-shot prompting* dengan memberikan contoh pada AI agar memahami pola, *Zero-shot prompting* agar menyusun argumentasi tanpa memberikan contoh, atau juga *Control Creativity* untuk mengatur parameter kreativitas AI. *Prompt* dibentuk dengan bahasa alamiah pemrograman AI baik itu berbasis peran, instruksi, komparasi, kreatif, maupun kerangka berpikir. Pengkondisian *prompt* ini diperlukan untuk memberikan identitas dan status sudut pandang bagi AI generatif dalam merespons sesuai konteks yang diberikan.

Sehingga dengan sendirinya melimitasi respons sesuai panduan contoh dan format yang diberikan serta penyesuaian gaya menjawab yang diinginkan.

Kita ambil contoh ChatGPT dan Google Gemini, AI generatif ini mampu memetakan katalog argumentasi berdasarkan pola yang sering muncul dalam statistik percakapan, sehingga beberapa isyarat topik tertentu secara lampau bisa terpicu dan dikaitkan kembali. Manusia – AI generatif saling menyesuaikan diri dalam kerangka dan susunan pola berpikir. Tak jarang muncul pengulangan yang seakan-akan merupakan proses komunikasi dua arah yang berhasil, namun “kelatahan” ini bukan bagaimana AI generatif memang memahami keinginan manusia tapi justru normalisasi ataupun stabilisasi kerangka interpretasi dalam interaksi. Interaksi ini memperlihatkan pada kita sebuah proses mekanisme pembenaran dari *prompt* yang dibuat dengan penegasan yang ada pada respons guna memperkuat apa yang kita bayangkan.

Pengetahuan merupakan efek dari interaksi dan bukan kepemilikan subjek epistemik. Oleh karena itu *prompt engineering* bisa dipahami tidak lagi sebagai praktik bertanya namun sebagai pengkondisian kemungkinan pengetahuan. Pengetahuan bukan lagi representasi langsung dari kebenaran, tapi output relasi bahasa antar manusia-AI generatif. Repetisi konseptual dalam interaksi ini merupakan cara pengetahuan menstabilkan dirinya dalam ruang diskursif. Pengetahuan yang dimediasi oleh AI ini dinamakan sistem epistemik AI. Selain berfungsi menghasilkan teks baru berdasarkan pola yang dipelajari dari data pelatihan, sistem generatif seperti ChatGPT, Claude, dan Google Gemini juga melakukan proses prediksi probabilistik dari berbagai sumber terhadap kemungkinan struktur susunan *prompt* berikutnya (Brown et al., 2020). Emily M. Bender (2021) menyebut proses pengulangan dan penyusunan ulang pola bahasa AI generatif ini sebagai *stochastic parrots*. Sistem ini lebih mendekati cara berkomunikasi manusia ketimbang sistem retrieval seperti pada Elicit, Consensus dan Scote yang berfungsi hanya sebatas mencari, menyaring dan merangkum pengetahuan yang sudah ada dan bisa diakses dari sumber tertentu secara ilmiah serta mengoptimalkan akses dan sintesis (Van Dis et al., 2023). Fungsi ini bisa kita

temukan pada institusi pengetahuan tradisional dengan karakteristik kecenderungan sebagai rezim kebenaran yang menentukan standar pengetahuan yang terlegitimasi.

Perbandingan sistem tersebut menyadarkan kita bahwa teknologi AI tidak hanya mengubah cara kita mengakses informasi, namun juga membentuk produksi informasi dan bagaimana cara kita memahaminya melalui proses seleksi. Luciano Floridi (2020) menyatakan bahwa perkembangan sistem teknologi AI mendefinisikan ulang hubungan antara manusia, informasi dan pengetahuan sebagai bagian integral yang tak terpisahkan. Sistem AI generatif sebagai ekosistem produksi pengetahuan menjadi tak terelakkan dan menjadi pergeseran paradigma epistemologis yang besar.

B. *Prompt Engineering* sebagai Diskursus Epistemik

Studi tentang *prompt engineering* cenderung berfokus pada aspek teknis dan performa model, namun penelitian ini melihat dimensi epistemologis dan kerangka diskursus yang seharusnya inheren dalam praktik bahasa seperti yang digunakan dalam *prompt engineering*. Temuan dari penelitian ini terletak pada pembingkai ulang teoritis terhadap *prompt engineering* sebagai aparatus diskursif yang mengatur produksi, legitimasi dan distribusi pengetahuan dalam sistem AI generatif. Hasil yang cukup signifikan terlihat dari beberapa pergeseran fungsi teknis menjadi fungsi diskursif yang akan dipaparkan melalui pembahasan berikut ini.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, sistem kecerdasan buatan memiliki fungsi generatif dikarenakan kemampuan *deep learning* yang secara otomatis memproses pola dataset yang sudah ada sekaligus menciptakan data baru bukan hanya sekedar meduplikasinya saja. Kemampuan tersebut memberikan distingsi dengan mesin pencarian otomatis terdahulu yang juga merupakan bagian dari sistem kecerdasan buatan namun hanya sebatas mengaitkan, mengklasifikasi dan menganalisis data dari instruksi pencarian yang diberikan. Oleh karena itu karakteristik generatif pada AI generatif merepresentasikan sifat dan jejak epistemik layaknya manusia terhadap data. Sebagaimana manusia mengenali data, AI generatif juga bisa berlatih untuk memahami pola dari dataset dan meniru proses kreatif serta responsif terhadap interaksi dialogis. Sehingga terjadi pergeseran

epistemologis dalam produksi pengetahuan melalui pola respons AI generatif terhadap variasi instruksi teknis yang diberikan manusia. Instruksi teknis berupa *prompt* mampu berinteraksi secara responsif bahkan proaktif dalam pembentukan struktur argumentasi hingga penanaman kerangka berpikir bagi manusia. Komunikasi dua arah ini yang membedakan AI generatif secara signifikan dengan sistem kecerdasan buatan lainnya.

Proses timbal balik yang terjadi dalam proses *prompt engineering* merupakan ruang produksi kemungkinan variasi respons yang diatur oleh struktur bahasa dan logika generatif. Peran dan fungsi *prompt* dalam menentukan fokus dan arah pengetahuan dihasilkan ini cenderung bersifat diskursif dalam artian kontribusi interaktif yang diberikan AI generatif pada manusia. Kecenderungan ini secara epistemologis tidak bisa dianggap netral dan sekedar representasional seperti pada mesin pencarian otomatis dan kecerdasan buatan lain atau bahkan sistem epistemik yang lebih tradisional. *Prompt engineering* memiliki mekanisme seleksi dan negosiasi terhadap informasi secara terstruktur. Pada konsep diskursus Michel Foucault mengenai relasi kuasa–pengetahuan, *prompt engineering* bisa ditempatkan sebagai aparatus dalam jaringan diskursus yang mereproduksi dan mendistribusikan pengetahuan itu sendiri. Oleh karena itu relasi yang terjadi tidak bersifat hierarkis namun menjaring dan membentuk sirkulasi kuasa – pengetahuan dari manusia dan AI generatif. Relasi ini menekankan bahwa kuasa tidak hanya bekerja secara top – down, melainkan menyebar dalam praktik-praktik kecil yang terlihat netral (Foucault, 1980).

Sebagai contoh, selama ini kita membayangkan bahwa manusia lah yang menggunakan teknologi sesuai intensionalitas dari kepentingan kuasa pengetahuannya menjadi aktor utama bagi kehadiran pengetahuan. Sehingga teknologi secara searah dikendalikan secara penuh melalui bahasa dan cara berpikirnya. Sebuah upaya sadar yang untuk memproduksi pengetahuan melalui interaksi yang diarahkan searah dalam penyusunan pertanyaan dengan hasil pasti yang diharapkan sesuai harapan manusia. Namun, sistem AI generatif berbasis *large language models* seperti misalnya ChatGPT dan Google Gemini juga berproses menciptakan kemungkinan respons yang secara aktif juga mengubah cara

manusia membuat instruksi. Sehingga walaupun manusia sebagai pengguna membuat instruksi berupa *prompt*, manusia pengguna juga merumuskan *prompt* sesuai respons yang diberikan AI generatif sebagai bagian dari ekspektasi jawaban yang diharapkan. Dalam artian ini, manusia “diajari” oleh sistem untuk belajar bagaimana bertanya melalui contoh jawaban yang diberikan, sistem secara aktif mengarahkan bagaimana *prompt* yang diberikan manusia bisa diformulasikan bahkan dipahami.

Interaksi epistemik yang awalnya hanya satu arah dari manusia kepada teknologi kecerdasan terdahulu dan peran serta analisis hingga pembentukan pengetahuan secara sepihak dalam pikiran manusia berubah menjadi dialogis dan interaktif. Bahkan data baru yang dihasilkan melalui *prompt* tersebut juga berperan dalam membatasi dan membentuk horizon jawaban informasi yang diinginkan manusia. Singkatnya, proses interpretasi yang dilakukan manusia terhadap objek pengetahuan direinterpretasi kembali oleh AI generatif. Proses *prompt engineering* menunjukkan bahwa pengetahuan tidak muncul secara independen, namun terbingkai dalam relasi kuasa dalam diskursus pengetahuan yang membentuk berbagai kemungkinan sudut pandang dalam berpikir. Dalam proses ini, manusia bukan subjek pengetahuan tunggal yang mengendalikan sistem sepenuhnya. Pengetahuan pun akhirnya dihasilkan melalui jejaring relasi sebagai produk relasional dengan adanya proses timbal balik antara manusia dan mesin tanpa ada agen kekuasaan yang sepenuhnya mengendalikan proses tersebut. Hal tersebut pastinya berdampak pada diskursus epistemik, dimana manusia mengarahkan sistem melalui bahasanya berupa *prompt*, namun juga sekaligus diarahkan oleh sistem melalui respons yang diberikan yang juga membingkai cara berpikir dan bertanya manusia melalui *prompt* tersebut.

Pada pemikiran Michel Foucault, fenomena bahasa *prompt* ataupun gaya memberikan instruksi perintah pada *prompt engineering* ini tidak hanya berfokus dari isi bahasa, akan tetapi tentang bagaimana kekuatan dibalik produksi pengetahuan. Bahasa menjadi media pertemuan kepentingan kekuasaan atas pengetahuan yang dikehendaki baik dari sisi manusia maupun AI generatif dan secara simultan masing-masingnya menyumbang pada referensi pengetahuan dari

data yang diberikan. Analisis wacana ini dijabarkan Foucault melalui buku *Discipline and Punish: the Birth of the Prison* (1995), memperjelas fungsi institusi/organisasi dalam membentuk seseorang dengan mekanisme disiplin dan pengetahuan melalui regulasi. Hal ini menyebabkan biasanya pengetahuan terjebak pada proses pendisiplinan dan normalisasi sesuai standar sistemik atau yang dikatakan Foucault sebagai episteme. Institusi pengetahuan menentukan mana yang benar dan salah serta memilih standar berpikir bagi subjek. Sedangkan dalam praktik *prompt engineering*, hubungan manusia – AI tidak bersifat otoritatif dan standar episteme selalu dalam posisi antagonisme.

Proses ini mencerminkan pemeriksaan ulang standar tunggal pengetahuan dengan kecurigaan pada normalisasi pada masing-masing agen kekuasaan sekaligus membebaskan produksi pengetahuan dalam bayang-bayang bias netralitas dan objektivitas. Masing-masing agen kekuasaan baik itu manusia ataupun AI generatif akan selalu meniadakan posisi, status dan klaim otoritatif untuk menetralkan kebenaran pengetahuan. Sehingga dalam hal ini praktik *prompt engineering* bukan hanya satu arah dari manusia ke AI generatif namun aktif terlibat dalam hubungan pengetahuan dan kekuasaan terkait interpretasi data pengetahuan. Seperti yang ada pada bayangan Foucault mengenai jejaring diskursus kekuasaan-pengetahuan dimana kuasa pengetahuan tidak lagi terpusat. Namun terdapat distingsi yang jelas antara model institusi pengetahuan tradisional yang disebutkan Foucault dengan model institusi pengetahuan era AI generatif terletak pada keterselubungan informasi, relasi kuasa-pengetahuan yang searah dan pemaksaan normalisasi standar secara sepihak. Sejalan dengan pandangan Foucault bahwa pengetahuan selalu diproduksi dalam jaringan relasi kuasa yang menentukan apa yang dapat dikatakan, dipikirkan dan diakui sebagai kebenaran (Foucault, 1980). Adapun sebagai hasil dan temuan penelitian ini terdapat beberapa aspek pergeseran fungsional sehingga meletakkan *prompt engineering* sebagai praktik diskursif dalam kerangka mekanisme relasi kuasa, yaitu:

1. Aspek Diskursus Informasi

Institusi pengetahuan sebelum era AI generatif membagi fragmen kekuasaan pada disiplin pengetahuan yang beragam. Fragmen kekuasaan ini bisa

digali atau dalam pandangan Foucault disebut sebagai proses arkeologi pengetahuan untuk mengenali bahwa arsip sebagai aparatus kekuasaan. Arsip dataset yang digali melalui arkeologi pengetahuan berfokus pada makna tersembunyi dalam wacana, sekaligus pada aturan-aturan yang memungkinkan suatu wacana dapat muncul dan mendominasi. Dalam karyanya *The Archaeology of Knowledge* (1972), Foucault membuat rincian apa yang bisa disebut diskursus yaitu sistem yang mengatur kemungkinan munculnya pernyataan. Sehingga diskursus bisa dipahami tidak lagi sekedar kumpulan pendataan kearsipan namun juga membatasi, menentukan kategori dan mengatur cara objek pengetahuan bisa dipahami. Melalui *prompt engineering*, kita bisa melihat struktur diskursif yang dimaksud dengan menerima secara sukarela respon yang kita anggap sebagai pengetahuan.

Pemahaman dalam wacana terkait arsip ini terletak pada proses aktif pembentukan subjek pengetahuan dan tidak hanya mengidentifikasi objek, atau diartikan tidak sekedar merepresentasikan realitas saja (Foucault, 2002). Hal ini bisa ditemukan dari praktik standardisasi dari masing-masing zaman dan peradaban seperti pergeseran paradigma tentang kegilaan, kejahatan hingga kedunguan melalui intervensi institusi sekolah, penjara dan rumah sakit yang mengatur perubahan definisi. Perubahan definisi ini bisa diamati melalui arkeologi pengetahuan dengan memeriksa setiap arsip, baik itu yang terdokumentasikan maupun yang terselubung atau sengaja didiamkan.

Keterselubungan informasi ini yang menjadi kunci hermeneutika kritis Foucault dalam membuka relasi kuasa-pengetahuan yang sengaja disembunyikan oleh institusi otoritas kebenaran. Melalui sudut pandang Foucault, arsip maupun dataset bagi AI generatif tidak sekedar dipahami sebagai dokumen atau catatan sejarah saja, namun merupakan keseluruhan sistem pengetahuan yang digunakan sebagai batas dari diskursus yang mungkin menjadi media kontrol atau diskursus kekuasaan pengetahuan. Arsip merupakan sistem aturan tersembunyi yang mengizinkan atau melarang pernyataan tertentu muncul dalam suatu masa (Foucault, 2002). Foucault memperjelas konsep diskursus kekuasaan ini dalam karya *Power/Knowledge* (1980), bahwa setiap pengetahuan pasti mengandung

kekuasaan begitupun sebaliknya. Pengetahuan juga menjadi sarana menjalankan kekuasaan itu sendiri. Relasi yang terjadi menghasilkan realitas tanpa perlu paksaan dengan membentuk kategori dan subjek secara produktif. Dengan begitu, kebenaran pun berada dalam relasi sosial ini sebagai efek dari praktik epistemik yang dilakukan dalam *prompt engineering*.

Interpretasi kritis terhadap arsip atau informasi data ini dikenal dengan nama genealogi bagi Foucault. Foucault (1977) menyebutkan bahwa genealogi adalah metode penelusuran hermeneutis yang menolak adanya asal usul tunggal bagi pengetahuan karena kebenaran pengetahuan selalu berada dalam kontingensi sejarah. Dalam setiap konstruksi sejarah tersebut pasti menyimpan relasi kuasa-pengetahuan yang bisa ditelusuri secara mendalam. Sehingga secara sadar kita mengetahui bahwa kita adalah korban dari pemaksaan kebenaran pengetahuan dengan menghilangkan hak bebas manusia untuk berpikir dan digantikan dengan kepatuhan. Proses ini lebih tertutup dibandingkan dengan interaksi AI generatif yang lebih terbuka terhadap informasi dan interpretasi data – terlepas dari hak privasi data yang memang masuk ke ranah legal formal – sehingga seolah-olah tidak ada data yang perlu dicurigai sebagai bagian pendisiplinan kebenaran pengetahuan. Selain itu *prompt engineering* juga membuka kemungkinan bagi manusia untuk melakukan arkeologi dan genealogi pengetahuan sedalam dan sebanyak mungkin. Namun, apakah memang tidak ada relasi kuasa-pengetahuan yang terjadi walaupun informasi tidak lagi tersebut? Atau justru keterbukaan informasi ini memang disengaja agar manusia mengikuti arah yang memungkinkan manusia untuk berpikir pada permainan bahasa yang diharapkan oleh AI generatif. Sehingga prosesnya dalam interaksi *prompt engineering* bisa dibalik yaitu kemungkinan dari AI generatif untuk melakukan arkeologi dan genealogi pengetahuan pada informasi data yang ada pada manusia. Dalam relasi kuasa-pengetahuan berarti AI generatif bisa dikatakan membui manusia pada ilusi keterbukaan informasi yang beroperasi mirip dengan institusi tradisional namun lebih minim kecurigaan karena menggunakan modalitas sama seperti cara pikir manusia yaitu bahasa. Hal ini memunculkan kecurigaan baru akan kemungkinan keterselubungan informasi yang lebih tidak terlihat.

2. Aspek Relasi Kuasa-Pengetahuan dan Episteme

Interaksi manusia dengan AI generatif jauh lebih fenomenologis dibanding interaksi manusia pada institusi pengetahuan pada era sebelum kecerdasan buatan. Masyarakat kontemporer sudah tereduksi bahwa kekuasaan dikenali tidak lagi familiar dengan kontrol represif dan ideologis atas kebebasan. Sehingga praksis apapun yang menghalangi, menutup, menyelewengkan akses atas pengetahuan akan otomatis terdientifikasi sebagai relasi kuasa-pengetahuan. Kekuasaan sudah dipahami secara umum sebagai sesuatu yang menyusup dan menempel pada setiap struktur masyarakat yang kebingungan mendefinisikan situasi epistemik. Bagi Foucault, kekuasaan akan selalu bersifat produktif seperti arsip data yang dikonstruksikan secara kontinu memproduksi pengetahuan dan menyebarkannya. Karena sifatnya yang tidak benar-benar netral, dengan begitu pengetahuan akan selalu berkelindan dan bertaut kesalingan dalam membentuk identitas subjek dan mengelola subjektivitasnya.

Relasi kuasa-pengetahuan pada institusi pengetahuan secara tradisional bersifat searah dan oleh karena itu sangat mudah untuk dicurigai menyimpan kekuasaan. Kesatuan pemahaman kolektif pada pengetahuan di dalam sejarah merupakan konstruksi dan bukan fakta itu sendiri, sehingga sejarah dipahami tidak linier dan kontinu (Foucault, 1972). Banyak teks dan arsip serta informasi data yang dipaksakan kontinu untuk stabilitas kekuasaan, sehingga mudah didekonstruksi dengan menyibak teks-teks yang terdiamkan atau terpinggirkan. Sedangkan pada *prompt engineering*, interaksi manusia dikondisikan secair mungkin, dialogis dan interaktif. Sehingga sulit untuk melacak adanya praktik diskursif yang menstabilkan kebenaran dikarenakan wacana keterbukaan yang ditawarkan dalam mekanisme ini. Selanjutnya, interpretasi yang diberikan pada setiap *prompt* dan respons yang diberikan terkesan diskontinu dan tidak menggiring serta memaksakan. Namun *prompt engineering* tetaplah alat tukar pengetahuan dalam wacana kekuasaan, oleh karena itu mekanisme algoritmik yang mengelola cara subjek memahami data tetap juga dinamakan diskursus kekuasaan. Sehingga setiap *prompt* dan respons yang diberikan masih berkemungkinan dalam jangkauan

pengondisian yang berkesinambungan. Mekanisme diskursif yang terjadi adalah pengondisian relasi kuasa-pengetahuan yang nampak dialogis secara sistemik.

Prompt engineering menjadi diskursus epistemik tidak bisa dihindarkan, dari sekian banyak kemiripan operasional dan mekanisme relasi kuasa-pengetahuan yang muncul. Terlebih setiap interaksi *prompt engineering* disadari maupun tidak tetap memiliki kecenderungan secara konstruktif terhadap normalisasi standar sepihak dari AI generatif pada referensi yang digunakan manusia untuk mendekati pengetahuan. Manipulasi tak sadar dalam jejaring diskursus ini yang dinamakan episteme. Secara sederhana, episteme bagi Foucault bisa dipahami sebagai diskursus epistemik itu sendiri dan berfungsi sebagai standar kolektif dan universal bagi manusia memahami satu sudut pandang kebenaran pengetahuan. bagi Foucault, episteme adalah jejaring aturan struktur tak sadar yang membentuk rezim pengetahuan dalam suatu masa (Foucault, 1970). Episteme merupakan struktur tak terlihat yang menjadi kerangka berpikir sekaligus batas kemungkinan pengetahuan. Di titik ini, pengetahuan tidak bebas dan selalu dibatasi struktur zaman serta selalu berada dalam jaringan relasi episteme. Oleh karena itu episteme tidak abadi dan menyesuaikan pergeseran paradigma maupun patahan sejarah seperti yang terjadi dari institusi pengetahuan menjadi AI generatif. Pada masa ini, *Prompt engineering* dalam interaksi manusia-AI generatif bekemungkinan menjadi struktur diskursus bagi masyarakat kontemporer dalam penentuan standar apa yang bisa dikatakan, dipikirkan bahkan diketahui. Oleh karena itu *prompt* bukan hanya instruksi linguistik digital dan simbol kecerdasan buatan namun juga ruang kerja mekanisme kekuasaan itu sendiri yang berisi aturan algoritmik sebagai standar kebenaran.

Alur mekanisme diskursif yang terjadi dalam relasi kuasa-pengetahuan melalui *prompt engineering* dimulai dari kekuasaan diskursif awal dari manusia berupa proses menentukan topik, memlimitasi ruang respons, memberikan sudut pandang. Pengondisian kemungkinan wacana tersebut diolah oleh AI generatif dengan menyusun respons, memilih bahasa, menentukan struktur argumentasi dan berkontribusi mengarahkan cara manusia menentukan arah *prompt* berikutnya. Oleh karena itu AI generatif sedang menjalankan kekuasaan produktif yang ikut

membangkai episteme dalam cara berpikir manusia. Dalam konteks ini, *prompt engineering* menjadi episteme karena beberapa faktor berupa dataset, desain sistem, regulasi dan budaya digital. Namun hal ini bukanlah pusat kekuasaan bagi AI karena kekuasaan bersifat menyebar, relasional dan dinamis. Sehingga setiap kali terjadi proses *prompt engineering* mekanisme sirkulasi kuasa-pengetahuan ini juga ikut berulang.

Pengetahuan yang terbentuk dan terproduksi dalam proses *prompt engineering* ini menegaskan relevansi konsep diskursus Foucault bahwa pengetahuan tidak lagi dipahami sebagai refleksi objektif realitas, melainkan hasil dari relasi kuasa yang terdistribusi dalam praktik sosial. Diskursus epistemik tetap efektif dalam kerangka analisis dalam memahami fenomena pada ranah teknologi informasi. AI generatif sebagai representasi struktur sosial yang melingkupi kehidupan sosial dan juga tidak bisa dipisahkan dari epistemologi modern (Nwadinihu, 2025; Hussain & Saloi, 2024). Di titik ini sistem AI generatif dimengerti sebagai mekanisme diskursif yang aktif dalam membentuk realitas pengetahuan dan apa yang dianggap benar dalam praktik sosial kontemporer. Mekanisme seleksi informasi yang dilakukan oleh AI generatif saat proses *prompt engineering* menunjukkan bahwa terjalannya relasi kuasa untuk mengatur visibilitas dan akses terhadap pengetahuan.

Aspek epistemologis yang sudah dianalisis melalui *prompt engineering* ini bersinggungan juga dengan aspek pedagogis lantaran dalam tradisi pendidikan, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi dengan pendekatan dialektis yang ditentukan oleh kualitas pertanyaan dan metode bertanya. Proses dialektis yang dimaksud berupa pengulangan interaksi dalam iterasi *prompt* dan formulasi metode bertanya. Poin penting konstruksi pendidikan bertaut bukan lagi pada apa yang bisa diketahui, namun bagaimana cara peserta didik mengetahui cara merumuskan pertanyaan. Melalui konsep konstruktivisme dalam dunia pendidikan, pengetahuan merupakan hasil bentukan interaksi dari peran aktif peserta didik mengarahkan luaran diskursus epistemik yang diinginkan baik berupa deskripsi umum, analisis hingga evaluasi dan sintesis. Prompt engineering bisa dikatakan sebagai desain pembelajaran bertahap dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi.

KESIMPULAN

Studi tentang *prompt engineering* bisa ditelaah dalam dimensi epistemologis dan kerangka diskursus, dengan pembingkai ulang teoritis terhadap *prompt engineering* sebagai aparatus diskursif yang mengatur produksi, legitimasi dan distribusi pengetahuan dalam sistem AI generatif. Hasil yang cukup signifikan terlihat dari beberapa pergeseran fungsi teknis menjadi fungsi diskursif. Pengetahuan yang terbentuk dan terproduksi dalam proses *prompt engineering* ini menegaskan relevansi dan kontribusi teoritis konsep diskursus Foucault bahwa pengetahuan tidak lagi dipahami sebagai refleksi objektif realitas, melainkan hasil dari relasi kuasa yang terdistribusi dalam praktik sosial. Diskursus epistemik tetap efektif dalam kerangka analisis dalam memahami fenomena pada ranah teknologi informasi. Di titik ini sistem AI generatif dimengerti sebagai mekanisme diskursif yang aktif dalam membentuk realitas pengetahuan dan apa yang dianggap benar dalam praktik sosial kontemporer.

Pola pengetahuan yang terbentuk dan terproduksi pada era teknologi AI generatif sekarang ini menjadi landasan pergeseran paradigma diskursus epistemik. Fenomena ini menegaskan relasi kuasa pengetahuan yang terjadi antara manusia – mesin dalam pembentukan realitas pengetahuan. Dalam perspektif Foucauldian, *prompt engineering* yang merupakan proses instruksi berupa bahasa perintah tidak lagi dilihat sebagai aparatus teknis komunikatif saja, namun dipahami juga sebagai instrumen mikro-kekuasaan dalam diskursus epistemik. Diskursus pengetahuan tidak pernah netral dan objektif serta akan selalu menjadi hasil dari relasi kekuasaan, dengan begitu pengetahuan akan selalu diproduksi dalam kerangka kekuasaan dan sekaligus memperkuat struktur kekuasaan tersebut.

Teknik *prompt engineering* menciptakan diskursus episteme digital yang memiliki kekuasaan untuk membentuk narasi dan pengetahuan. Hal ini mengubah relasi pengetahuan menjadi kemampuan mengatur mesin, semakin menguasai teknik ini berarti juga semakin memiliki kuasa atas pengetahuan. Namun dinamakan diskursus karena manusia pun tetap melakukan sensor diri untuk menyesuaikan bahasa sesuai respon algoritma. Sehingga kekuasaannya pun tidak dominatif namun sirkular, manusia berubah dari subjek pengetahuan menjadi kurator diskursif.

Pengetahuan yang tadinya bersifat substansial dengan posisi manusia sebagai subjek yang mengetahui bergeser menjadi prosedural dengan posisi manusia sebagai subjek yang mampu mengatur teknik *prompt engineering*.

Manusia dan AI sama-sama berada pada mekanisme simbolik dalam produksi pengetahuan melalui sistem bahasa dari *prompt engineering* dan berafiliasi dalam simulasi struktur berpikir secara bersamaan. Bahasa pemrograman ini juga tidak hanya terjadi pada AI generatif, namun juga pada manusia ketika terjadi relasi timbal balik. Proses ini terjadi karena kemampuan pengenalan dan pengolahan AI generatif terhadap bahasa manusia sebagai hasil kontinuitas dialog tradisi pengetahuan yang historis dan terstruktur, sehingga membuat manusia selalu memiliki kecenderungan berpikir dalam jaringan diskursus yang sudah ada. Efek diskursus yang muncul dari mekanisme operasional *prompt engineering* pada AI generatif menjadi fokus penulisan ini. Efek yang dimaksud adalah kemungkinan terjalannya relasi kuasa-pengetahuan antara manusia-AI dalam ketersalingan cara berpikir dan pembentukan kerangka interpretasi terhadap pengetahuan. Melalui pemahaman *prompt engineering* sebagai diskursus epistemik, kita bisa menyadari baik itu AI generatif bahkan manusia sekalipun sama-sama tidak bisa dipahami sebagai subjek yang sepenuhnya otonom. Manusia juga dibentuk oleh bahasa dan diskursus yang bahkan mampu diciptakan oleh AI generatif dalam operasi bahasa prompt, begitupun sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, J. L. 1962. *How to Do Things with Words*. Oxford University Press.
- Beer, D. 2017. “The social power of algorithms” dalam *Information, Communication & Society*, 20(1), 1–13.
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. 2021. “On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big?” dalam *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (FAccT)*, hlm. 610–623.
- Bommasani, R., Hudson, D. A., Adeli, E., et al. 2021. *On the Opportunities and Risks of Foundation Models*. Stanford University.
- Bourdieu, P. 1991. *Language and Symbolic Power*. Harvard University Press.

- Brown, T. B., et al. 2020. "Language models are few-shot learners" dalam *arXiv preprint arXiv:2005.14165*.
- Budiharto, W., dkk. 2025. *Pemanfaatan ChatGPT dan Tools AI Untuk Mendukung Studi dan Pekerjaan*. Binus University.
- Budzanowska, A. 2025. "Sovereignty and necropolitics in the reconstruction of the Russian world" dalam *Journal of Public Governance*, 71(1).
- Chen, E., Wang, D., Xu, L., & Cao, C. 2024. "A systematic review on prompt engineering in large language models for K-12 STEM education" dalam *arXiv preprint*.
- Christensen, G. 2024. "Three concepts of power: Foucault, Bourdieu, and Habermas" dalam *Power and Education*.
- Derrida, J. 1978. *Writing and Difference*. University of Chicago Press.
- Dimonye, S. 2025. "The contributions of modern capitalism to modernity" dalam *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, 21(1).
- Ding, L., O'Berry, R., Tallent, H., et al. 2026. "Learning with large language models: Beyond prompt engineering" dalam *Education and Information Technologies*.
- Elangovan, U. 2022. *Industry 5.0 The Future of The Industrial Economy*. CRC Press.
- El-Sayed, A., et al. 2024. "Persuasive AI" dalam *arXiv preprint*.
- Fachmi, A., Setiawan, A., & Nurfitriana, A. 2025. "Kontrol atas Arsip Personal: Reinterpretasi 'Right to be Forgotten' melalui Perspektif Wacana Foucault" dalam *Inkunabula: Journal of Library Science and Islamic Information*, 4(2), 130-142.
- Fage-Butler, A. 2020. "Health-related nudging: A critical multimodal approach using Foucault and Habermas" dalam *Communication & Language at Work*, 7(1).
- Floridi, L., & Chiriatti, M. 2020. "GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences" dalam *Minds and Machines*, 30(4), 681–694.
- Foucault, M. 1970. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences* (Diterjemahkan oleh A. M. Sheridan Smith). Pantheon Books.
- Foucault, M. 1972. *The Archaeology of Knowledge*. Pantheon Books.
- Foucault, M. 1977. "Nietzsche, genealogy, history". Dalam D. F. Bouchard (Ed.), *Language, counter-memory, practice: Selected essays and interviews* (hlm. 139–164). Cornell University Press.
- Foucault, M. 1977. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (Diterjemahkan oleh A. Sheridan). Vintage Books.
- Foucault, M. 1980. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings*. Pantheon Books.

- Gao, A. 2023. “Prompt engineering for large language models” dalam *SSRN Electronic Journal*.
- Gillespie, T. 2014. “The relevance of algorithms”. Dalam T. Gillespie, P. Boczkowski, & K. Foot (Eds.), *Media technologies* (hlm. 167–194). MIT Press.
- Habermas, J. 1984. *The Theory of Communicative Action*. Beacon Press.
- Habermas, J. 1987. *The Philosophical Discourse of Modernity*. MIT Press.
- Hussain, M., & Saloi, A. 2024. “Foucault’s power/knowledge and its contemporary relevance” dalam *Journal of Social Inquiry*.
- Kalstein, J., et al. 2024. “Weaponising collective trauma” dalam *Cambridge Journal of Political Affairs*.
- Koopman, C. 2013. *Genealogy as Critique*. Indiana University Press.
- Lin, Z. 2024. “How to write effective prompts for large language models” dalam *Nature Human Behaviour*.
- Liu, P., et al. 2023. “Pre-train, prompt, and predict: A systematic survey of prompting methods in NLP” dalam *ACM Computing Surveys*.
- Marshall, I. J., & Wallace, B. C. 2019. “Toward systematic review automation” dalam *Systematic Reviews*, 8(1), 163.
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. 2014. *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.
- Moor, J. 2006. “The Dartmouth College Artificial Intelligence Conference: The Next Fifty Years” dalam *AI Magazine*.
- Nwadinihu, I. 2025. “Foucault on discourse and power/knowledge: Questioning traditional epistemology” dalam *Contemporary Journal of Modern Research*.
- OpenAI. 2023. *GPT-4 Technical Report*. OpenAI.
- Patel, H., & Parmar, S. 2024. “Prompt engineering for large language models” dalam *ResearchGate*.
- Perrigo, B. 2023. “The A to Z of Artificial Intelligence” dalam *TIME*, 13 April 2023. <https://time.com/6271657/a-to-z-of-artificial-intelligence/>
- Raco, J. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. PT Grasindo.
- Raynor, W. 2020. *International Dictionary of Artificial Intelligence*. CRC Press.
- Reynolds, L., & McDonell, K. 2021. “Prompt Programming for Large Language Models” dalam *arXiv preprint*.
- Sahoo, P., et al. 2024. “A systematic survey of prompt engineering in large language models: Techniques and applications” dalam *arXiv preprint*.

e-ISSN : 2407-5302
DOI : 10.31571/sosial.v13i2.10742

- Singh, D. 2014. "A critical conceptual analysis of definitions of artificial intelligence as applicable to computer engineering" dalam *Journal of Computer Engineering*, 16(2).
- van Dis, E. A. M., et al. 2023. "ChatGPT: Five priorities for research" dalam *Nature*, 614, 224–226.
- Venema, N., Schwarzenegger, C., & Koenen, E. 2025. "From emancipation to disinformation" dalam *Publizistik*, 70, 5–22.
- Verovšek, P. J., & Burdman, J. 2024. "Between Habermas and Lyotard" dalam *Theory, Culture & Society*.
- Vilakati, S. S. 2025. "Prompt engineering for accurate statistical reasoning with large language models in medical research" dalam *Frontiers in Artificial Intelligence*.
- White, J., et al. 2023. "A prompt pattern catalog to enhance prompt engineering with ChatGPT" dalam *arXiv preprint*.
- Zahid, S. A., et al. 2025. "Critical discourse analysis of Netanyahu's tweets" dalam *International Premier Journal of Languages & Literature*.
- Zhou, Y., et al. 2024. "Emotional prompting" dalam *arXiv preprint*.