

Adaptabilitas Seni dan Desain atas Fenomena Seni Kecerdasan Buatan (*AI Art*) melalui Kacamata Sejarah

Alfiansyah Zulkarnain

Program Studi DKV, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

ABSTRAK

Seni dan Desain selalu berubah seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi Kecerdasan Buatan pada abad ke-21 membawa disrupsi yang signifikan, bukan hanya terhadap bagaimana desainer bekerja, namun juga bagaimana mendefinisikan seni dan desain itu sendiri. Seni Kecerdasan Buatan atau *AI Art* berpotensi mengancam posisi desainer selaku pekerja seni. Artikel ini membahas bagaimana sebaiknya desainer dan pekerja seni menyingkapi fenomena ini melalui kacamata sejarah. Metode penelitian akan menggunakan analisa studi kasus sejarah. Penulis akan melakukan studi kasus atas berbagai bentuk disrupsi teknologi atas seni dan desain di masa lalu sebagai tolak ukur dalam menghadapi isu Seni Kecerdasan Buatan. Hasil analisa menunjukkan bahwa disrupsi teknologi tidak pernah mematikan seni, namun justru mempertanyakan kembali makna seni dan merubah cara pandang dalam melihat dan membuat karya seni.

Kata Kunci: Seni Kecerdasan Buatan, *AI Art*, Sejarah Seni Rupa dan Desain

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pada tanggal 25 Oktober 2019, lukisan potret generative adversarial network (GAN) berjudul "Portrait of Edmond de Bellamy" oleh kolektif Obvious terjual di Lelang Christie's seharga \$432500, dari harga lelang awal sebesar \$10000 (Cetinic, E. & She, J., 2021). Lukisan produksi kecerdasan buatan Jason Allen yang berjudul "Théâtre D'opéra Spatial" memenangkan kompetisi Colorado State Fair kategori seni digital pada bulan Agustus 2022 (Foley, 2022) (Lihat Gambar 1).

Keduanya merupakan hasil karya seni yang dibuat oleh Kecerdasan Buatan. Kehadiran kedua karya ini menjadi momen di mana Seni Kecerdasan Buatan atau *AI Art* menjadi hal yang diperbincangkan dalam masyarakat. Banyak yang memprediksi bahwa kehadiran Seni Kecerdasan Buatan akan membawa disrupsi besar dalam dunia seni dan desain (Huff, 2022).



Gambar 1 Kiri: Lukisan “Portrait of Edmond de Bellamy” oleh kolektif Obvious; Kanan: Lukisan digital berjudul “Théâtre D’opéra Spatial” karya Jason Allen (Sumber: Dokumentasi Pribadi).

Teknologi telah membawa peradaban manusia di ambang perubahan besar. Kecerdasan buatan menjadi salah satu perkembangan teknologi yang menarik perhatian dan dianggap akan membawa disrupsi besar pada berbagai lini kehidupan manusia. Dalam dunia seni rupa dan desain, disrupsi ini hadir dalam bentuk Seni Kecerdasan Buatan. Platform Seni Kecerdasan Buatan yang muncul dan dapat diakses oleh masyarakat umum seperti *Dall-E*, *Midjourney*, dan *Stable Diffusion* memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk menghasilkan karya ilustrasi digital. Pengguna hanya perlu menuliskan sebuah *prompt* atau instruksi singkat, dan algoritma dari aplikasi-aplikasi tersebut akan berusaha menghasilkan ilustrasi berdasarkan instruksi tersebut. Ilustrasi yang dihasilkan dibuat berdasarkan basis data jutaan perbendaharaan citra visual dari internet yang dipelajari oleh algoritma aplikasi Seni Kecerdasan Buatan melalui metode *machine learning* atau pembelajaran mesin (Hencz, 2023).

Dampak utama dari teknologi ini adalah aksesibilitas pembuatan karya seni rupa dan desain yang semakin tinggi. Bukan hanya pekerja seni rupa dan desain, masyarakat awam tanpa pendidikan atau pelatihan seni dapat menghasilkan karya seni rupa melalui platform Seni Kecerdasan Buatan (Obermeier, 2023). Hal ini membuat Seni Kecerdasan Buatan menarik perhatian masyarakat dan dilihat sebagai masa depan dunia seni rupa dan desain. Namun di sisi lain, kemunculan Seni Kecerdasan Buatan justru tampak membawa kecemasan dan ancaman dalam dunia seni dan desain (Tänzer, 2023), baik dunia industri maupun akademis. Pekerja seni dan desain terancam digantikan perannya oleh mesin dan algoritma (Salkowitz, 2022). Pelajar seni dan desain merasa ilmu yang sedang diemban selama bertahun-tahun akan menjadi usang dan sia-sia (Hutson, et al., 2022). Fenomena ini juga menjadi semakin menakutkan ketika menyadari bahwa Seni Kecerdasan Buatan masih dalam fase bayi, dimana teknologi ini akan terus berkembang dan semakin sempurna. Pada saat ini Seni Kecerdasan Buatan hanya cukup baik untuk menghasilkan karya ilustrasi statis. Namun teknologi ini sedang terus dikembangkan ke arah grafis bergerak seperti animasi dan film (Strange, 2022).

Pertanyaan yang timbul adalah: Bagaimana sebaiknya sikap pelaku seni dan desain terhadap Seni Kecerdasan Buatan? Apakah peran seniman dan desainer akan tergantikan oleh Kecerdasan Buatan? Seberapa jauh dunia dan komunitas seni dan desain perlu melihat isu ini sebagai ancaman? Sejarah dapat menjadi cara untuk menghadapi fenomena disrupsi Seni Kecerdasan Buatan atas seni dan desain. Artikel ini akan berusaha merespon pertanyaan-pertanyaan tersebut melalui analisa sejarah atas bentuk-bentuk disrupsi teknologi atas perkembangan seni rupa dan desain. Diharapkan akan muncul pola-pola di masa lalu yang dapat membawa kita pada jawaban bagaimana harus bersikap atas fenomena ini.

KAJIAN TEORI

Sejarah analitis (*analytical history*) adalah bentuk penulisan sejarah yang menjelaskan asal mula, sebab, kecenderungan, atau kondisi sejarah dan perubahan yang dibawa berdasarkan konteks pada era tersebut (Heryati, 2017). Teori ini akan menjadi landasan analisa momen-momen sejarah di mana perkembangan teknologi memberikan disrupsi atas dunia seni rupa dan desain di masa lalu.

Menurut Riyanto, penelitian sejarah dapat memberikan pemahaman yang mendalam atas kejadian di masa lalu, dan mampu memprediksi kejadian di masa depan, serta dapat melihat kecenderungan-kecenderungan. Menurutnya, pemahaman atas masa lalu dapat menjadi dasar atas keputusan rasional dalam menentukan pilihan di masa kini (Riyanto melalui Rahman, 2017). Kuntowijoyo mempertajam pernyataan ini dengan menyatakan tujuan penelitian sejarah terkait erat dengan kepentingan masa kini dan masa depan (Kuntowijoyo melalui Rahman, 2017). Berdasarkan kedua pengertian tersebut, hasil analisa sejarah yang dilakukan diharapkan dapat menyingkapi fenomena disrupsi teknologi Seni Kecerdasan Buatan di masa kini.

METODOLOGI

Metode penelitian akan menggunakan analisa sejarah secara kualitatif. Penulis akan melakukan studi kasus atas berbagai bentuk disrupsi teknologi atas seni dan desain di masa lalu dan bagaimana kejadian tersebut berdampak pada perkembangan seni dan desain. Pola yang muncul dari bentuk kausalitas antara teknologi dan disrupsi yang dibawa atas seni dan desain kemudian dianalisa. Terakhir, temuan-temuan yang muncul dijadikan sebagai tolak ukur dalam menghadapi isu Seni Kecerdasan Buatan di masa kini.

Metode Pengumpulan data dilakukan berdasarkan sumber literatur pustaka. Pustaka yang dijadikan referensi dipilih berdasarkan buku, jurnal, dan artikel yang terkait dengan sejarah seni rupa dan desain dan konteks teknologinya, serta kajian-kajian atas keterkaitan seni dengan kecerdasan buatan.

PEMBAHASAN

Posisi Teknologi dalam Seni Rupa

Seni, desain, dan teknologi selalu hadir bersamaan dengan perkembangan sejarah manusia (Arcas, 2017). Sampai saat ini, hubungan antara seni dan teknologi terus

meredefinisikan kehidupan manusia, termasuk seni. Seni dan teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam sejarah peradaban manusia.

Peran teknologi dalam seni sudah hadir dari karya seni pertama yang dikenal manusia, yaitu lukisan gua. Material natural seperti arang dan *ochre* digunakan untuk mengilustrasikan hewan dan manusia dalam konteks ritualistik. Di sini tampak bagaimana teknologi mengantarkan kepada eksistensi seni rupa itu sendiri. Medium material natural dimanfaatkan sebagai teknologi manusia untuk menjadi katalisator lahirnya seni rupa itu sendiri. Dilatari oleh kepentingan ritualistik, manusia pra-sejarah memanfaatkan teknologi tersebut untuk mengekspresikan suasana berburu sebagai elemen spiritual (Davies, P. J. E., & Denny, W. B., 2004). Kemampuan berkesenian dan abstraksi ini membuat manusia dapat menghadirkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mana membawa spesies manusia sangat sukses (Ghosh melalui Girao & Santos, 2019). Tanpa teknologi, seni rupa tidak eksis.



Gambar 2 Lukisan gua bergambar babi kutil di Leang Tedong, Sulawesi Selatan. Lukisan ini berusia 45.500 tahun. (Sumber: FOTO ANTARA/HO-Dokumentasi istimewa oleh Maxime Aubert)

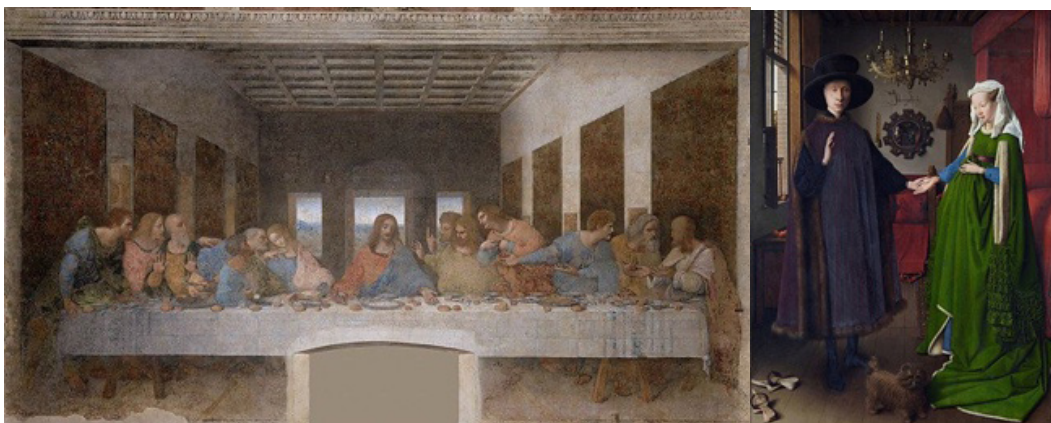
Dalam perkembangan sejarah seni rupa di era Klasik, seni rupa dan teknologi merupakan satu entitas yang tidak dipahami secara terpisah. Secara etimologis, di era Yunani kuno seni disebut dengan istilah *tékhnē*, yang mana berarti 'seni' atau 'teknik' membuat atau melakukan. Dalam konteks kuno ini, istilah ini lebih dekat dengan definisi 'kerajinan tangan'. Seni, pertukangan, kerajinan tangan, teknologi, dan sains adalah satu bagian utuh yang umumnya mendefinisikan seorang seniman (Schatzberg, 2012). Pada masa ini, pekerja seni rupa seperti pelukis dan arsitek juga merupakan penyedia teknologi atas karya yang dibuatnya. Misalnya sang pelukis adalah pembuat kanvas dan tinta catnya sendiri. Arsitek menguasai teknik dan teknologi konstruksi. Seniman seperti Leonardo da Vinci tidak hanya menguasai seni lukis, namun juga merupakan seorang inventor dan insinyur. Konsep pemisahan antara seni dan teknologi sebenarnya merupakan konsep yang baru banyak berkembang di Abad Pencerahan. Perkembangan besar atas sains dan ilmu pengetahuan pada Era Pencerahan di abad ke-17 dan 18 membawa pemisahan antara seni dan teknologi, antara seniman dan ilmuwan.

Bentuk-Bentuk Disrupsi Teknologi dalam Perkembangan Seni Rupa dan Desain

Teknologi disruptif menantang status quo, memaksa perubahan. Pada awalnya teknologi ini diacuhkan karena memiliki karakter yang inferior dibandingkan dengan teknologi terkini yang lebih sempurna (Betancourt, 2002). Untuk memahami fenomena disrupsi teknologi Seni Kecerdasan Buatan dalam dunia seni rupa, kita perlu memeriksa bagaimana bentuk-bentuk disrupsi teknologi atas seni rupa dan desain di masa lalu, dan dampak apa yang dibawa.

Sejak jaman pra-sejarah sampai dengan *Renaissance*, bentuk seni rupa didominasi oleh mural di atas dinding. Baik di lukisan gua, *hieroglyph* dalam tembok piramida Mesir, relief dan *mosaic* pada bangunan *Gothic*, sampai teknik *fresco* di era *Renaissance*, bentuk seni rupa terikat pada situs tertentu (Codreanu, 2015). Hal ini tentunya mengikuti fungsi utamanya sebagai medium ritual maupun penggambaran kisah agama. Namun hal ini secara perlahan berubah era Gerakan Seni Reformasi (abad ke-15). Era ini menjadi jembatan perubahan semangat zaman dari Teosentris menuju Antroposentris, menuju pada Abad Pencerahan. Pergeseran fungsi seni rupa dari fungsi agama ke fungsi politik aristokrat menjadi alasan utama perubahan ini. Seni rupa di era ini berperan sebagai penunjuk status sosial, kemakmuran, dan kesuksesan (Davies, P. J. E., & Denny, W. B., 2004).

Namun pergeseran itu tidak mungkin terjadi tanpa ditemukannya medium cat minyak dan kanvas. Demokratisasi lukisan di atas kanvas dan panel kayu membawa karya seni rupa dari tembok ruang publik ke ranah privat di rumah masing-masing (Lihat Gambar 3). Kemerdekaan seni rupa dari situs tertentu ke dalam bentuk portabel membangun potensi-potensi baru. Selain membuat masyarakat umum dapat memiliki karya seni di kediamannya sendiri, ruang pasar seni juga menjadi semakin terbuka. Seni mural sendiri tidak mati, namun terus bertahan dan berkembang sampai saat ini. Secara fungsi, saat ini mural banyak hadir sebagai seni komersil dan ekspresi sosial. Secara bentuk, mural berevolusi ke dalam seni *graffiti* dan *3D Art*.



Gambar 3 Kiri: Lukisan fresco "The Last Supper" karya Leonardo da Vinci; Kanan: Lukisan cat minyak "The Arnolfini Portrait" karya Jan van Eyck. (Sumber: dokumentasi pribadi)

Masih di Abad Pencerahan, mesin Cetak Gutenberg yang ditemukan pada abad ke-15 membawa perubahan besar terhadap peradaban manusia dan memungkinkan berkembangnya ilmu pengetahuan. Di belahan dunia Barat, kitab suci sebelumnya dituliskan oleh biarawan di atas *vellum* secara kaligrafis dan dihias dalam bentuk *illuminated manuscript*. Proses pembuatannya yang sangat sulit dan lama membuat Alkitab hanya dapat dimiliki oleh kalangan yang sangat terbatas. Mesin cetak Gutenberg membuat Alkitab dapat diakses oleh banyak orang (Cramsie, 2010). Tidak hanya berhenti di kitab suci, mesin cetak akan melipatgandakan buku dan koran berita, membuat akses terhadap informasi dan ilmu pengetahuan menjadi mudah (Wagner, 2020). Kaligrafi sebagai bentuk seni rupa yang terdisrupsi pada saat ini tetap hadir sebagai bentuk seni rupa yang *niche* dan membutuhkan kemampuan teknis tinggi, yang mana banyak hadir sebagai pendamping seni rupa aplikatif lainnya seperti desain *brand* atau *logo*, *window display*, ilustrasi, desain buku, maupun sebagai *props* film. Dengan keberadaan mesin cetak, ilmu kaligrafi juga berkembang menjadi desain huruf dan tipografi, dihidupi oleh desainer huruf dan desainer grafis.

Era ini juga melihat perkembangan teknik cetak lainnya seperti *woodcut*, *woodblock print*, etsa, dan ukiran (*engraving*). Teknologi cetak tinggi, rendah, dan datar mula-mula ini semakin membawa kemungkinan-kemungkinan baru dalam berkesenian. Limitasi teknologi menghasilkan bentuk visual yang unik dibandingkan medium seni populer lainnya di jaman tersebut, menghasilkan garis, tekstur, dan warna yang berbeda. Sifatnya yang mana dapat dicetak dalam jumlah yang banyak dan lebih murah dibandingkan karya seni lukis atau patung memberikan ruang audiens yang baru, meskipun pada zamannya banyak seniman yang menganggap rendah dan terancam dengan keberadaan teknik-teknik reproduksi karya seni ini. Dengan adanya teknologi ini, karya seni menjadi dapat dimiliki oleh lebih banyak kalangan, tidak hanya patron seni atau kalangan bangsawan dan institusi agama saja (Wagner, 2020). Demokratisasi ini tentunya hanya berdampak positif bagi perkembangan seni rupa. Seni lukis sebagai medium seni rupa yang dominan di jamanya sendiri tidak tampak terusik dan terus mendominasi sampai saat ini.

Revolusi Industri menghasilkan sebuah produk teknologi yang benar-benar mendisrupsi dunia seni rupa di abad ke-19. Penemuan teknologi kamera dan perkembangannya di abad ke-18 dan 19 (Gambar 4) menempatkan mesin sebagai sosok yang mampu menampilkan potret seseorang, sesuatu, ataupun suatu tempat dengan sangat akurat. Hal ini mengancam secara langsung posisi seniman sebagai profesi yang berperan menangkap potret orang dan lansekap. Paul Delaroche, seorang pelukis, pada sebuah demonstrasi kamera daguerreotype di tahun 1839 menyatakan, "Sejak hari ini, lukisan telah mati!". Pernyataan ini cukup menggambarkan kecemasan dan kepanikan dunia seni rupa di pertengahan abad ke-19 (Lee, 2022). Hal ini diperparah ketika muncul seniman-seniman yang berusaha menggunakan kamera sebagai medium seni mereka. Kamera menempatkan teknologi mekanis sebagai medium produksi kreativitas seniman, dan hal ini membuat posisi fotografi sebagai seni mendapatkan perlawanan yang kuat. Banyak seniman yang menolak fotografi, dan melihatnya sebagai ancaman

terhadap “seni yang sebenarnya” (Hertzmann, 2018). Fotografer pada saat ini ditolak disebut sebagai seniman, karena terlalu mengandalkan teknologi untuk menghasilkan karya seni rupa instan. Walter Benjamin pada esai tahun 1931, “*Little History of Photography*”, mengkritik dan merendahkan keberadaan kamera sebagai teknologi penangkap realita, dan sebaliknya menempatkan seniman dalam posisinya yang lebih tinggi (Arcas, 2017). Fotografi hanya dianggap sekedar proses mekanis saja, tidak mengandung bentuk seni di dalamnya (Davies, P. J. E., & Denny, W. B., 2004).



Gambar 4 Selfie pertama di dunia oleh Rober Cornelius di tahun 1839 menggunakan daguerreotype. (Sumber: United States National Archives, Washington, DC, USA)

Karakter kamera yang bersifat cukup instan, dapat direproduksi dalam jumlah banyak, dapat menangkap imaji relita, dan cenderung lebih murah dari karya lukis, membuat seniman-seniman mempertanyakan kembali definisi seni rupa dan aspek figuratif yang dihadapkannya. Dampak dalam dunia seni rupa cukup signifikan. Selain perkembangan sains tentang cahaya, teknologi dan kemampuan artistik fotografi mendorong seniman untuk melihat kembali mengenai esensi seni dan bagaimana seni rupa dapat dihadirkan (Arcas, 2017). Hasilnya adalah Gerakan seni rupa *impressionism* (Gambar 5) dan *post-impressionism* di pertengahan dan akhir abad ke-19. Gerakan seni rupa ini berusaha menampilkan realita yang lebih tinggi dibandingkan gaya seni rupa naturalis dan hasil karya fotografi. Permainan garis dan warna yang menampilkan realita baru menjadi sebuah inovasi besar dalam seni rupa. Sebagai akibat dari disrupsi ini, teknologi fotografi membuka jalan untuk hadirnya Seni Rupa Modern.

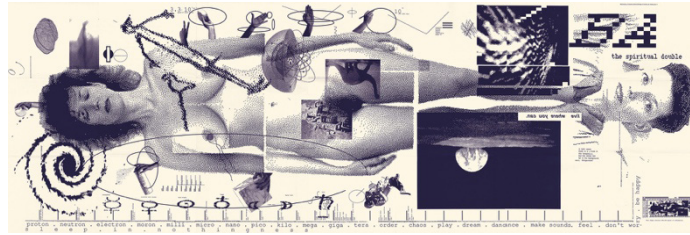


Gambar 5 Lukisan “*Impression, Sunrise*” karya Claude Monet.
(Sumber: <https://www.claude-monet.com/impression-sunrise.jsp>)

Revolusi industri juga membawa disrupsi besar terhadap industri kerajinan tenun di Inggris. Teknologi mesin tenun yang membawa disrupsi besar terhadap pengrajin tenun di Inggris berujung pada pemberontakan kaum *Luddites* di awal abad ke-19 (Smithsonian Magazine, 2011). Kejadian ini mendorong William Morris dan kelompoknya untuk membuat Gerakan Seni dan Kriya (*Art & Crafts Movements*) yang mana mengedepankan teknik dan referensi seni atas produk keseharian masyarakat (Meggs, 2012). Pemikiran dan semangat demokratisasi seni untuk masyarakat umum ini menjadi dasar gerakan lahirnya keilmuan desain.

Teknologi militer yang membawa kengerian Perang Dunia I di awal abad ke-20 secara tidak langsung membawa disrupsi besar terhadap dunia seni. Usaha redefinisi seni oleh Marcel Duchamp dan kelompok Dadaisme pasca Perang Dunia I menempatkan pemikiran konseptual dan pemikiran intelektual sebagai esensi seni (Codreanu, 2015). Peran langsung seniman dalam memproduksi karya seni menjadi subordinat dari yang intelek (Davies, P. J. E., & Denny, W. B., 2004). Seni rupa konseptual yang dimulai dari Gerakan Dadaisme berkembang menjadi Surealisme, *Pop Art*, Minimalisme, sampai menuju Seni Konseptual dan Seni Instalasi, serta seni kontemporer saat ini.

Disrupsi besar selanjutnya adalah dengan penemuan teknologi komputer yang menjadi gerbang peradaban manusia menuju dunia digital. Eksplorasi teknik digital dalam perancangan dan produksi desain grafis dipelopori oleh April Greiman dan beberapa desainer *post-modern* lainnya di tahun 1970-an. Greiman mengungkapkan bahwa alat dan teknologi digital ini justru mendikte apa dan bagaimana kita melihat segala sesuatu. Hal ini berarti teknologi turut membentuk persepsi dan cara membuat karya seni dan desain itu sendiri. Pada awalnya teknik ini banyak ditolak dan ditertawakan oleh komunitas desain di Amerika Serikat dan Eropa (Filippova, n.d.). Pada saat itu Teknik produksi karya desain grafis masih menggunakan teknik analog. Namun, dengan terus berkembangnya teknologi produksi digital dalam desain grafis dan ilustrasi, perangkat lunak dan aplikasi komputer menjadi teknologi utama dalam merancang karya desain pada saat ini.



Gambar 6 Karya desain majalah *Design Quarterly*, no. 133, berjudul “Does It Make Sense?”, halaman depan, 1987. (Sumber: <https://readymag.com/designstories/april-greiman/design-quarterly-133/>)

Perjalanan perkembangan seni film dan teknologi merupakan gambaran penting bagaimana seniman dan teknologis dapat bekerja sama dan terus saling mendorong. Dalam film dan animasi, interaksi antara seni dan teknologi memiliki peran sentral (Hertzmann, 2018). Teknis sinematografi dan animasi terus digali kemungkinannya seiring dengan teknologi film dan animasi terbaru. Misalnya bagaimana teknologi film 3D mendorong penggunaan teknik sinematografi baru di film *Avatar* (2009) (Nayman, 2022), atau bagaimana teknik shader terbaru dalam produksi animasi film *Spider-man: Into the Spider-verse* (2018) menghasilkan visualisasi film-film animasi penerusnya yang lepas dari gaya visual realisme Pixar (Bramescio, 2019).

Temuan

Berdasarkan pemaparan di atas, ada beberapa temuan menarik yang didasari oleh pola dan kecenderungan dari berbagai kejadian sejarah. Pertama, seni dan teknologi selalu hadir dan saling mempengaruhi sepanjang sejarah. Kedua, disrupsi teknologi besar-besaran atas seni sudah berkali-kali terjadi sebelumnya. Alat dan teknologi seperti material lukis, kamera, dan komputer membawa perubahan besar dalam mendefinisikan ulang seni dan desain. Ketiga, perubahan-perubahan yang muncul dari disrupsi teknologi tidak menyingkapkan eksistensi teknik seni rupa sebelumnya. Seni rupa dan desain yang eksis di jaman tersebut tetap ada sampai saat ini dan terus berevolusi dan berinovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Keempat, dampak dari disrupsi ini mengubah cara pandang dan cara kerja seni, mendorong adaptabilitas pelaku seni untuk mencari potensi-potensi baru dari seni menggunakan teknologi tersebut. Kemampuan teknologi untuk membuka kemungkinan baru dan memberikan kejutan terhadap hasil karya yang dihasilkan membuka ruang kejutan yang sama dalam proses generatif Seni Kecerdasan Buatan. Kelima, posisi seni sebagai kegiatan konseptual melegitimasi Seni Kecerdasan Buatan sebagai perpanjangan tangan manusia untuk merealisasikan konsep tersebut. Peran seniman tetap menjadi yang utama dalam menghasilkan karya seni dan desain, dan Seni Kecerdasan Buatan berada dalam posisi alat bantu dan teknologi eksplorasi dan produksi.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Melihat hasil analisa sejarah, dapat disimpulkan bahwa sebaiknya pelaku seni dan desain mengambil sikap optimistik terhadap Seni Kecerdasan Buatan, namun

tetap waspada. Pola-pola dan kecenderungan yang muncul menunjukkan bahwa disrupsi tetap terjadi, dan perubahan besar dalam industri dan paradigma seni rupa dan desain tentunya membawa kecemasan dan ketidakpastian. Namun ternyata dampaknya justru baik, di mana disrupsi-disrupsi tersebut membuka ruang-ruang baru interpretasi dan inovasi seni rupa dan desain. Dunia dan komunitas seni dan desain tidak perlu melihat isu ini sebagai ancaman namun kesempatan untuk kembali mendefinisikan seni rupa dan desain. Kita perlu memahami bahwa kecerdasan dalam Seni Kecerdasan Buatan sebagai sebuah mitos (*The Myth of the Machine*) untuk menghilangkan ketakutan atas teknologi ini (Broeckmann, 2019). Kecerdasan Buatan itu sama sekali tidak cerdas. Ia tidak memiliki intuisi, identitas, refleksi dan kemampuan memberikan makna (Mazzone & Elgammal, 2019), dan tidak mengerti konsep revisi.

Tentunya peran seniman dan desainer tidak akan tergantikan oleh Kecerdasan Buatan, selama teknologi kecerdasan buatan ditempatkan sesuai dengan kapasitasnya. Seni Kecerdasan Buatan harus dilihat sebagai alat, seperti kuas maupun aplikasi perangkat lunak untuk merancang karya seni rupa dan desain, bukan pengganti pekerja seni dan desain. Pemahaman filosofis akan aspek sosial dalam seni dapat menunjukkan bahwa kecerdasan buatan tidak dapat menghasilkan karya seni (Hertzmann, 2019). Kecerdasan Buatan perlu dilihat sebagai sebagai alat pendukung kreativitas manusia (*Co-creative AI*) (Wingström et al., 2022).

Artikel ini hanya terbatas pada hipotesa sikap menghadapi fenomena ini. Kajian yang dilakukan belumlah menjawab semua kecemasan dan kebingungan terkait kehadiran Seni Kecerdasan Buatan. Muncul pertanyaan-pertanyaan baru seperti: apakah mesin dapat menjadi pembuat karya seni dan desain? Apakah kecerdasan buatan dapat menjadi seniman? Apa peran seniman dan desainer dalam dunia baru ini? Bagaimana menghadapi permasalahan etis yang muncul dari kehadiran dan cara kerja Seni Kecerdasan Buatan? Perlu dilakukan pengembangan riset untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agüera y Arcas, B. (2017). "Art in the Age of Machine Intelligence". Arts 6, no. 4: 18. <https://doi.org/10.3390/arts6040018>
- Betancourt, M. 2020. "Disruptive Technology: The Avant-Gardness of Avant-Garde Art" CTHEORY. <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14580>
- Bramesco, C. (2019, January 18). How Spider-man: Into the Spider-verse Changed the Animation Game. Vulture. Retrieved March 31, 2023, from <https://www.vulture.com/2019/01/how-spider-man-into-the-spider-verse-changed-animation.html>
- Broeckmann, A. (2019). "The Machine as Artist as Myth" Arts 8, no. 1: 25. <https://doi.org/10.3390/arts8010025>

- Cetinic, E. & She, J. (2021). Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook.
- Codreanu, F. (2015). Art and Technology - The Role of Technological Advance in Art History. 10.13140/RG.2.1.3982.0960.
- Cramsie, P. (2010). The Story of Graphic Design. New York: Harry N. Abrams
- Davies, P. J. E., Denny, W.B. (2004). Janson's History of Art: Eighth Edition. London: Prentice Hall
- Filippova, A. Readymag Stories: April Greiman. Accessed on November 14 2022. <https://readymag.com/designstories/april-greiman/>
- Foley, J. (2022, September 7). AI-Generated Art Won A Fine Arts Competition – And Artists Are Up In Arms. Creative Bloq. Retrieved March 31, 2023, from <https://www.creativebloq.com/news/ai-art-wins-competition>
- Hencz, A. (2023). Ai Art and How Machines Have Expanded Human Creativity. Artland Magazine. Retrieved March 30, 2023, from <https://magazine.artland.com/ai-art/>
- Hertzmann, A. (2018). "Can Computers Create Art?". Arts 7, no. 2: 18. <https://doi.org/10.3390/arts7020018>
- Heryati (2017). Pengantar Ilmu Sejarah. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Huff, S. (2022, November 21). Is AI Making The Creative Class Obsolete? dot. LA. Retrieved March 31, 2023, from <https://dot.la/ai-art-taking-creative-jobs-2658354186.html>
- Hutson, J. , Jeevanjee, T. , Graaf, V. , Lively, J. , Weber, J. , Weir, G. , Arnone, K. , Carnes, G. , Vosevich, K. , Plate, D. , Leary, M. and Edele, S. (2022). Artificial Intelligence and the Disruption of Higher Education: Strategies for Integrations across Disciplines. Creative Education, 13, 3953-3980. doi: 10.4236/ce.2022.1312253.
- How Technology is Changing the Art World. Accessed on November 14 2022. <https://www.artdex.com/how-technology-is-changing-the-art-world-2/>
- Lee, A. W. (2022, December 27). AI Oo No, It's Always Too Soon to Sound the Death Knell of Art. Wired. Retrieved March 31, 2023, from <https://www.wired.com/story/art-history-photography-painting-dalle-ai/>

- Mazzone, M., and Elgammal, A. (2019). "Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence" *Arts* 8, no. 1: 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- Meggs, P. B. (2012). *Meggs' History of Graphic Design: Fifth Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Nayman, A. (2022, December 13). What James Cameron and 'Avatar' Did (and didn't do) for 3D Filmmaking. *The Ringer*. Retrieved March 31, 2023, from <https://www.theringer.com/movies/2022/12/13/23506729/james-cameron-avatar-3d-filmmaking-legacy>
- Obermeier, C. (2023, February 9). Ai and the democratization of art. *NeuralGallery*. Retrieved March 31, 2023, from <https://neural-gallery.com/blogs/news/ai-and-the-democratization-of-art>
- Rahman, F. (2017). "Menimbang Sejarah sebagai Landasan Kajian Ilmiah; sebuah Wacana Pemikiran dalam Metode Ilmiah." *El-Banat*, vol. 7, no. 1, 30 Jun. 2017, pp. 128-150. doi:10.54180/elbanat.2017.7.1.128-150.
- Salkowitz, R. (2022, October 12). Ai is coming for commercial art jobs. can it be stopped? *Forbes*. Retrieved March 31, 2023, from <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2022/09/16/ai-is-coming-for-commercial-art-jobs-can-it-be-stopped/?sh=6c96efca54b0>
- Schatzberg, E. (2012). From Art to Applied Science. *Isis*, 103(3), 555–563. <https://doi.org/10.1086/667979>
- Smithsonian Magazine (2011, March 1). What the Luddites Really Fought Against. *Smithsonian.com*. Retrieved March 31, 2023, from <https://www.smithsonianmag.com/history/what-the-luddites-really-fought-against-264412/>
- Strange, A. (2022, August 30). The Next Step for Dall-E and Midjourney is Animation. *Quartz*. Retrieved March 30, 2023, from <https://qz.com/the-next-step-for-dall-e-and-midjourney-is-animation-1849462801>
- Wagner, C. (2020). The Democratization of Art: Media and the Art of Publishing on Art. *Art Style, Art & Culture International Magazine*, 5(5), 93–113. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6371473>
- Wingström, R., Hautala, J. & Lundman, R. (2022). "Redefining Creativity in the Era of AI? Perspectives of Computer Scientists and New Media Artists". *Creativity Research Journal*. DOI: 10.1080/10400419.2022.2107850