

# **Redefinisi Karya Seni AI**

## **Analisis Visual Etika, Metafora, dan Eksplorasi Desain berbasis Kecerdasan Buatan**

**Shierly Everlin**

Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
severlin@bundamulia.ac.id

### **ABSTRAK**

Kecerdasan buatan (AI) semakin dapat menggantikan kemampuan manusia untuk melakukan berbagai hal, seperti yang terlihat di dunia kesehatan, transportasi, keuangan, dan hiburan. Seni kecerdasan buatan, yang kita sebut seni komputer, adalah bidang kreatif yang didasarkan pada konsep kecerdasan buatan futuristik. Bertentangan dengan kepercayaan populer bahwa mesin tidak dapat menciptakan seni, kemajuan teknologi telah memungkinkan bentuk seni baru. Program AI dapat menghasilkan berbagai bentuk seni seperti puisi, musik, seni visual, desain dan arsitektur. Aplikasi terbaru kecerdasan buatan dalam seni adalah pembuatan gambar untuk deskripsi bahasa alami (teks-ke-gambar), sangat meningkatkan efisiensi dan dampak transisi dari kreativitas ke visualisasi, di mana seniman dan non-seniman dapat memasukkan teks deskripsi untuk menghasilkan banyak gambar berkualitas tinggi. Penggunaan kecerdasan buatan dalam perancangan karya seni mulai banyak menuai kritik di kalangan komunitas seni. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan netnografi yang dikombinasikan dengan analisis konten kualitatif untuk menemukan posisi karya seni AI, proses kreativitas yang terlibat di dalamnya, dan etika desain yang diperlukan untuk menyikapi karya seni AI yang berkembang. Data objek penelitian yang diangkat adalah beberapa hasil kreativitas AI yang mewakili bidang seni, kriya, dan desain dengan platform utama Midjourney. Hasil dari penelitian ini adalah karya seni AI merupakan bentuk baru dari seni yang perlu dirangkul menjadi salah satu bentuk ekspresi yang dapat semakin meningkatkan daya kreasi di masa depan. Hal ini karena paradigma, proses konstruksi karya (penalaran), dan proses penciptaan mengikuti layaknya sebuah karya seni diciptakan. Dan untuk keberlangsungannya dalam ekosistem kreatif, perlu adanya sikap dan tindakan hukum yang tegas dan jelas agar pelaku kreatif baik konvensional dan modern dapat berjalan berdampingan tanpa mengalami (atau setidaknya meminimalisir) kerugian secara moral maupun materiil.

Kata Kunci: Seni komputansi, seni AI, kreativitas AI, generator AI

### **PENDAHULUAN**

#### **Kecerdasan Buatan**

Dewasa ini kecerdasan buatan (AI) semakin dapat menggantikan kemampuan manusia dalam melakukan sesuatu seperti yang terlihat dari AI buatan dalam

dunia kesehatan, transportasi, finansial, dan hiburan. AI mampu menggantikan kemampuan kognitif manusia dengan caranya yang mampu menerima informasi dalam format visual seperti warna, pola gambar, kode teks; format auditori seperti tekanan bunyi, nada suara, musik; dan format sensori seperti tekanan berat benda dan kecepatan gerak benda. Kecerdasan AI di bidang seni, yang kita sebut sebagai seni komputasi adalah bidang kreatif yang mengacu pada gagasan futuristik kecerdasan buatan. Berlawanan dengan kepercayaan pada umumnya bahwa mesin tidak dapat menciptakan seni, kemajuan teknologi memungkinkan munculnya bentuk seni baru. Program kecerdasan buatan dapat menghasilkan berbagai bentuk seni, seperti puisi, musik, seni visual, desain, dan arsitektur.

Aplikasi AI terbaru di bidang seni adalah generasi gambar berdasarkan deskripsi bahasa alami (teks-ke-gambar), yang meningkatkan efisiensi dan efek transformasi dari kreativitas ke visualisasi secara luas dimana artis dan non artis dapat memasukkan deskripsi teks untuk menghasilkan banyak gambar berkualitas tinggi. Ada beberapa generator AI yang tersedia untuk umum seperti DALL-E2, Midjourney, dan Craiyon. DALL-E dan DALL-E 2 adalah model pembelajaran mesin yang dikembangkan oleh OpenAI untuk menghasilkan gambar digital dari deskripsi bahasa alami, yang disebut "prompts". Sedangkan Midjourney adalah lab penelitian independen yang mengeksplorasi media pemikiran baru dan memperluas kekuatan imajinatif spesies manusia. Dan Craiyon - sebelumnya DALL-E mini, adalah model AI yang dapat menggambar gambar dari perintah teks apa pun.

Pemanfaatan AI untuk merancang karya seni mulai menuai banyak kritik di komunitas seni ketika seorang desainer video game, Jason Allen, yang berbasis di Colorado memenangkan hadiah pertama di Colorado State Fair dalam kategori seni digital. Karyanya yang berjudul *Théâtre D'opéra Spatial*, dibuat menggunakan Midjourney1, yaitu model generator AI yang menghasilkan gambar dengan menggunakan petunjuk tekstual. Perdebatan ini berpusat pada kekhawatiran akan kemajuan teknologi dalam ruang seni digital yang berdampak secara ekonomi dimana keuntungan dan kekuatan senimasi beralih ke seniman digital atau sang pemilik infrastruktur komputasi. Walaupun sebagian besar proses generasi gambar berperan dalam kemenangan karya Allen, namun tidak hanya isu sangat terbatasnya cakupan upaya artistik Allen dibandingkan dengan seniman lain yang bersaing dengannya dalam kategori tersebut, namun lebih kepada masa depan seniman dan karya seni itu sendiri. Proses artistik kreatif seniman dan hasil karyanya seolah direndahkan dan dapat 'hilang' sehingga mendistorsi persepsi manusia terhadap interpretasi makna dibalik sebuah gambar.

## **KAJIAN TEORI**

### **Actor-Network theory (ANT)**

Teori jaringan aktor (ANT), juga dikenal sebagai sosiologi penerjemahan, didasarkan pada pemahaman hubungan antara aktor manusia dan non-manusia (Buraga, n.d.; Desai et al., 2017) Dikatakan bahwa bidang kecerdasan buatan, khususnya interaksi antara manusia dan kecerdasan buatan, bisa mendapatkan keuntungan dari wawasan yang terkandung dalam pandangan teori reaktor. Dengan karya

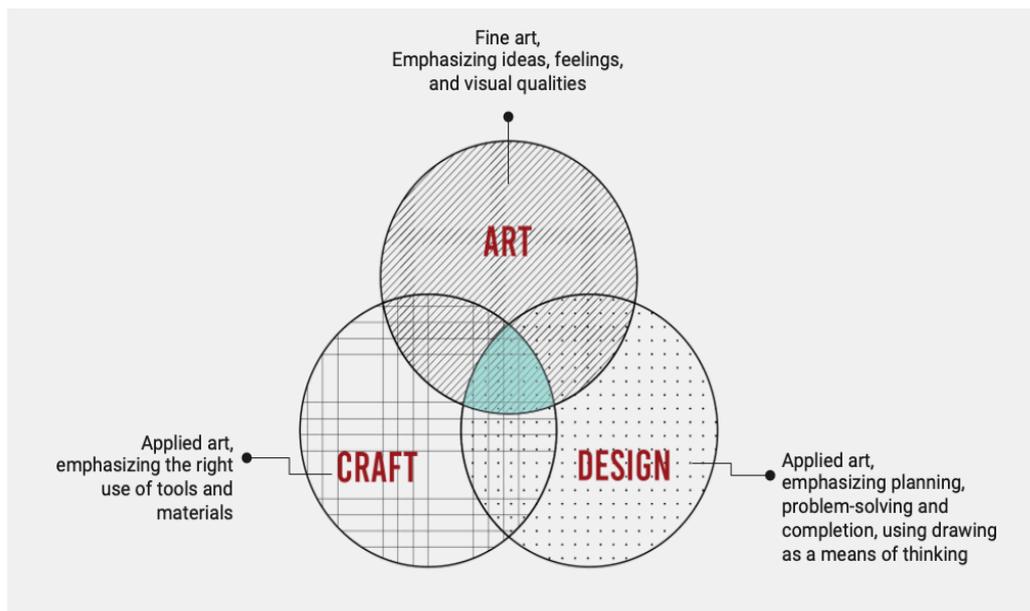
Bruno Latour, Michael Callon, dan John Law pada pertengahan 1980-an, STS (studi sains dan teknologi) menggunakan ANT untuk menyatakan bahwa orang dan benda memiliki hak yang sama. Para sarjana yang menggunakan ANT tertarik untuk menganalisis dinamika antara manusia dan bukan manusia karena mereka percaya pada gagasan bahwa dunia dibangun di persimpangan dua atau lebih aktor manusia atau bukan manusia (Desai et al., 2017). ANT memperkenalkan konsep materialitas relasional, di mana semua entitas memperoleh validitas dalam kaitannya dengan yang lain. Teori Aktor-Jaringan menawarkan lensa untuk memahami peran teknologi dalam konteks sosial (Cresswell, Worth, & Sheikh, 2010)

Epistemologi dan ontologi melihat dunia sebagai terdiri dari jaringan yang mungkin termasuk orang, konsep dan ide - yang semuanya disebut aktor (Cresswell et al., 2010). Sistem interaksi antara manusia dan bukan manusia inilah yang disebut teori aktor-jaringan sebagai aktor ulang. Kedua konsep tersebut dihubungkan dalam upaya untuk menjembatani kesenjangan antara agensi dan struktur. Menurut Latour (2005), "aktan" adalah entitas yang memiliki kekuatan untuk menyebabkan perubahan dan pada gilirannya diubah oleh tindakan aktor lain (Desai et al., 2017)

### **Seni, Kriya, dan Desain**

Teknologi digital telah menjadi wadah untuk menerima ekspresi seni publik karena kemampuannya memfasilitasi objek seni dan organisasi yang memproduksinya. Akhirnya, perpaduan yang berhasil antara seni, teknologi, organisasi dan ekonomi merupakan perpaduan yang mengalir dalam sungai pembangunan menuju kejayaan umat manusia. Teknologi ini memungkinkan siapa saja membuat platform untuk membuat, menyimpan, mendistribusikan, dan menggunakan media. Oleh karena itu, teknologi digital menjadi *platform* penting untuk produksi karya seni - karya seni atau pengalaman artistik. Bahasa media dikembangkan selain bahasa digital (Langi, 2007)

Perancang (perancang, seniman, dan pengrajin) masih harus menggunakan metode untuk menyelesaikan masalah berdasarkan aturan logika empiris pada awal abad ke-20, setelah itu perannya digantikan oleh komputer. Sekarang perancang memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya dalam bentuk menyelesaikan banyak masalah komputer yang rumit dengan mesin canggih. Perancang hanya tinggal membuat beberapa variasi, modifikasi dan kreasi digital sesuai keinginan. Komputer telah menjadi bagian integral dari seni, desain, dan kerajinan, dan merupakan bagian integral dari keseluruhan proses desain, mulai dari pengumpulan data desain, analisis, presentasi hingga simulasi pengujian. Komputer grafik menjadi populer di kalangan seniman, desainer, dan pengrajin, karena selain memudahkan pekerjaan, tampilan gambar juga semakin ideal.



**Gambar 1 Relasi Seni, Kriya, dan Desain (Sumber: Data Pribadi, 2022)**

## Seni

Seni dapat diinterpretasikan dari sisi representasi, bentuk, ekspresi, sikap estetika, kerangka institusional, dan anti-esensialisme. Selain itu, seni sendiri telah mengembangkan posisinya yang menekankan pada aspek kontinuitas dan kebergantungan secara historis. Satu-satunya klaim universal untuk seni adalah bahwa seni adalah bentuk praktik hasil respon atas suatu peristiwa dimana ekspresi dalam seni tidak konstan dan terikat erat dengan kekhususan praktik yang beragam. (Hudson-Miles & Broadey, n.d.) Asal mula seni berada dalam mode bentuk sosial dan struktur sosial. Tindakan individu dari produksi artistik adalah bagian dari rangkaian rantai penandaan yang berkelanjutan yang tersebar di seluruh struktur makna umum seperti yang terwujud pada saat itu. Singkatnya, tindakan tersebut bersifat aditif atau mengganggu. Sebaliknya, teori institusional berisiko menjelaskan produksi, tampilan, dan penerimaan artistik dengan cara yang membuat muatan mengganggu dari karya individu tidak dapat dijelaskan. Akhirnya, “sikap estetik” telah dikritik karena menyarankan pengalaman seni modern yang diuniversalkan, di luar titik referensi nasional, politik, sejarah, atau budaya, menyamakan karakter yang didominasi kulit putih, borjuis, barat-sentris, patriarkal, dan heteronormatif. wacana dan basis kekuatan artworld. Pada saat yang sama, tindakan estetika dapat bekerja melawan normativitas, mengungkap perbedaan, dan heterogenitas, dan disensus dalam komunitas yang dianggap masuk akal (Derrida, 1987; Rancière, 2010).

Dari de Man disimpulkan bahwa seni harus memperhatikan makna literalnya, yang lahir dari kekhususan materi dan konteksnya. hasil interaksi paradoks antara materialitas dan signifikansi, yang memungkinkan untuk membuat kesimpulan terbatas bahwa fungsi intrinsik (representasi, bentuk, dan ekspresi) hidup berdampingan dengan penentu ekstrinsik (sikap estetika dan kelembagaan).

## **Kriya**

Kriya dimaknai dalam konteks masa lampau sebagai karya seni yang unik dan khas yang mengandung nilai estetika, simbolik, filosofis dan fungsional serta kandungan grafis dalam pembuatannya. Kriya dalam konteks kekinian memberikan makna yang berbeda dengan kriya sebelumnya (Arifin, 2016). Perbedaan ini bermula dari perbedaan motivasi yang melatarbelakangi lahirnya konsep tersebut. Dalam kaitan ini, Asmujo (Asmujo, 2000) mengatakan bahwa konsep “kriya” mengalami perubahan makna, jika kita mengingat bahwa konsep seni juga mengalami perubahan. Maknanya cukup jauh dari makna lamanya. Istilah bahasa Inggris art berasal dari istilah latin *art*, yang memiliki arti yang sama dengan bahasa Yunani *techne*, yang artinya kurang lebih sama dengan pengertian *craft* atau *skill* dalam bahasa Inggris saat ini. Kriya memiliki arti lain dalam konteks masa kini yaitu; seni yang tindakannya; (1) mampu menghasilkan produk fungsional profesionalisme tinggi karena ekonomi komersial, dan (2) juga mampu menghasilkan produk artistik yang merupakan ekspresi individu karena apresiasi artistik.

## **Desain**

Desain adalah disiplin studi dan praktik yang berfokus pada interaksi antara seseorang — seorang ‘pengguna’ — dan lingkungan buatan manusia, dengan mempertimbangkan pertimbangan estetika, fungsional, kontekstual, budaya, dan sosial. Sebagai disiplin formal, desain adalah konstruksi modern. Konkretnya, pengalaman desain sebagian besar orang berasal dari interaksi sehari-hari mereka dengan objek fisik, ruang yang dibangun, dan lingkungan digital. Kita berinteraksi dengan apa yang ada di sekitar kita, dan satu sama lain, melalui konstruksi yang dirancang. Pakaian, perangkat, transportasi, antarmuka pengguna, lanskap, kota, bahkan kursi tempat Anda duduk, semuanya dirancang oleh seorang desainer. Di luar atribut fungsional dan formalnya, artefak yang dirancang ini memengaruhi makna budaya, mengekspresikan, mencerminkan, dan bahkan membentuk norma budaya. Bidang desain terdiri tidak hanya dari para praktisi tetapi juga para pendidik, penulis, jurnalis, kritikus dan peneliti; menghasilkan kanon teoretis yang kaya. (Ico-D, n.d.)

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan netnografi yaitu penelitian yang vektornya lebih berpusat pada manusia, partisipatif, pribadi, sosial dan emosional (Kozinets, Dolbec, & Earley, 2014). Berlawanan dengan etnografi, metode netnografi tidak melibatkan bentuk interaksi luring apa pun. Manfaat lebih dari netnografi adalah bahwa pengumpulan data dapat dikumpulkan seluruhnya dengan cara yang tidak mencolok (Sandlin, 2007) dan “jauh lebih sedikit memakan waktu dan lebih mudah menguraikan deskripsi” daripada etnografi (Kozinets, 2010) dimana diperlukan ketidakterlibatan dan adopsi sikap pengamatan sepenuhnya, yang dianggap tidak mengganggu dan bebas dari bias peneliti (Costello, McDermott, & Wallace, 2017)

Netnografi, di satu sisi, dapat dengan mudah dikombinasikan dengan metode lain untuk memperoleh hasil yang lebih kompleks. Dalam hal ini, selain melakukan

studi literatur pada perkembangan generator AI dan seni AI yang ada di dunia maya, perlu adanya pemahaman makna dan nilai terhadap hasil karya seni AI itu sendiri melalui analisis konten kualitatif. Analisis konten adalah cara menerjemahkan data untuk memahami audiens yang diteliti. (Stemler, 2015) dimana tujuan analisis isi adalah untuk mengubah dan menganalisis “catatan lapangan pengamatan untuk mengidentifikasi tema utama dari catatan” (Kumar, 2014). Demikian pula, (Hsieh & Shannon, 2005) menggambarkannya sebagai cara untuk mengeksplorasi fenomena tertentu secara subyektif melalui “proses klasifikasi sistematis dari pengkodean dan identifikasi pola”. Pada penelitian ini, analisis konten kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil karya yang dihasilkan oleh beberapa seniman AI yang dipublikasikan di media sosial maupun laman resminya. Sifat analisis konten secara eksploratif ini memerlukan pendekatan induktif dengan tidak menentukan hipotesa apapun (Mayring, 2014). Beberapa data yang dikumpulkan adalah perwakilan karya beberapa seniman murni, yang terekspos dengan generator AI. Data ini dianalisis dan diidentifikasi menjadi beberapa kategori berdasarkan relevansinya. Selama pengkodean, frekuensi kategori dicatat dalam uraian kode, yang mendukung evaluasi data yang dikumpulkan. Kategori yang diambil dalam penelitian ini adalah fungsi intrinsik dan penentu ekstrinsik dari karya-karya yang diseleksi. Karya seni AI dalam penelitian ini tidak hanya seni murni, namun karya kriya dan desain juga termasuk dalam karya seni AI.



**Gambar 2 Diagram Alir Sederhana Netnografis Kozinets untuk Materi Empiris**  
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Analisis netnografi yang dikombinasikan dengan analisis konten kualitatif ini untuk menjawab beberapa pertanyaan yaitu:

1. Apakah suatu karya dapat diakui karya seni tanpa seorang seniman?
2. Sifat kreativitas apakah yang terlibat dalam menghasilkan gambar dengan sintesis teks-ke-gambar?
3. Bagaimanakah secara etika desain menyikapi fenomena ini?

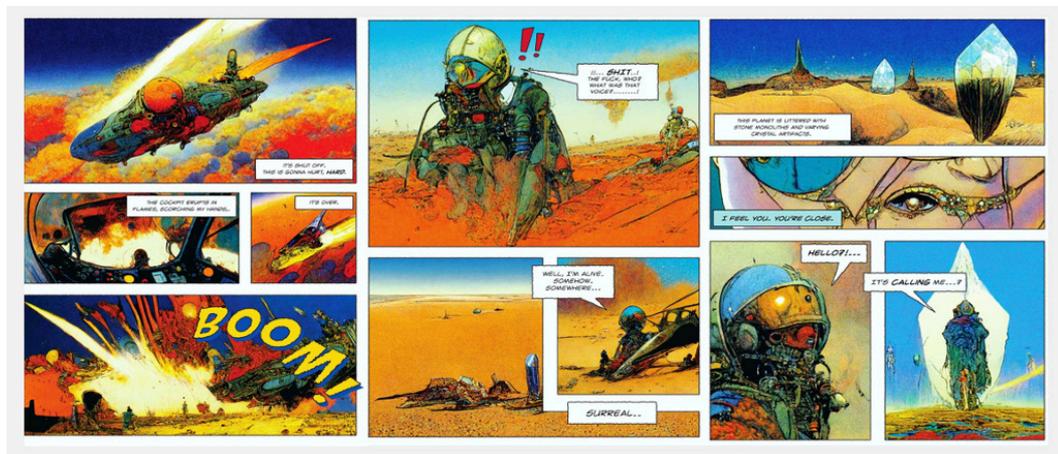
## **PEMBAHASAN**

Analisis data dilakukan pada beberapa karya yang dihasilkan oleh seniman/desainer yang menggunakan AI generator dalam karyanya. Dilthey (1986) dalam

(Kleden & Probonegoro, 2004) membedakan dua bentuk karya seni, yakni karya seni yang disebutnya otentik dan karya yang tidak otentik. Karya yang tidak autentik tidak dapat berbicara tentang kandungan spiritual senimannya, karena karya semacam itu hanyalah ilusi. Sebuah karya seni memiliki bentuk yang pasti, terlihat dan permanen. Kualitas karya yang otentik dan unik inilah yang membuat ekspresi menempati posisi sentral antara pengetahuan dan tindakan yang terkait dengan kehidupan, yang dapat diamati, direfleksikan, dan diteorikan.

### Komik Pendek AI “The terrible misfortunes of an intergalactic traveller”

Karya Jordan Booker, seorang seniman dan desainer freelancer dari Australia yang berjudul “The terrible misfortunes of an intergalactic traveller” pada bulan Juni 2022. Karya ini bercerita tentang adanya kecelakaan dimana sang tokoh mendarat di planet asing. Tokoh protagonis ini berhasil melewati lanskap surealis dimana sementara ada dua entitas kuat yang berusaha untuk memikat mereka.



Gambar 3 Karya seni AI Jordan Booker, “The terrible misfortunes of an intergalactic traveller” (Sumber: Booker, 2022)

Komik pendek ini dihasilkan sepenuhnya menggunakan generator AI Midjourney. Booker menulis dialognya dan melakukan pengeditan serius dan bereksplorasi dengan petunjuk tekstualnya, sementara visualisasi dalam komik dihasilkan sepenuhnya oleh perangkat lunak. Walaupun dalam pembuatan komik ini, proses visualisasi tidak dikerjakan secara langsung olehnya namun menggunakan generator AI sebagai eksekutor, Booker tetap memberikan batasan, arahan, dan *framing* kepada generator AI agar visualisasi komik dapat sesuai dengan alur cerita dan pengayaan komik yang diinginkan.

Visualisasi karya komik ini sepenuhnya menggunakan petunjuk tekstual Midjourney sedangkan penggunaan panel komik dan balon kata semuanya dikerjakan oleh seniman sendiri. Booker tidak mengungkapkan rangkaian petunjuk tekstual umum yang dia gunakan. Namun melihat dari pembahasan yang ia utarakan, pengerjaan komik menggunakan generator AI bukan lantas menjadi hal yang mudah sementara di lain sisi, eksperimen ini merupakan tantangan tersendiri bagi dirinya.

### **Koleksi Mode AI “AI x WES ANDERSON x FASHION COLLECTION”**

Carlos Paboudjian adalah anggota tim kreatif VMLYandR, yang menggunakan kecerdasan buatan untuk membuat karya seni. Paboudjian menggunakan alat kecerdasan buatan, yaitu DALL-E-2 dan Midjourney, untuk menangkap gambar pelukis terkenal Meksiko Frida Kahlo pada garmen tersebut. Eksperimen Paboudjian terinspirasi dari kreativitas Wes Anderson. DALL-E-2 dan Midjourney adalah bagian dari teknologi kecerdasan buatan canggih yang memfasilitasi konversi teks berdasarkan deskripsi bahasa alami (dalam bahasa alami) menjadi gambar yang realistis. Perjalanan pengguna AI dalam dunia desain telah berevolusi menjadi titik kreasi yang mampu menghadirkan kreativitas, proses misterius, intuitif, dan penuh teka-teki melalui deskripsi sederhana.



**Gambar 4 Koleksi Mode Carlos Paboudjian yang terinspirasi Wes Anderson  
(Sumber: Booker, 2022)**

Penamaan koleksi mode Carlos seolah-olah menempatkan AI sebagai ‘seorang seniman’ yang berkolaborasi dengan dirinya dalam menciptakan karya. Dalam publikasi rangkaian karya-karyanya yang menggunakan generator, Carlos tidak mencantumkan petunjuk tekstual umum yang dia gunakan. Gaun-gaun yang dibuat dengan media generator AI ini penuh dengan warna-warna pastel.

Wesley Wales Anderson adalah sutradara, produser, penulis skenario, dan aktor Amerika. Ia dikenal sebagai sutradara untuk film naratif dan visualnya yang khas. Beberapa hasil karyanya adalah *The Grand Budapest Hotel*, *Moonrise Kingdom*, dan banyak film hebat lainnya terkenal karena menggunakan warna primer dan simetri dalam karya-karyanya. Bagian dari gaya yang menonjol dalam gambar yang dihasilkan harus dikreditkan kepada Milena Canonero, seorang desainer kostum yang pernah mengerjakan film-film Wes Anderson seperti *The Life Aquatic dengan Steve Zissou*, *The Darjeeling Limited*, *The Grand Budapest Hotel*, dan *The French Dispatch*.

## Karya Ilustrasi dan Konsep Arsitektur AI dengan Platform Midjourney



**Gambar 5 Karya Ilustrasi dan Konsep Arsitektur AI karya Osama. G, Will Garner, dan VASE Studio (Sumber: Instagram , 2022)**

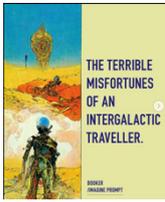
Karya pada baris pertama di Gambar 5 adalah beberapa contoh karya ilustrasi yang terkurasi di laman Instagram Midjourney.design. Pada laman tersebut, hampir keseluruhan karya yang dipublikasikan mencantumkan petunjuk tekstual yang dipakai dalam perancangan karyanya. Tentu saja petunjuk tekstual ini mengalami banyak tahap pengembangan tekstual turunan hingga menjadi karya jadi. Berbeda dengan karya-karya yang dipublikasikan di laman Instagram Midjourney,architecture pada baris kedua Gambar 5. Karya-karya tersebut hampir secara keseluruhan tidak melampirkan petunjuk tekstual apapun kepada penikmat karya. Selain tidak dapat menduga secara pasti proses karya seni yang dihasilkan, hasil karya seni sebelumnya yang mungkin 'terpakai' dalam proses perancangan karya seni ini tidak mendapatkan ruang apresiasi yang selayaknya.

Dari sisi hukum, penggunaan hasil karya seni milik orang lain juga belum diatur secara khusus. Lionel Bently dari Pusat Hukum Hak Kekayaan Intelektual dan Informasi, mengatakan bahwa umumnya menggunakan gaya orang lain bukanlah pelanggaran atas hak cipta. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh The Design and Artists Copyright Society (DACS) bahwa mereka tidak menentang adanya penggunaan AI dalam seni. Direktur Pusat Hukum KI dan Informasi bahkan mengatakan bahwa seorang seniman perlu menunjukkan bahwa keluaran AI telah mereproduksi sebagian besar ekspresi kreatif asli mereka dalam karya seni

tertentu yang digunakan untuk melatih AI. Hal ini seandainya memungkinkan - tidak banyak seniman yang memiliki sarana untuk melawan pertempuran hukum seperti itu. Karya yang digunakan oleh sistem gambar AI secara komersial sebaiknya perlu diberi penghargaan secara adil dan diberikan kendali atas karya mereka. Saat ini belum ada perlindungan bagi seniman untuk dapat mengidentifikasi karya dalam *database* generator AI yang sedang digunakan maupun yang dieliminasi dalam penciptaan karya. Sehingga disarankan perlu adanya pengaturan baru lisensi *Creative Commons* terhadap penggunaan AI.

Berikut terlampir dalam Tabel 1 hasil rekapitulasi analisis kode dari seleksi karya-karya seni AI yang mewakili rentang publikasi karya seni AI di dunia maya saat ini.

**Tabel 1 Tabel Hasil Analisis Karya AI (Sumber: Data Pribadi, 2023)**

<b>Karya</b>	<b>Jenis Karya &amp; Perancang</b>	<b>Generator AI &amp; petunjuk tekstual</b>	<b>Fungsi Intrinsik</b>	<b>Penentu Ekstrinsik</b>
	<p>Komik pendek, Jordan Booker, "The terrible misfortunes of an intergalactic traveller"</p>	<p>Generator AI: Midjourney, Petunjuk tekstual: tidak disebutkan, Deskripsi: karya ini memerlukan proses panjang, terutama dalam menjaga konsistensi visual karakter dan kesinambungan alur cerita</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal <b>bentuk:</b> otentik, seni populer <b>ekspresi:</b> narasi cerita fantasi</p>	<p>sikap estetika: apresiasi empatik dan estetis kelembagaan: Moebius Production</p>
	<p>Koleksi mode, Carlos Paboudjian, "AI x WES ANDERSON x FASHION COLLECTION"</p>	<p>Generator AI: DALL-E-2 dan Midjourney, Petunjuk tekstual: tidak disebutkan, Deskripsi: karya ini memadupadankan karakteristik visual Wes Anderson, dimana Wes sendiri banyak terpengaruh dari gaya visual Milena Canonero.</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer <b>ekspresi:</b> <i>dreamy</i>, fantasi</p>	<p>sikap estetika: apresiasi empatik dan estetis kelembagaan: VMLYandR</p>

	<p>Ilustrasi, Try4Ce, N/A</p>	<p>Generator AI: Midjourney,,  Petunjuk tekstual:  beautiful queen of thieves in the style of artgerm, pino daeni, yoji shinkawa, crimson and black, Ana De Armas, Kate Upton, Charlize Theron, Selena Gomez, Alice Pagani, detailed eyes, iridescent eyes</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal  <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer  <b>ekspresi:</b> <i>gothic</i>, fantasi</p>	<p>sikap estetik: apresiasi empatik dan estetis  kelembagaan:  midjourney. design</p>
	<p>Ilustrasi,, Keal, N/A</p>	<p>Generator AI: Midjourney,  Petunjuk tekstual:  a beautiful young woman, keira knightley, pale skin, black long hair, she sits on throne, playing chess alone, deathly appearance, gothic, elegance, black dress, arms covered in silk, dark atmosphere, saint, dark queen, Will Murai, Bayard Wu, James Jean, J.C. Leyendecker, Dean Cornwell, Frank Frazetta, Ilya Repin, William Waterhouse, Howard Pyle, queen gambit, 4k</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal  <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer  <b>ekspresi:</b> <i>mimesis</i>, fantasi</p>	<p><b>sikap estetik:</b> apresiasi empatik dan estetis  <b>kelembagaan:</b>  midjourney. design</p>
	<p>Ilustrasi, shawknwhyte, N/A</p>	<p>Generator AI: Midjourney,  Petunjuk tekstual :  epic wide shot, award winning national geographic photography, stunning, cinematic, volumetric, beautiful environment, gopro footage of cyberpunk war soldier, futuristic gas mask, in the style of lisa frank</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal  <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer  <b>ekspresi:</b> tech wear, dystopia, fantasi</p>	<p><b>sikap estetik:</b> apresiasi empatik dan estetis  <b>kelembagaan:</b>  midjourney. design</p>

	<p>Konsep arsitektur,  Osama Elghamry,  "Pinky Segmented Curved Architecture"</p>	<p>Generator AI: Midjourney,  Petunjuk tekstual: -  Deskripsi: Osama sendiri sebagai desainer arsitek perusahaan Stantec, Kanada yang banyak mengembangkan karya dengan fokus lingkungan yang berkelanjutan.</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal  <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer  <b>ekspresi:</b> <i>parametric</i>, utopia</p>	<p><b>sikap estetik:</b> apresiasi empatik dan estetis  <b>kelembagaan:</b> midjourney. architecture</p>
	<p>Konsep arsitektur,  Will Garner,  "Countryside pyramid"</p>	<p>Generator AI: Midjourney dan Stable Diffusion  Petunjuk tekstual: -  Deskripsi: Will Garner sebagai desainer arsitektural dan pioner desain AI untuk bangunan sedang melakukan studi mengembangkan daerah pedesaan di Inggris</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal  <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer  <b>ekspresi:</b> <i>rural</i>, utopia</p>	<p><b>sikap estetik:</b> apresiasi empatik dan estetis  <b>kelembagaan:</b> midjourney. architecture</p>
	<p>Konsep arsitektur,  VASE studio</p>	<p>Generator AI: Midjourney dan Stable Diffusion  Petunjuk tekstual:  a futuristic silver glass building with smooth organic curved contours emerging from its forest surroundings, 8K hyper realistic  Deskripsi:  Arsitektur bisa harmonis, bisa juga kontras. Dalam beberapa kasus, ini bisa menjadi dua hal sekaligus.</p>	<p><b>representasi:</b> identitas multikultural-eksternal  <b>bentuk:</b> tidak otentik, seni populer  <b>ekspresi:</b> futuristik, utopia</p>	<p><b>sikap estetik:</b> apresiasi empatik dan estetis  <b>kelembagaan:</b> VASE Studio</p>

Penciptaan karya seni berbasis AI dilekatkan dengan budaya, sejarah, dan kerangka kelembagaan yang secara langsung berinteraksi dengan proses kreatif seniman itu sendiri. Kurangnya kesadaran/intelektual manusia akan membuat AI tidak mengerti apa yang dilakukannya dan hanya merupakan serangkaian model statistik yang menghitung peluang yang menguntungkan melalui variasi yang sangat besar karena AI tidak dapat menciptakan seni, tetapi dapat menciptakan pola yang kemungkinan besar akan dianggap penonton sebagai seni. Seniman manusia, sebagai penulis, selalu menjadi dalang di balik bekerja, dan komputer adalah alat. Namun, teknologi AI tidak seperti alat tradisional. Keacakannya mengubah cara manusia mengendalikannya. Sebagai pemicu pencetus inspirasi, seniman berkolaborasi dengan agensi AI untuk meningkatkan proses artistik.

Selama proses kreatif seni AI, para seniman memilih algoritma AI yang sesuai dengan niat untuk menciptakan karya seni, dan penerimaan penonton adalah langkah penting yang menentukan apakah itu „seni”.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan dari penelitian ini yang pertama adalah karya AI, baik itu berupa karya seni, kriya, ataupun desain dapat berdiri dan diakui menjadi sebuah karya seni utuh bahkan tanpa melekatnya kehadiran seorang seniman sepanjang proses penciptaan. Gagasan kolaborasi dimana penggunaan AI lebih sebagai alat untuk membantu proses kreatif dan untuk mendukung peningkatan potensi kreatif manusia. AI telah terbukti memainkan peran penting dalam praktik kreatif, baik sebagai alat untuk inspirasi atau sebagai sarana untuk mengekspresikan ide secara visual. AI sebagai bentuk baru dari seni. Mengingat penonton memutuskan apa yang dianggap sebagai seni dan apa yang tidak, atau apa yang kreatif, penting untuk mengeksplorasi pendapat ini untuk memprediksi masa depan fenomena baru ini. Pengakuan ini tampaknya berarti akhir dari kreativitas manusia bagi banyak orang, tetapi bagi orang lain, itu tidak lain adalah kesempatan untuk meningkatkan kreativitas.

Simpulan berikutnya adalah tahapan sifat kreativitas yang terlibat pada saat perancangan gambar dengan sintesis teks ke gambar. Pada tahapan teknis, semantik, dan afektif, karya seni AI sangat berpotensi dikategorikan sebagai karya seni pada umumnya. Selama seniman/desainer/kriyawan memang menjalankan proses perancangan dari sketsa konsep, pengembangan detail petunjuk tekstual, hingga penyelesaian karya dengan baik dan tidak murni hanya menulis petunjuk tekstual, maka sudah sepantasnya karya tersebut ‚dibuat’ oleh sang seniman (*artist/designer*). Jika upaya satu-satunya adalah menuliskan petunjuk tekstual, akan lebih tepat definisinya adalah sebagai penulis (*author*). Sedangkan jika proses pengerjaan hanya secara acak mengubah parameter algoritma dan petunjuk tekstual pada generator AI untuk menghasilkan sesuatu yang acak pula (hanya mengejar sisi estetika tanpa konsep), maka generator AI adalah penciptanya.

Beranjak ke sisi etika penciptaan karya seni AI, memang diperlukan diskusi panjang antar lembaga HKI, asosiasi desain, dan para perancang karya dari berbagai sektor industri kreatif. Isu seniman yang akan tergantikan oleh mesin, penyalahgunaan *deep fake*, hingga narasi *dystopian* dimana mesin menyadari keberadaannya dan memutuskan untuk mengakhiri umat manusia memang menjadi kekhawatiran tersendiri. Namun, dengan adanya tindakan atau langkah hukum baik secara moral maupun materiil yang diambil atas kepemilikan karya seni AI setidaknya dapat memberikan ruang apresiasi bagi para seniman yang karyanya ‚diambil’ dan atau ‚terlibat’ menjadi karya seni baru. Pencantuman prompt dasar seperti yang dilakukan dalam Instagram *midjourney.design* juga salah satu contoh kecil yang patut diapresiasi, karena walaupun secara proses artistik seniman dan generator AI saling terlibat, kepemilikan karya asli seharusnya tetap mendapatkan kredit. Karya-karya seni yang digunakan secara komersial dalam sistem desain AI idealnya mendapatkan kompensasi yang adil dan memiliki kendali atas pekerjaan mereka. Saat ini, karya seni para seniman tidak terlindungi dari proses identifikasi karya yang digunakan atau dihapus dari database generator AI. Selain itu, lisensi *Creative Commons* harus didefinisikan ulang dalam hal penggunaan kecerdasan

buatan walaupun bukan menjadi hal yang tidak mungkin bagi orang-orang kreatif untuk bertindak sebagai 'klien' atau rekan kerja' kecerdasan buatan daripada pencipta karya seni nyata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2016). Kriya Dan Desain Menuju Perkembangan Kekriyaan Indonesia. *Jurnal Disprotek*, 7(2), 1–12.
- Asmujo. (2000). *Dilema Pendidikan Kriya” dalam Refleksi Seni Rupa Indonesia: Dulu, Kini dan Esok* (Baranul Anas, Ed.). Jakarta: Balai Pustaka.
- Buraga, A. (n.d.). *The emergence of the type-generated AI art community*.
- Costello, L., McDermott, M., & Wallace, R. (2017). Netnography. *International Journal Of Qualitative Methods*, 16(1).
- Cresswell, K. M., Worth, A., & Sheikh, A. (2010). Actor-network theory and its role in understanding the implementation of information technology developments in healthcare. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 10(1), 67. <https://doi.org/10.1186/1472-6947-10-67>
- Derrida, J. (1987). *The Truth in Painting* (G. Bennington & I. McLeod, Ed.). Chicago: University of Chicago Press.
- Desai, A., Zoccatelli, G., Adams, M., Allen, D., Brearley, S., Rafferty, A. M., ... Donetto, S. (2017). Taking data seriously: The value of actor-network theory in rethinking patient experience data. *Journal of Health Services Research and Policy*, 22(2), 134–136. <https://doi.org/10.1177/1355819616685349>
- Dilthey, W. (1986). *The Hermeneutic Reader: Text of the German Tradition from the Enlightenment to the Present*. Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative health research*, 15(9), 1277–1288. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177%2F1049732305276687>
- Hudson-Miles, R., & Broadey, A. (n.d.). What is a work of art? Diambil dari Rebus Community website: <https://press.rebus.community/intro-to-phil-aesthetics/chapter/what-is-a-work-of-art/>
- Ico-D. (n.d.). What is design? Diambil dari International Council of Design website: <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>
- Kleden, N., & Probonegoro. (2004). Ekspresi Karya (Seni) dan Politik Multikultural : Sebuah Pengantar. *Jurnal Politik*, 1(1), 106–131.
- Kozinets, R., Dolbec, P., & Earley, A. (2014). *Netnographic Analysis: Understanding Culture through Social Media Data* (Sage Handb). London: Sage.
- Kozinets, R. V. (2010). *The Method of Netnography*. In R. V. Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Sage.

- Kumar, R. (2014). *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners* (4 ed.).
- Langi, A. Z. R. (2007). *Teknologi Digital Sebagai Platform Inovasi Nilai Artistik Bagi Komunitas Masyarakat*. Bandung.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Mayring, P. (2014). *Qualitative Content Analysis: Theoretical Background and Procedures*. Klagenfurt.
- Rancière, J. (2010). *Dissensus: On Politics and Aesthetics* (Translated by Steven Corcoran, Ed.). London and New York: Continuum.
- Sandlin, J. (2007). Netnography as a consumer education research tool. *International Journal Of Consumer Studies*, 31(3), 288–294.
- Stemler, S. E. (2015). *Content Analysis*. In R. Scott, S. Kosslyn, & M. Buchmann, *Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1002/9781118900772>
- Vallance, C. (2022). “Art is dead Dude” - the rise of the AI artists stirs debate. Diambil dari BBC website: <https://www.bbc.com/news/technology-62788725>