



PENGARUH KECERDASAN BUATAN DALAM PROSES PENCIPTAAN SENI DAN DESAIN

Aryanto Nur¹, Gilang Ramadhan², Restu Kelana Wahyudimas³,
Muhamad Adlildzil Arifah⁴, Risel Sujaya⁵

¹⁻⁵Fakultas Teknik Informatika Universitas Binasarana Informatika

¹aryantonur@yahoo.com, ²gilangrmdhnnn23@gmail.com, ³restukelanadimas@gmail.com

⁴rayhanfirzy123@gmail.com, ⁵riselkmy50@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi yang diwakili oleh kecerdasan buatan, kreasi seni menjadi semakin kaya, dan ekspresi konten menjadi cerdas, interaktif, didorong oleh data, membuat hubungan antara teknologi, seni, dan manusia semakin dekat, membawa peluang bagi pengembangan interaksi. Teknologi kecerdasan buatan bertujuan untuk mereplikasi pikiran manusia dengan sempurna, memungkinkan respons alami berdasarkan lingkungan sekitar, mendekode emosi, mengenali sifat manusia dalam rentang energi. Didorong oleh teknologi *AI*, seni interaktif tidak lagi berfokus pada pengalaman sensorik audiovisual tunggal tetapi lebih pada ekspresi artistik terintegrasi yang sangat interaktif, kinetik, dan emosional, berdasarkan studi perilaku manusia alami dan indra terintegrasi, dikombinasikan dengan kecerdasan. Dalam penelitian ini, kami memilah persimpangan pengembangan teknologi *AI* dan aliran ekspresi seni interaktif pada garis waktu berdasarkan perkembangan historis dan menganalisis hubungan dekonstruktif antara keduanya dari perspektif makro perkembangan historis teknologi dan seni. Pertama, berdasarkan konotasi konseptual, sejarah pengembangan, aplikasi teknis, dan pandangan singularitas *AI*, kami mengidentifikasi karakteristik dan tren pengembangan seni interaktif saat ini; Kedua, berdasarkan eksplorasi keunggulan teknologi *AI*, kami mengusulkan dampak *AI* pada pemikiran kreatif, mode kreatif, dan pengalaman artistik seni interaktif serta membangun paradigma penciptaan seni interaktif dalam konteks *AI*. Para ahli tidak dapat dengan cepat menemukan kategori pelukis saat menghadapi berbagai gaya gambar lukisan Tiongkok digital yang asli.

Kata Kunci: seni, desain, kecerdasan buatan.

Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Abstract

The advancement of technology represented by artificial intelligence, art creation is becoming increasingly rich, and content expression is becoming intelligent, interactive, data-driven, making the relationship between technology, art, and humans increasingly close, bringing opportunities for the development of interaction. Artificial intelligence technology AImS to perfectly replicate the human mind, enable natural responses based on the surrounding environment, decode emotions, recognize human nature in the energy range. Driven by AI technology, interactive art no longer focuses on a single audiovisual sensory experience but rather on a highly interactive, kinetic, and emotional integrated artistic expression, based on the study of natural human behavior and integrated senses, combined with intelligence. In this study, we sort out the intersection of AI technology development and interactive art expression flow on a timeline based on historical development and analyze the deconstructive relationship between the two from the macro perspective of the historical development of technology and art. First, based on the conceptual connotation, development history, technical application, and singularity view of AI, we identify the characteristics and development trends of interactive art at present; Second, based on the exploration of the advantages of AI technology, we propose the impact of AI on the creative thinking, creative mode, and artistic experience of interactive art and build a paradigm of interactive art creation in the context of AI. Experts cannot quickly find the category of painters when faced with various styles of original digital Chinese painting images.

Keywords: *art, design, artificial intelligence.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk seni dan desain. AI, yang pada awalnya dikembangkan untuk mendukung otomatisasi dan pengolahan data, kini menjadi alat kreatif yang dapat menciptakan karya seni dan desain yang inovatif. Teknologi ini telah mengubah cara seniman dan desainer berinteraksi dengan media mereka, dari yang sebelumnya didominasi oleh keterampilan manual, menjadi lebih berbasis algoritma dan data.

Kecerdasan buatan menawarkan kemampuan yang luar biasa dalam memproses informasi secara cepat dan akurat, memungkinkan seniman dan desainer untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru dalam penciptaan karya. Misalnya, melalui pembelajaran mesin (*machine learning*) dan jaringan saraf tiruan (*neural networks*), AI mampu mempelajari pola, menganalisis data visual, dan menghasilkan karya seni yang tidak hanya inovatif, tetapi juga responsif

terhadap berbagai *input*. Ini memberikan kebebasan baru bagi para kreator untuk bereksperimen dengan bentuk, warna, dan komposisi yang lebih kompleks, tanpa dibatasi oleh keterbatasan teknis manusia.



Dalam konteks desain, *AI* juga berperan penting dalam mempercepat proses desain dengan menawarkan solusi otomatisasi, seperti *generative design*, di mana *AI* dapat mengusulkan berbagai alternatif desain berdasarkan parameter yang telah ditentukan. Hal ini memungkinkan desainer untuk menghemat waktu dan sumber daya, sambil tetap mempertahankan kualitas dan keunikan karya yang dihasilkan. Teknologi *AI* memungkinkan eksplorasi desain yang lebih luas, dengan kemampuan untuk melakukan simulasi dan prediksi hasil akhir sebelum realisasi fisik karya tersebut.

Namun, di balik manfaat yang ditawarkan *AI*, terdapat berbagai tantangan yang perlu dihadapi. Salah satunya adalah masalah orisinalitas dan otoritas artistik. Dalam proses penciptaan yang melibatkan *AI*, batas antara karya yang diciptakan oleh manusia dan mesin menjadi semakin kabur. Apakah karya tersebut sepenuhnya hasil dari kreativitas manusia, atau *AI* memiliki peran lebih dalam proses penciptaannya? Pertanyaan ini menimbulkan perdebatan di kalangan seniman dan desainer mengenai identitas dan kepemilikan karya seni yang dihasilkan dengan bantuan *AI*.

Selain itu, perkembangan pesat *AI* juga mempengaruhi dinamika pasar seni dan desain. Karya seni yang dihasilkan oleh *AI* mulai menarik minat kolektor dan institusi seni, yang melihat potensi ekonomi dari karya-karya ini. Namun, di sisi lain, ada kekhawatiran bahwa *AI* dapat mengurangi peran seniman manusia, terutama dalam industri desain komersial, di mana efisiensi dan produktivitas sering kali menjadi prioritas.

Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih dalam bagaimana pengaruh *AI* terhadap proses penciptaan seni dan desain, baik dari aspek teknis, estetika, maupun etika. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *AI* berperan dalam membentuk proses kreatif modern, serta dampaknya terhadap masa depan seni dan desain di era digital.

Bertitik tolak dari latar belakang permasalahan di atas, penulis dalam penelitian ini merumuskan beberapa permasalahan tentang pengaruh Kecerdasan Buatan (*AI*) di bidang karya seni dan desain grafis, sebagai berikut :

1. Bagaimana kecerdasan buatan memengaruhi proses kreatif seniman dan desainer dalam menciptakan karya seni?



2. Apa dampak penggunaan kecerdasan buatan terhadap keaslian dan nilai estetika karya seni dan desain?
3. Apa tantangan yang dihadapi oleh seniman dan desainer dalam mengintegrasikan kecerdasan buatan kedalam praktik kreatif mereka?

Ruang lingkup penelitian ini adalah Pengaruh *AI* dalam seni dan desain menawarkan berbagai kemungkinan baru, dari meningkatkan kreativitas hingga mengubah cara kita memahami dan menghargai seni. Meskipun ada tantangan dan pertanyaan etis yang perlu diatasi, perkembangan teknologi ini berpotensi untuk memperkaya pengalaman seni dan desain, mendorong inovasi, dan menciptakan kolaborasi yang menarik antara manusia dan mesin. Seiring dengan perkembangan ini, penting bagi seniman, desainer, dan industri untuk terus mengeksplorasi, berdiskusi, dan beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh *AI*.

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis peran kecerdasan buatan dalam kreativitas.
2. Mengeksplorasi aspek etika dan filosofi.
3. Menilai dampak terhadap seniman dan desainer.
4. Evaluasi respons publik dan kritikus.
5. Meneliti potensi inovasi dalam desain.

Tinjauan Pustaka

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk seni dan desain. Seiring dengan kemajuan *AI*, peran teknologi ini semakin terasa dalam proses kreatif dan artistik, terutama melalui otomatisasi dan pembelajaran mesin (*machine learning*). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan et al. (2024), dijelaskan bahwa *AI* tidak hanya mempercepat proses produksi karya seni, tetapi juga memperluas batasan dalam inovasi desain. *AI* mampu menganalisis data visual dan menghasilkan karya yang responsif terhadap *input* yang diberikan, memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi berbagai bentuk dan komposisi yang kompleks. Sebagai tambahan, studi oleh Everlin Shierly (2023) membahas bagaimana kecerdasan buatan telah mendefinisikan ulang konsep seni, terutama dalam hal eksplorasi etika dan estetika. Karya seni yang dihasilkan *AI* menimbulkan perdebatan tentang orisinalitas dan otoritas, karena batas antara karya manusia dan mesin menjadi kabur.



Dalam konteks desain grafis, otomatisasi yang ditawarkan *AI* juga membantu dalam meningkatkan efisiensi, terutama dengan *generative design*, yang memungkinkan desainer untuk menguji berbagai alternatif desain dalam waktu yang lebih singkat. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Piliang (2019) menyoroti bagaimana *AI* mengubah lanskap kreatif secara lebih luas, baik di bidang seni maupun kebudayaan. Dalam proses penciptaan karya seni, *AI* memungkinkan seniman untuk menciptakan interaksi baru yang lebih kompleks dengan penikmat karya. Hal ini terjadi karena *AI* dapat memproses informasi secara cepat dan menghubungkan elemen-elemen emosional serta intelektual dari manusia ke dalam karya seni. Selain dampak positif, penggunaan *AI* dalam seni juga menimbulkan tantangan etis, terutama terkait dengan keaslian karya. Menurut Ibrahim et al. (2016), pertanyaan mengenai sejauh mana karya seni yang dihasilkan dengan bantuan *AI* dapat dianggap sebagai hasil kreativitas manusia menjadi perdebatan penting. Apakah *AI* hanya merupakan alat bantu, atau apakah ia memiliki peran signifikan dalam penciptaan karya itu sendiri. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *AI* tidak hanya memperkaya proses kreatif, tetapi juga membawa tantangan baru dalam hal keaslian, estetika, dan dinamika industri seni dan desain. Oleh karena itu, penting untuk terus mengeksplorasi peran *AI* dalam seni modern, baik dari segi teknis maupun filosofis, demi memahami implikasinya terhadap masa depan seni dan desain.

Visual Effects

Menurut artikel Arash Naghdi dan Payam Adib (2020) dan artikel Andika Wiratana (2019), *Visual effect* adalah serangkaian proses menciptakan atau memanipulasi gambar tertentu diluar konteks pengambilan rekaman sebenarnya. *Visual effect* (fx) merupakan kombinasi dari penguasaan teknologi dan seni, dalam menentukan proporsi, komposisi dan perspektif tertentu. Dikutip juga dari buku *The VES Handbook of Visual effects* karya Jeffrey A. Okun dan Susan Zwerman (2010), *Visual effect* umumnya digunakan dalam industri film, animasi dan televisi untuk membuat adegan adegan yang mustahil, berbahaya atau memakan biaya yang besar untuk melakukannya secara manual.

Salah satu teknik pembuatan *Visual effect* yaitu dengan menggunakan animasi 2D atau bisa disebut dengan *Visual effect* 2D (2D VFX). *Visual effect* 2D itu sendiri merupakan bagian dari pascaproduksi yang terkait erat dengan tahapan lain dari fase yang sama seperti *compositing*,



color correction dan *final rendering*. *Visual effect* 2D sebenarnya adalah simulasi datar dari peristiwa yang terjadi dalam sebuah *environment* 3D. tetapi sebagian besar tidak perlu membuatnya lagi ke dalam 3D karena hanya bergerak dalam bidang datar.

Kecerdasan Buatan

Apakah Kecerdasan Buatan Itu? Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia. Pada awal diciptakannya, komputer hanya difungsikan sebagai alat hitung saja. Namun seiring dengan perkembangan jaman, maka peran komputer semakin mendominasi kehidupan umat manusia. Komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai alat hitung, lebih dari itu, komputer diharapkan untuk dapat diberdayakan untuk mengerjakan segala sesuatu yang bisa dikerjakan oleh manusia. Manusia bisa menjadi pandai dalam menyelesaikan segala permasalahan didunia ini karena manusia mempunyai pengetahuan dan pengalaman pengetahuan diperoleh dari belajar. Semakin banyak bekal pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tentu saja diharapkan akan lebih mampu dalam menyelesaikan permasalahan. Namun bekal pengetahuan saja tidak cukup, manusia juga diberi akal untuk melakukan penalaran, mengambil kesimpulan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki. Tanpa memiliki kemampuan untuk menalar dengan baik, manusia dengan segudang pengalaman dan pengetahuan tidak akan dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Demikian pula, dengan kemampuan menalar yang sangat baik, namun tanpa bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai, manusia juga tidak akan bisa menyelesaikan masalah dengan baik.

Desain Grafis

Pengertian desain grafis adalah adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain grafis adalah suatu proses (kata kerja) sekaligus hasil dari proses itu sendiri (kata benda).

Pengertian desain menurut JB Reswick adalah: kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. (Piliang, 2008: 384). Menyimpulkan apa yang dinyatakan oleh dua ahli di atas tampaknya sudah jelas bahwa Desain adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan produk berguna bahkan tidak ada sebelumnya. Tampaknya desain adalah kegiatan merancang dan selalu merujuk kesana. Bahkan kata desain sepadan dengan kata perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pernyataan itu juga sejalan dengan asal-muasal kata "Desain" yang dipinjam dari bahasa inggris, yaitu: Design. Dalam Kamus Oxford, Design berarti rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.

Grafis sendiri berasal dari kata *Graphic* dalam bahasa inggris, yang berarti sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa, termasuk gambar, ilustrasi, pahatan hingga ke kaligrafi. Kata *Graphic* berasal dari bahasa Yunani, yaitu: *graphikos* yang berarti menggambar atau menulis. Mengapa istilah grafis yang digunakan dan bukan rupa/visual? Karena rupa sendiri bukan kata



benda, sementara pengertian desain sangat erat kaitannya dengan benda yang dihasilkannya. Istilah yang digunakan harus dapat mengakomodir proses sekaligus benda yang dihasilkannya juga. Istilah grafis dapat mengakomodir kedua kebutuhan itu.

Adapun pengertian Desain Grafis menurut para ahli yaitu :

- Hendi Hendratman

Desain Grafis adalah Proses Pemikiran yang diwujudkan dalam kesatuan Gambar, Teks, Ruang & Warna.

(Hendi Hendratman — Pengajar & Praktisi Komputer Grafis)

- Evelyn Huang

Desain adalah sesuatu yang menarik, mempesona, dan tidak terlupakan. Sesuatu yang membuat hal-hal kecil menjadi besar. Desain juga seperti musik, yaitu sesuatu yang bisa sangat menenangkan, harmonis dan berirama.

(Menurut Evelyn Huang — *Program Head* dan Pengajar di Sekolah Desain Grafis IDS)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data yang terfokus pada observasi dalam penelitian. Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus, dan penelitian yang menggunakan metode ini menggunakan metode sistematis dalam melakukan observasi, mengumpulkan informasi, dan mengamati data untuk mengidentifikasi suatu peristiwa atau keadaan yang terjadi, yang disebut kasus. Analisis dan ketelitian penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, (Basri, 2014) dalam penelitiannya, ia menyimpulkan bahwa fokus penelitian kualitatif adalah pada proses dan makna hasil.

Penelitian kualitatif berfokus pada unsur manusia, objek, institusi, serta hubungan dan interaksi antar unsur tersebut untuk memahami peristiwa, tindakan, dan fenomena (Majid, Ainun Abd, Zakiah Muhammadiyah Mohamed, Ainun Haji Abdul Majid, 2010). Hal ini menciptakan studi yang lebih komprehensif tentang fenomena tersebut. Seperti jenis penelitian kualitatif lainnya, yaitu fenomenologi, etnografi, etnometodologi, penelitian berbasis bukti, dan penelitian tekstual, studi kasus dilakukan dalam latar yang alamiah, holistik, dan terperinci.

Alamiah artinya kegiatan pengumpulan data dilakukan dalam konteks nyata (*real-life events*). Tidak perlu memperlakukan topik penelitian atau konteks di mana penelitian dilakukan dengan cara tertentu. Biarkan semuanya terjadi secara alamiah. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana dampak perkembangan *AI* yang begitu cepat. Metode penelitian pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai eksperimen) yang digunakan untuk meneliti dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Tipe penelitian ini menggunakan riset di mana studi kasus dilakukan untuk memeriksa suatu keadaan

Sejalan dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, kami melakukan penelitian di berbagai tempat untuk mengambil data dari seorang seniman dan desainer, lalu kami melakukan wawancara dan diskusi di tempat kepada seorang seniman dan desainer.



Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi dan wawancara. Dalam penelitian, kombinasi metode dokumentasi dan wawancara adalah pendekatan yang umum digunakan. Metode dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel, laporan, atau catatan. Data-data ini kemudian dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola, tema, atau konsep yang relevan. Metode wawancara memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih mendalam secara langsung dari responden. Data hasil wawancara kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif, yang menekankan pada eksplorasi mendalam dan pemahaman terhadap fenomena yang diteliti, yakni pengaruh kecerdasan buatan (AI) dalam proses penciptaan seni dan desain. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada fenomena yang kompleks, termasuk bagaimana *AI* mempengaruhi kreativitas seniman dan desainer, tantangan etis yang muncul, serta dampaknya terhadap orisinalitas karya. Dalam penelitian kualitatif, proses observasi, wawancara, dan analisis tematik digunakan untuk menggali lebih dalam pemahaman tentang dinamika interaksi antara manusia dan teknologi.

Studi kasus digunakan sebagai pendekatan utama dalam penelitian ini, karena memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena secara mendalam dan menyeluruh dalam konteks dunia nyata. Melalui studi kasus, peneliti dapat menganalisis pengaruh *AI* terhadap proses kreatif individu seniman dan desainer, serta bagaimana mereka menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi ini. Studi kasus memberikan fleksibilitas untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman subjektif dan reflektif dari para responden, sehingga peneliti dapat memahami bagaimana *AI* diintegrasikan dalam proses kreatif sehari-hari, dari konsepsi ide hingga eksekusi karya.

Observasi langsung juga menjadi bagian penting dari metode penelitian ini. Peneliti melakukan pengamatan terhadap seniman dan desainer saat mereka menggunakan teknologi *AI* dalam karya mereka. Observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana *AI* diterapkan dalam berbagai aspek proses kreatif, seperti dalam pemilihan warna, bentuk, pola, atau komposisi visual. Dengan menggunakan observasi langsung, peneliti dapat mengumpulkan data empiris mengenai cara kerja teknologi *AI*, sekaligus memahami lebih baik bagaimana *AI* memfasilitasi atau mengubah pendekatan tradisional dalam seni dan desain.

Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan metode wawancara mendalam dengan seniman, desainer, serta pakar yang berpengalaman dalam teknologi kecerdasan buatan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai perspektif dan pandangan mereka tentang *AI*, bagaimana teknologi ini telah mengubah cara mereka bekerja, serta tantangan etis yang mereka hadapi. Wawancara juga memberikan wawasan mengenai apakah seniman merasa terbantu atau terancam oleh kehadiran *AI*, serta bagaimana mereka mengintegrasikan teknologi ini dalam karya mereka. Wawancara dilakukan secara tatap muka maupun melalui media daring, tergantung pada kondisi dan ketersediaan responden, sehingga data yang diperoleh tetap valid dan relevan.



Dalam penelitian ini, metode dokumentasi juga digunakan untuk memperkuat temuan dari hasil observasi dan wawancara. Peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen tertulis seperti buku, artikel, jurnal akademik, dan laporan penelitian yang membahas perkembangan *AI* dalam seni dan desain. Dokumentasi ini membantu peneliti untuk memahami konteks teoritis dan historis mengenai *AI* dan memberikan dasar yang kuat untuk menginterpretasikan data empiris yang telah dikumpulkan. Dengan menganalisis berbagai literatur, peneliti dapat mengidentifikasi tren global serta perdebatan etis yang sedang berlangsung terkait penggunaan *AI* dalam seni.

Setelah data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terkumpul, peneliti melakukan analisis data kualitatif dengan menggunakan pendekatan tematik. Analisis ini melibatkan pengorganisasian data ke dalam tema-tema utama yang relevan dengan topik penelitian, seperti dampak *AI* terhadap proses kreatif, tantangan terkait orisinalitas dan hak cipta, serta perubahan peran seniman dan desainer dalam ekosistem kreatif yang semakin didominasi teknologi. Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola kunci dan tren yang muncul dari data, serta memberikan interpretasi yang lebih mendalam tentang bagaimana *AI* mempengaruhi dunia seni dan desain secara keseluruhan.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan alamiah, yang berarti pengumpulan data dilakukan dalam konteks dunia nyata tanpa intervensi buatan dari peneliti. Dengan menjaga konteks alami dari penelitian, peneliti dapat melihat dengan jelas bagaimana seniman dan desainer berinteraksi dengan *AI* dalam lingkungan kerja mereka yang sebenarnya. Ini memastikan bahwa data yang dihasilkan mencerminkan kondisi nyata, tanpa bias atau distorsi yang disebabkan oleh manipulasi eksperimental. Dalam konteks ini, pengamatan terhadap proses kerja seniman dilakukan tanpa perubahan atau kontrol terhadap lingkungan kerja mereka, sehingga temuan yang diperoleh lebih otentik dan relevan.

Metode kombinasi observasi dan wawancara ini merupakan pendekatan yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif, karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pandangan holistik tentang fenomena yang diteliti. Dengan menggabungkan wawancara yang bersifat personal dan observasi yang lebih objektif, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih kaya tentang peran *AI* dalam seni dan desain. Selain itu, penggunaan dokumentasi sebagai sumber sekunder memberikan validasi tambahan terhadap temuan yang diperoleh dari observasi dan wawancara, sehingga penelitian ini memiliki dasar yang kuat dalam analisisnya.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai pengaruh *AI* terhadap seni dan desain, baik dari segi teknis, estetika, maupun etika. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus, peneliti dapat menangkap kompleksitas dan dinamika yang muncul dari penggunaan teknologi canggih seperti *AI* dalam dunia kreatif. Melalui analisis tematik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam memahami peran *AI* dalam mendorong inovasi di bidang seni dan desain, sekaligus menyoroti tantangan-tantangan yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi ini.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil terhadap perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam seni dan desain, terdapat beberapa poin penting yang menandai dampak AI pada dua bidang ini:

Meningkatnya Automasi dalam Pembuatan Karya Seni dan Desain

Teknologi AI telah mampu mengotomatisasi proses penciptaan karya seni dan desain. Ini termasuk kemampuan AI untuk menganalisis pola, warna, dan bentuk, serta menghasilkan karya berdasarkan data yang telah ada. *Tools* seperti *GANs (Generative Adversarial Networks)*, mampu menciptakan gambar baru yang meniru gaya karya-karya sebelumnya.

Kolaborasi Antara Seniman dan AI

Banyak seniman dan desainer kini menggunakan AI sebagai alat kreatif tambahan. Seniman dapat memberikan *input* atau panduan dasar, sementara AI membantu dalam menyusun dan menciptakan visual baru. Hal ini memungkinkan munculnya karya kolaboratif yang menggabungkan kecerdasan manusia dan mesin. Contoh nyata adalah penggunaan DALL-E atau *DeepDream*, yang memanipulasi gambar atau menciptakan karya baru berdasarkan teks yang diberikan.

Eksplorasi Estetika Baru AI memungkinkan eksplorasi bentuk-bentuk dan gaya-gaya artistik yang mungkin tidak terpikirkan atau sulit diwujudkan oleh manusia. AI sering digunakan untuk membuat visual yang meniru atau melampaui batasan gaya-gaya artistik tradisional. Karya seni generatif atau komposisi algoritmis adalah contoh bagaimana AI memperluas cakrawala estetika baru, di mana seniman dapat menciptakan varian tak terbatas dari satu konsep artistik yang sama.

Personalisasi Desain dan Efisiensi Produksi

Dalam dunia desain, AI telah memberikan kontribusi besar dalam hal personalisasi desain. AI dapat digunakan untuk menganalisis preferensi pengguna dan menghasilkan desain yang disesuaikan, baik itu dalam bentuk user *interface* (UI), desain produk, maupun desain pakaian. Desainer juga dapat memanfaatkan AI untuk merampingkan proses produksi, misalnya dengan menggunakan algoritma untuk mempercepat pemilihan warna, tipografi, dan komposisi yang sesuai.

Ide merupakan aktivitas kreatif utama dalam inovasi penciptaan. Namun sebenarnya melahirkan ide-ide tersebut merupakan hal yang sulit karena sangat bersifat eksploratif dan berkembang pesat dalam komputasi (Ji et. al, 2020). Ide tersebut merupakan imajinasi manusia sebagai pengguna teknologi. Ide dapat diungkapkan dalam berbagai bentuk mulai dari kata-kata, gerak tubuh, gambar dan suara. Ide yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua corak batik Indonesia dan Malaysia yang hanya diungkapkan dalam penyebutan kata. Rekayasa cepat adalah seperangkat kemampuan penting dari kecerdasan buatan yang diperlukan untuk berkomunikasi secara efektif melalui bahasa besar seperti *ChatGPT* serta platform *Imagine AI* (White et. al, 2023).

Pada tahap *engineering prompt* ini, pengguna dapat memasukkan kata, kalimat, atau suara untuk diolah menjadi motif batik baru. Pada penelitian ini terdapat tulisan "Bunga Teratai" untuk motif batik. Kecerdasan buatan pada masyarakat era 5. 0 terbukti telah membantu menghasilkan inovasi serta memberikan dampak transformatif pada organisasi digital (Haefner



et. al, 2021). AI memproses perintah yang diberikan menggunakan berbagai *database* di internet. AI mengambil perintah teks dan mengubahnya semirip mungkin menjadi gambar yang cocok dengan teks yang diberikan.

Motif bunga teratai di atas merupakan hasil kecerdasan buatan *Imagine Art Generator*. Motif Teratai merupakan stilisasi dari ordo Latin *Nymphaea stellata* yang merupakan bunga yang tumbuh dari air berlumpur. Dalam pandangan budaya, bunga teratai mempunyai makna bunga yang dapat hidup dalam kondisi buruk namun tetap memancarkan keindahan dan merekah secara estetis. Bentuk motif bunga teratai ini terpusat, seperti halnya motif-motif batik seperti Kawung atau Sawat pada motif-motif batik di Jawa Tengah dan keraton Yogyakarta atau Surakarta.

Di era yang serba digital ini, segalanya menjadi lebih praktis dengan adanya teknologi. Teknologi kecerdasan buatan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Saat ini, berbagai aplikasi kecerdasan buatan digunakan di industri, bisnis, perawatan kesehatan, manajemen, pendidikan, dan bidang lainnya (Sentanu dkk. , 2024). Dengan teknologi kecerdasan buatan, masyarakat tidak perlu lagi repot-repot mencari sumber informasi di buku maupun di internet secara manual. Dengan kecerdasan buatan, hal yang dibutuhkan disini hanyalah kata kunci secara terperinci. Kecerdasan buatan memanglah efektif bagi siapapun yang tidak ingin repot.

Orang-orang yang ingin memulai sebuah usaha tidak perlu lagi repot mencari desainer dan membayar mahal serta menunggu hingga sebuah desain produk atau logo dibuat. Sebuah inovasi kecerdasan buatan menawarkan layanan mengubah deskripsi menjadi sebuah visual dengan berbagai macam gaya, mulai dari kartun hingga realistis. Relevansi dengan penelitian terkait Studi ini sangat relevan dengan penelitian terkait dibidang teknologi dan pendidikan.

Penelitian ini membantu memahami dampak pendidikan seni rupa dan kecerdasan buatan pada masyarakat umum dengan menggunakan pendekatan gabungan analisis kualitatif. Studi penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi keinginan intrinsik siswa. Penelitian ini juga menawarkan solusi yang dapat digunakan oleh universitas dan lembaga pendidikan tinggi lainnya yang menghadapi masalah serupa. Ini menjadi kontribusi penting dalam pengembangan metode pendidikan yang terkait dengan kemajuan teknologi. Studi ini berdampak besar pada metode pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian ini memberikan dasar untuk menggunakan kecerdasan buatan dengan lebih baik dalam bidang pendidikan dan bisnis. Hal ini akan membantu siswa memperoleh keterampilan literasi digital serta kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini dapat mendorong universitas untuk mendorong kolaborasi antara dosen dan pengembang kecerdasan buatan untuk menghasilkan solusi yang lebih efisien dalam konteks pendidikan seni.

Penelitian ini juga dapat membantu dosen mengembangkan metode pengajaran yang lebih baik dengan menggunakan kecerdasan buatan sebagai alat pendukung. Mereka dapat membuat tugas yang mendorong siswa untuk menggunakan AI sebagai alat penelitian dan memberi mereka pemahaman tentang bagaimana AI membantu pembelajaran. Menurut penelitian



(Hadana et al. , 2023) (Purbohadi, 2022) *Artificial intelligence* (AI) telah membawa banyak perubahan positif di berbagai industri. Namun, seperti halnya teknologi lainnya AI juga memiliki dampak negatif yang perlu diperhatikan. Berikut merupakan pengaruh negatif AI dalam dunia industri, salah satu dampak negatif AI yang paling sering dibahas adalah penggantian pekerja manusia dengan mesin atau robot yang menggunakan AI. AI dapat dengan cepat membuat karya visual yang sangat kompleks berdasarkan data dan pola yang disediakan sebelumnya. Algoritma *deep learning* dan jaringan saraf tiruan memungkinkan AI belajar dari kumpulan data besar dan membuat beragam desain dengan intervensi manusia yang minimal. Penerapan AI juga telah menyentuh dunia perfilman dan animasi. Pada penelitian (Ainunning Puri et al. , 2023) (RifkiRisandhy, 2023) Beberapa studio film menggunakan AI untuk menciptakan efek visual dan animasi yang menakjubkan. AI dapat menciptakan karakter digital yang sangat realistis dan menyederhanakan proses pembuatan film. Meningkatkan kualitas pekerjaan AI juga membantu menciptakan pekerjaan dengan kualitas lebih tinggi, terutama dalam hal grafis dan desain. Dalam industri film, AI membantu dalam proses pengeditan, pengeditan gambar, dan efek visual. Sedangkan di industri desain, AI dapat membantu menciptakan pola, mengidentifikasi tren, dan mengoptimalkan desain produk seperti yang disebutkan pada penelitian. Seiring dengan kemampuan AI yang semakin berkembang, beberapa pekerjaan manusia dapat digantikan oleh mesin yang lebih efisien dan akurat.

Menurut (Arifah, 2022) (Prasetio, 2024) Hal ini dapat mengakibatkan pengangguran dan ketidakpastian ekonomi bagi pekerja yang kehilangan pekerjaannya. Penggunaan AI dalam industri kreatif juga dapat menyebabkan hilangnya lapangan kerja. Beberapa pekerjaan di industri kreatif dapat digantikan oleh mesin karena AI menyelesaikan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia. Tentu saja hal-hal tersebut menjadi suatu ancaman bagi para pekerja di industri kreatif khususnya mahasiswa jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Oleh karena itu, kita membuat formula untuk mengetahui seberapa pedulinya mahasiswa jurusan Seni rupa Universitas Negeri Semarang terhadap dampak AI dalam industri kreatif. Seperti yang kita tahu kecerdasan AI berkembang dengan pesat setiap tahunnya terutama dalam bidang seni visual.

Persepsi mahasiswa seni rupa terhadap perkembangan AI sangat bervariasi. Sebagian besar mahasiswa mulai melihat perkembangan AI sebagai potensi besar dalam meningkatkan pengalaman belajar seni. Sebagai mahasiswa prodi seni rupa tentu hal ini merupakan revolusi baru yang perlu kita pelajari. Beradaptasi dengan perkembangan AI merupakan risiko yang tidak dapat dihindari, dalam hal ini, kami tidak hanya memanfaatkan potensi AI untuk meningkatkan efisiensi penerapan dan produktivitas karya seni, tetapi juga untuk mempelajari dan memahami bagaimana AI berdampak pada aspek kehidupan kita. Dari kuosiner yang telah kami sebar terdapat 15 responden mahasiswa dalam penelitian kali ini yang merupakan mahasiswa aktif Jurusan Seni Rupa UNNES angkatan 2023. Dari hasil yang telah terkakulasi semua mahasiswa setuju bahwa memang benar kita perlu beradaptasi terhadap Perkembangan teknologi AI. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi mengapa sejumlah besar mahasiswa seni rupa merasa perlu untuk beradaptasi terhadap perkembangan AI, yaitu meningkatnya



permintaan untuk profesional yang dapat menggabungkan ketrampilan artistik dengan keahlian teknis.

Mahasiswa dengan keterampilan ini akan menemukan lebih banyak peluang karir dan memiliki keunggulan kompetitif dipasar kerja, tidak hanya dalam seni murni tetapi juga dalam desain produk, media, hiburan dan keperluan lainnya. Dalam beradaptasi dengan perkembangan *AI* mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi ini untuk memperbaharui ketrampilan dan menerapkan algoritma yang bisa dipakai untuk menghasilkan pola, tekstur, atau desain yang dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk membuat karya seni, yang dimana perkembangan teknologi *AI* ini juga dapat memberikan akses yang lebih luas contohnya terhadap koneksi seni digital, galeri online, dan museum virtual. Tidak hanya itu kecerdasan *AI* juga tidak bias dibandingkan dengan tenaga manusia dalam urusan waktu bekerja.

Dapat kita amati *AI* dapat mengerjakan banyak pekerjaan dalam waktu singkat. Hanya dalam waktu beberapa detik saja *AI* mampu menghasilkan ilustrasi yang dapat menghasilkan gambar, yang tidak mungkin dapat dikerjakan manusia dalam waktu sesingkat itu. Namun disisi lain hal ini juga menimbulkan perdebatan karena proses kerja yang dilakukan oleh *AI* tersebut tidak 100% asli hasil dari *AI* itu sendiri, melainkan dimodifikasi sesuai dengan kumpulan gambar yang ada sesuai dengan keinginan pengguna. Perbedaan pendapat ini menunjukkan bagaimana masyarakat secara langsung berpikir, melihat, dan merasakan perkembangan teknologi *AI*.

Dengan mempersiapkan diri untuk berinteraksi dengan *AI*, mahasiswa seni rupa tidak hanya mempertajam keterampilan teknis tetapi juga memahami konsep dan filosofi dalam berkarya. Beradaptasi dengan perkembangan *AI* juga bukan hanya tentang teknologi itu sendiri tetapi juga tentang memahami dan mengelola dampaknya yang luas terhadap ekonomi, pekerjaan, etika, dan masyarakat secara keseluruhan.

Dengan beradaptasi secara proaktif, kita dapat memastikan bahwa kita tidak hanya bertahan di era *AI* tapi juga berkembang. Seni Generatif sebagai Bentuk Seni Baru Seni generatif, yang diciptakan berdasarkan algoritma dan proses komputerisasi, telah menjadi fenomena yang berkembang. *AI* berperan dalam menciptakan pola-pola visual yang kompleks dan unik dengan kecepatan yang jauh melampaui kemampuan manusia. Contoh seni generatif meliputi pembuatan pola abstrak, animasi digital, dan bahkan karya seni 3D.

Automasi dan Dampaknya pada Kreativitas Seniman

Salah satu pengaruh terbesar dari *AI* dalam seni dan desain adalah kemampuannya untuk mengotomatisasi berbagai aspek dari proses kreatif. Alat-alat berbasis *AI* memungkinkan seniman dan desainer untuk lebih fokus pada elemen konseptual dan ide-ide besar karena elemen-elemen teknis, seperti pewarnaan atau rendering, dapat diotomatisasi. Meskipun automasi ini mempercepat proses penciptaan karya, ada kekhawatiran bahwa *AI* dapat mengurangi orisinalitas dan ekspresi pribadi. Sebagian kalangan menganggap bahwa karya yang dihasilkan *AI* cenderung lebih mekanis dan kurang memiliki nuansa emosional dibandingkan karya yang sepenuhnya diciptakan oleh manusia. Namun, banyak seniman yang

memandang *AI* bukan sebagai pengganti, melainkan alat kolaboratif yang membantu memperluas potensi artistik mereka.

Kolaborasi antara Manusia dan Mesin dalam Seni

Salah satu aspek menarik dari penggunaan *AI* adalah potensi kolaborasi kreatif antara seniman dan mesin. Sebagai contoh, seniman dapat memberikan *input* ide atau sketsa awal, dan *AI* dapat mengembangkan konsep tersebut menjadi karya yang lebih kompleks. Bentuk kolaborasi ini memungkinkan munculnya karya seni yang unik dan inovatif, di mana kreativitas manusia dipadukan dengan kekuatan komputasi *AI*. Contoh kolaborasi yang terkenal adalah proyek "*The Next Rembrandt*", di mana *AI* dilatih untuk menganalisis gaya lukisan Rembrandt, lalu menghasilkan lukisan baru yang meniru gayanya.

Proyek ini menunjukkan bahwa *AI* dapat digunakan untuk menghidupkan kembali teknik dan gaya dari masa lalu, sekaligus menciptakan sesuatu yang baru dari warisan artistik yang sudah ada.



Pengaruh *AI* terhadap Orisinalitas dan Hak Cipta

Isu lain yang timbul dari penggunaan *AI* dalam seni dan desain adalah masalah orisinalitas dan hak cipta. Ketika *AI* dilatih menggunakan karya-karya seni yang sudah ada, pertanyaan tentang siapa pemilik hak cipta atas karya yang dihasilkan menjadi penting. Apakah karya tersebut milik seniman yang menggunakan *AI*, atau apakah itu milik perusahaan yang mengembangkan teknologi *AI* tersebut?

Selain itu, karya seni yang dihasilkan oleh *AI* sering kali meniru gaya dari seniman-seniman terkenal, sehingga muncul pertanyaan apakah ini mengurangi nilai orisinalitas dari karya tersebut. Beberapa argumen menyatakan bahwa karya seni yang dihasilkan *AI* adalah bentuk baru dari "pengulangan" dan "replikasi", yang justru mendorong kita untuk mempertimbangkan kembali definisi seni dan orisinalitas.

Transformasi Desain Produk dan Grafis

Di bidang desain produk, *AI* memberikan keuntungan dalam hal kecepatan, personalisasi, dan efisiensi produksi. Perusahaan dapat menggunakan *AI* untuk memprediksi tren desain dan kebutuhan konsumen, memungkinkan mereka untuk merancang produk yang lebih sesuai



dengan pasar. Dalam desain grafis, alat berbasis *AI* dapat membantu desainer untuk membuat keputusan yang lebih cepat terkait elemen visual, seperti tipografi, warna, dan tata letak.

Namun, seperti halnya seni, desain yang terlalu banyak bergantung pada *AI* bisa kehilangan unsur sentuhan manusia yang membuat desain terasa personal dan emosional. Oleh karena itu, desainer perlu menyeimbangkan antara memanfaatkan *AI* untuk efisiensi dan mempertahankan elemen-elemen unik yang hanya bisa dihasilkan oleh kreativitas manusia.

KESIMPULAN

Pengaruh kecerdasan buatan dalam proses penciptaan seni dan desain tidak dapat diabaikan. *AI* telah membawa perubahan signifikan dengan menghadirkan otomatisasi, kolaborasi, dan eksplorasi gaya baru dalam dunia kreatif. Meskipun ada kekhawatiran mengenai orisinalitas, *AI* lebih banyak dilihat sebagai alat yang memperluas kemampuan seniman dan desainer daripada menggantikan mereka. Di masa depan, peran *AI* dalam seni dan desain diprediksi akan semakin penting, terutama dalam menciptakan karya-karya yang menggabungkan antara kecerdasan manusia dan mesin. Namun, isu-isu terkait hak cipta, orisinalitas, dan keunikan seni tetap perlu menjadi perhatian seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi ini.

Kecerdasan buatan (*AI*) telah membawa dampak besar pada berbagai bidang, termasuk seni dan desain. *AI* memungkinkan proses penciptaan yang lebih efisien, memberikan peluang baru bagi seniman dan desainer untuk menghasilkan karya dengan cara yang tidak terbayangkan sebelumnya. Dalam seni, *AI* tidak hanya membantu mengotomatisasi proses teknis seperti pewarnaan dan komposisi, tetapi juga mampu menciptakan karya-karya yang meniru gaya seniman terkenal atau bahkan menghasilkan gaya baru. Teknologi seperti *Generative Adversarial Networks* (*GAN*) telah menunjukkan kemampuannya untuk menganalisis data seni yang ada dan menggunakannya untuk menghasilkan gambar yang benar-benar baru, memberi seniman alat tambahan yang kuat untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk ekspresi visual.

Selain automasi, *AI* juga membuka jalan untuk kolaborasi antara manusia dan mesin dalam proses kreatif. Seniman tidak lagi bekerja sendiri, tetapi dapat bekerja berdampingan dengan *AI* untuk menciptakan karya yang lebih kompleks dan inovatif. Dalam kolaborasi ini, *AI* seringkali bertindak sebagai alat yang membantu seniman memperluas batas-batas kreativitas mereka. Contoh yang terkenal adalah proyek "*The Next Rembrandt*", di mana *AI* dilatih menggunakan data lukisan Rembrandt untuk menciptakan sebuah karya baru yang meniru gaya pelukis legendaris tersebut. Ini membuktikan bahwa *AI* dapat menghidupkan kembali teknik dan gaya klasik, sekaligus menciptakan sesuatu yang segar.

Namun, dampak *AI* dalam seni tidak hanya terbatas pada kolaborasi antara manusia dan mesin. Teknologi ini juga memungkinkan eksplorasi estetika baru yang sebelumnya tidak mungkin dicapai oleh seniman manusia. Seni generatif, yang diciptakan berdasarkan algoritma dan proses komputerisasi, memungkinkan penciptaan pola-pola visual yang sangat kompleks dan unik. *AI* dapat menciptakan variasi tak terbatas dari satu konsep artistik, yang berarti seniman dapat mengeksplorasi berbagai bentuk dan gaya tanpa dibatasi oleh keterbatasan fisik



atau teknis. Seni generatif ini sering digunakan dalam pembuatan visual abstrak, animasi digital, dan bahkan karya seni 3D.

Dalam dunia desain, *AI* juga memberikan kontribusi besar dengan meningkatkan efisiensi dan personalisasi. Teknologi *AI* memungkinkan desainer untuk lebih cepat merancang produk dengan menggunakan alat-alat yang mampu memprediksi tren desain dan kebutuhan konsumen. Selain itu, *AI* dapat membantu dalam simulasi dan prediksi hasil akhir dari desain, sehingga desainer dapat membuat keputusan yang lebih baik sebelum produk tersebut diwujudkan dalam bentuk fisik. Ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga sumber daya yang biasanya diperlukan dalam proses produksi desain.

Meskipun *AI* membawa banyak manfaat, ada beberapa tantangan etis yang harus dihadapi, terutama terkait dengan orisinalitas dan hak cipta. Ketika *AI* dilatih menggunakan data dari karya seni yang sudah ada, pertanyaan tentang siapa pemilik hak cipta atas karya yang dihasilkan menjadi penting. Beberapa kalangan berpendapat bahwa karya yang dihasilkan oleh *AI* hanyalah bentuk baru dari pengulangan atau replikasi, yang mungkin mengurangi nilai orisinalitas dari karya tersebut. Hal ini menimbulkan perdebatan di kalangan seniman dan desainer, apakah *AI* seharusnya dianggap sebagai alat bantu atau apakah ia memiliki peran lebih dalam proses penciptaan.

Selain itu, *AI* juga mulai berdampak pada pasar seni dan desain. Karya seni yang dihasilkan oleh *AI* telah mulai menarik perhatian kolektor seni dan institusi yang melihat potensi ekonomi dari karya-karya ini. Namun, ada juga kekhawatiran bahwa penggunaan *AI* dalam industri kreatif dapat mengurangi peran manusia, terutama di sektor desain komersial di mana efisiensi dan produktivitas menjadi prioritas utama. Seniman dan desainer mungkin merasa terancam oleh perkembangan ini, mengingat *AI* dapat menghasilkan karya dengan lebih cepat dan akurat dibandingkan manusia.

Di sisi lain, *AI* juga membuka peluang baru dalam pendidikan seni. Dengan menggabungkan keterampilan artistik dan teknis, mahasiswa seni dapat belajar menggunakan *AI* sebagai alat kreatif yang membantu mereka mengembangkan kemampuan mereka di bidang visual. *AI* dapat digunakan untuk mengajarkan teknik baru, memberikan umpan balik otomatis, dan membantu siswa mengeksplorasi berbagai gaya dan bentuk artistik yang mungkin sulit dipelajari secara manual. Pendidikan seni yang memanfaatkan *AI* dapat mempersiapkan siswa untuk tantangan yang akan datang di dunia kerja yang semakin terotomatisasi.

Penerapan *AI* dalam pendidikan seni juga memungkinkan siswa untuk mempelajari hubungan antara teknologi dan seni dengan cara yang lebih mendalam. Mahasiswa tidak hanya diajarkan bagaimana menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana memahami dampak teknologi terhadap proses kreatif dan orisinalitas. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenungkan peran mereka sebagai seniman di era digital, serta bagaimana mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk memperluas kreativitas mereka tanpa kehilangan sentuhan manusiawi yang membuat seni begitu bermakna.

Isu lain yang sering muncul adalah bagaimana *AI* mempengaruhi persepsi publik terhadap seni. Karya seni yang diciptakan oleh *AI* sering kali dilihat sebagai hasil dari pengulangan algoritma daripada ekspresi kreatif yang murni. Beberapa orang berpendapat bahwa karya seni



AI lebih mekanis dan kurang emosional dibandingkan dengan karya yang sepenuhnya diciptakan oleh manusia. Namun, di sisi lain, ada juga yang melihat *AI* sebagai alat yang memperluas potensi artistik dan memungkinkan manusia untuk menciptakan sesuatu yang lebih besar daripada yang bisa dilakukan sendiri.

AI juga telah mengubah cara kita berinteraksi dengan seni. Dengan adanya teknologi interaktif yang didukung oleh *AI*, seni tidak lagi terbatas pada pengalaman visual dan audiovisual semata, tetapi mencakup elemen-elemen emosional dan sensorik yang lebih dalam. *AI* memungkinkan seniman untuk menciptakan karya yang berinteraksi langsung dengan penonton, memberikan pengalaman yang lebih personal dan dinamis. Teknologi ini memungkinkan seniman untuk memanipulasi data *real-time* dari interaksi penonton untuk menciptakan karya yang terus berubah dan berevolusi.

Dalam dunia desain grafis, *AI* telah membantu merampingkan proses pembuatan karya dengan otomatisasi elemen-elemen teknis seperti pemilihan tipografi, warna, dan tata letak. Ini memberikan desainer lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek konseptual dari pekerjaan mereka, sementara *AI* menangani tugas-tugas yang lebih rutin. Namun, seperti dalam seni, tantangan yang dihadapi desainer adalah menemukan keseimbangan antara memanfaatkan *AI* untuk efisiensi dan menjaga elemen kreatif yang membuat karya mereka unik.

Secara keseluruhan, kecerdasan buatan telah memperkaya dunia seni dan desain dengan menghadirkan inovasi dan peluang baru. Meskipun ada kekhawatiran tentang dampak *AI* terhadap orisinalitas dan masa depan pekerjaan kreatif, banyak seniman dan desainer melihat *AI* sebagai alat kolaboratif yang memperluas batas-batas kreativitas manusia. Di masa depan, peran *AI* dalam seni dan desain kemungkinan akan terus berkembang, memberikan tantangan dan peluang baru yang harus dihadapi oleh seniman dan desainer di seluruh dunia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penulisan peneliti ini untuk di jadikan jurnal ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, Farid, et al. "Inovasi Penciptaan Motif Batik dengan Teknologi Kecerdasan Buatan di Dunia Pendidikan Era 5. 0. " Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung. 2024. <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/prosem/article/view/492> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [2] Everlin, Shierly. "Redefinisi Karya Seni *AI* Analisis Visual Etika, Metafora, dan Eksplorasi Desain berbasis Kecerdasan Buatan. " Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV) 3 (2023): 12-26. <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/6844> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [3] Hasibuan, Maria Enjelita Liprina, et al. "Dampak Penggunaan *AI* (*Artificial intelligence*) dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. " *Journal of Education and Technology* 4. 1 (2024): 11-17.



- [4] Hasibuan, Maria Enjelita Liprina, et al. Dampak Penggunaan *AI (Artificial intelligence)* dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology*, 2024, 4. 1: 11-17.
- [5] Hasibuan, M. E. L. , Rahayu, W. S. , Al Husna, N. , Yuniarsih, P. , Maharani, V. , Primadani, R. A. , & Huda, M. F. (2024). Dampak Penggunaan *AI (Artificial intelligence)* dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology*, 4(1), 11-17.
- [6] Hasibuan, Maria Enjelita Liprina, et al. "Dampak Penggunaan *AI (Artificial intelligence)* dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. " *Journal of Education and Technology* 4. 1 (2024): 11-17. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/810> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [7] Ibrahim, H. , Basri, S. , & Hamzah, Z. (2016). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Keluhan Gangguan Pendengaran Pada Tenaga Kerja Bagian Produksi PT. Japfa Comfeed Indonesia, Tbk. Unit Makassar Tahun 2014. *Al-Sihah: The Public Health Science Journal*.
- [8] IBRAHIM, Hasbi; BASRI, Syahrul; HAMZAH, Zainal. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Keluhan Gangguan Pendengaran Pada Tenaga Kerja Bagian Produksi PT. Japfa Comfeed Indonesia, Tbk. Unit Makassar Tahun 2014. *Al-Sihah: The Public Health Science Journal*, 2016.
- [9] Musyarofah, Auliya Maretha Rizqy, and Rizky Fadil Dwi Prasetyo. "Persepsi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Semarang terhadap Kecerdasan Buatan di Ranah Bisnis dan Pendidikan Seni Rupa kepada Masyarakat Umum. " *Jurnal Majemuk* 3. 3(2024):387-400. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk/article/view/820> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [10] Piliang, Yasraf Amir. "Seni, Desain dan Kebudayaan dalam Spirit Revolusi Industri 4. 0. " *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*. Vol. 2. 2019. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/247> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [11] Makmur, Muhammad Fikri, and Franciskus Antonius Alijoyo. "Dampak Kecerdasan Buatan Terhadap Creator, Brand, dan Agensi. " *SEIKO: Journal of Management & Business* 6. 2 (2023): 128-140. <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/seiko/article/view/5287> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [12] Mufd, L. P. P. (2023). Dampak Otomatisasi Artificial Intelligence dalam Pekerjaan Desain Grafis: Analisis Peran Artificial Intelligence pada Desainer Grafis. In *Seminar Institut Kesenian Jakarta (IKJ)* (pp. 62-69). <https://proceeding.ikj.ac.id/index.php/semnasIKJ/article/view/56> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)
- [13] Muhammad Rofi' Nur Assidiqi Haryanto, & Charles De Haan. (2022). Penerapan Visual Efek 2D Dalam Produksi Film Animasi 3D "Neos Desert Ambush". *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(2), 29-42. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i2.4999> (diakses pada tanggal 2 Oktober 2024)



- [14] Nurcahyanti, D. (2023). Mimesis: Aplikasi Pendeteksi Kemiripan Visual Berbasis Kecerdasan Buatan. In Seminar Institut Kesenian Jakarta (IKJ) (pp. 44-53). <https://proceeding.ikj.ac.id/index.php/semnasIKJ/article/view/54>
- [15] Ronald, R. O. , & Karyono, T. (2024). Perubahan Lanskap Kreatif Dan Dialog Etika Dalam Fotografi: Pengaruh Kecerdasan Buatan. *specta*, 8(1), 15-34.