



ANALISIS PERKEMBANGAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENCiptaan KARYA SENI DIGITAL DI ERA MODERN

Vicinsky Owen Tanner^a, Niko Ananda Limmanto^b, Darriel Dapples^{c*}, Dorie P. Kesuma^d

^aSistem Informasi; vicinskyowentanner_2327240031@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan

^b Sistem Informasi; nikoanandalimmanto_2327240041@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan

^c Sistem Informasi; darrieldapples_2327240162@mhs.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan

^d Sistem Informasi; dpkesuma@staff.mdp.ac.id, Universitas Multi Data Palembang; Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan

* Penulis Korespondensi: Darriel Dapples

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence in the modern era has brought significant impacts across various fields, including the creation of digital artworks. This study aims to analyze the development of Artificial Intelligence in the world of digital art, its role in the creative process, its impact on artists' creativity, as well as the challenges and problems arising from its use. The research method used is a qualitative method with a literature study approach through collecting data from scientific journals, articles, and other reliable sources. The results of the study show that Artificial Intelligence is able to assist the process of creating digital artworks by improving efficiency, productivity, and creative exploration. In addition to providing positive impacts, the use of Artificial Intelligence also creates negative impacts such as reducing the originality of artworks, diminishing emotional elements in art, and the potential replacement of human artists. Furthermore, the use of Artificial Intelligence in digital art also raises ethical and copyright issues related to ownership of works and the use of data as training material for Artificial Intelligence. Therefore, a balance between the utilization of Artificial Intelligence technology and human creativity is needed in order to maintain the aesthetic value and meaning of art.

Keywords: *Artificial Intelligence; Digital Art; Creativity; Artworks; AI Technology*

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* di zaman sekarang ini telah membawa dampak besar di berbagai bidang, termasuk dalam pembuatan karya seni digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kecerdasan buatan dalam dunia seni digital, bagaimana perannya dalam proses kreatif, bagaimana dampaknya terhadap kreativitas seniman, serta apa saja tantangan dan permasalahan yang muncul akibat penggunaannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur melalui pengumpulan data dari jurnal ilmiah, artikel, dan sumber terpercaya lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan buatan mampu membantu proses pembuatan karya seni digital dengan meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan eksplorasi kreativitas. Selain memberikan dampak positif, penggunaan kecerdasan buatan juga menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya nilai orisinalitas karya, berkurangnya unsur emosional dalam seni, serta potensi tergantikannya peran seniman manusia. Selain itu, penggunaan kecerdasan buatan dalam seni digital juga memunculkan persoalan etika dan hak cipta terkait kepemilikan karya dan penggunaan data sebagai bahan pelatihan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dan kreativitas manusia agar nilai estetika dan makna seni tetap terjaga.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan; Seni Digital; Kreativitas; Karya Seni; Teknologi AI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang telah membawa perubahan besar dalam banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang seni dan kreativitas digital. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat adalah kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). Kecerdasan buatan merupakan teknologi yang memungkinkan komputer untuk meniru kemampuan manusia, seperti berpikir, belajar, menganalisis, dan membuat keputusan berdasarkan data yang diproses. Perkembangan teknologi digital telah menciptakan realitas baru yang lebih terbuka, dinamis, dan terhubung dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang seni [1]. Penggunaan kecerdasan buatan dalam menciptakan karya seni digital menjadi salah satu hal yang menarik di zaman sekarang. Saat ini, teknologi kecerdasan buatan mampu menghasilkan berbagai macam karya seni seperti gambar digital, desain grafis, musik, animasi, hingga seni yang dibuat oleh mesin secara otomatis dengan menggunakan teknik machine learning dan deep learning. Dengan adanya teknologi ini, para seniman dan kreator digital memiliki kesempatan baru untuk bekerja dengan lebih efisien, mencoba hal-hal baru, dan membuat karya dengan lebih cepat dan kreatif.

Penggunaan kecerdasan buatan dalam menciptakan karya seni digital menjadi salah satu fenomena yang cukup menarik perhatian dalam era modern. AI dipandang sebagai alat yang semakin kuat bagi seniman karena mampu mendukung proses penciptaan karya seni dan memperluas kemungkinan dalam aktivitas kreatif [2]. Hal ini membuat proses penciptaan karya seni digital menjadi lebih praktis dan efisien dibandingkan metode konvensional yang dimana sangat membantu pengguna dalam menghasilkan berbagai variasi desain, menentukan konsep visual, dan menyempurnakan karya secara otomatis. Dalam bidang seni grafis, AI dapat mempercepat proses kreatif, menyediakan alat yang lebih canggih untuk manipulasi gambar, serta membuka kemungkinan penciptaan karya seni yang adaptif dan interaktif [3]. Namun, kemajuan AI dalam seni digital juga memunculkan perdebatan dan permasalahan. Penggunaan AI dalam menghasilkan karya seni menimbulkan pertanyaan tentang nilai orisinalitas, kreativitas, dan hak cipta karya yang dihasilkan. Banyak yang berpendapat bahwa karya AI tidak memiliki nilai emosional dan pengalaman artistik seperti karya manusia. Kekhawatiran lainnya adalah penggunaan AI yang semakin luas dapat mengurangi peran seniman manusia dalam proses penciptaan karya seni.

Permasalahan lain yang juga menjadi perhatian adalah aspek etika dalam penggunaan data sebagai bahan pelatihan kecerdasan buatan. Penggunaan AI dalam seni digital juga menimbulkan persoalan etika dan hak cipta, terutama terkait kemiripan karya dan penggunaan data sebagai bahan pelatihan sistem AI [1]. Sebagian besar sistem kecerdasan buatan bekerja dengan mempelajari data dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya, termasuk karya milik seniman lain yang digunakan tanpa izin secara langsung. Penggunaan AI dalam seni grafis menimbulkan tantangan hukum terkait kepemilikan hak cipta, karena masih terdapat ambiguitas dalam pengakuan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh AI [3]. Oleh karena itu, diperlukan regulasi dan pemahaman yang jelas mengenai penggunaan kecerdasan buatan agar perkembangan teknologi tetap berjalan tanpa merugikan para kreator dan seniman digital.

Selain memberikan dampak terhadap proses kreatif, perkembangan kecerdasan buatan juga mempengaruhi cara masyarakat memandang nilai seni itu sendiri. Kondisi ini menciptakan dua pandangan berbeda di masyarakat, yaitu pihak yang mendukung kecerdasan buatan sebagai alat inovasi dalam seni dan pihak yang menilai bahwa kecerdasan buatan dapat mengurangi makna serta keaslian dalam proses berkarya. Hal ini sejalan dengan penelitian Ferrensyah dan Irawati yang menunjukkan bahwa sebagian seniman digital memiliki respons negatif terhadap karya seni berbasis AI karena dipengaruhi oleh isu pencurian karya, penggunaan data tanpa izin, serta kekhawatiran terhadap berkurangnya peran pekerja kreatif manusia [4]. Perbedaan pandangan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan buatan dalam seni digital masih menjadi topik yang relevan untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan analisis mengenai perkembangan *Artificial Intelligence* dalam penciptaan karya seni digital di era modern. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan AI dalam dunia seni digital, memahami perannya dalam proses kreatif, mengidentifikasi dampak penggunaan AI terhadap kreativitas seniman, serta menganalisis tantangan dan permasalahan yang muncul akibat penggunaan teknologi tersebut. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai hubungan antara perkembangan teknologi AI dan dunia seni digital, sehingga penggunaan AI dapat dimanfaatkan secara bijak tanpa menghilangkan nilai estetika dan kreativitas manusia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah bidang teknologi yang berfokus pada pengembangan sistem komputer. Sistem ini dirancang untuk meniru kemampuan intelektual manusia, seperti berpikir dan belajar. AI membantu komputer untuk menganalisis data, memecahkan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada. Dalam perkembangannya, AI tidak hanya digunakan untuk tugas-tugas sederhana. AI juga dapat melakukan proses yang lebih kompleks. Contohnya adalah teknologi *machine learning* dan *deep learning*. AI bekerja menggunakan algoritma, data, dan model komputasi tertentu. Dengan cara ini, AI dapat menghasilkan keluaran yang mirip dengan cara kerja manusia.

Perkembangan AI menunjukkan bahwa teknologi ini semakin banyak diterapkan dalam berbagai sektor karena kemampuannya dalam membantu proses kerja manusia secara lebih efektif dan efisien [5]. AI dapat membantu meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan inovasi di berbagai sektor. Dalam perkembangannya, teknologi kecerdasan buatan atau AI telah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, pendidikan, industri, bisnis, hingga bidang kreatif. Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam berbagai sektor menunjukkan bahwa teknologi ini memiliki potensi besar dalam membantu pekerjaan manusia secara lebih cepat, efisien, dan adaptif.

2.2. Perkembangan AI

Perkembangan *Artificial Intelligence* telah dimulai sejak pertengahan abad ke-20 dan terus mengalami kemajuan seiring dengan berkembangnya teknologi komputer, algoritma, serta ketersediaan data dalam jumlah besar. Pada awalnya, AI digunakan untuk menjalankan perintah yang sudah diprogram oleh manusia. Perintah-perintah ini berdasarkan logika dan aturan tertentu. Sistem AI pada saat itu masih terbatas. Mereka hanya bisa bekerja sesuai instruksi yang diberikan dan belum bisa belajar sendiri.

Seiring perkembangan teknologi dalam sekian tahun, AI mengalami perubahan yang cukup besar melalui hadirnya *machine learning* dan *deep learning*. Kedua teknologi tersebut memungkinkan sistem AI untuk mempelajari pola dari data, melakukan analisis secara lebih kompleks, serta meningkatkan kemampuannya berdasarkan pengalaman atau data yang diproses. Perkembangan AI tidak hanya terjadi pada aspek teknologi komputer, tetapi juga telah diterapkan dalam berbagai sektor seperti industri, kesehatan, keuangan, transportasi, dan pendidikan [6].

Dalam konteks aspek seni digital, perkembangan AI memberikan pengaruh besar terhadap cara karya seni dibuat dan dikembangkan. AI kini mampu menghasilkan berbagai bentuk karya seperti gambar digital, desain grafis, musik, animasi, dan seni generatif melalui pemanfaatan algoritma dan data visual yang telah dipelajari sebelumnya. Perkembangan teknologi AI telah mendorong munculnya bentuk seni baru melalui pemanfaatan perangkat lunak dan algoritma yang kompleks dalam penciptaan karya seni digital [1]. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa AI telah berkembang dari sekadar teknologi komputasi menjadi alat yang dapat mendukung aktivitas kreatif manusia.

2.3. Karya Seni Digital

Seni digital atau *Digital Art* adalah sebuah bentuk karya seni yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital. Teknologi ini seperti komputer, perangkat lunak desain, dan perangkat elektronik lainnya. Berbeda dengan seni konvensional, seni digital tidak menggunakan kanvas atau cat sebagai medianya. Sebaliknya, teknologi digital menjadi alat utama dalam membuat dan mengolah karya seni. Ada banyak bentuk seni digital, seperti ilustrasi digital, desain grafis, animasi, dan fotografi digital. Dalam era digital, karya seni visual dapat dibuat melalui berbagai aplikasi seperti Canva, Procreate, dan IbisPaint X yang menyediakan fitur untuk mendukung proses berkarya [7]. Selain itu, ada juga seni generatif, musik digital, dan karya visual interaktif yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak tertentu.

Perkembangan teknologi digital mengubah cara seniman membuat dan menampilkan karya seni. Kini, proses kreatif jadi lebih fleksibel dan efisien. Seniman bisa mengedit, menggabungkan elemen visual, dan bereksperimen dengan gaya lebih cepat daripada metode tradisional yang dimana membuka cara baru untuk membuat seni yang unik.

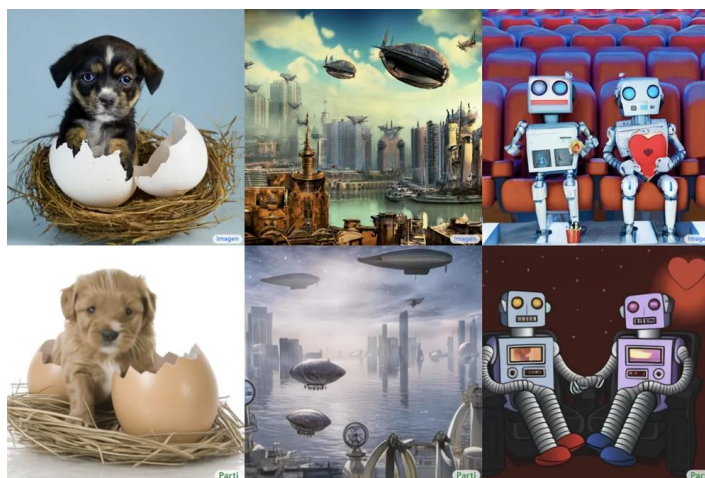
2.4. Peran AI Dalam Karya Seni Digital

Artificial Intelligence memiliki peran penting dalam proses penciptaan karya seni digital. AI dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menghasilkan ide, mengolah visual, hingga menciptakan karya secara otomatis.

Menurut penelitian dari Anggraini et al. AI dapat menjadi alat yang membantu meningkatkan kreativitas seniman dalam menghasilkan karya seni digital [1]. Teknologi ini memiliki jangkauan luas dikarenakan dapat ditemukan dengan mudah dalam internet atau mesin pencarian, dan siapapun dapat mengakses untuk membuat karya seni yang diperoleh oleh AI. AI memiliki beberapa peran dalam seni digital dengan antara lain:

- Membantu proses kreatif dengan menghasilkan berbagai variasi desain dengan mudah.
- Meningkatkan efisiensi dalam pembuatan karya seni.
- Menghasilkan karya seni generatif secara otomatis.
- Membuka peluang eksplorasi gaya dan teknik baru dalam seni.
- Sebagai alat untuk memperluas imajinasi.

Salah satu contoh penerapan AI dalam seni digital adalah penggunaan fitur *text-to-image*, yaitu proses menghasilkan gambar berdasarkan perintah teks yang diberikan oleh pengguna. Melalui fitur tersebut, AI mampu mengolah perintah menjadi visual tertentu dengan memanfaatkan data dan algoritma yang telah dilatih sebelumnya.



Gambar 1. Contoh karya visual yang dihasilkan melalui teknologi AI berbasis *text-to-image*
Sumber : [8]

2.5. Pandangan Penggunaan AI Dalam Karya Seni Digital

Penggunaan Artificial Intelligence dalam seni digital memberikan dampak yang signifikan [9]. Di satu sisi, AI mampu meningkatkan efisiensi dan membuka peluang eksplorasi artistik yang lebih luas. Adanya Pandangan ini menempatkan AI sebagai alat bantu kreatif yang dapat mendukung seniman dalam mengeksplorasi gaya, teknik, dan konsep baru sesuai perkembangan teknologi.

Namun, Disisi lain, terdapat pandangan yang menolak tentang penggunaan AI dalam seni digital. Beberapa orang berpikir bahwa karya seni harus dibuat dengan proses, pengalaman, dan latihan yang dilakukan oleh manusia. Mereka juga berpikir bahwa karya seni harus memiliki ekspresi emosional manusia. Dengan adanya AI, nilai orisinalitas dan makna dalam karya seni bisa berkurang karena proses penciptaannya dilakukan secara otomatis oleh sistem. Selain itu, ada juga masalah etika tentang penggunaan karya seniman manusia sebagai data pelatihan AI tanpa izin yang jelas dari mereka. Ini menyebabkan perdebatan tentang kepemilikan karya, hak cipta, dan penghargaan terhadap proses kreatif manusia. Dalam hukum positif di Indonesia, hanya manusia yang dapat menjadi subjek hukum pemegang hak cipta. AI dipandang sebagai alat bantu, bukan pencipta [10].

Dengan demikian, pandangan terhadap penggunaan AI dalam karya seni digital terbagi menjadi dua dalam karya seni digital memiliki pendapat yang berbagai dan terbagi menjadi dua kubu, yang dimana adanya pihak yang mendukung dalam adanya alat tersebut, akan tetapi ada juga pihak yang kontra dalam penggunaan AI dikarenakan adanya sejumlah potensi ancaman yang dapat di bawa.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur dan studi dokumentasi. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai perkembangan, peran, dampak, serta tantangan penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam penciptaan karya seni digital melalui analisis teks, teori, dan temuan penelitian terdahulu.

3.2. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari data sekunder yang relevan, dimana data tersebut diperoleh dari artikel, jurnal ilmiah, buku, artikel ilmiah atau publikasi online hingga sumber terpercaya lainnya yang tersedia.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur sistematis selama penelitian dengan langkah-langkah berikut:

1. Penentuan kata kunci pencarian: contoh kata kunci meliputi “*artificial intelligence and digital art*”, “*AI creativity*”, “*ethical issues AI art*”, “*copyright AI-generated works*”, “*machine learning in art*”, dan padanan bahasa Indonesia (mis. “kecerdasan buatan seni digital”, “hak cipta karya AI”).
2. Pencarian sumber: menggunakan basis data ilmiah (mis. Google Scholar, Scopus, IEEE Xplore, DOAJ), dan mesin pencari untuk dokumen resmi dan artikel terpercaya.
3. Seleksi awal: menyeleksi sumber berdasarkan judul dan abstrak untuk relevansi terhadap rumusan masalah dan tujuan penelitian.
4. Kriteria inklusi dan eksklusi: memasukkan sumber yang diterbitkan dalam rentang waktu relevan, dan mengandung pembahasan langsung mengenai AI dan seni digital; mengecualikan sumber yang tidak relevan, opini tanpa dasar, atau tidak dapat diverifikasi.
5. Pengumpulan dokumen lengkap (*full-text*) untuk sumber yang lolos seleksi.

3.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber terpercaya dan relevan dianalisis dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan informasi berdasarkan tema pembahasan. Tema utama dalam penelitian ini meliputi perkembangan teknologi AI dalam seni digital, peran AI dalam proses kreatif, dampak positif dan negatif penggunaan AI, serta isu etika dan hak cipta dalam penciptaan karya seni digital.

Setelah data dikelompokkan, peneliti menganalisis hubungan antara perkembangan AI dan karya seni digital dengan melihat pola, dampak, serta permasalahan yang muncul dari penggunaan AI dalam media kreatif. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi terstruktur, serta didukung oleh kutipan literatur, tabel ringkasan, atau gambar yang relevan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menarik kesimpulan mengenai peran, dampak, dan tantangan penggunaan AI dalam penciptaan karya seni digital di era modern.

3.5. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan-batasan yang ada selama penelitian, berikut ini diantara lain:

1. Terbatas pada analisis literatur; tidak melibatkan studi lapangan, wawancara, atau eksperimen langsung dengan seniman/alat AI.
2. Rentang waktu publikasi sumber dibatasi, sehingga beberapa perkembangan paling mutakhir setelah batas waktu tersebut mungkin tidak tercakup.
3. Fokus pada literatur berbahasa Indonesia dan Inggris; sumber dalam bahasa lain mungkin kurang diperhatikan.
4. Validitas temuan bergantung pada kualitas dan ketersediaan literatur yang dianalisis.

3.6. Etika Penelitian

Penelitian ini mematuhi prinsip etika akademik dengan:

1. Mengutip semua sumber secara akurat untuk menghindari plagiarisme.
2. Menggunakan hanya materi yang diizinkan untuk tujuan penelitian dan memperhatikan hak cipta sumber.

3. Jika menggunakan data sekunder yang sensitif (mis. data pribadi), memastikan anonimisasi dan kepatuhan terhadap peraturan privasi yang relevan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perkembangan AI dalam Seni Digital

Perkembangan AI dalam seni digital tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses evolusi teknologi yang cukup panjang. Salah satu tahap penting dalam perkembangan tersebut adalah pertama munculnya *Generative Adversarial Networks* (GAN) pada tahun 2014, yaitu model AI generatif yang mampu menghasilkan data baru, termasuk gambar, berdasarkan pola dari data pelatihan. Kehadiran GAN menjadi salah satu fondasi awal bagi perkembangan seni generatif berbasis AI karena memungkinkan sistem komputer menciptakan gambar yang menyerupai karya visual manusia melalui proses pembelajaran data.

Setelah perkembangan model GAN, teknologi AI terus mengalami kemajuan melalui berbagai model perkembangan penerusnya seperti *Deep Dreams* pada tahun 2015 dan *Artificial Intelligence Creative Adversarial Network* (AICAN) pada tahun 2017. Dan tetap berevolusi dan dikembangkan hingga mencapai tahap sebuah model seni ai modern yang lebih kompleks seperti *diffusion model* dan sistem berbasis *text-to-image*. Perkembangan ini membuat AI tidak hanya mampu menghasilkan gambar dari data visual, tetapi juga dapat memahami perintah teks yang diberikan pengguna dan mengubahnya menjadi karya visual. Evolusi tersebut kemudian melahirkan berbagai platform AI modern generasi selanjutnya.

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) di bidang seni digital telah meningkat dengan sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kemajuan dalam teknologi machine learning dan deep learning memungkinkan AI untuk secara otomatis menciptakan karya seni digital berdasarkan data yang sudah dipelajari sebelumnya. Berbagai platform berbasis AI modern seperti *Midjourney*, *DALL-E*, *Stable Diffusion*, dan *Adobe Firefly* kini banyak digunakan untuk menghasilkan ilustrasi, desain grafis, animasi, dan konsep visual hanya dengan menggunakan perintah teks (*text prompt*).

Tabel 1. Contoh *platform* AI modern dalam penciptaan seni digital

No	Platform AI	Waktu Rilis	Fungsi Utama	Contoh Penggunaan
1	Midjourney	Juli 2022	Menghasilkan gambar dari teks	Ilustrasi digital dan konsep visual
2	DALL-E	Januari 2021	Menghasilkan gambar berbasis <i>text prompt</i>	Desain visual dan gambar konseptual
3	Stable Diffusion	Agustus 2022	Membuat dan memodifikasi gambar AI	Seni generatif dan eksplorasi gaya visual
4	Adobe Firefly	Maret 2023	Membuat dan mengedit konten visual AI	Desain grafis dan kebutuhan kreatif komersial

Penggunaan AI dalam seni digital menandai perubahan besar dalam proses penciptaan karya seni. Jika sebelumnya pembuatan karya memerlukan keterampilan teknis tinggi dan waktu yang lama, sekarang AI mampu membantu memproduksi berbagai alternatif desain dalam waktu yang jauh lebih singkat. Hal ini menunjukkan bahwa AI bukan hanya alat bantu komputasi, melainkan juga teknologi yang mendukung proses kreatif manusia. Selain itu, perkembangan AI juga membuka peluang bagi masyarakat umum untuk

menghasilkan karya seni digital tanpa harus memiliki keahlian desain profesional. Situasi ini menandakan bahwa AI telah memperluas akses ke aktivitas kreatif dan mempercepat inovasi dalam industri kreatif digital.

4.2 Dampak Penggunaan AI dalam penciptaan karya seni digital

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan dampak positif dan negatif terhadap dunia seni digital. Baik dalam bentuk positif dan negatif terhadap dunia seni digital. Dari sisi positif, AI mampu meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses eksplorasi ide, serta membantu menghasilkan berbagai variasi desain dalam waktu yang relatif singkat.

Teknologi ini juga memberikan kesempatan bagi individu yang tidak memiliki kemampuan desain profesional untuk tetap dapat menghasilkan karya visual yang menarik. Namun demikian, penggunaan AI juga menimbulkan berbagai tantangan. Salah satu isu yang paling sering dibahas dalam literatur adalah menurunnya nilai orisinalitas karya karena AI menghasilkan karya berdasarkan data yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, muncul kekhawatiran mengenai berkurangnya peran seniman manusia dalam proses kreatif akibat meningkatnya penggunaan teknologi otomatisasi. Dengan berikut, dibawah ini merupakan sebuah tabel yang berisikan penelitian-penelitian terdahulu dalam penelitian yang serupa dalam berikut ini.

Tabel 2. Hasil penelitian terdahulu dalam dampak AI dalam karya seni digital

No.	Peneliti	Hasil Penelitian
1	Anggraini et al. (2024)	AI membantu meningkatkan kreativitas dan produktivitas seniman
2	Ferrensy dan Irawati (2024)	AI menimbulkan kekhawatiran terkait hak cipta dan penggunaan data tanpa izin
3	Ghaffara et al. (2025)	AI berpotensi mengurangi nilai orisinalitas karya seni

Sumber : [1], [4], [9]

Oleh karena itu, pemanfaatan AI dalam penciptaan karya seni digital perlu dilakukan secara seimbang, yaitu dengan menjadikan AI sebagai alat pendukung kreativitas, bukan sebagai pengganti sepenuhnya terhadap peran, identitas, dan nilai artistik manusia.

4.3 Tantangan dan Permasalahan Dalam Penggunaan AI dalam Media Kreatif

Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam media kreatif tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga menghadirkan berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan internal utama adalah munculnya ketergantungan terhadap teknologi. Ketika proses penciptaan karya terlalu bergantung pada AI, kemampuan teknis dan eksplorasi kreatif manusia dapat berkurang karena sebagian besar proses visualisasi telah dilakukan oleh sistem otomatis. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan seniman dalam mengembangkan gaya pribadi dan keterampilan berkarya secara mandiri.

Selain persoalan etika dan hak cipta yang telah banyak dibahas dalam penelitian terdahulu, penggunaan AI juga menimbulkan tantangan bagi pengguna dalam menjaga kualitas dan identitas karya. Pengguna AI perlu memiliki kemampuan untuk mengarahkan, memilih, dan mengevaluasi hasil yang diberikan oleh sistem. Jika AI digunakan tanpa pertimbangan kreatif yang jelas, karya yang dihasilkan dapat kehilangan sentuhan personal dan hanya bergantung pada pola visual yang dibentuk oleh sistem. Dengan demikian, pengguna tetap memiliki peran penting dalam menentukan nilai artistik dari karya yang dihasilkan.

Dari sisi teknis, hasil karya AI juga tidak selalu sesuai dengan keinginan pengguna. Kesalahan pada detail visual, ketidaktepatan anatomi, atau hasil yang tidak sesuai dengan perintah teks masih menjadi kendala dalam penggunaan AI sebagai alat bantu kreatif. Jika pengguna terlalu sering memakai gaya visual dari AI, karya yang dihasilkan bisa kurang mencerminkan karakter atau identitas artistik pengguna.

Sementara itu, dari sisi eksternal, tantangan penggunaan AI berkaitan dengan perubahan dalam lingkungan industri kreatif. AI mampu menghasilkan karya dengan cepat dan dalam jumlah banyak, sehingga dapat mengubah standar produksi dalam media kreatif digital. Kecepatan tersebut dapat meningkatkan persaingan antara karya manusia dan karya berbasis AI, terutama dalam bidang desain, ilustrasi, konten visual, dan produksi kreatif komersial. Akibatnya, seniman dan kreator digital perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan di tengah perubahan industri.

Analisis Perkembangan Artificial Intelligence dan Dampaknya terhadap Penciptaan Karya Seni Digital di Era Modern (Vicinsky Owen Tanner)

Penggunaan AI juga dapat menimbulkan homogenisasi gaya visual. Karena AI menghasilkan karya berdasarkan pola dari data pelatihan, hasil yang diciptakan dapat memiliki kemiripan dalam komposisi, warna, gaya, atau bentuk visual tertentu. Kondisi ini berpotensi mengurangi keragaman ekspresi artistik dalam seni digital, yang secara tidak langsung membuat sebuah reaksi antar pengguna dalam dunia media sosial dalam bagian seni.

4.4 Analisis Isu Etika dan Hak Cipta

Berdasarkan hasil analisis, isu etika dan hak cipta menjadi salah satu tantangan utama dalam penggunaan *Artificial Intelligence* pada penciptaan karya seni digital. Ini terjadi karena sebagian sistem AI bekerja dengan mempelajari data dalam jumlah besar yang berasal dari karya-karya yang telah tersedia sebelumnya. Proses ini menimbulkan persoalan ketika karya milik seniman digunakan sebagai bahan pelatihan AI tanpa izin yang jelas. Kondisi ini kemudian memunculkan perdebatan mengenai batas penggunaan data, perlindungan terhadap karya seniman, serta keaslian karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*.

Permasalahan lain yang muncul adalah mengenai kepemilikan hak atas karya yang dibuat dengan bantuan AI. Dalam konteks seni digital, karya yang dihasilkan AI tidak sepenuhnya berasal dari ide manusia, melainkan dari cara kerja algoritma yang memproses data yang telah dipelajari. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai pihak yang berhak disebut sebagai pencipta, apakah pengguna yang memberikan perintah, pengembang sistem AI, atau tidak ada pihak yang dapat sepenuhnya dikategorikan sebagai pencipta. Persoalan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam seni digital masih memiliki ketidakjelasan dalam aspek hukum dan etika.

Dalam konteks hukum Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Berdasarkan ketentuan tersebut, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI secara otomatis belum dapat diposisikan sebagai ciptaan yang memiliki pencipta dalam pengertian hukum hak cipta. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa AI dipandang sebagai alat bantu, bukan sebagai pencipta, sehingga perlindungan hak cipta terhadap karya berbasis AI masih bergantung pada sejauh mana keterlibatan manusia dalam proses kreatifnya [10]. Oleh karena itu, karya yang dibuat sepenuhnya oleh AI berpotensi tidak memperoleh perlindungan hak cipta yang kuat, sekaligus tidak memiliki kepastian perlindungan apabila digunakan atau ditiru oleh pihak lain.

Selain persoalan kepemilikan, penggunaan AI juga menimbulkan dilema mengenai nilai orisinalitas dan kreativitas. Karya seni pada umumnya dipahami sebagai hasil ekspresi, pengalaman, dan gagasan manusia. Sementara itu, karya yang dibuat oleh AI dihasilkan melalui sistem otomatis berdasarkan pola data yang telah dipelajari. Diperlukannya regulasi dan pedoman etika yang lebih jelas agar pemanfaatan AI tetap dapat mendukung inovasi dalam seni digital tanpa mengabaikan hak cipta, nilai orisinalitas, serta penghargaan terhadap kreativitas manusia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan *Artificial Intelligence* telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses penciptaan karya seni digital. Teknologi AI mampu membantu seniman dan kreator dalam menghasilkan karya secara lebih efisien melalui otomatisasi proses desain, eksplorasi ide, serta pengembangan berbagai variasi visual. Kehadiran berbagai platform berbasis AI menunjukkan bahwa teknologi ini telah menjadi salah satu faktor penting dalam transformasi dunia seni digital di era modern.

Di samping memberikan berbagai manfaat, penggunaan AI juga menimbulkan sejumlah tantangan, terutama terkait orisinalitas karya, hak cipta, dan aspek etika. Kemampuan AI dalam menghasilkan karya berdasarkan data yang telah dipelajari sebelumnya memunculkan perdebatan mengenai kepemilikan karya dan penggunaan data pelatihan tanpa izin. Oleh karena itu, pemanfaatan AI dalam seni digital perlu dilakukan secara bijaksana dengan tetap memperhatikan nilai kreativitas manusia, aspek hukum, serta etika dalam proses penciptaan karya. Dengan adanya keseimbangan antara inovasi teknologi dan kreativitas manusia, AI dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung yang memberikan kontribusi positif bagi perkembangan seni digital.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar seniman dan kreator digital memanfaatkan *Artificial Intelligence* sebagai alat bantu dalam proses kreatif tanpa menghilangkan peran utama manusia dalam

menentukan konsep, makna, dan nilai artistik karya. Pengguna AI juga perlu memahami aspek etika, orisinalitas, serta hak cipta agar karya yang dihasilkan tidak merugikan pihak lain. Bagi pengembang teknologi dan pihak terkait, diperlukan perhatian terhadap transparansi penggunaan data serta pengembangan sistem AI yang lebih bertanggung jawab. Selain itu, pemerintah dan lembaga terkait diharapkan dapat menyusun regulasi yang lebih jelas mengenai kepemilikan dan perlindungan hukum terhadap karya berbasis AI.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Sistem Informasi Universitas Multi Data Palembang serta dosen pengampu yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dalam proses penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Anggraini, W. Handyaningrum, E. W. Rahayu, W. Suryandoko, and I. Sabri, “Kolaborasi seniman dan kecerdasan buatan (AI) dalam membangkitkan gelombang kreativitas di era revolusi seni digital,” *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, vol. 22, no. 2, pp. 111–119, Oct. 2024, doi: <https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.69734>.
- [2] A. Chatterjee, “Art in an age of artificial intelligence,” *Frontiers in Psychology*, vol. 13, no. 13, Nov. 2022, doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1024449>.
- [3] F. I. Singarimbun, “Implikasi hukum penggunaan ai dalam seni grafis terhadap hak kekayaan intelektual,” *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, vol. 10, no. 3, pp. 886–893, Sep. 2024, doi: <https://doi.org/10.29210/020243889>.
- [4] A. Ferrensya and I. Irawati, “Perilaku Informasi Seniman Digital terhadap Karya Artificial Intelligence di Media Sosial,” *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan*, vol. 28, no. 1, Apr. 2026, doi: <https://doi.org/10.7454/jipk.v28i1.1144>.
- [5] M. Marsella, Chelsea Samsi Wijaya, I. Wijaya, Muhammad Tamim Shidqi, and Dien Novita, “ANALISIS IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK BISNIS: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW,” *Device*, vol. 4, no. 2, pp. 133–145, Dec. 2023, doi: <https://doi.org/10.46576/device.v4i2.4037>.
- [6] I. Zaenuddin and A. Riyan, “Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) Dan Dampaknya Pada Dunia Teknologi,” *Jurnal Informatika Utama*, vol. 2, no. 2, pp. 128–153, Nov. 2024, doi: <https://doi.org/10.55903/jitu.v2i2.240>.
- [7] R. Siswo, “BERKARYA SENI VISUAL DI ERA DIGITAL,” *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 05, no. 02, pp. 272–280, Jan. 2023, doi: <https://doi.org/10.30998/vh.v5i2.8241>.
- [8] Y. Wu and D. Fleet, “How AI creates photorealistic images from text,” *Google*, Jun. 22, 2022. <https://blog.google/innovation-and-ai/technology/research/how-ai-creates-photorealistic-images-from-text/>. [Accessed Jun. 03, 2026].
- [9] M. Zuharmando Ghaffara, D. Pramayoza, and Asril, “Kreativitas Versus Dehumanisasi Seni Desain: Keterampilan Manusia di Tengah Tantangan Kecerdasan Buatan dalam Era Digital,” *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, vol. 10, no. 1, pp. 200–212, Mar. 2025, doi: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.5017>.
- [10] Muhammad Akmal Mukhasibi and Selamat Widodo, “Analisis Prinsip Ownership Hak Cipta Terhadap Karya Hasil Artificial Intelligence (AI) Dalam Perspektif Hukum Positif,” *JURNAL PENELITIAN SERAMBI HUKUM*, vol. 18, no. 02, pp. 297–307, 2025, doi: <https://doi.org/10.59582/sh.v18i02.1337>.