

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Kemajuan teknologi digital yang semakin meluas dalam kehidupan masyarakat saat ini adalah sesuatu yang lumrah karena manusia terus menciptakan inovasi-inovasi baru untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan. Beragam bentuk perkembangan teknologi kini telah dimanfaatkan, salah satunya kecerdasan buatan atau yang dikenal dengan istilah AI (*Artificial Intelligence*). Contoh nyata yang dapat dirasakan saat ini adalah penggunaan fitur layanan seperti Google Assistant atau Siri di telepon genggam. AI atau Akal Imitasi adalah teknologi yang bergantung pada data dalam proses kerjanya, sehingga tidak dapat bekerja secara mandiri layaknya otak manusia. Menurut Aggarwal et al. (2022), kecerdasan buatan (AI) adalah teknologi mesin yang mampu menjalankan berbagai aktivitas dalam cakupan kecerdasan manusia, seperti berpikir logis, memecahkan masalah, serta memahami bahasa. Manning & Agnew (2020) menambahkan di era saat ini mesin sudah mampu belajar dengan cara yang menyerupai proses belajar manusia. Kecerdasan buatan diartikan juga sebagai sebuah sistem yang dapat berpikir dan bertindak secara rasional layaknya manusia (Russell & Norvig, 2010).

Dalam industri kreatif, AI bekerja dengan mengolah dan mempelajari pola-pola dari dataset raksasa melalui algoritma *deep learning*, sehingga mampu meniru proses kreativitas yang sebelumnya identik dengan kemampuan manusia. Dengan kemajuan AI dalam meniru, memproses bahasa, menganalisis data, hingga mampu menciptakan sebuah konten menimbulkan pertanyaan tentang peran dan relevansi pelaku seni di era digital yang semakin dipengaruhi oleh algoritma AI. Meski AI dianggap mampu menggeser peran pelaku seni, di sisi lain ada seniman yang memilih untuk berkolaborasi atau bekerjasama dengan AI dalam menciptakan bentuk seni baru. Menurut Elgammal et al. (2017), sistem generasi seni berbasis AI bukan hanya alat, tetapi juga bisa sebagai partner yang dapat membantu proses dan hasil kreativitas menjadi lebih baik. Misalnya, seniman local Mantra Ardhana, memanfaatkan kemajuan AI dalam pameran tunggalnya di Bali.

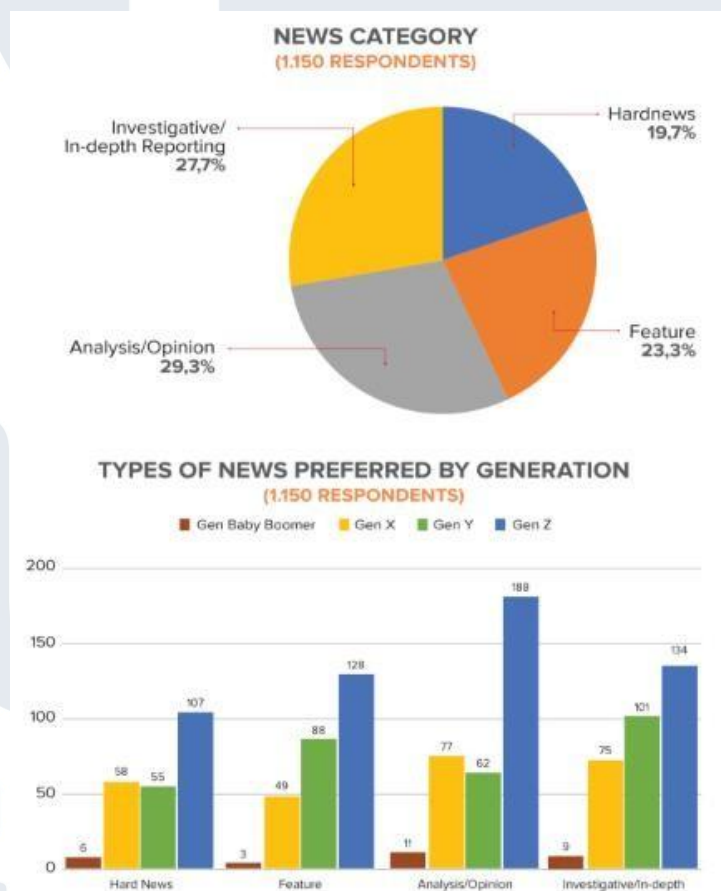
Ia menyebut bahwa dirinya tidak hanya berkarya dalam seni lukis, tetapi juga mencoba-coba atau bereksperimen dengan musik, elektronika, dan teknologi digital lainnya seperti audio, video, dan visual. Mantra juga menggunakan AI dalam proses penciptaan karya visualnya (Samudero, 2023). Kemunculan *Generative AI* merupakan teknologi baru yang memperluas proses kreativitas manusia. Selain dapat membantu membuat sketsa atau efek visual, *Generative AI* juga membuka peluang untuk mengeksplorasi gaya dan ide baru yang sebelumnya sulit dicapai. Namun, muncul perdebatan mengenai keaslian dan kepemilikan karya yang dihasilkan oleh AI karena algoritma AI bekerja berdasarkan data-data di internet yang sudah ada sebelumnya. Meski AI tidak dapat merasakan emosi atau empati dalam melakukan karya seni, tetapi AI jika digunakan secara bijak dapat menjadi alat bagi seniman untuk mengembangkan karyanya. Chatterjee (2022) berpendapat bahwa AI tidak perlu memahami atau merasakan emosi dari karya seni untuk menghasilkan karya seni yang bermakna. AI justru bisa menjadi alat yang sangat berguna bagi seniman untuk menciptakan karya seni yang lebih baik. Meski demikian, kemunculan *Generative AI* menimbulkan perubahan besar yang berdampak langsung pada stabilitas ekonomi para pekerja seni di industri kreatif. Kondisi ini memicu ketimpangan ekonomi yang semakin terlihat nyata karena efisiensi biaya yang dihadirkan mesin kerap menggeser nilai ekonomi tenaga kerja manusia yang memiliki sisi emosional (*emotional attachment*) dibanding AI. Frey & Osborne (2013) menjelaskan bahwa jenis pekerjaan yang didominasi oleh aktivitas kognitif, sangat rentan terhadap otomatisasi dalam skala besar. Contoh nyatanya, para pelaku seni di industri kreatif.

Secara teori, seni kerap dipahami sebagai perwujudan jiwa dan pengalaman batin dari sang pencipta. Dalam esai "*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*" yang ditulis Walter Benjamin (1935), ia mengingatkan bahwa karya seni yang diproduksi secara mekanis akan kehilangan keunikannya yang sebelumnya sudah melekat pada karya seni tersebut. Dalam konteks *Generative AI*, karya seni yang dihasilkan seringkali dianggap 'dingin' karena tidak melalui proses intuisi dan/ pengalaman hidup manusia.

Sejalan dengan perkembangan AI saat ini, muncul keterampilan baru yang dikenal sebagai *prompt engineering*. Kemampuan menyusun instruksi teks atau *prompt* secara tepat menjadi jembatan antara imajinasi manusia dan kemampuan penerjemahan mesin. Liu & Chilton (2022), menyebutkan bahwa keterampilan membuat *prompt* menuntut pemahaman yang mendalam terhadap struktur bahasa, logika algoritma, hingga konteks visual. Bahkan, seorang *prompt writer* kini dipandang memiliki kapasitas produksi yang setara dengan sebuah rumah produksi kecil karena kemampuannya yang dapat mengarahkan mesin secara akurat dan terkontrol. Munculnya profesi baru seperti *prompt writer* diperkirakan akan menjadi salah satu peran yang sangat dibutuhkan di masa depan, khususnya di industri kreatif. Profesi ini mengalihkan kemampuan teknis manusia seperti menggambar, menuju ke kemampuan berpikir konseptual dan merangkai bahasa. Perubahan ini juga menandai era baru di mana kreativitas tidak lagi semata dinilai dari keahlian tangan, melainkan keahlian seseorang dalam menerjemahkan ide kompleks menjadi sebuah instruksi teks yang dapat dipahami dan dijalankan oleh kecerdasan buatan. Pemilihan topik ini didasari oleh pengalaman pribadi penulis saat bekerja lepas (*freelance*) di industry kreatif. Penulis mengamati adanya fenomena di mana AI kini mulai sering digunakan untuk menyempurnakan karya-karya desainer grafis. Berangkat dari keresahan tersebut, penulis merasa perlu untuk menggali lebih dalam bagaimana pengaruh kecerdasan buatan yang semakin canggih ini terhadap posisi pekerja kreatif, apakah kehadirannya akan memberikan dampak positif bagi produktivitas atau justru menjadi ancaman yang merugikan.

Karya yang akan penulis produksi berbentuk *long-form journalism*, yaitu format jurnalisme digital yang dapat menarik perhatian audiens dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, audio, video, foto, dan visualisasi data dalam satu kesatuan (Jacobson et al., 2015). Penulis memilih format ini didasarkan pada keinginan penulis untuk memberikan laporan yang lengkap dan menyeluruh sehingga pembaca dapat mendapat informasi yang menyeluruh dalam satu waktu. Dowling & Vegan (2014), menyatakan bahwa *long-form journalism*

bertujuan menciptakan ruang bagi pembaca untuk fokus dan menyelami narasi, sekaligus melindungi pembaca dari distraksi media *online*. Dalam membuat karya ini, penulis akan menggunakan teknik peliputan *in-depth reporting* dan gaya penulisan *feature*. *In-depth reporting* memungkinkan penulis dapat membedah suatu isu secara mendalam dan dapat mencari akar suatu permasalahan. Sedangkan *feature writing* memiliki keunggulan pada aspek kreativitas dan sisi humanisme. Gaya penulisan ini juga membuat karya yang akan diproduksi tidak membosankan karena melibatkan emosi dan deskripsi yang kuat. Riset yang dilakukan oleh dosen UMN (Universitas Multimedia Nusantara) bersama IMS (*International Media Support*) 2025, menunjukkan bahwa *in-depth reporting* masih diminati hingga saat ini dan tulisan *feature* lebih disukai dari tulisan *hardnews* bagi generasi Z.



Gambar 1.1 Persentase Minat Kategori Berita dan Preferensi Jenis Berita Berdasarkan Generasi
 Sumber: Renewing Hope For The Digital Media Industry. A Report on Media Market Research in Indonesia (2025)

Penulis menetapkan Generasi Z sebagai target utama pembaca dalam karya ini. Kelompok yang sering dijuluki sebagai generasi internet atau *net generation* ini merupakan individu yang lahir dan tumbuh besar di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital (Nurlaila & Wardani, 2023). Berdasarkan riset IDN Research Institute dan Advisia dalam *Indonesia Gen Z Report (IMGR) 2024*, membuktikan bahwa media sosial dan platform digital telah menjadi sumber berita utama bagi generasi Z. Selain melek digital, Bencsik & Machova (dalam Wijoyo, et al., 2020) juga menyebutkan bahwa generasi ini memiliki karakteristik yang menonjol, yaitu bersikap kritis, berani, dan memiliki inisiatif. Dinilai sebagai generasi yang inisiatif dan kritis, penulis yakin dengan menargetkan generasi Z dapat menekankan bahwa secanggih apapun kecerdasan buatan, esensi kreativitas dan empati manusia tidak akan pernah bisa diduplikasi.

1.2. Tujuan Karya

Karya berjudul “Mengapa Sentuhan Tangan Manusia Tetap Tak Tergantikan?” memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Menggambarkan kehadiran kecerdasan buatan (AI) terhadap proses kreatif dan praktik seni yang dilakukan oleh pekerja seni.
2. Mengetahui pandangan para pelaku seni menyikapi AI sebagai bentuk penolakan atau penerimaan (kolaborasi).
3. Mengetahui sejauh mana batasan etika dan standar orisinalitas dalam penggunaan AI berdasarkan prinsip hukum hak cipta yang berlaku di Indonesia.