



Digital Art : Artistic Changes in Technology Era

Andri Sahata Sitanggang^{1*}, Evriliano Pratama², Muhammad Azka Arifin³, Satrio Nur Rizki⁴, Mochamad Riefalsdi Nugraha Setyana⁵, Mohammad Michail Sandrea⁶

¹⁻⁶ Universitas Komputer Indonesia, Indonesia

andri.sahata@email.unikom.ac.id^{1*}, evriliano.10523132@mahasiswa.unikom.ac.id²,
riefalsdi.10522129@mahasiswa.unikom.ac.id³, michail.10523163@mahasiswa.unikom.ac.id⁴,
azka.10523153@mahasiswa.unikom.ac.id⁵, satrio.10523130@mahasiswa.unikom.ac.id⁶

Alamat: Departemen Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur No.112-116, Lebakgede, Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia

Korespondensi penulis: andri.sahata@email.unikom.ac.id

Abstract. *Technological developments over the past few decades have brought about major changes in the world of art. One of the most striking advances is the advent of artificial intelligence (AI), which is now not only a tool but also capable of creating works of art independently. This situation raises an important question in the world of contemporary art: how can human artists remain relevant and maintain the originality of their work amid the emergence of machine-generated artworks? This study aims to explore how technology, particularly AI, influences the creation, distribution, and reception of artworks. The primary focus of the research is on public perceptions of technology's role in art today. Through the distribution of questionnaires to the community around the researcher, the results obtained will show that the presence of technology has changed the way the relationship between artists, works, and audiences is formed. Digital technology opens up new possibilities in artistic creation, but simultaneously raises ethical and existential challenges for artists. Nevertheless, questions arise about how curation, authenticity, and aesthetic value are maintained in art. Therefore, this research emphasizes the importance of adaptation, cross-disciplinary collaboration, and support from inclusive policies and ecosystems to enable artists to continue to thrive in the dynamically evolving art landscape.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Artistic Transformation, Contemporary Art, Digital Art, Technology*

Abstrak. Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam dunia seni. Salah satu kemajuan yang paling mencolok adalah hadirnya kecerdasan buatan (AI), yang kini tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga mampu menciptakan karya seni secara mandiri. Kondisi ini memunculkan pertanyaan penting dalam dunia seni kontemporer: bagaimana seniman manusia bisa tetap relevan dan mempertahankan nilai orisinalitas karyanya di tengah kemunculan karya-karya yang dihasilkan oleh mesin. Penelitian ini berupaya melihat lebih jauh bagaimana teknologi, terutama AI, memengaruhi proses penciptaan, penyebaran, dan penerimaan karya seni. Fokus utama penelitian adalah pada pandangan masyarakat sekitar peneliti terhadap peran teknologi dalam seni saat ini. Melalui penyebaran kuesioner kepada Masyarakat di sekitar peneliti, hasil yang diperoleh akan menunjukkan bahwa kehadiran teknologi telah mengubah cara hubungan antara seniman, karya, dan audiens terbentuk. Teknologi digital membuka berbagai kemungkinan baru dalam berkarya, namun sekaligus memunculkan tantangan etis dan eksistensial bagi para pelaku seni. Meski begitu, muncul pertanyaan tentang bagaimana kurasi, keaslian, dan nilai estetika dipertahankan dalam seni. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya adaptasi, kolaborasi lintas bidang, serta dukungan dari kebijakan dan ekosistem yang inklusif agar para seniman dapat terus berkembang dalam lanskap seni yang terus bergerak dinamis.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan, Transformasi Artistik, Seni Kontemporer, Seni Digital, Teknologi

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia seni. Munculnya teknologi seperti kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), seni generatif, realitas virtual (Virtual Reality/VR), dan realitas tertambah (Augmented Reality/AR) telah menghadirkan cara-cara baru dalam menciptakan, menyebarkan, serta mengapresiasi karya

seni. Inovasi-inovasi ini tidak hanya memperluas cakrawala eksplorasi artistik, tetapi juga menantang definisi tradisional tentang seni dan peran seniman itu sendiri.

Kemampuan teknologi, khususnya AI, dalam menghasilkan karya secara mandiri telah memicu perdebatan tentang orisinalitas, autentisitas, dan nilai estetika dalam seni digital. Di sisi lain, media imersif seperti VR dan AR memberikan pengalaman seni yang lebih interaktif. Sejalan dengan itu, pendekatan kolaboratif antara seni dan teknologi yang dilakukan oleh HONF menunjukkan bahwa integrasi lintas bidang dapat memperkaya eksplorasi artistik dan menyentuh isu-isu sosial-ekologis (Irene Agrivina Widyaningrum dan Gilang Wahyu Apriliawan, 2024), memungkinkan audiens untuk terlibat langsung dengan karya dalam bentuk yang sebelumnya tidak mungkin dicapai. Transformasi ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana masyarakat menanggapi kehadiran teknologi dalam dunia seni kontemporer (Aryanto Nur, Gilang Ramadhan, Restu Kelana Wahyudimas, Muhamad Adlildzil Arifah, 2024) .

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak perkembangan teknologi digital yang berfokus pada AI terhadap dinamika seni kontemporer, baik dari sisi proses kreatif, distribusi karya, hingga persepsi publik. Dengan demikian, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pergeseran paradigma dalam dunia seni dan bagaimana seniman serta institusi seni dapat beradaptasi dalam lanskap yang terus berubah. Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah memperkaya wawasan tentang kolaborasi antara teknologi dan seni, membuka peluang baru dalam apresiasi seni digital, serta mendorong diskusi etis mengenai keberadaan seniman dalam era yang semakin terdigitalisasi.

2. KAJIAN TEORITIS

Perkembangan teknologi dalam beberapa tahun terakhir telah membawa dampak yang signifikan, termasuk seni. Kehadiran *Artificial Intelligence* telah mendorong berubahnya cara penciptaan, distribusi dalam hal seni (Budi et al., 2024). Hal ini sejalan dengan teori informasi media yang menyatakan bahwa perubahan teknologi merubah perspektif semua hal.

Salah satu teori utama yang menjadi dasar dalam kajian ini adalah teori estetika digital, yang menyoroti bagaimana teknologi memengaruhi nilai estetika dan pengalaman audiens dalam mengapresiasi seni (Andri Sahata Sitanggang, Alni Apriliani, Jesika Florensia, 2024). Dalam seni digital dan konsep orinalitas mulai dipertanyakan. Hal ini sejalan dengan

pendapat Ngurah et al. (2024) yang menyoroti dilema hak cipta dalam karya yang dihasilkan AI di Indonesia (Haifa Putri Budi1, Nazhria Dyta Sasany2, 2024).

Respon masyarakat terhadap AI dalam dunia seni dapat dianalisis menggunakan teori persepsi sosial, yang menyatakan bahwa pandangan seseorang pada sesuatu dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, serta lingkungan sosialnya. Dalam penelitian ini, persepsi masyarakat terhadap AI dalam seni terbagi menjadi 3 yaitu peluang, ancaman dan netral.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuesioner untuk memperoleh data mengenai persepsi Masyarakat di lingkungan peneliti terhadap perubahan seni di era teknologi. Metode ini bertujuan untuk mengetahui sudut pandang AI dari Masyarakat di lingkungan peneliti apakah dipandang sebagai ancaman ataukah peluang yang mendukung perkembangan kesenian. Serta data ini dikumpulkan untuk melihat perasaan, kekhawatiran, serta harapan mereka kepada perkembangan AI kedepannya.

Menurut Sugiyono (2017), metode survei dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengumpulkan data terstruktur dari sejumlah responden melalui instrumen kuesioner. Dalam konteks ini, instrument yang digunakan adalah pertanyaan tertutup untuk mengetahui secara spesifik indikator-indikator dari pikiran masyarakat terhadap perkembangan AI. Penentuan pemilihan responden diukur minimal sebanyak 120 responden didasarkan pada rekomendasi Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., dan Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* menyebutkan bahwa rekomendasi banyaknya reponden adalah berdasarkan analisis regresi linier berganda. (Hair et al., 2014)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penyebaran kuesioner kami mendapat 144 responden dan menghasilkan data, masih lebih banyak yang menganggap bahwa AI adalah ancaman kepada seniman.

Tabel 1. responden

Kategori	Jumlah Responden	Persentase
AI sebagai peluang	48	33%
AI sebagai ancaman	55	38%
Netral	41	29%

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih memandang AI dengan kekhawatiran, terutama dalam hal potensi menyaingi dan menggantikan seniman tradisional.

Dalam Penelitian ini, Responden yang menganggap AI sebagai peluang umumnya menyatakan bahwa AI dapat sangat membantu kecepatan proses pembuatan seni, membuka ide baru (Cahyaningrum et al., 2025), dan membantu Masyarakat umum (PR Wisuda XXV UMN, 2024) yang tidak punya *basic* di bidang kesenian membuat karya seni yang diharapkan oleh dirinya (Siregar, 2022).

Di sisi lain, Responden yang menganggap AI sebagai ancaman umumnya menyatakan bahwa AI itu mengganggu orisinalitis seni (Ngurah et al., 2024, (Fadilla et al., 2023)), memicu plagiarisme, menurunkan nilai pada seni manual (M, 2024), dan bahkan berpotensi membuat para seniman malas membuat seni di kemudian hari, kekhawatiran ini sejalan dengan laporan RRI yang menyebut bahwa AI dapat menggantikan pekerjaan kreatif, meski menawarkan efisiensi tinggi (Wijaya, 2024). Beberapa responden juga menyoroti jika bisa saja para seniman akan kehilangan pekerjaannya di kemudian hari.

Sebagian responden yang memilih netral berpendapat bahwa AI dapat menjadi “pisau bermata dua” (HumasUWM, 2024). namun mereka juga berpendapat bahwa AI dapat menjadi suatu hal yang membantu untuk kedepannya, tetapi jika diatur dengan regulasi yang tepat agar tidak merugikan seniman-seniman manual di luar sana.

Dari hasil yang didapat, mereka berpendapat meskipun AI dapat menjadi ancaman tetapi masih ada ruang untuk integrasi positif antara AI dan seni tradisional. Banyak responden menekankan bahwa AI tidak dapat menggantikan hasil karya seni manual dikarenakan AI tidak memiliki nilai estetika, emosi dan keunikan yang dihasilkan oleh seniman pada seni manual.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan (AI), telah mengubah lanskap seni kontemporer. AI tidak lagi sekadar alat bantu, tetapi mampu menciptakan karya seni secara mandiri, memicu pergeseran paradigma serta menimbulkan pertanyaan mengenai orisinalitas, autentisitas, dan posisi seniman manusia.

Berdasarkan penelitian kuantitatif terhadap 144 responden, 38% memandang AI sebagai ancaman. Kekhawatiran utama meliputi hilangnya orisinalitas, potensi plagiarisme, menurunnya nilai seni manual, dan tergesernya peran seniman. Sebaliknya, 33% melihat AI sebagai peluang untuk mempercepat proses kreatif, memperluas akses distribusi karya, serta memberi ruang bagi siapa saja untuk berkarya. Sebanyak 29% bersikap netral, menilai AI bermanfaat namun membutuhkan regulasi yang jelas.

Temuan ini menegaskan bahwa meskipun AI membawa tantangan etis dan eksistensial, teknologi juga menawarkan potensi kolaboratif dengan seni tradisional. Unsur emosi, ekspresi pribadi, dan keunikan manusia tidak dapat tergantikan (Anggraini et al., n.d., (Seni et al., 2025)). Oleh karena itu, penting bagi pelaku seni untuk beradaptasi, membangun kolaborasi lintas disiplin, dan mendorong kebijakan yang mendukung agar seni tetap berkembang di tengah kemajuan teknologi tanpa kehilangan nilai estetika dan budaya yang mendasarinya.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, A., Hidayati, N., & Susanti, P. (2019). Penetapan Kadar β -Karoten pada Wortel (*Daucus carota* L.) Mentah dan Wortel Rebus dengan Spektrofotometri Visibel. *Jurnal Farmasi Sains dan Praktis*, 5(1), 6–10.
- Anggraini, D., Handyaningrum, W., Rahayu, E. W., Suryandoko, W., Sabri, I., Surabaya, U. N., & Author, C. (n.d.). Imaji: *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 22(2), 111–119.
- Aryanto, N., Ramadhan, G., Wahyudimas, R. K., Arifah, M. A., & R. S. (2024). Pengaruh kecerdasan buatan dalam proses penciptaan seni dan desain. *Jurnal Teknologi dan Desain*, 5(2), 1–19.
- Budi, H., Sasany, N., & Fu'adin, A. (2024). Analisis dampak penggunaan artificial intelligence (AI) dalam kampanye politik terhadap art illustrator. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 3(4), 1–8.
- Cahyaningrum, Y., Istiqomah, A. N., Ramdhani, D. E., & Noviyanti, N. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) untuk kustomisasi buku gambar panel dan elemen dekoratif keramik. *Jurnal Desain dan Teknologi*, 5(1), 25–29.
- Fadilla, A. N., Ramadhani, P. M., & Handriyotopo, H. (2023). Problematika penggunaan AI (Artificial Intelligence) di bidang ilustrasi: AI vs artist. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 129–136. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.4741>
- Haifa, P. B., Sasany, N. D., & Fu'adin, A. (2024). Aspek hukum penggunaan metode. *Jurnal Hukum Digital*, 3(11), 4434–4442.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson Education Limited.
- HumasUWM. (2024, October 19). Prof Edy: AI ibarat pisau bermata dua, peluang besar atau ancaman serius? *Universitas Widya Mataram*. <https://new.widyamataram.ac.id/content/news/prof-edy-ai-ibarat-pisau-bermata-dua-peluang-besar-atau-ancaman-serius>
- Irene, A. W., & Apriliawan, G. W. (2024). Eksplorasi HONF terhadap batas-batas ekologi dan ilmu pengetahuan. *Jurnal Seni dan Teknologi*, 9(2), 178–188.

- M, R. (2024). Teknologi AI: Jadi peluang atau justru ancaman buat RI? *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/research/20240711155656-128-553803/teknologi-ai-jadi-peluang-atau-justru-ancaman-buat-ri>
- Ngurah, I. G., Rajendra, D., Hukum, F., & Udayana, U. (2024). Karya seni ciptaan artificial intelligence dalam perspektif hak cipta di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Kebudayaan*, 12(28), 830.
- PR Wisuda XXV UMN. (2024). Manfaatkan AI sebagai peluang dan inovasi dalam dunia kerja, bukan sebagai ancaman. *CDC: Career Development Centre*. <https://cdc.umn.ac.id/blogs/article?slug=manfaatkan-ai-sebagai-peluang-dan-inovasi-dalam-dunia-kerja-bukan-sebagai-ancaman>
- Seni, P., Terapan, M., S-, P., Seni, I., Padang, I., & Bahder, J. (2025). Kreativitas versus dehumanisasi seni desain: keterampilan manusia di tengah tantangan. *Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 10(1), 200–212. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.5017>
- Siregar, A. (2022). Penciptaan desain tote bag menggunakan AI Draw dan teknik digital printing sebagai cenderamata kota Medan. *Jurnal Desain dan Industri Kreatif*, 2(2), 30–40.
- Wijaya, P. (2024). Ancaman kecerdasan buatan (AI) terhadap umat manusia. *RRI: Radio Republik Indonesia*. <https://www.rri.co.id/ipitek/694213/ancaman-kecerdasan-buatan-ai-terhadap-umat-manusia>
- Andri Sahata Sitanggang, Alni Apriliani, Jesika Florensia. (2024). *Pengaruh Teknologi Terhadap Teknik Dan Medium*. 8(8), 37–43. file:///C:/Users/Ariel IT Computer/Downloads/37-43.pdf