

Estetika yang Tersimulasikan: Kajian Kritis Etika Seni pada Produk Visual AI

Surya Iman Mahardhika
Peneliti Independen
suryaiman33@gmail.com

Abstract

This research is driven by the emergence of artificial intelligence (AI)-generated artworks, which have gained increasing prominence within contemporary artistic practices and have provoked a wide range of responses from both the public and art institutions. The primary objective of this study is to investigate the ethical status of AI-based artworks, as well as their implications for the understanding of art, artistic practice, the role of the artist, and the construction of aesthetics within the framework of contemporary art philosophy. Employing a qualitative approach through the method of philosophical analysis, this research centers on contemporary aesthetic theories. Data were collected through a comprehensive literature review encompassing philosophical discourses on art and relevant contemporary case studies. This study found that although AI-generated works are capable of producing visually compelling aesthetics, they cannot yet be considered fully-fledged works of art from either an ethical or philosophical standpoint. This is primarily due to the absence of human intentionality, authentic aesthetic experience, and moral responsibility within the process of creation. The researcher proposes a renewed conceptual framework by positioning copyright as a symbolic boundary between human creation and machinic production, and recommends an ethical model that assesses art not solely by its visual outcome but by its reflective and historical process. The novelty of this research lies in its reinterpretation of contemporary art philosophy to formulate an ethical position toward AI-based art on a conceptual, not technical level.
Keywords: philosophy of art, artificial intelligence, contemporary aesthetics, applied ethics, digital artwork.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemunculan karya seni berbasis kecerdasan buatan (AI) yang semakin menonjol dalam praktik seni kontemporer dan menimbulkan respons beragam dari publik serta institusi seni. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji status etis dari seni berbasis AI, mulai dari proses Artififikasi (identifikasi karya seni dan nonseni), status seniman (kepengarangan, agensi, dan tanggung jawab moral), dan berkesenian (*artistic practice*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis filosofis, berfokus pada teori estetika kontemporer. Data diperoleh melalui studi pustaka atas literatur filsafat seni dan kasus-kasus kontemporer. Penelitian ini menemukan bahwa karya berbasis AI, meskipun mampu menghasilkan visual estetis yang bernilai tinggi, belum dapat secara etis maupun filosofis disebut sebagai karya seni secara penuh. Hal ini disebabkan oleh absennya intensionalitas manusiawi, pengalaman estetis, dan tanggung jawab moral dalam proses penciptaan. Peneliti menawarkan kerangka pemahaman baru dengan menempatkan hak cipta sebagai titik pisah simbolis antara kreasi manusia dan produk mesin, serta merekomendasikan kerangka etis yang menilai seni tidak hanya dari hasil visual, tetapi juga dari proses reflektif dan historisnya. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pembacaan ulang atas filsafat seni kontemporer untuk memformulasikan posisi etis terhadap seni AI secara konseptual, bukan teknis.

Kata Kunci: filsafat seni, kecerdasan buatan, estetika kontemporer, etika terapan, karya seni digital

Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah memasuki dinamika baru karena kemampuannya mereproduksi dan mengapresiasi karya seni. Salah satu wujud paling menonjol dari fenomena ini adalah kemunculan *AI image creator* seperti Midjourney, DALL-E, dan Stable Diffusion, yang mampu menghasilkan visual artistik berkualitas tinggi hanya melalui perintah teks

(*prompt*). Transformasi ini bukan hanya bersifat teknologis dan menjadi fenomena sesaat, tetapi juga memantik fondasi konseptual seni itu sendiri—mulai dari penciptaan, makna, serta interpretasi atas seni.



Gambar 1 *Théâtre D'opéra Spatial*. Jason M. Allen, 2022. Gambar buatan AI Midjourney. Pemenang lomba Colorado State Fair Fine Arts Competition. Sumber: (Allen, 2022)

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia seni visual diguncang oleh kehadiran karya seni berbasis kecerdasan buatan (AI) yang berhasil memenangkan perlombaan prestisius. Pada tahun 2022 contohnya, karya berjudul *Théâtre D'opéra Spatial* yang dibuat melalui program Midjourney oleh Jason M. Allen berhasil memenangkan kompetisi seni digital di Colorado State Fair (Roose, 2022). Kemenangan ini memicu kontroversi mengenai legitimasi karya seni buatan AI. Dalam pandangan Roose, keikutsertaannya sah karena dia berhasil lolos dalam proses pendaftaran sama seperti kontestan lainnya. Properti estetik yang dipresentasikan menyamarkan andil dari AI Midjourney. Kontroversi serupa kembali mencuat dalam ajang Sony World Photography Awards 2023 ketika fotografer Boris Eldagsen menolak penghargaan atas karyanya yang berbasis AI (Glynn, 2023). Sebenarnya upaya Eldagsen mengirim foto AI adalah untuk memantik diskusi lebih luas atas properti estetik dari benda hasil buatan AI. Lebih lanjut, Eldagsen berupaya memantik seberapa etis status kontributor dalam pembuatan karya dengan campur tangan AI. Pada tahun yang sama, Damián Gaume memenangkan kompetisi video musik Pink Floyd dengan karya yang dihasilkan menggunakan AI (Stenzel, 2024). Sebagai respons terhadap fenomena tersebut, fotografer Miles Astray menguji kepekaan publik terhadap distingsi antara karya manusia dan mesin dengan mengirimkan foto asli ke kompetisi AI dan memenangkan penghargaan pada The Sony World Photo 2024 yang dia tolak. Upaya mengirim karya tersebut sejatinya untuk memberi pesan bahwa kedalaman emosional manusia tidak dapat digantikan AI (Clark, 2024). Tentu, juri tetap mendiskualifikasi karena tidak memasukkan karya sesuai kategorinya. Tetapi, juri memberi apresiasi penuh mengenai gagasan Astray. Terakhir, kontroversi mengenai hak cipta karya seni kembali dipermasalahkan ketika ChatGPT menunjukkan kemampuannya untuk mengonversi *prompt* menjadi karya seni visual dengan gaya seni seperti studio Ghibli—studio animasi terkemuka dari Jepang—dari berbagai film buatan studio tersebut (O'Brien & Parvini, 2025).

Sejumlah penelitian telah mengkaji implikasi etis dan filosofis dari seni yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI), memberikan landasan penting bagi diskusi mengenai perubahan konseptual dalam definisi seni dan peran seniman. McCormack dkk. (2019) mencoba mengeksplorasi lima pertanyaan kunci terkait karya seni buatan AI (mereka menggunakan terma “*Generative Adversarial Networks*” (GAN’s)) mengenai status otonomi, keaslian, dan intensi. Dalam paparannya, mereka berpendapat bahwa meskipun teknik pembuatan karya seni berbasis AI telah mengubah lanskap seni digital, status otonomi dari AI terpaku pada pemberi perintah (*prompter*) dan pembuat perangkat lunak yang masih diperdebatkan batas kontribusinya. Lebih lanjut, keaslian dalam karya seni berbasis AI terlimitasi pada kemampuannya untuk mereplikasi data. Hal ini berbeda dengan seniman yang mengabstraksi berbagai pengalaman mendalam terhadap realitas. Tetapi, status intensi AI sepenuhnya berada pada kontrol pemberi perintah dan pembuat perangkat lunak sehingga status AI berfungsi sebagai alat.

Fenomena masifnya produksi gambar visual AI membongkar problem fondasional atas seni sendiri yaitu *artifikasi*. Artifikasi (*artification*) merujuk pada situasi dan proses di mana sesuatu yang sebelumnya tidak dianggap sebagai seni dalam pengertian tradisional diubah atau diperlakukan sebagai seni, atau mengambil bentuk dan cara kerja praktik artistik (Naukkarinen, 2012). Lebih luas, artifikasi tidak bertumpu pada keharusan sebuah objek memenuhi syarat seni tradisional, melainkan pada bagaimana objek tersebut terikat dengan kondisi budaya, epistemologi, dan institusi yang memungkinkannya dikenali sebagai karya seni. Dengan demikian, artifikasi menjadi cara untuk membedakan proses sebuah objek memperoleh status artistik, termasuk fitur-fitur apa saja yang memungkinkan pengakuan tersebut. Sebagai contoh, Marcel Duchamp memamerkan sebuah urinoar bertanda tangan “R. Mutt 1917” dan menamainya *The Fountain*, guna menggugat batas antara seni dan non-seni. Dalam konteks ini, artifikasi terjadi ketika fitur artistik seperti konsep, narasi, dan legitimasi institusional dilekatkan pada objek tersebut. Secara umum, baik seni tradisional maupun kontemporer mengalami proses artifikasi dalam pembentukannya sebagai karya seni.

Hullman dkk. (2023) memberikan pandangan komprehensifnya mengenai penilaian estetika dalam produk AI generatif yang dimediasi oleh jenis penilaian estetika yang sama seperti saat kita berinteraksi dengan karya seni tradisional. Mereka menyoroti bahwa prosedur interpretasi yang kita gunakan terhadap seni digital berpangku pada disiplin sejarah seni dan kritik seni yang berkembang dalam ikatan sosial dan institusi tertentu.

Serangkaian penelitian dan kontroversi ini menjadi dasar bagi *status questionis* dalam artikel ini, yakni:

1. Apakah karya buatan AI kita sebut sebagai karya seni?
2. Siapa yang kita sebut seniman?
3. Apakah proses produksi berbasis AI dapat disebut sebagai praktik berkesenian?

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji status etis dari seni berbasis AI, mulai dari proses artifikasi (identifikasi karya seni dan nonseni), status seniman (kepengarangan, agensi, dan tanggung jawab moral), dan berkesenian (*artistic practice*) dalam konteks filsafat seni kontemporer. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis filosofis, yang mencakup analisis konseptual istilah serta berfokus pada teori sejarah seni dan

estetika kontemporer. Data diperoleh melalui studi pustaka atas literatur filsafat seni serta kajian dan kasus-kasus kontemporer seperti kompetisi berbasis AI dan popularitas penggunaan AI *image creator*. Creswell dan Poth (2018) berpendapat bahwa pendekatan kualitatif dalam penelitian, memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial, kultural, dan filosofis yang lebih luas. Dalam kasus ini, seni berbasis AI berpotensi berdampak pada status filosofis atas seni dan bagaimana jaringan sosial terpengaruh. Selain itu, analisis konseptual sebagai metodologi dipilih karena konsep-konsep seni, berkesenian, dan seniman dipahami sebagai istilah yang maknanya telah digugat oleh kebangkitan AI. Lebih lanjut, melalui penelusuran konsep-konsep dasar, posisi ontologis dapat dievaluasi dan berdampak terhadap status etis dari kasus penelitian (Jackson, 1998).

Artikel ini akan dibagi ke dalam beberapa bagian utama. Setelah bagian pendahuluan, saya akan membahas kajian seni dalam perspektif sejarah seni menurut Jim Supangkat—kritikus seni kontemporer—yang memandang seni sebagai produk dari pertautan kuasa. Selanjutnya, pembahasan akan dilanjutkan dengan pemikiran Arthur C. Danto yang menantang konstruksi konseptual seni menjadi lebih pluralistik. Setelah itu, saya akan mengkaji konteks seni secara kritis melalui perspektif Walter Benjamin dan Fredric Jameson sebagai antitesis terhadap pemahaman seni dalam kerangka postmodernisme. Terakhir, saya akan menguraikan landasan teoretis dalam filsafat estetika kontemporer melalui pemikiran Pauline von Bonsdorff yang berupaya memediasi berbagai pemahaman interpretatif atas seni. Setelah pemaparan berbagai landasan teoritik dan perspektif atas konsep seni, karya seni, dan praktik berkesenian, saya akan mengajukan posisi etis serta kritik terhadap status karya seni berbasis kecerdasan buatan (AI), dengan mempertimbangkan posisi seniman, status “karya buatan”, dan praktik berkesenian itu sendiri. Di akhir tulisan, saya akan memberikan rekomendasi atas kasus yang menjadi fokus penelitian ini.

Seni dalam Sejarah: Pertautan Kuasa atas Status

Supangkat (2022) menjelaskan bahwa seni tidak pernah berkembang dalam ruang kosong, melainkan selalu terikat oleh struktur sosial, politik dan epistemik tertentu. Supangkat menyoroti cikal bakal sejarah seni dimulai sebagai upaya menciptakan status eksklusif pada berkesenian ketika Giorgio Vasari yang dikenal sebagai salah satu sejarawan seni pertama menerbitkan buku yang berisi catatan komprehensif tentang seniman-seniman awal Renaisans yang meliputi karya seniman, latar belakang karya-karya mereka, dan perkembangannya. Lebih lanjut, Vasari berupaya menegaskan kedudukan pelukis, pematung, dan arsitek—khususnya pelukis dan pematung—sebagai “seniman”. Menurut Vasari, eksistensi seniman pada era tersebut berjalan selaras dengan prinsip kemajuan peradaban yang bergantung pada pencapaian kolektif. Konsep ini dikenal sebagai *canon*, ungkapan sebuah proses di mana aspek-aspek tertentu dari budaya ditetapkan sebagai hal yang krusial, yang paling penting atau contoh yang paling baik (Langfeld, 2018). Lebih lanjut, kanon seni merujuk pada sistem kurasi historis yang menempatkan karya-karya tertentu sebagai representasi sah dari nilai seni dan mengesampingkan bentuk-bentuk lainnya. Sebuah kanon mengklaim permanensi, karena terlepas dari waktu dan tempat. Karya seni yang pada masanya memiliki konteks kritis kemudian terhomogenisasi dalam keadaan yang dinetralkan dan

tercatat dalam sejarah. Hierarki seniman dan gaya yang dilembagakan terus-menerus diumpungkan ke masyarakat dalam bentuk pengulangan dan diterima sebagai sesuatu yang jelas dengan sendirinya. Kanon menjadi semacam instrumen ideologis yang beroperasi dalam struktur sosial, menghasilkan narasi tunggal yang menyamakan dinamika kuasa, konflik, dan penyingkiran dalam sejarah seni.

Penggunaan konsep kanon mengindikasikan ada sebuah upaya legitimasi atas konsep seni. Konsep penilaian estetik berdasar kanon sebenarnya sangat terpengaruh oleh Immanuel Kant—filsuf deontologi Jerman—yang berfokus pada bentuk ketimbang isi. Kekeliruan ini menghasilkan dampak bahwa seni hanya mampu dipahami berdasarkan apa yang ditampakkan, menghilangkan status fungsi dan tujuan. Lebih lanjut, Melalui konsep *judgement of taste* yang disokong oleh kesenangan *disinterested*—yakni kenikmatan yang bebas dari kepentingan praktis—Kant memisahkan estetika dari fungsi sosial atau historisnya. Konsekuensinya, seni dilihat sebagai entitas otonom yang hanya dapat dinilai berdasarkan tampilan formalnya. Inilah yang kemudian membuka ruang bagi fetisisme seni: ketika karya seni dianggap “suci” dan tak tersentuh oleh perubahan sosial, fungsi awal, atau konteks produksinya. Dalam situasi inilah terjadi proses sakralisasi: karya tidak lagi ditafsir sebagai pernyataan sosial, melainkan sebagai objek penghayatan individual yang menuntut pemujaan. Supangkat menyoroti titik pijak Vasari sebagai upaya supremasi atas karya-karya seni telah menghadirkan demarkasi yang tegas.

Pada tahun-tahun berikutnya, sebuah akademi seni rupa pertama di dunia bernama Académie Royale de Peinture et de Sculpture didirikan pada tahun 1648 yang sukses menciptakan pameran sekaligus menegaskan tiga media seni yang utama terdiri dari patung, lukisan, dan grafis dan mengeksklusikan kategori-kategori media lainnya (Supangkat, 2022). Konsistensi bentuk karya yang dipamerkan di Prancis menjadi monumen kemapanan konsep seni yang dominan visual. Memasuki akhir periode Renaisans, peradaban Barat semakin ekstensif menyebarkan konsep seni melalui medium ekonomi-politik yang dikenal dengan kolonialisme dan kapitalisme. Pembentukan negara jajahan yang disebarkan ke seluruh penjuru bumi yang mayoritas dikuasai oleh Prancis dan Inggris membentuk ikatan hierarkis atas konsep seni ketika acuan atas properti estetik disesuaikan oleh kepentingan Barat. Pada akhirnya, interpretasi seni yang dominan terhadap presentasi visual pada hari ini terikat penuh pada relasi hierarkis serta pertautan kuasa.

Intensionalitas, Institusi, dan Seni: Perspektif Danto

Memasuki era pasca-Perang Dunia II, perspektif seni mengalami perubahan yang dramatis. Kebangkitan industri massal dalam bidang periklanan mendorong apresiasi karya seni kepada khalayak yang luas melalui sebaran poster dengan tampilan visual yang estetik (Foster dkk., 2016). Eksistensi poster dengan keindahan visual paling awal dieksplorasi oleh The Independent Group yang anggota utamanya adalah seniman: Richard Hamilton (1922-2011), Nigel Henderson, John McHale, Eduardo Paolozzi, dan William Turnbull. Namun, penggerak utamanya adalah kritikus: kritikus arsitektur Reyner Banham, kritikus seni Lawrence Alloway (1926-90), dan kritikus budaya Toni del Renzio (1915-2007). Grup ini tercatat menjadi penggerak utama konsep *pop art* sebagai hubungan pascaperang antara seni, sains, teknologi, desain produk, dan budaya populer

yang dipamerkan dalam ekshibisi di London dengan tajuk *This is Tomorrow*. Pameran ini memamerkan berbagai potensi atas kemajuan peradaban yang berada di antara distopia—imajinasi dunia yang paling buruk—industri militer kompleks dan masyarakat tontonan para kapitalis. Memasuki dekade 60-an, *pop art* memasuki masa puncak ketika Roy Lichtenstein dan Andy Warhol mulai menghasilkan karya seni lukis yang dieksplorasi dari kartun populer dan benda-benda periklanan. Eksistensi *pop art* dalam sejarah seni telah mendorong polemik bagaimana seni dapat dibedakan dengan benda sehari-hari. Dominasi konsep seni yang bertumpu pada keindahan, memaksa *pop art* sebagai antitesis karena penggalan maknanya. Seorang filsuf seni kontemporer terkemuka, Arthur Danto, melihat fenomena ini sebagai sebuah upaya menantang normativitas dalam seni.

“What marks the end of art is not that art turns into philosophy, but that from this point on, art and philosophy go in different directions.” (Danto, 1998)

Dalam tulisannya “The End of Art”, Arthur Danto secara tegas mengkritisi kemandekan seni dalam dunia Barat. Kemapanan konsep seni yang bertumpu pada objek yang direpresentasikan, menurutnya menghilangkan makna sejati dalam seni. Salah satu contoh, *Brillo Box* oleh Andy Warhol, yang secara visual identik dengan kardus Brillo asli, namun menjadi seni karena konteks dan interpretasi maknanya. Ini menunjukkan bahwa tidak ada ciri visual yang secara otomatis membedakan karya seni dari bukan-seni—seni hanya bisa dikenali lewat pemahaman filosofis. Danto berpendapat bahwa sejarah seni telah mencapai titik akhir karena telah mencapai kesadaran filosofis akan dirinya sendiri. Setelah periode panjang yang menekankan pada transisi gaya—dari Renaisans hingga modernisme—seni kontemporer tidak mampu bekerja dengan narasi historis tunggal. Kini, seni hidup dalam kondisi pluralisme yang tidak ada satu pun aliran, konsep, atau gaya yang mendominasi.

Danto mengusulkan pendekatan filosofis yang tidak bersandar pada ciri-ciri visual, melainkan pada struktur makna. Ia menyusun kerangka definisi seni berdasarkan dua syarat: *aboutness* dan *embodiment*. Sebuah karya seni, menurut Danto, mengandung narasi, ide, serta konsep (*aboutness*) dan direpresentasikan dan termanifestasi dalam objek (*embodiment*). Seni tidak dapat lagi dikenali hanya lewat tampilan, tetapi melalui pemahaman terhadap konteks, niat, dan makna yang diwujudkan oleh objek tersebut (Danto, 1974). Definisi ini menunjukkan bahwa seni kontemporer telah melampaui batas-batas bentuk dan masuk ke dalam domain pemaknaan yang lebih dalam dan konseptual. Dalam pandangan filosofis, argumentasi Danto menyoal penekanan atas konsep dan makna dalam seni, secara efektif memosisikan esensialisme formal dan keharusan makna ditampilkan dalam bentuk estetika tertentu.



Gambar 2 *Brillo Boxes* versi 1969 dari versi original 1964. Andy Warhol, 1969. Tinta sablon di atas kayu. Diakses dari situs Norton Simon Museum. Karya ini berusaha menantang status ontologi seni melalui distingsi benda seni dan non-seni. Sumber: (Warhol, 1969)

Pada era ini, Danto secara eksplisit melihat bahwa seni menjadi mapan dalam dunia interpretatif yang lebih kompleks dan dikenal sebagai *artworld*. Ia berpendapat bahwa seni bekerja dengan sebuah jaringan pemahaman teoretis yang memberikan status artistik pada suatu benda (Danto, 1964). *Artworld* bekerja seperti kerangka interpretatif—tanpanya, kita hanya melihat benda sebagai bagian dari keseharian. Namun, ketika objek-objek ini dimasukkan ke dalam konteks *artworld*—melalui niat artistik, pengakuan institusional, dan kerangka teori seni—maka ia bisa dikenali sebagai seni. Dengan kata lain, *artworld* menciptakan kemungkinan bagi sesuatu untuk menjadi seni, bukan karena bentuk fisiknya berubah, tetapi karena cara kita mengidentifikasi.

Seni dalam Industri Massa: Kehilangan Esensinya?

Selain mendekonstruksi konsep seni sepenuhnya bersifat pluralistik berpangku pada makna, industri massa (*mass industry*) menciptakan ancaman baru dalam interpretasinya. Kekhawatiran ini ditemui oleh salah satu filsuf Jerman yang tergabung dalam *Frankfurt School*, Walter Benjamin, yang melihat penggunaan ekstensif dari film dan fotografi pada era kebangkitan fasisme. Benjamin (2008) menunjukkan bahwa seni dalam masyarakat modern tidak lagi hadir dalam bentuknya yang unik, ritualistik, dan eksistensial. Sebaliknya, ia mengalami transformasi drastis seiring kemunculan teknik-teknik reproduksi mekanis seperti fotografi dan film. Kemunculan teknik-teknik reproduksi mekanis memberi celah untuk mematikan sejumlah konsep tradisional dalam seni—seperti kreativitas, autentisitas, dan kejeniusan dalam penciptaan karya—yang memungkinkan untuk memanipulasi dan dikonsumsi konsumen secara luas dan bersamaan. Setiap produk seni memiliki suatu keaslian—seperti detail objek, konsep, makna, dan estetika—yang dibentuk oleh seniman namun tidak dapat ditampakkan oleh industri massa karena kesamaan benda yang direproduksi, kehilangan orisinalitas seperti kepemilikan dan perubahan pada struktur fisik karya dari waktu ke waktu yang menjadi bagian dari nilai dalam sebuah karya seni. Reproduksi teknologi memungkinkan keaslian suatu hal adalah inti dari semua yang dapat ditularkan di dalamnya sejak asalnya, mulai dari durasi fisiknya hingga kesaksian historis yang berkaitan dengannya.

Benjamin memperkenalkan konsep *aura* sebagai sebuah konsep inheren dalam karya seni yang terancam dalam industri massa. *Aura* merupakan nilai keunikan, keaslian, dan ketakterulangan (Benjamin, 2008). Ia muncul dari posisi karya dalam sejarah, ritual, dan tradisi contohnya patung suci atau tempat sakral. *Aura* terkait dengan pengalaman keberjarakan yang sakral dan tidak bisa direplikasi. Replikasi teknologis mengakibatkan peluruhan *aura*, yakni kualitas keunikan dan kehadiran tak tergantikan yang sebelumnya melekat pada karya seni, tidak lagi memiliki posisi sakral dan eksklusif sebagaimana ketika hanya dapat disaksikan dalam ruang dan waktu yang spesifik.

Peluruhan *aura* ini tidak hanya berdampak terhadap kualitas karya seni, melainkan memiliki dampak sosial yang luas. Ia mencerminkan transformasi dalam cara manusia modern melihat realitas. Masyarakat modern, dalam skala massa, terdorong untuk “mendekatkan” diri pada objek secara langsung, instan, dan dalam format yang bisa dikonsumsi berulang. Hasrat ini mendorong masyarakat untuk menangkap dan mengubah segala sesuatu dalam bentuk reproduksi: gambar, salinan, bahkan tiruan. Reproduksi teknologis telah dan sukses menormalkan pengulangan dan keseragaman, menggantikan pengalaman unik dan tak tergantikan dengan sesuatu yang bisa direplikasi terus-menerus. Dunia jadi dipandang bukan lagi sebagai kumpulan hal-hal unik, melainkan sebagai akumulasi tangkapan atas realitas yang diproduksi berulang-ulang. Positifnya, melalui reproduksi teknis, seni tidak lagi eksklusif bagi kelas tertentu. Karya seni dapat menjangkau massa luas dalam bentuk yang direproduksi, bahkan dalam konteks yang berbeda dari asalnya. Dalam proses ini, pengalaman estetika berubah dari sesuatu yang bersifat kontemplatif, penuh jarak, dan terikat aura, menjadi sesuatu yang lebih dekat, cepat, dan terfragmentasi.

Jika Walter Benjamin menyoroiti bagaimana reproduksi teknis mengikis *aura* dan membuka seni bagi konsumsi massa di era awal modernitas industri, maka Fredric Jameson (1934-2024) membawa analisis ini lebih jauh ke dalam lanskap budaya *late capitalism*. Jameson (1991) menyoroiti bahwa eksistensi postmodernisme tidak berfokus hanya pada dominasi estetika, melainkan tentang universalisme kultur kapitalis eksploitatif. Logika budaya ini telah meresap dalam segala aspek kebudayaan, sosial, ekonomi, dan politik, menggantikan semi-autonomi budaya yang dulu pernah diidealkan oleh modernisme. Postmodernisme menandai pergeseran kedalaman makna ke permukaan tanda, dari ekspresi subjektivitas individual menjadi pencitraan massal yang dangkal.

Menurutnya, terdapat empat ciri utama dalam logika budaya postmodernisme. Pertama, *depthlessness* (pendangkalan), merujuk pada kondisi ketika tanda-tanda (citra, teks, simbol) tidak lagi merujuk pada sesuatu yang lebih dalam di baliknya, melainkan beroperasi secara mandiri dan otonom sebagai permukaan visual. Dominasi ekstensif dari karya visual hari ini berfokus pada pencitraan estetika semata yang beroperasi secara mandiri antara karya dengan penonton. Dekorasi, warna, dan tampilan yang mencolok mendominasi karya-karya visual tanpa menghadirkan makna implisit dengan penonton. Kedua, *waning of affect* (peluruhan afek). Seni, seperti yang dijelaskan sebelumnya, mengalami pendangkalan dalam interpretasi karena estetika berfokus pada visual. Sebagai konsekuensinya, pengalaman emosional, eksistensialisme, atau ketegangan psikologis dapat disimulasikan melalui teknologi visual, efek suara, atau komposisi estetika yang bersifat artifisial. Ketiga, *partische* (replikasi gaya tanpa kritik), merujuk pada peniruan gaya yang sepenuhnya kehilangan muatan kritis, ironis, atau historis. Sebuah karya pada era postmodernisme berfokus pada imitasi pengaplikasian gaya seni tanpa pemahaman atau keterlibatan dengan konteks lainnya. Seni telah menjadi akumulasi dari gaya yang bebas diakses, ditiru, dan dikombinasikan. Ketika sejarah seni beserta produknya dipahami sebagai gaya visual yang bisa direproduksi dan dikonsumsi, sejarah seni hanya akan menjadi kumpulan tampilan tanpa ada pesan kritis dan progresif. Lebih lanjut, kondisi ini mendorong interpretasi seni ke dalam bentuk ketidaksadaran (*unconscious*). Ketika seni difungsikan sebagai eksplorasi pengalaman psikologis dan emosional—seperti gerakan surealisme, manifestasi berupa karya visual yang berupaya mendorong dan mengajak setiap pengamat untuk merasakan dan mengelaborasi kedalaman psikologis personal menjadi tidak berlaku dalam era postmodernisme. Kemutakhiran teknologi dalam mengarsip karya visual mendorong setiap orang mengakses bentuk tanpa memahami isi. Ini berakibat terhadap setiap karya yang diproduksi hari ini begitu membosankan dan gagal menangkap kedalaman emosional.

Naturalisme sebagai Upaya Interpretasi Liberatif

Von Bonsdorff (2012) berpendapat bahwa limitasi dari seni yang berpangku pada dominasi visual sebagai ungkapan artistik perlu ditelisik lebih lanjut. Menurutnya, seni barat yang berfokus pada seniman dan karya yang dipresentasikan berfokus pada pendekatan esensialisme, perspektif pada penilaian artistik yang bergantung pada komponen intrinsik (komposisi, warna, dan bentuk ekspresi visual). Artinya, untuk memahami nilai keindahan dalam suatu karya seni, interpretasi

dimulai dari apa yang terkandung dalam karya itu sendiri—yakni sifat-sifat dan fungsi utama yang secara potensial membentuk karakter seni—dan bukan dari konteks sosial atau historis eksternalnya. Namun, dalam perspektif kontemporer, konsep esensialisme dalam definisi seni mengalami kemandekan (dijelaskan lebih lanjut pada sub-bab Arthur Danto). Berangkat dari kritik terhadap esensialisme, Von Bonsdorff mengajukan naturalisme.

Naturalisme mengacu pada keterhubungan seni dengan pandangan dunia ilmiah yang menempatkan manusia dalam konteks alam, ilmu pengetahuan alam, dan filsafat alam (Von Bonsdorff, 2012). Dalam hal ini, posisi seni sebagai pemenuhan fungsi evolusi dan budaya yang diperlukan untuk masyarakat yang berkembang dan kehidupan yang baik. Dalam kerangka keseharian, proses estetis seni terletak pada segala pengalaman dan keterkaitan seniman dengan realitas, termasuk nilai kebudayaan yang berkembang, situasi politik, pengalaman reflektif, dan lain-lain. Konsep seni tidak berpangku pada properti estetis dalam karya, melainkan segala bentuk berkesenian dan pengalaman reflektif menjadi dasar atas konsep seni.

Gagasan utamanya adalah bahwa seni ada di semua budaya, bukan selalu dalam bentuk spesifik. Alih-alih garis pemisah antara seni dan nonseni, naturalisme menetapkan area perbatasan yang terbuka di setiap sisi dan memediasi hubungan antara hal-hal yang jelas-jelas seni dan yang jelas-jelas bukan seni. Dengan begitu, naturalisme memungkinkan kita untuk menyepakati seni sebagai proses yang terikat pada sistem kebudayaan tertentu dengan berbagai kemungkinan adanya sifat-sifat khas seni dan sifat-sifat nonseni. Dalam seni dialogis atau relasional, seniman dapat mengajak penonton ke dalam suatu proses di mana tanggung jawab dan kepengarangan karya dibagi, salah satu konsekuensinya adalah bahwa karya tersebut lebih merupakan suatu proses, pertunjukan, atau durasi daripada objek tetap.

Dengan menyadari posisi seni sebagai bagian kehidupan sehari-hari, ruang apresiasi terhadap karya seni semakin luas. Seni tidak akan dipahami lagi sebagai suatu dimensi yang dilegitimasi oleh institusi dan individu tertentu, melainkan terikat dengan berbagai nilai-nilai kebudayaan seperti tradisi ekonomi, sosial, politik yang berkembang. Dengan dorongan liberatif ini, objek seni dan nonseni dipahami dan dibebaskan sepenuhnya kepada setiap manusia.

Posisi Peneliti: Seni AI sebagai Konsekuensi Pertautan Kuasa, Industri Massa, dan Pluralisme Total

Dalam perspektif peneliti terhadap kasus penelitian ini, karya buatan AI merupakan bagian dari disrupsi sejarah linear ketika kebangkitan teknologi reproduksi digital berupa AI secara efektif digunakan oleh khalayak luas dan memengaruhi kuantitas dari karya dan proses artififikasi. Ambiguitas ini timbul sebagai konsekuensi logis dari sejarah seni didasari pada pola pikir visualistik dalam karya yang direpresentasikan. Karya seni AI secara efektif telah menantang struktur fondasional seni tentang bagaimana proses artififikasi, status aktivitas berkesenian, dan status seniman. AI *image creator* mengubah siapa yang dianggap pantas menerima penghargaan seni, siapa yang memikul tanggung jawab artistik, dan bagaimana kita menilai proses kreatif dalam karya seni. Jika masyarakat tidak mempertanyakan perubahan persepsi ini secara etis, maka seni

akan berisiko direduksi menjadi citra visual yang hampa makna sosial maupun pengalaman manusiawi.

Pertanyaan pertama yang diajukan; apakah sesuatu yang diciptakan berdasarkan penggabungan perintah dan kalkulasi data bisa disebut sebagai seni? Maka ekspresi subjektif—seperti pengalaman personal, ekspresi psikologis, dan kehendak kreatif akan terabaikan, tergantikan oleh kualitas visual yang merupakan hasil penggabungan data dalam mesin. Lebih lanjut, esensi seni yang berpangku pada visual hanya akan mereduksi keseluruhan pengalaman estetika. Sensibilitas, kepekaan, dan pengindraan atas kompleksitas dalam karya seni yang lambat laun akan tergantikan oleh kalkulasi algoritma dari AI. Mengambil contoh dari kasus Jackson M. Allen, jika karya buatan Midjourney AI milik Allen terkategori sebagai seni berdasarkan visual estetika, maka kemungkinan kita bisa meniru secara presisi karya tersebut berdasarkan *prompt* yang dibuat Jackson M. Allen. Ini tidak berlaku dengan *Brillo Boxes* karya Andy Warhol. Upaya Warhol berusaha menanamkan konsep dalam sebuah karya yang visualnya dia ambil dari kotak karton sabun. Konsep ini menjadi dasar bahwa konteks jauh lebih mendasar daripada visual. Lebih lanjut lagi, ketika konteks dapat dipahami dalam sebuah karya, upaya komunikasi antara seniman dan penonton terbentuk. Inilah inti estetika, sebuah upaya merasakan pengalaman, sensibilitas terhadap kepekaan dan rasa ketika mengeksplorasi karya seni. Dalam hal ini, apa yang dikhawatirkan Benjamin dan Jameson terjadi; AI memperlihatkan potensi keindahan visual yang tidak terbayangkan dan mampu melampaui kreativitas manusia tetapi kehilangan keterikatan historis dan esensi spiritual—yang terabaikan begitu saja.

Pertanyaan selanjutnya mengacu pada status kepengarangan, agensi dan tanggung jawab. Meskipun seperti yang dijelaskan dalam pendahuluan kalau AI di era ini masih berpaku pada prosedur meniru akumulasi data dalam menghasilkan karya, status etis dari karya buatan AI seperti kredit karya dipertanyakan. Jika seperti yang dipaparkan di pendahuluan bahwa *developer* dan *prompter* memiliki status yang sama sebagai pembuat karya buatan AI, maka kita juga bisa menyimpulkan kontribusi pengrajin kuas dan cat sebagai bagian dari kontributor karya seni lukis dalam era pra-AI. Distorsi atas status kepemilikan inilah yang menjadi dasar karya Jackson M. Allen didiskualifikasi. Mengambil kasus fenomena *Ghibli Style Art*, kepengarangan pada ragam foto yang diubah, tidak hanya mereproduksi bentuk visual, tetapi juga mereplikasi gaya, komposisi, bahkan ekspresi emosional yang telah ada menimbulkan status kepengarangan dan isu plagiarisme muncul. Dalam status kepengarangan misalnya, bagaimana kita memastikan bahwa karya tersebut milik *prompter*? Jika kalkulasi AI dikembangkan *developer*? Lalu, jika *developer* yang memiliki karya tersebut, bagaimana posisi *prompter* dan aset publik yang dijadikan bahan latihan mesin? Pertanyaan ini bisa ditarik hingga tataran Hayao Miyazaki selaku pembuat gaya seni. Pada pertanyaan ini, peneliti melihat bahwa dimensi kepengarangan, agensi, dan tanggung jawab moral atas benda buatan AI tidak bisa dikategori sebagai seniman. Pada dimensi ini, status karya benda yang dibuat dengan mesin dan menyerupai karya seni, telah diupayakan sedemikian rupa menjadi karya seni, dan tetap tidak mampu menandingi autentisitas dan keagenan dari manusia atas karya seni.

Pada pertanyaan terakhir, bagaimana kita menilai proses produksi karya berbasis AI sebagai berkesenian? Seni tidak hanya berupa hasil, melainkan ada proses kreatif yang menghasilkan. Cara kerja AI *image creator* yang berfokus pada akumulasi dan pemilahan data sepenuhnya bersifat mekanik, melepaskan ikatan kreatif dengan *prompter*. Bahkan pada proses eksperimental dalam menghasilkan tampilan visual, relasi *prompter* dengan AI layaknya industri jasa periklanan atau cetak foto dan gambar, proses kreatif sepenuhnya berada pada penyedia jasa—dan ini berbeda sepenuhnya dengan AI yang berfokus pada replikasi dan akumulasi data. Dampak yang mengkhawatirkan ketika kita mengidentifikasi proses produksi benda berbasis AI sebagai berkesenian terletak pada penihilan ekspresi psikologis, refleksi, kegagalan, improvisasi, dan interaksi antara medium dan tubuh pencipta lenyap. Berkesenian dipahami sebagai keseluruhan praktik dari seniman dalam menanggapi dan berelasi dengan realitas sebagai proses kreatif dalam menghasilkan karya. Artinya, improvisasi, trauma, dan upaya reflektif sebagai proses merupakan properti estetis dalam suatu karya. Salah satu contoh proses kreatif yang kompleks tercermin dalam karya lukis era modern yang berjudul *The Starry Night* buatan Vincent van Gogh. Karya ini dikenal sebagai tangkapan penghilatan Van Gogh dari dalam jendela rumah sakit jiwa (*asylum*) Saint-Paul-de-Mausole di Saint-Rémy ketika Van Gogh menderita delusi intensif (Netchitailova, 2019). Selain dikenal karena usapan dan lekukan yang elegan dan trobosan seni post-impresionisme, *The Starry Night* dipahami sebagai sebuah karya “perpaduan antara kegilaan dan keindahan”. Penilaian ini tentu tidak dapat diproduksi oleh mesin mekanis. Selain itu, implikasi etis yang dirasakan publik ketika proses produksi benda berbasis AI dipahami berkesenian adalah keberjarakan antara publik dengan pengalaman berkesenian. Publik dapat dengan mudah berekspektasi bagaimana proses pengkaryaan karya buatan AI dipresentasikan sebagai efek dari demokratisasi akses terhadap AI. Inilah yang dipahami sebagai *waning of affect*. Publik terlepas dari sebagian besar ikatan emosional, pengalaman kontemplasi, dan proses kreatif sebagai sebuah ilusi yang pada akhirnya terjebak dalam konsumsi visual.

Sebagai bentuk eksplorasi alternatif, peneliti mempertimbangkan pendekatan naturalisme yang memahami seni sebagai bagian dari kehidupan manusia yang tumbuh bersama budaya dan pengalaman reflektif. Perspektif ini membuka kemungkinan bahwa konsep seni dapat dibentuk dengan berbagai media, pendekatan perspektif, dan apresiasi sejauh adanya keterikatannya pada proses historis, nilai sosial, dan relasi manusia dengan dunianya. Namun demikian, dalam fenomena seni berbasis AI, karya AI tidak lahir dari pengalaman hidup manusia, tidak tumbuh dalam medan budaya tertentu, dan tidak merepresentasikan kebudayaan yang riil. Karya AI tetap tidak dapat diakui sebagai karya seni karena ketiadaan eksistensi budaya dan refleksi hidup di balik produksinya. AI *art* beroperasi dalam kekosongan intensi dan tidak memiliki akar pada proses hidup manusia namun memiliki akumulasi data dan observasi yang dapat mereplikasi pengalaman manusia. AI adalah ilusi dari sensibilitas manusia—ia meniru hasil pengindraan tanpa mengalami, dan menghasilkan visual tanpa mempertimbangkan nilai-nilai nurani sebagai bagian dari proses apresiasi seni.

Sebagai penutup refleksi, saya merasa bahwa kehadiran karya berbasis AI merupakan konsekuensi dari sejarah panjang perkembangan seni yang sarat akan pertautan kuasa, visualisasi

estetik, dan logika industri. Meskipun berdasarkan penilaian etis dan posisi peneliti yang berdasarkan riset literatur atas artikel ini bahwa karya berbasis AI tidak bisa terkategori sebagai objek seni dan segala subjek (seniman) dan proses (berkesenian) tidak bisa termasuk dalam konsep seni, potensi disrupsi atas fenomena ini tidak terelakkan. Pengakuan terhadap AI sebagai bagian dari praktik seni mungkin terjadi di masa depan, tetapi hanya jika ia menjadi bagian dari proses reflektif manusia, melibatkan pengalaman hidup, tidak dapat direplikasi secara generik, serta menempatkan manusia sebagai pemilik agensi estetika, historis, dan moral. Tanpa itu semua, AI hanyalah instrumen teknologi yang menciptakan ilusi visual tanpa makna estetik.

Selain itu, kasus penggunaan karya visual oleh pengembang AI tanpa izin, seperti yang dilakukan Stability AI melalui pelatihan model Stable Diffusion dengan jutaan gambar dari internet, termasuk koleksi milik Getty Images, menunjukkan lemahnya perlindungan terhadap hak cipta dalam ekosistem AI (Vincent, 2023). Sementara itu, OpenAI, meskipun telah menerapkan pembatasan terhadap pembuatan gambar yang menyerupai gaya artis tertentu, perubahan ini bersifat sepihak dan tidak dibarengi dengan transparansi atas data pelatihan sebelumnya, apalagi dengan bentuk restitusi atau perlindungan konkret bagi seniman yang terdampak (Shapiro, 2025). Pernyataan CEO Sam Altman yang mengakui adanya dilema etis namun tidak menawarkan solusi struktural menegaskan ketiadaan kerangka etis yang kokoh (Online, 2025). Oleh karena itu, sebagai rekomendasi, diperlukan kerangka etik dan institusional yang mampu membedakan nilai simbolik antara kreasi manusia dan buatan mesin yang menurut peneliti adalah hak cipta.

Rekomendasi: Hak Cipta sebagai Akumulasi Modal Kultural dan Sosial

Bourdieu (1967) berpendapat bahwa kondisi sosial terkondisikan secara generasional melalui beragam akumulasi modal (*capital*), yang merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan atau menguntungkan bagi individu dalam mempertahankan atau meningkatkan posisinya di dalam struktur sosial. Bourdieu memperluas pengertian kapital menjadi tiga bentuk utama: modal ekonomi, modal sosial, dan modal kultural. Modal ekonomi mencakup aset dan sumber daya finansial yang dapat langsung ditransaksikan; modal sosial merujuk pada jaringan relasi sosial; sementara modal kultural berkaitan dengan pengetahuan, nilai, kemampuan simbolik, serta legitimasi budaya yang dimiliki seseorang. Modal sosial merupakan bentuk akumulasi relasi yang memberi setiap anggotanya dukungan yang diakui secara kolektif, suatu “kredensial” yang memberi mereka hak untuk mendapatkan penghargaan (Bourdieu, 1986). Modal sosial didasarkan pada pertukaran materiel dan simbolis yang dipisahkan (contoh: relasi partner, perjanjian, hutang budi). Berbeda dengan modal sosial, modal kultural hadir karena adanya kemelekatan bentuk praktisnya yang mampu menciptakan distingsi kelompok yang satu dengan lainnya (Bourdieu, 1967). Ini berbentuk pengakuan legitimasi dalam bentuk praktik kebudayaan (contoh: gelar, penghargaan, penghormatan, elit kebudayaan).

Dalam kasus ini, hak cipta memainkan peran penting membentuk legitimasi atas seni. Penilaian karya yang berkuat pada proses berkesenian, kepekaan rasa, dan ekspresi subjektif hanya mampu ditangkap dalam bentuk proses akumulatif yang tercermin dalam bentuk hak cipta. Hak cipta tidak semata-mata berbentuk keterangan kepemilikan, tetapi berisi arsip perjalanan dari seniman. Hak

cipta selayaknya obituarium, menjelaskan secara komprehensif beragam pengakuan, gelar, legitimasi institusional, penghormatan, dan seterusnya kepada seniman dan dapat diperiksa keaslian karyanya melalui pencarian dalam sejarah. Dalam hal ini, hak cipta berfungsi sebagai bentuk institusionalisasi dari modal kultural sekaligus bentuk modal sosial yang terakumulasi, khususnya dalam aspek pengakuan formal atas proses kreatif. Ia menyimpan jejak yang dapat ditelusuri dalam sejarah—sebuah kontinuitas eksistensial yang tak dapat dihasilkan secara instan oleh teknologi seperti AI. Bentuk hak cipta dalam pandangan peneliti tidak seperti konsep kontekstualisme atau institusionalisme seni dalam perspektif Danto, melainkan keterbukaan akses atas segala proses penciptaan karya seni. Ini bersinggungan langsung dalam bentuk teks kuratorial, catatan seniman, dan pengalaman personal seniman dalam berkesenian. Bentuk dokumentasi ini menjadi penanda kultural yang tak hanya menunjukkan asal-usul karya, tetapi juga mengukuhkan posisi sosial sang seniman dalam medan budaya.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, peneliti mengambil posisi bahwa karya berbasis AI, meskipun mampu menghasilkan visual estetik yang bernilai tinggi, belum dapat secara etis maupun filosofis disebut sebagai karya seni secara penuh. Hal ini disebabkan oleh absennya intensionalitas manusiawi, pengalaman estetik, dan tanggung jawab moral dalam proses penciptaan. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, peneliti menyusun rantai argumen yang berpijak pada sejarah seni kritis, teori liberatif artififikasi seni, pembacaan atas pluralisme seni dan intensionalitas seni, dan kritik atas industri massa dan postmodernisme seni. Melalui penelusuran konseptual atas seni kontemporer, peneliti berpendapat bahwa problem seni AI tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga epistemologis dan etis ketika fenomena ini mengganggu batas antara pencipta, alat, dan institusi pemberi legitimasi.

Kontribusi utama dalam penelitian ini adalah menggeser perdebatan seni AI dan diskursus teknologi ke arah refleksi simbolis dan kultural sebagai dasar pertanyaan fondasional dalam proses etis artififikasi, berkesenian, dan status seniman. Peneliti menawarkan rekomendasi berupa kebaruan status hak cipta sebagai bentuk akumulasi modal sosial dan modal kultural. Dalam kerangka ini, hak cipta bukan sekadar melindungi kepemilikan karya, melainkan keterbukaan akses atas segala proses penciptaan karya seni dari seniman dan menjaga batas agar seni tetap menjadi ruang pengalaman manusiawi, historis, dan reflektif.

Referensi

- Allen, J. M. (2022). *Embark on a Cosmic Journey: Experience The future of Fine AI Art with Space Opera Theater*. Jason M. Allen. <https://www.jasonmallen.com/space-opera-theater>
- Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media* (M. W. Jennings, B. Doherty, T. Y. Levin, R. Livingstone, & H. Eiland, Ed.; E. Jephcott, Penerj.). Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1967). Systems of education and systems of thought. *International Social Science Journal*, 19(3), 338–359.

- Bourdieu, P. (1986). The Forms Of Capital. Dalam J. Richardson (ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241–258). Greenwood Press.
- Clark, A. (2024, Juni 24). A real photo took two honors in an AI competition. Here's the inside story. *CBS News*. <https://www.cbsnews.com/news/real-photo-ai-competition-flamingone-miles-astray/>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design* (Fourth). SAGE Publications.
- Danto, A. C. (1964). The Artworld. *The Journal of Philosophy*, 61(19), 571–584. <https://www.jstor.org/stable/2022937>
- Danto, A. C. (1974). The Transfiguration of the Commonplace. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 33(2), 139–148.
- Danto, A. C. (1998). The End of Art: A Philosophical Defense. *History and Theory*, 37(4), 127–143. <https://www.jstor.org/stable/2505400>
- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y., Buchloh, B. H. D., & Joselit, D. (2016). *Art since 1900* (Third). Thames & Hudson.
- Glynn, P. (2023, 18 April). Sony World Photography Award 2023: Winner refuses award after revealing AI creation. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65296763>
- Hullman, J., Holtzman, A., & Gelman, A. (2023). Artificial Intelligence and Aesthetic Judgment. *arXiv*. <http://arxiv.org/abs/2309.12338>
- Jackson, F. (1998). *From Metaphysics to Ethics: A Defence of Conceptual Analysis*. Clarendon Press.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
- Langfeld, G. (2018). The canon in art history: concepts and approaches. *Journal of Art Historiography*, *GLI*, 19. <http://www.getty.edu/research/scholars/years/2014-2015.html>
- McCormack, J., Hutchings, P., & Gifford, T. (2019). Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in computer generated art. *Proceedings of the 8th International Conference on Computational Intelligence in Music, Sound, Art and Design (EvoMUSART 2019)*, 35–50. <https://doi.org/10.48550>
- Naukkarinen, O. (2012). Variations on Artification. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 0(2). https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics
- Netchitailova, E. (2019). The mystery of madness through art and Mad Studies. *Disability and Society*, 34(9–10), 1509–1515. <https://doi.org/10.1080/09687599.2019.1619236>
- O'Brien, M., & Parvini, S. (2025, 28 Maret). ChatGPT's viral Studio Ghibli-style images highlight AI copyright concerns. *Associated Press News*. <https://apnews.com/article/studio-ghibli-chatgpt-images-hayao-miyazaki-openai-0f4cb487ec3042dd5b43ad47879b91f4>
- Online, E. (2025, 9 Mei). AI vs. artists: OpenAI's Sam Altman defends technology amid intellectual property concerns, says "I have a lot of empathy...". *Economic Times*. <https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/ai-vs-artists-openais-sam-altman-defends-technology-amid-intellectual-property-concerns-says-i-have-a-lot-of-empathy->

/articleshow/121030565.cms?UTM_Campaign=RSS_Feed&UTM_Medium=Referral&UTM_Source=Google_Newsstand&utm_source=chatgpt.com

Roose, K. (2022, 2 September). An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>

Shapiro, A. (2025, 31 Maret). OpenAI's New Image Policy Raises Questions About Ethics and AI. *AiNews.com*. https://www.ainews.com/p/openai-s-new-image-policy-raises-questions-about-ethics-and-ai?__cf_chl_rt_tk=.rbGENi.q9t.mio5B3NpRt3crYPXWQWhEdrovwTPP_U-1747323844-1.0.1.1-UA5wpbdEW0GekUiln6IB5bOEgkp_n5F7mCXX.kdxwv0

Stenzel, W. (2024, 8 April). AI wins Pink Floyd's "Dark Side of the Moon" video competition. *Entertainment Weekly*. <https://ew.com/ai-wins-pink-floyd-s-dark-side-of-the-moon-video-competition-8628712>

Supangkat, J. (2022). Dalam H. Rolan (ed.), *Seni Rupa Dunia: Setelah satu abad gagal paham*. Creativ Media.

Vincent, J. (2023, 6 Februari). Getty Images sues AI art generator Stable Diffusion in the US for copyright infringement. *The Verge*. https://www.theverge.com/2023/2/6/23587393/ai-art-copyright-lawsuit-getty-images-stable-diffusion?utm_source=chatgpt.com

Von Bonsdorff, P. (2012). Pending on Art. *Contemporary Aesthetics*, 7. <https://quod.lib.umich.edu/c/ca/7523862.spec.407?view=text;rgn=main>

Warhol, A. (1969). *Brillo Boxes versi 1969 dari versi original 1964 [Tinta sablon di atas kayu]*» Norton Simon Museum. Norton Simon Museum. <https://www.nortonsimon.org/art/detail/P.1969.144.001-100/>