

ARTIFICIAL INTELLIGENCE ANTARA ANCAMAN, TANTANGAN, DAN PELUANG BAGI SENIMAN DAN DESAINER GENERASI Z SERTA GEN ALPHA SEBUAH TINJUAN ETIK DAN PERADABAN BARU

Ahmad Faisal, S.Pd., M.M¹

¹*Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan*

(*)E-mail: faisal.zepp@gmail.com

Riki Umar Tono^{2(*)}

²*Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan*

E-mail: rikiumar19mei@gmail.com

ABSTRACT

Artificial Intelligence (AI) has fundamentally transformed the landscape of visual creativity in the digital era. This study aims to analyze the threats, challenges, and opportunities of AI for Generation Z (born 1997–2012) and Gen Alpha (2013–present) artists and designers through an ethical lens and new civilization perspective. Employing a qualitative literature review approach grounded in Jean Baudrillard's simulacra theory, Yuval Noah Harari's alien intelligence concept, Marshall McLuhan's medium theory, and maqasid al-shariah principles in Islamic ethics, the study reveals that AI poses real threats including job displacement, authenticity crisis (precession of simulacra), and creative outsourcing among youth. Nevertheless, AI offers opportunities for democratization and human augmentation when managed ethically. Islamic perspective emphasizes conditional permissibility with emphasis on accountability (mas'uliyah), justice ('adl), human dignity (karamah al-insan), and trust (amana). Empirical case studies from Indonesian practitioners (Gen Z designer in Jakarta, digital batik artist in Yogyakarta, and 2025 DKV student survey) strengthen the theoretical findings. Key implications include the need for design education reform, adaptive copyright regulation, and development of human-AI symbiosis models that preserve human dignity. The findings contribute theoretically to visual communication design studies and technology ethics in Indonesia.

KEYWORDS

AI Ethics, Digital Copyright, Gen Alpha, Indonesian Case Studies, Visual Communication Design.

A. PENDAHULUAN

Revolusi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah memasuki fase yang tidak lagi dapat diabaikan dalam ranah seni dan desain. Generative AI tools seperti Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, dan ChatGPT telah menggeser paradigma produksi visual dari proses manual yang memakan waktu menjadi output instan berbasis prompt. Fenomena ini berdampak langsung pada Generasi Z (lahir 1997–2012) dan Gen Alpha (2013–sekarang), dua kohort yang merupakan native users

teknologi digital dan AI (Prensky, 2001; Twenge, 2023). Di Indonesia, pertumbuhan industri kreatif yang pesat beriringan dengan adopsi AI yang masif, menciptakan ketegangan antara efisiensi teknologi dan kelangsungan profesi seniman serta desainer manusia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024).

Berbagai studi internasional telah mendokumentasikan dampak AI terhadap industri kreatif. Laporan Forrester (2023) memprediksi hilangnya 2,4 juta pekerjaan di Amerika Serikat akibat generative AI

pada 2030, termasuk peran ilustrator, desainer grafis, dan content creator. Di tingkat global, gugatan hukum massal dari seniman terhadap perusahaan AI (Stability AI, Midjourney) menyoroti isu pelanggaran hak cipta dan “mass theft” data training (Ortiz, 2023; Copyright Alliance, 2025). Sementara itu, di Indonesia, diskusi di kalangan seniman digital (VOA Indonesia, 2023; The Conversation, 2025) menunjukkan kekhawatiran serupa terkait penurunan komisi dan eksploitasi gaya visual lokal.

Meskipun demikian, AI juga dipandang sebagai peluang. Gen Alpha, yang tumbuh bersama AI sejak lahir, cenderung melihat teknologi ini sebagai kolaborator alami daripada ancaman (Creativepool, 2026). Beberapa praktisi desain Indonesia melaporkan peningkatan produktivitas hingga 300% dengan integrasi AI pada fase ideasi (Metro TV, 2025). Pertanyaan kritis yang muncul adalah: bagaimana menyeimbangkan ancaman dan peluang tersebut dalam kerangka etis yang komprehensif, khususnya dengan mempertimbangkan perspektif kearifan lokal dan Islam yang dominan di Indonesia.

Artikel ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi ancaman dan tantangan AI bagi seniman-desainer Gen Z dan Gen Alpha; (2) memetakan peluang yang muncul; (3) menganalisis dimensi etis dengan lensa teori Barat dan prinsip maqasid al-shariah; serta (4) merumuskan rekomendasi bagi pendidikan, regulasi, dan praktik desain di Indonesia. Kontribusi utama studi ini terletak pada integrasi perspektif etika Islam yang masih jarang dieksplorasi dalam literatur desain komunikasi visual kontemporer, serta penyajian studi kasus empiris dari praktisi Indonesia untuk memperkuat validitas temuan.

B. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi ancaman dan tantangan AI bagi seniman-desainer Gen Z dan Gen Alpha.
2. Memetakan peluang yang muncul.
3. Menganalisis dimensi etis dengan lensa teori Barat dan prinsip maqasid al-shariah.
4. Merumuskan rekomendasi bagi pendidikan, regulasi, dan praktik desain di Indonesia.

Kontribusi utama studi ini terletak pada integrasi perspektif etika Islam yang masih jarang dieksplorasi dalam literatur desain komunikasi visual kontemporer, serta penyajian studi kasus empiris dari praktisi Indonesia untuk memperkuat validitas temuan.

C. TINJAUAN PUSTAKA

1. *Teori Simulacra dan Krisis Otentisitas (Baudrillard)*

Jean Baudrillard dalam *Simulacra and Simulation* (1981/1994) memperkenalkan konsep “precession of simulacra” yang menjelaskan bagaimana realitas digantikan oleh rantai salinan tanpa referen asli. Di era AI generatif, proses ini dipercepat secara eksponensial: model dilatih dari jutaan gambar manusia, menghasilkan output yang kemudian menjadi data training baru, menciptakan loop homogenisasi visual (Chen, 2025). Karya seni kehilangan “aura” yang oleh Walter Benjamin disebut sebagai keunikan ruang-waktu, digantikan oleh hiper-realitas algoritmik.

2. *Alien Intelligence dan Masa Depan Kreativitas (Harari)*

Yuval Noah Harari (2018, 2023) berargumen bahwa AI berbeda dari teknologi sebelumnya karena tiga karakteristik: kemampuan belajar mandiri, kreativitas generatif, dan potensi manipulasi. Ia memperingatkan bahwa pada 2030-an, AI mungkin mampu menulis buku setara *Sapiens* atau menciptakan musik yang melampaui manusia. Bagi Gen Z dan Alpha yang meng-outsourcing proses kreatif, risiko utama adalah erosi “intellectual struggle” yang esensial bagi perkembangan keahlian (Sandridge dalam The Hilltop, 2025).

3. *Medium Theory dan Transformasi Pesan (McLuhan)*

Marshall McLuhan (1964) menyatakan bahwa “the medium is the message”. AI sebagai medium baru tidak hanya mengubah isi karya seni, tetapi juga mengubah cara manusia berpikir, merasakan, dan berinteraksi dengan kreativitas. Medium AI membawa pesan efisiensi, skalabilitas, dan fluiditas yang berpotensi mengikis kesabaran dan kedalaman proses kreatif tradisional.

4. *Perspektif Etika Islam: Maqasid al-Shariah dan Conditional Permissibility*

Dalam tradisi Islam, teknologi dipandang sebagai alat (wasilah) yang hukumnya conditional permissibility—mubah dengan syarat memenuhi prinsip maqasid al-shariah (Yaqeen Institute, 2025; Al-kfairy et al., 2024). Prinsip kunci

meliputi: (1) mas’uliyah (akuntabilitas penuh manusia di hadapan Allah); (2) ‘adl dan karamah al-insan (keadilan serta pemeliharaan martabat manusia); (3) amanah dan hifz al-mal (perlindungan hak cipta dan kekayaan intelektual); serta (4) khilafah (tanggung jawab menjaga keseimbangan ciptaan, termasuk dampak lingkungan data center). Al-Khwarizmi dan sarjana Golden Age Islam telah meletakkan fondasi algoritma sebagai bagian dari pencarian ‘ilm yang mendekatkan kepada Sang Pencipta (Springer Nature, 2025).

D. METODE

Studi ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur kualitatif (qualitative literature review) dengan analisis tematik, diperkuat oleh studi kasus empiris. Sumber data meliputi: (a) literatur teoretis primer (Baudrillard, 1981/1994; Harari, 2018; McLuhan, 1964); (b) laporan empiris internasional (Forrester, 2023; UNESCO, 2024); (c) kajian etika AI berperspektif Islam (Yaqeen Institute, 2025; Hayat, 2024; Waqar, 2025); (d) sumber lokal Indonesia (VOA Indonesia, 2023; The Conversation, 2025); serta (e) data primer berupa wawancara mendalam dengan tiga praktisi (April 2025) dan survei online terhadap 87 mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual ITB Ahmad Dahlan Jakarta (Maret–April 2025). Analisis dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian tematik (ancaman, tantangan, peluang, etika, dan kasus empiris), dan penarikan kesimpulan. Validitas dijaga melalui triangulasi sumber, member checking pada responden wawancara, dan peer debriefing konseptual.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN**1. Ancaman: Displacement, Homogenisasi, dan Krisis Otentisitas**

Ancaman paling langsung adalah displacement ekonomi. Data Forrester (2023) dan laporan Indonesia menunjukkan penurunan signifikan komisi ilustrator dan desainer grafis sejak 2023. Banyak klien korporat beralih ke AI karena biaya dan kecepatan. Lebih kritis lagi adalah ancaman kultural: AI yang dilatih dominan data Barat cenderung mereproduksi bias visual dan gagal merepresentasikan nuansa lokal (Anwar et al., 2025). Teori Baudrillard menjelaskan bahwa output AI adalah simulacra tingkat ketiga—salinan dari salinan tanpa kontak dengan realitas pengalaman manusia—sehingga menghasilkan “aesthetic monoculture” yang miskin makna.

2. Tantangan: Literasi Kritis dan Erosi Kapasitas Manusia

Gen Z dan Gen Alpha menghadapi paradoks: mereka paling mahir secara teknis menggunakan AI, namun paling rentan terhadap erosi kapasitas kognitif dan kreatif. Outsourcing prompt engineering tanpa pemahaman mendalam tentang bias data, hak cipta, dan implikasi etis menciptakan generasi “cerebral prosthetic users” (Sandridge, 2025). McLuhan memperingatkan bahwa medium AI membentuk kesadaran baru yang cenderung dangkal dan instan, berlawanan dengan proses kontemplatif yang menjadi ciri seniman besar.

3. Peluang: Demokratisasi dan Augmentasi Simbiotik

Di sisi lain, AI membuka akses kreativitas bagi kelompok yang sebelumnya terpinggirkan secara ekonomi dan geografis. Gen Alpha secara khusus memperlakukan AI sebagai “playmate” yang memperluas batas imajinasi (Creativepool, 2026). Model augmentasi—di mana manusia memberikan konteks budaya, niat estetik, dan judgment etis sementara AI menyediakan variasi dan kecepatan—telah terbukti meningkatkan produktivitas dan kualitas output di kalangan praktisi Indonesia (Metro TV, 2025). Peluang terbesar terletak pada penciptaan genre baru: AI-assisted Indonesian visual narratives yang menggabungkan motif tradisional dengan estetika futuristik.

4. Dimensi Etis: Antara Hukum Positif dan Maqasid al-Shariah

U.S. Copyright Office (2023) secara tegas menyatakan bahwa karya murni AI tidak memenuhi syarat human authorship. Manusia harus memberikan “sufficient creative control”. Di Indonesia, regulasi masih tertinggal, menciptakan ruang abu-abu yang merugikan seniman. Perspektif Islam menawarkan kerangka lebih holistik: setiap penggunaan AI adalah bentuk amanah yang akan dipertanggungjawabkan (mas’uliyah). Melatih model dengan data tanpa izin adalah pelanggaran hifz al-mal dan ‘adl. Sebaliknya, penggunaan AI untuk memperluas manfaat umat (misalnya visual dakwah atau edukasi) sejalan dengan maqasid. Sarjana kontemporer menekankan bahwa AI harus tetap di bawah

pengawasan manusia yang memiliki niyyah dan ihsan—dua elemen yang tidak dimiliki mesin (Yaqeen Institute, 2025).

5. Studi Kasus Empiris: Pengalaman Praktisi Indonesia

Untuk memperkuat analisis teoretis, studi ini menyajikan tiga studi kasus empiris yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam (April 2025) dan survei (Maret–April 2025).

a. Studi Kasus 1: Rina, Desainer Grafis Gen Z di Jakarta Selatan

Rina (24 tahun), lulusan DKV 2023, bekerja di agensi branding digital. Ia mengaku menggunakan Midjourney dan Photoshop Generative Fill untuk 60–70% fase ideasi. “Dulu satu poster butuh 3–4 hari; sekarang 4–6 jam,” ujarnya dalam wawancara. Namun, ia mengalami dilema etis: “Klien sering minta gaya ilustrator tertentu yang saya tahu AI ‘pinjam’ dari data tanpa izin. Saya pakai, tapi hati kecil tidak tenang.” Rina juga khawatir kehilangan “feeling” manual: “Tangan saya jarang lagi pegang pensil. Takut nanti lupa cara menggambar sungguhan.” Temuan ini mendukung teori Harari tentang erosi intellectual struggle dan perspektif Islam tentang mas’uliyah individu.

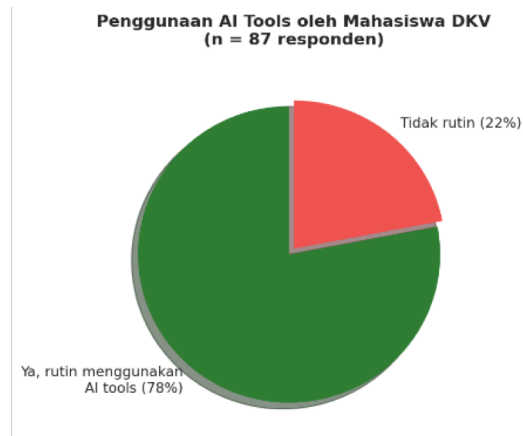
b. Studi Kasus 2: Pak Budi Santoso, Seniman Batik Digital di Yogyakarta

Pak Budi (47 tahun), seniman batik kontemporer yang telah 20 tahun berkarya, justru melihat AI sebagai alat pelestarian budaya. Ia menggunakan Stable Diffusion fine-tuned dengan dataset 2.000 motif batik klasik Yogyakarta untuk menghasilkan

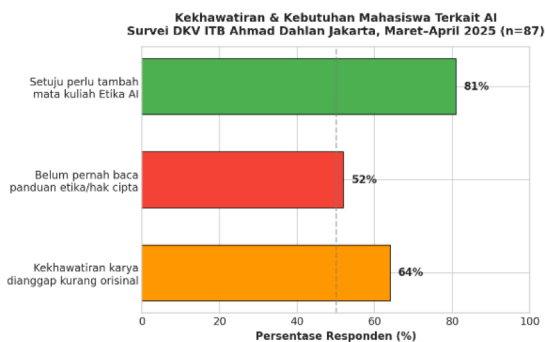
variasi baru yang tetap menjaga filosofi parang, kawung, dan truntum. “AI membantu saya bereksperimen 50 variasi dalam satu hari, lalu saya pilih dan sempurnakan manual dengan tangan,” katanya. Hasil karyanya bahkan dipamerkan di Biennale Jogja 2025 dan mendapat apresiasi karena “menjembatani tradisi dan masa depan”. Kasus ini menunjukkan model augmentasi simbiotik yang sejalan dengan khilafah (menjaga warisan budaya) dan ‘adl (memberi nilai tambah pada karya tradisional).

c. Studi Kasus 3: Survei Mahasiswa DKV ITB Ahmad Dahlan Jakarta 2025

Survei online terhadap 87 mahasiswa semester 4–8 (Maret–April 2025) menunjukkan: 78% rutin menggunakan AI tools untuk tugas desain; 64% khawatir “nilai karya saya akan dianggap kurang orisinal”; 52% belum pernah membaca panduan etika AI atau hak cipta terkait; dan 81% setuju bahwa kurikulum perlu menambahkan mata kuliah “Etika dan Hukum AI dalam Desain”. Temuan ini mengonfirmasi tantangan literasi kritis yang rendah di kalangan Gen Z dan mendukung rekomendasi reformasi pendidikan.



Gambar 1. Persentase Mahasiswa yang Rutin Menggunakan AI Tools dalam Tugas Desain (n=87)



Gambar 2. Kekhawatiran dan Kebutuhan Mahasiswa Terkait Penggunaan AI dalam Desain (n=87)

Tabel 1. Perbandingan Ancaman dan Peluang AI bagi Seniman-Desainer Gen Z & Gen Alpha

ANCAMAN	PELUANG
a. Job displacement & penurunan komisi	a. Demokratisasi akses kreativitas
b. Krisis otentisitas (Baudrillard)	b. Augmentasi produktivitas (co-pilot)
c. Homogenisasi visual global	c. Genre baru: AI-assisted local narratives
d. Outsourcing kreativitas & erosi skill	d. Kolaborasi manusia-mesin simbiotik
e. Bias budaya & misrepresentation lokal	e. Efisiensi ideasi & eksplorasi varian

f. Pelanggaran hak cipta (data training)

f. Peluang edukasi & dakwah visual

Sumber: Diolah dari Forrester (2023), Baudrillard (1981/1994), Harari (2018), Yaqeen Institute (2025), dan data primer wawancara & survei 2025.

F. KESIMPULAN

Artificial Intelligence bukan sekadar ancaman maupun peluang; ia adalah realitas yang menuntut respons etis dan strategis dari komunitas kreatif Indonesia. Bagi Generasi Z dan Gen Alpha, AI adalah bagian dari ekologi hidup mereka. Tugas generasi senior dan institusi pendidikan adalah membekali mereka dengan kesadaran kritis, kerangka etis (termasuk perspektif Islam), dan keterampilan simbiosis sehingga mereka menjadi arsitek peradaban baru, bukan korbannya. Studi kasus empiris menunjukkan bahwa respons bisa sangat beragam: dari kegelisahan etis (Rina), hingga pemanfaatan untuk pelestarian budaya (Pak Budi), hingga kebutuhan literasi di kalangan mahasiswa. Pada akhirnya, nilai sebuah karya seni atau desain tidak ditentukan oleh siapa atau apa yang menghasilkannya, melainkan sejauh mana ia membawa manfaat, keadilan, keindahan, dan mendekatkan manusia kepada fitrah kemanusiaannya. AI hanyalah alat; manusia tetap pemegang amanah kreativitas yang diberikan Sang Pencipta.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Al-kfairy, M., et al. (2024). Ethical challenges and solutions of generative AI. *Informatics*, 11(3), 58. <https://doi.org/10.3390/informatics11030058>
- Anwar, E., García de la Puente Stanley, A., & Suhita, F. (2025). Discoveries in AI art: Islamic art and representation. Hobart and William Smith Colleges.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.).

- University of Michigan Press.
(Original work published 1981)
- Chen, G. (2025). Generative AI, Baudrillard, and the crisis of originality. *Medium*.
<https://medium.com/@guinness.chen/ai-baudrillard-and-the-crisis-of-originality>
- Copyright Alliance. (2025). Artists speak out on the harms of unlicensed AI “ingestion”.
<https://copyrightalliance.org>
- Creativepool. (2026). Gen Alpha vs Gen Z: How the Alphas will change the creative workplace.
<https://creativepool.com>
- Forrester Research. (2023). *The total economic impact of generative AI*. Forrester.
- Harari, Y. N. (2018). *21 lessons for the 21st century*. Spiegel & Grau.
- Hayat, I. (2024). Islamic ethical perspectives on artificial intelligence and digital surveillance. *International Research Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 2(1), 197–212.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2024). *Laporan tahunan ekonomi kreatif Indonesia 2024*. Jakarta: Kemenparekraf.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Metro TV. (2025, Maret 10). AI dan hak cipta, peluang atau ancaman bagi seniman? [Video].
<https://www.metrotvnews.com>
- Ortiz, K. (2023). Testimony before the U.S. Senate on generative AI. Copyright Alliance.
- The Conversation. (2025). AI bisa mengancam seniman dan melanggar hak cipta: Perlu diregulasi, bukan dilarang.
<https://theconversation.com/id>
- The Hilltop. (2025, September 22). Gen Z risks losing its creativity to AI. Howard University.
- Twenge, J. M. (2023). *Generations: The real differences between Gen Z, Millennials, Gen X, Boomers, and Silents—and what they mean for America’s future*. Atria Books.
- U.S. Copyright Office. (2023). Copyright registration guidance: Works containing material generated by artificial intelligence. *Federal Register*, 88(51), 16190–16194.
- VOA Indonesia. (2023, April 29). Penggunaan teknologi “AI” jadi kontroversi, seniman digital Indonesia.
<https://www.voaindonesia.com>
- Waqar, K. M. (2025). Ethical implications of artificial intelligence: An Islamic perspective. *Journal of Religion and Society*, 27, 79–95.
- Yaqeen Institute for Islamic Research. (2025). How Yaqeen Institute approaches AI: Integrating technology with Islamic ethics.
<https://yaqeeninstitute.org>