

BAHAYA TEROR PENYALAHGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA *NEW MEDIA ART*

Khoirul Ibrahim Sanjaya¹, Agam Akbar Pahala², Budiman Akbar³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta

E-mail: *kkhairul810@gmail.com¹, agamakbarpahala@unj.ac.id², axbarox@gmail.com³

ABSTRAK

Penciptaan karya seni instalasi *New Media Art* yang berjudul "*Synthetic Identity*" ini lahir dari pengalaman traumatis perupa yang pernah menjadi korban pemerasan siber lewat rekayasa video berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Penelitian ini menggunakan metode *artistic research* yang mengintegrasikan proses refleksi personal ke dalam tahapan konseptualisasi, eksperimentasi media, hingga eksekusi visual. Untuk membedah fenomena ini secara kritis, perupa menerapkan teori *Simulacra* dari Jean Baudrillard guna menganalisis bagaimana teknologi *deepfake* telah mengaburkan batasan antara realitas asli dan realitas buatan hingga memicu krisis kepercayaan publik di ruang siber. Secara visual, teror digital ini diwujudkan melalui manipulasi citra wajah manusia yang mengalami distorsi, kerusakan, serta tambahan elemen visual seperti *Heads Up Display* dan *scanlines* untuk menciptakan kesan yang tegang dan mengancam. Pada aspek operasional, perupa menggabungkan media analog dan digital secara interaktif. Perangkat fisik seperti televisi CRT, *handycam*, dan laptop diintegrasikan dengan sistem pemrograman *Python*, *Visual Code Studio* dan *OBS Studio* untuk memproses wajah audiens secara *real-time*. Gabungan instalasi ini menjadi metafora dari siklus produksi teror siber yang terjadi di dunia nyata. Melalui karya "*Synthetic Identity*", perupa berhasil mengubah trauma menjadi pemantik kesadaran (*social alarm*) bagi masyarakat mengenai pentingnya kewaspadaan siber dan literasi digital dalam menghadapi realitas buatan.

Kata kunci

Artificial Intelligence, Artistic Research, Deepfake, New Media Art, Simulacra.

ABSTRACT

This New Media Art installation, titled "Synthetic Identity" is born out of the artist's traumatic firsthand experience of cyber extortion involving AI manipulated footage. This study employs an artistic research methodology, seamlessly integrating personal reflection into the stages of conceptualization, media experimentation, and visual execution. To critically dissect this phenomenon, the artist applies Jean Baudrillard's theory of Simulacra to analyze how deepfake technology blurs the line between actual reality and artificial reality, ultimately triggering a widespread crisis of public trust in cyberspace. Visually, this digital terror is manifested through the manipulation of human facial imagery subjected to distortion, corruption, and the addition of visual elements such as Heads-Up Displays and scanlines to construct a tense and threatening impression. Operationally, the artist incorporates an interactive blend of analog and digital mediums. Physical hardware including a CRT television, a handycam, and a laptop are integrated with a programming system using Python, Visual Studio Code, and OBS Studio to process the

audience's faces in real-time. This combined installation serves as a metaphor for the real-world production cycle of cyber terror. Ultimately, through the artwork "Synthetic Identity," the artist succeeds in transforming personal trauma into a social alarm, urging the public to recognize the importance of cybersecurity awareness and digital literacy when navigating today synthetic realities.

Keywords

Artificial Intelligence, Artistic Research, Deepfake, New Media Art, Simulacra.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital yang dipicu oleh perkembangan pesat *Artificial Intelligence (AI)* telah mengubah lanskap komunikasi global secara fundamental. Di balik efisiensi yang ditawarkan, teknologi ini menyimpan potensi destruktif berupa manipulasi konten audio-visual yang dikenal sebagai *deepfake*. Teknologi ini memungkinkan penciptaan rekayasa digital yang sangat meyakinkan, yang kerap disalahgunakan untuk pemerasan, disinformasi, serta serangan terhadap privasi individu.

Gagasan penciptaan seni rupa ini muncul sebagai respon artistik terhadap keresahan atas ancaman keamanan siber dan hilangnya otoritas kebenaran visual. Dalam konteks ini, karya "*Synthetic Identity*" tidak dipandang sekadar sebagai objek estetika, melainkan sebagai perlawanan terhadap teror digital. Baudrillard (1994) dalam teori simulacra menegaskan bahwa dalam dunia kontemporer, batas antara realitas objektif dan konstruksi virtual semakin kabur, di mana citra manusia sering kali menggantikan realitas itu sendiri. Nilai inilah yang ditransformasikan ke dalam bentuk instalasi interaktif bahwa identitas personal saat ini sangat rentan untuk dikomodifikasi dan dimanipulasi oleh algoritma yang tidak bertanggung jawab.

Pentingnya menghadirkan isu bahaya *AI* ke dalam ranah seni rupa berkaitan erat dengan fungsi seni sebagai alat penyadaran publik. Melalui pendekatan seni media baru, pengalaman traumatik yang bersifat privat ditransformasikan menjadi alarm sosial yang memicu refleksi kritis audiens mengenai keamanan data dan integritas diri di ruang siber.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian *Artistic Research*. Penelitian artistik berbeda dari penelitian lain karena menempatkan seniman sebagai peneliti dan proses kreatif sebagai metode utama. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan pengalaman, proses, serta makna yang dihasilkan dalam penciptaan karya seni. Pengetahuan dihasilkan melalui praktik seni, refleksi pengalaman pribadi, dan eksplorasi subjektif yang kemudian dikontekstualisasikan menjadi bentuk ilmiah. Proses penelitian dimulai dengan melakukan refleksi guna melakukan pemaknaan mendalam atas trauma personal berupa sebagai subjek utama riset. Setelah itu, dilakukan eksplorasi teknis melalui eksperimentasi material yang mempertemukan estetika analog televisi CRT dengan komputasi *real-time* menggunakan *Visual Code Studio* dan *OBS Studio*. Tahap akhirnya adalah perwujudan narasi artistik dalam bentuk praktik estetika berupa instalasi interaktif, yang memungkinkan audiens untuk terlibat secara langsung dan merasakan distorsi identitas sebagai bentuk konfrontasi terhadap ancaman digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya penciptaan dengan judul "*Synthetic Identity*" ini merupakan karya instalasi *New Media Art* yang mengangkat fenomena penyalahgunaan *Artificial Intelligence*, khususnya teknologi *deepfake*. Konsep karya ini berfokus pada manipulasi identitas manusia yang dilakukan melalui teknologi *AI* sehingga menciptakan realitas semu yang sulit dibedakan dari kenyataan. Visual utama yang berupa tampilan adalah wajah manusia yang mengalami perubahan visual sebagai

representasi identitas yang telah direkayasa oleh sistem *AI*, penggunaan suara sistem juga digunakan untuk memperkuat kesan teror didalam karya ini. Media yang digunakan dalam karya ini berupa *handycam*, laptop, dan televisi CRT yang disusun untuk menggambarkan proses perekaman, pengolahan, hingga penyebaran *deepfake*. Melalui perpaduan media analog dan digital tersebut, karya ini berupaya menghadirkan refleksi kritis mengenai bahaya penyalahgunaan *AI* yang dapat mengancam autentisitas identitas serta menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap informasi visual di era digital.

Aspek konseptual dalam penciptaan karya ini mengangkat fenomena penyalahgunaan *Artificial Intelligence*, khususnya teknologi *deepfake* yang semakin berkembang di era digital. Perupa berangkat dari keresahan terhadap kemampuan *AI* yang tidak hanya dimanfaatkan untuk membantu aktivitas manusia, tetapi juga dapat digunakan untuk memanipulasi identitas, menyebarkan informasi palsu, dan menciptakan realitas semu yang sulit dibedakan dari kenyataan. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara sosial maupun psikologis, karena masyarakat menjadi semakin sulit menentukan kebenaran dari suatu informasi visual yang diterima.

Konsep pada karya ini merepresentasikan ancaman terhadap autentisitas identitas manusia akibat intervensi teknologi *AI*. Wajah manusia dipilih sebagai simbol identitas individu yang rentan mengalami manipulasi melalui teknologi *deepfake*. Visual yang muncul dalam karya menggambarkan hilangnya batas antara realitas dan rekayasa digital, sehingga memunculkan kondisi ketidakpastian serta krisis kepercayaan terhadap media visual digital. Melalui karya ini, perupa berupaya menghadirkan refleksi kritis mengenai bahaya penyalahgunaan *AI* yang berpotensi mengubah cara manusia memahami identitas, realitas, dan kebenaran di era teknologi digital.

Karya penciptaan ini merupakan bentuk pengembangan dari hasil eksplorasi perupa mengenai isu *Artificial Intelligence* yang telah dilakukan sebelumnya. Perupa mengembangkan gagasan tersebut melalui pendekatan *New Media Art* dengan memanfaatkan media elektronik dan sistem pengolahan visual digital sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kritik terhadap fenomena penyalahgunaan teknologi *AI* dalam kehidupan masyarakat.

Aspek visual dalam karya ini berfokus pada representasi manipulasi identitas yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence*, khususnya *deepfake*. Karakteristik visual karya ditampilkan melalui perpaduan citra wajah manusia yang mengalami perubahan visual sebagai representasi identitas yang telah direkayasa oleh sistem *AI* dan juga menggunakan efek seperti *Heads Up Display*, *Sci-fi*, *Cyberpunk UI*, *Initiation Map*, dan juga *Scanlines*. Penggunaan efek visual tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan teror serta menggambarkan kondisi identitas yang telah mengalami rekonstruksi oleh sistem *AI*, penggunaan suara sistem juga digunakan untuk memperkuat kesan teror didalam karya ini. Visual utama yang ditampilkan berupa wajah manusia pada layar televisi yang mengalami perubahan bentuk dan gangguan visual.

Wajah dipilih sebagai simbol identitas individu karena merupakan salah satu elemen yang paling mudah dikenali dalam kehidupan. Ketika wajah mengalami manipulasi dan perubahan secara digital, identitas seseorang menjadi sulit dibedakan antara yang asli dan yang direkayasa. Kondisi tersebut menjadi representasi visual dari fenomena *deepfake* yang mampu menghasilkan citra realistis namun tidak sesuai dengan kenyataan. Karakteristik visual karya juga diperkuat melalui penggunaan televisi yang menghasilkan kualitas gambar khas berupa *scanline*, *noise*, dan gangguan sinyal. Karakter visual tersebut menciptakan suasana yang tidak stabil dan memperkuat kesan teror dan adanya kerusakan informasi. Melalui karakteristik visual tersebut, karya ini berupaya menghadirkan pengalaman visual yang merepresentasikan ancaman penyalahgunaan *AI* terhadap identitas manusia serta kaburnya batas antara realitas dan rekayasa digital.

Aspek pengolahan media dalam karya ini menggunakan pendekatan *New Media Art* melalui perpaduan media analog dan digital. Media yang digunakan meliputi *handycam*, televisi CRT, laptop, perangkat lunak pemrograman *Python*, serta sistem pengolahan citra berbasis *Artificial*

Intelligence. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk membangun hubungan antara teknologi dokumentasi konvensional dengan perkembangan teknologi digital yang menjadi bagian dari fenomena *Artificial Intelligence*.

Proses penciptaan karya diawali dengan penangkapan wajah manusia secara *real-time* menggunakan *handycam* yang kemudian diproses secara digital melalui laptop. Dalam proses pengolahan tersebut, perupa menggunakan perangkat lunak pemrograman *Python* dan juga *Visual Code Studio* untuk menghasilkan visual *deepfake*, kemudian menggunakan perangkat lunak OBS Studio untuk menghasilkan output berbagai efek visual dan juga suara. Hasil pengolahan tersebut kemudian ditampilkan kembali melalui televisi sebagai media output utama dalam instalasi karya.

Teknik instalasi digunakan untuk menyusun hubungan visual antara *handycam*, laptop, dan televisi CRT sehingga membentuk alur proses perekaman, pengolahan, dan penyebaran. Sementara itu, teknik manipulasi digital digunakan untuk membangun visual yang mampu merepresentasikan ancaman penyalahgunaan *AI* terhadap identitas manusia. Penggabungan media analog dan digital dalam karya ini tidak hanya berfungsi sebagai kebutuhan teknis, tetapi juga menjadi bagian dari konsep yang menunjukkan pergeseran teknologi dari alat dokumentasi realitas menjadi alat yang mampu menciptakan realitas baru melalui rekayasa digital. Dengan demikian, media dan teknik yang digunakan memiliki keterkaitan langsung dengan gagasan utama karya mengenai bahaya teror penyalahgunaan *Artificial Intelligence* di era digital.



Gambar 1. “*Synthetic Identity*”: (Perwujudan Karya *New Media Art* “*Synthetic Identity*”)

4. KESIMPULAN

Penciptaan karya seni instalasi *New Media Art* berjudul “*Synthetic Identity*” menjadi medium yang relevan dalam menyampaikan kompleksitas makna dari proses distorsi realitas dan hilangnya rasa aman yang perupa alami melalui komposisi, warna, dan material pada visual objek utama di karya ini. Penggabungan berbagai material perangkat analog dan digital seperti televisi CRT, *handycam*, laptop, hingga sistem pemrograman interaktif tidak hanya berfungsi secara visual, tetapi juga memperkuat makna simbolik pada setiap elemen sebagai metafora dari siklus produksi teror siber di dunia nyata. Proses penciptaan karya ini membuktikan bahwa seni dapat berfungsi sebagai ruang refleksi diri, serta media komunikasi kritis yang mampu menjembatani pengalaman personal perupa dengan pengalaman audiens yang lebih luas terhadap ancaman kejahatan siber.

Karya instalasi ini menjadi medium yang relevan dalam menyampaikan kompleksitas makna dari proses distorsi realitas dan hilangnya rasa aman yang perupa alami melalui komposisi, warna, dan material pada visual objek utama di karya ini. Penggabungan berbagai material perangkat analog dan digital seperti televisi CRT, *handycam*, laptop, hingga sistem pemrograman interaktif tidak hanya berfungsi secara visual, tetapi juga memperkuat makna simbolik pada setiap elemen sebagai metafora dari siklus produksi teror siber di dunia nyata. Proses penciptaan karya ini membuktikan bahwa seni dapat berfungsi sebagai ruang refleksi diri, serta media komunikasi kritis yang mampu menjembatani pengalaman personal perupa dengan pengalaman

audiens yang lebih luas terhadap ancaman kejahatan siber. Dengan demikian, penciptaan karya ini tidak hanya menghasilkan objek visual, tetapi juga menghadirkan narasi utuh tentang bagaimana pengalaman traumatis pasca teror manipulasi *AI* dapat mendorong kesadaran kritis, kewaspadaan siber, serta pembentukan literasi digital melalui praktik seni rupa khususnya seni instalasi *New Media Art*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, D., & Ahmedien, M. (2024). A drop of light: an interactive new media art investigation of human-technology symbiosis. *Humanities and Social Sciences Communications*. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03206-y>
- Ancis, J. R. (2020). The Age of Cyberpsychology: An Overview. *Technology, Mind, and Behavior*, 1(1). <https://doi.org/10.1037/tmb0000009>
- Biggs, M., & Karlsson, H. (2011). *The Routledge Companion to Research in the Arts* Edited by.
- Budiawan, H., & Martyastiadi, Y. S. (2020). The Explanation of Life Experience Reflection as Ideas of Artistic Research. 7(December), 145–152.
- Elza, P. (2025). Seni Digital dan Media Baru: Transformasi Kreativitas di Era Teknologi. *Jurnal Seni dan Desain Kreatif*, 01(01), 22–28. <https://jurnal.pustakabangsaindonesia.com/index.php/jsdk>
- Floridi, L. (2021). Artificial Intelligence, Deepfakes and a Future of Ectypes. *Philosophical Studies Series*, 144, 307–312. https://doi.org/10.1007/978-3-030-81907-1_17
- Floridi, L., Cowls, J., Beltrametti, M., & Chatila, R. (2018). AI4People — An Ethical Framework for a Good AI Society: Minds and Machines, 28(4), 689–707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>
- Gambin, Á. F., Yazidi, A., Vasilakos, A., Haugerud, H., & Djenouri, Y. (2024). Deepfakes: current and future trends. In *Artificial Intelligence Review* (Vol. 57, Nomor 3). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s10462-023-10679-x>
- García, J. C., & Rodríguez, A. S. (2026). Artificial Intelligence and Disinformation : A State-of-the-Art Review Through a Systematized Literature Review.
- Jeong Ok Jeon, Juju Masunah, T. K. and Z. S. S. (2025). An Incubation Model for New Media Art: Cultivating Curatorial Expertise in Indonesia. <https://doi.org/10.5772/intechopen.1009532>
- Lundberg, E., & Mozelius, P. (2025). The potential effects of deepfakes on news media and entertainment. *AI and Society*, 40(4), 2159–2170. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-02072-1>
- Moyo, B. V., Tuyikeze, T., Matsebula, F., & Obagbuwa, I. C. (2026). An AI-driven conceptual framework for detecting fake news and deepfake content: a systematic review. *Frontiers in artificial intelligence*, 9(March), 1737790. <https://doi.org/10.3389/frai.2026.1737790>
- Robin M. Kowalski, Susan P. Limber, P. W. A. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age* (2 ed.). John Wiley & Sons. <https://www.wiley-vch.de/en/areas-interest/humanities-social-sciences/cyberbullying-978-1-4443-3480-7>
- Smith, T. (Terry E. . (2012). Contemporary art: world currents. In *Choice Reviews Online* (Vol. 49, Nomor 09). <https://doi.org/10.5860/choice.49-4864>
- Suhartono, W. B. & D. (2014). *Artificial Intelligence: Konsep dan Penerapannya*. Andi Offset.
- Suler, J., & Ph, D. (2004). The online disinhibition effect. 7(3), 321–326.
- Xie, T. (2025). Simulacra and Media Technology: A Study of Baudrillard's Theory of Simulacra. *Communications in Humanities Research*, 82(1), 17–23. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2025.ne26191>
- Zhao, Y. (2024). Heliyon The synergistic effect of artificial intelligence technology in the evolution of visual communication of new media art. *Heliyon*, 10(18), e38008. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38008>