

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan ilmu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia karena menjadi dasar dari setiap proses interaksi sosial. Manusia tidak dapat hidup tanpa komunikasi, sebab pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain dalam menyampaikan pesan, gagasan, dan perasaan (Effendi et al. 2023). Bentuk komunikasi dapat muncul dalam berbagai wujud seperti simbol, kata-kata, gambar, gestur, atau visual lainnya yang berfungsi untuk menyampaikan makna dan membangun pemahaman bersama. Dalam konteks ini, komunikasi tidak hanya bersifat verbal tetapi juga nonverbal yang diwujudkan melalui tanda-tanda visual seperti warna, ekspresi wajah, maupun desain grafis (Jurin and Roush 2017)

Salah satu bentuk komunikasi visual yang paling kuat dalam menyampaikan makna adalah gambar yang sebagai bahasa universal yang mampu mengomunikasikan pesan secara cepat dan emosional tanpa perlu kata-kata (Muhaemin 2023). Perkembangan teknologi digital membuat bentuk komunikasi visual menjadi semakin beragam dan dinamis, di mana manusia kini tidak hanya menjadi pencipta, tetapi juga berinteraksi dengan teknologi dalam proses penciptaan visual itu sendiri. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul fenomena baru dalam ranah komunikasi visual yaitu penggunaan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam penciptaan karya visual. (Muhaemin, 2023)

Kecerdasan buatan adalah salah satu bidang ilmu komputer yang bertujuan untuk meniru sistem kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan dapat belajar dan membuat keputusan sendiri berdasarkan input yang diterima (Ambat, Khusyairi, and Arimbi 2025). Teknologi ini tidak hanya digunakan untuk keperluan desain, animasi, atau ilustrasi, tetapi juga mulai diterapkan untuk merepresentasikan figur manusia dalam bentuk gambar atau video. Berbagai platform berbasis kecerdasan buatan seperti Gemini, Midjourney, dan DALL-E kini mampu menghasilkan visual dengan tingkat realisme yang sangat tinggi, hingga menimbulkan kesan seolah-olah menghadirkan kembali sesuatu yang pernah ada di masa lalu.

Fenomena ini mencakup berbagai praktik, mulai dari memvisualisasikan kembali foto figur yang telah meninggal, menghadirkan kembali foto-foto lama, masa kecil, hingga membuat kreasi foto keluarga yang bersifat personal dan emosional. Kemampuan AI untuk menghasilkan visual yang sangat realistis menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai otentisitas, persepsi publik, dan batas antara realitas dan representasi. Tren ini semakin diperkuat oleh maraknya unggahan di beberapa media sosial seperti TikTok, Facebook, Instagram dan media lainnya. Namun tren dan visual muncul pertama kali pada unggahan Tiktok, dimana konten visual hasil AI dapat tersebar luas dan dilihat oleh audiens yang beragam, yang pada gilirannya memengaruhi persepsi dan interpretasi publik. Menurut penelitian oleh (Conaghan, 2024) di jurnal Jurnal Komunikasi Indonesia, konten AI yang hiperreal dan personal lebih mudah menarik perhatian audiens dan cenderung memicu interaksi tinggi di media sosial TikTok.

Dengan kata lain, tren penggunaan AI untuk visualisasi figur dari foto lama mencerminkan fenomena simulacra, karena gambar yang dihasilkan tidak hanya merepresentasikan visual baru, tetapi juga menciptakan pengalaman yang terasa lebih nyata dari kenyataan. Menurut Baudrillard, pada tahap simulacra, representasi visual dapat kehilangan keterkaitannya dengan realitas dan menjadi hiperreal. Dalam konteks AI yang menghidupkan kembali figur dari foto lama, visual yang dihasilkan dapat mengaburkan batas antara realitas asli dan representasi digital, salah satu contohnya, ketika foto AI figur anggota keluarga yang telah meninggal di TikTok tampak seolah “muncul kembali”, sehingga memengaruhi persepsi dan membentuk interpretasi baru pada publik.

Selain itu, dari perspektif etika visual, Julianne H. Newton (2001) menekankan bahwa evaluasi terhadap visual tidak hanya didasarkan pada hasil akhirnya, tetapi juga pada proses pembuatannya. Newton membagi etika visual ke dalam dua aspek penting: pertama, proses pembuatan gambar, termasuk izin dari individu yang direpresentasikan dan konteks produksi; kedua, makna yang ditimbulkan dari gambar, termasuk bagaimana publik menafsirkannya dan potensi penyalahgunaan. Dalam konteks Visual AI, pertanyaan etis menjadi krusial, karena gambar yang dihasilkan dapat menyentuh secara emosional, tetapi juga menimbulkan potensi salah tafsir, eksploitasi, atau dampak psikologis bagi keluarga

dan audiens. Misalnya, rekreasi digital anggota keluarga yang sudah meninggal bisa memberikan hiburan dan kenangan, tetapi juga dapat menimbulkan kesedihan berlebihan atau persepsi yang menyesatkan (Nurhablisyah 2022).

Fenomena ini juga berkaitan dengan tren sosial di Indonesia, di mana media sosial menjadi platform utama bagi individu untuk membagikan konten personal dan kreatif. Berdasarkan pemberitaan dari artikel Radio Republik Indonesia, tren foto lama yang diunggah ulang dalam bentuk visual baru tengah ramai di media sosial. Banyak pengguna membagikan kembali potret orang tua atau kerabat mereka untuk mengekspresikan kerinduan dan kehangatan emosional. Dengan maraknya penggunaan AI untuk visual dari figure foto lama, setiap individu memiliki kemampuan untuk mengubah kenangan menjadi representasi visual yang dapat diakses publik.

Berdasarkan pemberitaan dari rri.co.id, tren foto lama yang diunggah ulang dalam bentuk visual baru tengah ramai di media sosial. Banyak pengguna membagikan kembali foto orang tua atau kerabat mereka yang telah meninggal dunia untuk mengekspresikan kerinduan dan kehangatan emosional. Fenomena ini menunjukkan bagaimana ruang digital kini menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengomunikasikan kenangan, emosi, dan identitas diri melalui media visual. Foto tidak lagi sekadar arsip masa lalu, melainkan bagian dari narasi personal yang terus diperbarui. (Riamitasari 2024)

Fenomena ini menunjukkan bagaimana ruang digital kini menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengomunikasikan kenangan, emosi, dan identitas diri melalui media visual. Foto tidak lagi sekadar arsip masa lalu, melainkan bagian dari narasi personal yang terus diperbarui. Hal ini menciptakan tantangan baru terkait privasi, hak digital, dan interpretasi publik terhadap visual. Konten visual yang bersifat pribadi dapat dengan mudah tersebar dan dipersepsikan berbeda oleh audiens yang lebih luas, sehingga muncul dilema etis mengenai siapa yang berhak menentukan makna dari representasi visual tersebut (Ronald and Karyono 2024)

Dengan latar belakang tersebut, perkembangan teknologi visual berbasis kecerdasan buatan menghadirkan tantangan baru dalam ranah komunikasi dan representasi. Di satu sisi, teknologi ini memperluas kemampuan manusia untuk menciptakan dan memaknai; namun di sisi lain, ia juga menimbulkan persoalan etis

dan filosofis yang perlu dikaji lebih dalam. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memahami “bagaimana representasi simulacra terbentuk dalam visualisasi AI yang menghidupkan kembali figur dari foto lama, serta bagaimana prinsip etika visual diterapkan dalam proses penciptaannya.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dibuat untuk mengetahui lebih dalam mengenai representasi simulacra figur dari foto lama yang direkonstruksi melalui Visual AI melalui jawaban dari:

1. Bagaimana bentuk representasi simulacra pada visual AI yang menghidupkan kembali figure dari foto lama?
2. Bagaimana etika visual diterapkan dalam representasi simulacra pada Visual AI dalam konteks menghidupkan kembali figure dari foto lama?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bentuk representasi simulacra pada visual AI yang menghidupkan kembali figure dari foto lama.
2. Mengetahui etika visual diterapkan dalam representasi simulacra pada Visual AI dalam konteks menghidupkan kembali figure dari foto lama.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dengan memperluas pemahaman tentang teori simulacra dan hiperrealitas menurut Baudrillard dalam konteks penggunaan Visual AI yang menidupkan kembali figur dari foto lama, serta menambah literatur terkait etika visual menurut Newton dengan menekankan pentingnya proses pembuatan dan makna yang ditimbulkan dari representasi visual, sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji interaksi antara teknologi, visual, dan persepsi publik

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi kreator, pengguna, atau platform Visual AI dalam menghasilkan konten visual yang etis dan bertanggung jawab, khususnya yang berkaitan dengan memvisualisasikan kenangan pribadi, foto keluarga, atau figur yang telah meninggal, sekaligus membantu memahami bagaimana persepsi publik dapat memengaruhi interpretasi konten, serta menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan atau pedoman etika terkait penggunaan AI dalam menghasilkan visual.

1.4.3 Manfaat Sosial

Dari sisi sosial, penelitian ini diharapkan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai batas antara realitas dan representasi digital yang diciptakan oleh Visual AI, memberikan pemahaman tentang risiko psikologis dan sosial yang mungkin muncul akibat penyebaran gambar hiperreal, serta menekankan pentingnya menghormati hak individu dan privasi ketika memvisualisasikan figur dari foto lama melalui teknologi AI, sehingga penggunaan Visual AI dapat dilakukan secara bijaksana dan bertanggung jawab.

1.5 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada visualisasi AI pada figur dari foto lama, seperti memvisualisasi foto figur yang telah meninggal, kenangan masa kecil, atau kreasi foto keluarga, sehingga tidak membahas bentuk visualisasi lain yang bersifat umum atau komersial. Selain itu, penelitian ini menekankan pada aspek representasi visual dan penerapan etika, tanpa menganalisis secara teknis cara pembuatan visual atau dampak psikologis secara kuantitatif. Hasil penelitian juga terbatas pada konteks media sosial di Indonesia, sehingga temuan mungkin berbeda jika diterapkan pada konteks budaya atau platform lain.