

Eksplorasi Penggunaan AI sebagai Medium dalam Karya Unsupervised oleh Refik Anadol

Moch. Amrizal Firdaus ¹✉

Universitas Brawijaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Maret 2024
Disetujui Maret 2024
Dipublikasi Juni 2024

Kata Kunci:

Kecerdasan Buatan, Seni
Generatif, Refik Anadol,
MoMA, Teori Medium

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai medium dalam karya Unsupervised oleh Refik Anadol, yang menggunakan AI yang dilatih dengan 138.151 arsip karya seni dari Museum of Modern Art (MoMA), mencakup 200 tahun sejarah seni. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana AI berperan sebagai kolaborator kreatif, mendefinisikan ulang proses dan pengalaman seni kontemporer, serta mengevaluasi dampaknya terhadap seni murni menggunakan teori medium dari Marshall McLuhan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan Refik Anadol dan observasi terhadap karyanya, didukung oleh sumber sekunder seperti artikel dan buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI dalam Unsupervised menghasilkan visual abstrak yang dinamis dan terus berubah, mengubah arsip statis menjadi "ingatan hidup" yang menjembatani seni masa lalu dan masa kini. Melalui penggunaan generative adversarial networks (GANs), karya ini menantang konsep tradisional tentang kepenulisan dan medium seni, menawarkan pengalaman estetika multidimensi yang memperluas imajinasi manusia. Penelitian ini menekankan pentingnya kurasi data dalam seni berbasis AI, menunjukkan bagaimana arsip MoMA yang beragam menjadi fondasi untuk hasil visual inovatif. Penelitian menyimpulkan bahwa AI, seperti yang ditunjukkan dalam Unsupervised, merepresentasikan perubahan paradigma dalam seni kontemporer, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi sebagai medium yang membentuk persepsi dan interaksi manusia dengan seni. Penelitian ini memberikan wawasan bagi seniman dan akademisi tentang integrasi AI dalam praktik seni dan implikasinya terhadap bentuk seni masa depan.

PENDAHULUAN

Kemunculan teknologi kecerdasan buatan (AI) membuka peluang-peluang baru dalam dunia seni kontemporer. Teknologi ini membuka peluang eksploratif dalam seni, seperti yang telah dilakukan Stephanie Dinkins, Wayne McGregor, Gretchen Andrew, Refik Anadol, dan beberapa seniman kondang lainnya yang telah mengkolaborasikan AI dalam karyanya. Sifat eksploratif ini tak bisa dipisahkan dengan kebebasan seniman untuk bereaksi cepat dan intuitif terhadap perubahan di sekitar, sehingga lebih peka terhadap potensi teknologi dan bentuk-bentuk baru dalam seni (McHale dalam Besette, 2018). Peluang lain dari kemunculan AI-

Art sebagai suatu bentuk machine-art, menurut Broeckmann (2016), dapat mengekspresikan hubungan antara subjek (manusia) dan mesin. Dalam pandangan lain, McNamara (2023), mengatakan penggunaan AI dalam seni semakin mengaburkan batasan antara yang asli dan palsu.

Dari sekian banyak seniman yang mengkolaborasikan AI dalam karyanya, Refik Anadol dalam karya Unsupervised, memiliki cara unik dalam mengkolaborasikan AI. AI dilatih dengan 138,151 arsip koleksi karya Museum of Modern Art (MoMA), meliputi koleksi seni sepanjang 200 tahun (Anadol, 2023). Arsip ini berperan layaknya ingatan bagi AI yang



memungkinkan AI untuk berinteraksi dengan artefak masa lalu dan menciptakan visual baru. Dalam karyanya, AI diberi instruksi untuk bermimpi. Inilah letak keunikannya, AI sebagai mesin, diposisikan sebagai entitas yang memiliki kesadaran dan memiliki kemampuan untuk bermimpi. Refik Anadol dalam karya *Unsupervised* mengaburkan batasan antara mesin dan manusia.

Karya dipamerkan pada panel besar, menampilkan gambar abstrak yang dinamis, terus berubah setiap detik. Karyanya tidak hanya menciptakan pengalaman visual yang dinamis tetapi juga menggambarkan bagaimana AI dapat memberikan kontribusi terhadap interpretasi artistik. Anadol menantang gagasan konvensional tentang seni sebagai sesuatu yang tetap dan statis, dan menciptakan karya yang berproses dan terus berkembang. Hal ini menguatkan gagasan bahwa AI tidak hanya berperan sebagai alat tetapi juga sebagai aktor kreatif dalam penciptaan seni.

Eksplorasi AI dalam karya Refik Anadol patut untuk diteliti lebih lanjut. Menurut McLuhan (1964), perubahan medium dapat membentuk ulang kehidupan manusia. Perubahan ini, dalam dunia seni, berupa pengalaman estetika baru bagi penonton, dan memunculkan wacana medium kesenian baru. Perubahan yang dibawa AI perlu diketahui untuk mengetahui perkembangan seni kontemporer berjudul “Karya-Karya Seni Rupa Kontemporer Indonesia Berbasis Media Kertas: Bentuk Dan Wacana” oleh Andryanto Rikrik Kusmara. Kajian ini menelaah bagaimana perkembangan karya seni rupa kontemporer Indonesia berbasis material kertas dalam dua dekade terakhir.

Terdapat Penelitian terdahulu yang menelaah eksplorasi medium yang dilakukan seniman Indonesia. Penelitian pertama (Kusmara, 2019). Penelitian lain dilakukan oleh Ahadien Raidy Nur bersama Winarno, dengan judul “KAJIAN MEDIA PADA KARYA LUKIS BENG HERMAN PERIODE TAHUN 2013 - 2015”. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi media yang dilakukan oleh Beng Herman pada tahun 2013 hingga 2015 (Nur & Winarno, 2018). Dua Penelitian tadi hanya membahas aspek eksploratif terhadap medium yang digunakan

dalam karya, sedangkan pengaruh eksplorasi medium yang dilakukan Anadol tidak dibahas.

Penelitian lain membahas eksplorasi AI yang dilakukan Refik Anadol pada karya-karya sebelumnya. Kajian pertama dengan judul “A Study on the Interaction between Human Consciousness and Artificial Intelligence in Refik Anadol's Quantum Memories: The Creation of Quantum Memories by the Many Worlds Interpretation of Quantum Physics” oleh Jong Cheon Shin. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi interaksi antara kesadaran manusia dan kecerdasan buatan (AI) yang terlibat dalam penciptaan memori kuantum dengan menerapkan many world interpretation fisika kuantum ke karya “Quantum Memories” oleh Refik Anadol (Shin, 2024). Penelitian selanjutnya oleh Xiaoling D, dengan judul “REFIK ANADOL'S CONSTRUCTION OF SPACE AND TIME: SYNESTHESIA BETWEEN MACHINES AND HUMANS”. Penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi hubungan antara mesin dan manusia (Xiaoling, 2022). Penelitian terakhir berjudul “Machines that Dream: How AI-Human Collaborations in Art Deepen Audience Engagement” oleh Refik Anadol dan Pelin Kivrak. Ketiga penelitian tersebut banyak membahas aspek teknis dari karya Refik Anadol dan belum membahas pengaruh eksplorasi medium yang dilakukan Anadol dalam karya.

Berdasarkan kesenjangan riset yang ditemukan melalui penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini tidak hanya akan menelaah eksplorasi AI yang dilakukan Refik Anadol, namun juga akan menelaah dampak penggunaan AI sebagai medium menggunakan teori medium McLuhan. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana AI digunakan sebagai medium dalam penciptaan karya seni visual dalam *Unsupervised*?; (2) Bagaimana proses kurasi arsip MoMA mempengaruhi pelatihan AI dan hasil visual yang dihasilkan?;

Tujuan dari penelitian ini diantaranya untuk mendeskripsikan penggunaan AI sebagai medium seni rupa kontemporer yang dilakukan Refik Anadol. Tujuan lainnya adalah untuk memahami pengaruh AI dalam perubahan estetika yang dialami pengamat. Penelitian ini juga diharapkan

dapat memberi manfaat berupa memberikan wawasan baru bagi praktisi seni, terutama di Indonesia, dalam eksplorasi teknologi kecerdasan buatan untuk penciptaan seni. Manfaat lainnya adalah memperkaya diskursus akademik tentang peran teknologi AI dalam seni dan mengkaji dampaknya terhadap pengalaman estetis pengamat. Penelitian ini menggunakan teori medium McLuhan untuk mengetahui pengaruh eksplorasi AI sebagai medium dalam seni terhadap perubahan persepsi, pengalaman, dan interaksi pengamat dengan seni.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena terdapat isu yang perlu dieksplorasi, serta untuk mendapatkan pemahaman yang kompleks dan terperinci tentang isu tersebut (Creswell, 2007). Pendekatan ini digunakan bertujuan untuk memahami eksplorasi AI sebagai medium seni yang dilakukan Refik Anadol dalam karya *Unsupervised*. Dalam hal ini melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana eksplorasi AI sebagai medium seni.

Pengumpulan data penelitian akan berdasarkan dua sumber utama, data primer dan data sekunder. Data primer bersumber dari hasil wawancara dengan Refik Anadol selaku pembuat karya *Unsupervised*, serta observasi pada karya tersebut. Sumber data sekunder diperoleh melalui artikel, buku, serta publikasi yang berkaitan dengan karya seni Anadol dan teori medium dari Marshall McLuhan.

Data dikumpulkan menggunakan metode wawancara dan observasi. Wawancara akan dilakukan dengan Refik Anadol sebagai narasumber utama. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi terkait motivasi artistiknya serta penggunaan AI dalam proses kreatifnya. Wawancara akan dilakukan secara virtual melalui platform komunikasi digital seperti Zoom atau Gmeet. Observasi dilakukan terhadap karya Refik Anadol melalui dokumentasi karya yang tersedia di website resmi Refik Anadol serta melalui video yang dipublikasikan di platform YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

McLuhan (1964), menyatakan bahwa setiap medium memiliki pengaruh unik terhadap persepsi dan interaksi manusia, menciptakan efek yang melampaui isi pesan yang disampaikan. Dalam karya *Unsupervised* oleh Refik Anadol, AI berperan sebagai medium seni yang tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga mendefinisikan ulang cara seni dibuat dan dialami. AI sebagai medium memberikan peluang eksplorasi artistik yang tidak mungkin dicapai oleh media seni tradisional. Visual abstrak yang terus berubah setiap detiknya menjadi ciri khas karya ini, mencerminkan sifat generatif AI yang beroperasi dalam waktu nyata.

Salah satu karakteristik utama dari AI sebagai medium dalam *Unsupervised* adalah kemampuannya untuk menghasilkan visualisasi dinamis berdasarkan data arsip Museum of Modern Art (MoMA). Lebih dari 138.000 arsip seni yang mencakup 200 tahun sejarah seni digunakan untuk melatih AI. Algoritma generatif menganalisis pola dalam arsip ini dan menerjemahkannya ke dalam visual abstrak yang tidak pernah sama pada momen tertentu.

Tidak seperti seni tradisional yang statis, karya ini terus berkembang, menghadirkan pola-pola baru setiap detiknya. Hal ini menciptakan pengalaman yang bersifat sementara dan unik untuk setiap penonton. Warna, tekstur, dan gerakan dalam karya mencerminkan interpretasi AI terhadap arsip seni. Representasi ini sering kali terlihat seperti bermimpi tentang seni masa lalu, sebagaimana Anadol mendeskripsikan proyeknya sebagai upaya untuk membuat mesin "bermimpi" tentang ingatan visual manusia (Anadol, 2023).

Menurut McLuhan (1964), medium elektronik menciptakan simultanitas informasi, memungkinkan pengalaman kolektif dalam waktu nyata. Dalam *Unsupervised*, AI tidak hanya menjadi alat teknis tetapi juga kolaborator yang menginterpretasikan arsip MoMA secara mandiri. Hal ini menantang konsep tradisional tentang peran seniman sebagai pencipta tunggal.

McLuhan (1964), menjelaskan bahwa medium menciptakan pola interaksi sosial baru dengan mendekatkan audiens pada sumber informasi secara langsung dan simultan. Dalam

karya ini, AI menghadirkan masa lalu seni ke masa kini melalui interpretasi visual, memungkinkan audiens untuk terhubung dengan warisan seni tanpa keterlibatan kurator manusia secara langsung. AI di Unsupervised melibatkan algoritma yang mampu membuat keputusan visual secara otonom berdasarkan data. Otonomi ini mencerminkan transformasi seni dari hasil ciptaan manusia menjadi kolaborasi antara manusia dan mesin (McNamara, 2023).

AI sebagai medium menciptakan bentuk seni baru yang melampaui batasan media tradisional. Karya generatif ini memanfaatkan data digital sebagai bahan baku untuk menciptakan pengalaman estetika yang imersif. McLuhan (1964), berpendapat bahwa medium baru tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membentuk cara manusia berpikir dan bertindak.

Dalam seni tradisional, waktu biasanya tidak menjadi elemen utama karya. Namun, di Unsupervised, waktu adalah aspek penting, karena karya ini terus berubah. Penonton tidak pernah melihat pola yang sama dua kali, menciptakan pengalaman estetika yang selalu segar dan tidak dapat diulang. Meskipun audiens tidak secara langsung memanipulasi karya, perubahan visual memberikan kesan bahwa seni ini "berinteraksi" dengan mereka, sejalan dengan gagasan McLuhan tentang "interaktivitas simultan" dalam medium elektronik.

Proses kreatif dalam Unsupervised melibatkan kurasi arsip seni yang diubah menjadi pola visual baru. Arsip MoMA menyediakan kerangka kerja bagi AI untuk menciptakan interpretasi yang mencerminkan sejarah seni sekaligus menawarkan sesuatu yang sepenuhnya baru.

Kurasi data sangat penting dalam menentukan hasil yang dihasilkan oleh AI. Seperti yang dijelaskan McLuhan (1964), medium menciptakan batas-batas di mana pesan diterjemahkan. Dalam kasus ini, arsip MoMA menjadi bagian integral dari medium itu sendiri, karena data yang diberikan membentuk kerangka kerja kreatif AI.

Karya Unsupervised mengilustrasikan bagaimana AI sebagai medium mengubah cara seni diproduksi dan diapresiasi. Seni ini

mengaburkan batas antara penciptaan manusia dan mesin, memungkinkan eksplorasi baru yang sebelumnya tidak dapat diakses oleh seniman.

McLuhan (1964) menciptakan istilah "desa global" untuk menggambarkan bagaimana medium elektronik menyatukan pengalaman manusia dalam ruang digital bersama. Dalam Unsupervised, AI menciptakan desa global seni, di mana interpretasi visual dari arsip seni dapat diakses oleh audiens global secara bersamaan, melintasi batas budaya dan geografis.



Gambar 1. Arsip MoMA yang digunakan

Kurasi arsip adalah aspek esensial dalam karya Unsupervised oleh Refik Anadol, di mana lebih dari 138.000 koleksi Museum of Modern Art (MoMA) digunakan sebagai "ingatan visual" untuk melatih algoritma AI generatif. Arsip ini menjadi sumber utama bagi AI untuk menciptakan visual abstrak yang terus berkembang secara waktu nyata, merepresentasikan sejarah seni sekaligus menawarkan interpretasi baru.

Proses kurasi arsip melibatkan pengumpulan data yang mencakup beragam media seni, seperti lukisan, patung, dan fotografi, dari koleksi MoMA yang mendokumentasikan lebih dari dua abad sejarah seni. Kurasi ini tidak hanya bertujuan menyusun koleksi secara kronologis tetapi juga berdasarkan karakteristik visual yang memungkinkan AI untuk mengenali pola-pola yang kompleks. Arsip yang terkurasi dengan baik membantu algoritma menemukan korelasi antara bentuk, warna, dan komposisi dalam berbagai era seni.



Gambar 2. Proses kurasi arsip

Refik Anadol menggunakan algoritma generatif seperti StyleGAN2 dengan Adaptive Discriminator Augmentation (ADA), yang memungkinkan AI menavigasi "ruang laten" data untuk menciptakan interpretasi baru. Anadol juga menggunakan perangkat lunak kustom seperti Latent Space Browser, yang mempermudah eksplorasi data dalam 1024 dimensi untuk menghasilkan visual yang unik dan inovatif (Feral File, 2021; Refik Anadol Studio, 2022).



Gambar 3. Proses AI menghasilkan pola visual

Kurasi arsip memberikan AI "lingkungan kreatif" untuk memproses data dan menciptakan pola visual yang mencerminkan elemen seni abstrak modern. Hasilnya adalah visual yang menyerupai "mimpi mesin," dengan pola seperti gerakan fluida, warna-warna yang terus berubah, dan bentuk yang berkembang secara organik. Dalam konteks ini, MoMA tidak hanya menjadi repositori seni tetapi juga aktor kolaboratif dalam produksi karya digital.

Seperti yang diungkapkan oleh McLuhan, medium membentuk kerangka pengalaman manusia, di mana data menjadi bagian integral

dari medium itu sendiri. Arsip seni yang terkurasi menciptakan batasan yang memungkinkan AI menghasilkan karya yang berbasis pengulangan, interpretasi ulang, dan inovasi (Pilevneli, 2023).

Proses kurasi juga menghadapi tantangan, seperti memastikan data yang digunakan AI relevan dan bebas bias. Misalnya, koleksi yang lebih condong ke era atau gaya tertentu dapat membatasi variasi pola yang dihasilkan oleh AI. Namun, Anadol memanfaatkan kekayaan arsip MoMA untuk memastikan keberagaman interpretasi visual, yang mencakup berbagai gaya seni dari abstrak hingga kinetik (MoMA, 2023).

Kurasi arsip MoMA dalam karya ini mencerminkan transformasi seni dari statis menjadi dinamis, menciptakan dialog baru antara seni masa lalu dan teknologi masa kini. Dengan melibatkan AI sebagai medium, karya Unsupervised membangun hubungan yang unik antara manusia, data, dan mesin, menciptakan ruang estetis baru di mana penonton dapat mengalami sejarah seni dalam format yang imersif dan interaktif.

Refik Anadol mengungkapkan bahwa Unsupervised dimulai dari ketertarikannya terhadap arsip budaya dan potensi AI untuk memproses data secara kreatif. Anadol menggunakan arsip budaya SALT di Istanbul sebagai eksperimen awal, yang kemudian berkembang dengan menggunakan arsip MoMA. Arsip ini mencakup lebih dari 138.000 koleksi seni visual, menjadi "ingatan visual" yang memungkinkan AI memahami pola-pola kompleks dalam sejarah seni. Arsip MoMA diproses menggunakan Generative Adversarial Networks (GANs), yang menciptakan pola visual baru berdasarkan data historis. Kurasi arsip dilakukan dengan mempertimbangkan keragaman era, gaya, dan medium seni untuk memastikan representasi yang luas dari koleksi MoMA.

Pendekatan dataset oleh Anadol mencerminkan perubahan dalam cara arsip budaya digunakan di era digital. Menurut McLuhan (1964), medium elektronik menciptakan hubungan baru antara manusia dan data. Arsip MoMA, dalam konteks ini, menjadi lebih dari sekedar repositori; ia menjadi "medium kreatif" yang membentuk hasil visual karya.

Anadol menggambarkan proses ini sebagai machine hallucination, di mana AI menghidupkan arsip seni dengan cara yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

GANs menjadi teknologi inti dalam penciptaan karya ini. Teknologi ini memungkinkan AI untuk menghasilkan lanskap visual yang unik, yang tidak hanya mengulang arsip seni tetapi juga menciptakan interpretasi baru. GANs dianggap sebagai mekanisme kreatif yang tidak hanya mengimitasi tetapi juga mengkreasi. Reas menjelaskan bahwa GANs bekerja seperti organ tubuh, memproses informasi menjadi realitas baru yang bersifat multidimensional.

GANs di Unsupervised menciptakan ruang laten yang memungkinkan perpindahan antar data visual tanpa batasan waktu atau ruang. Seperti yang dikatakan McLuhan (1964), medium menentukan bagaimana manusia memahami dunia. Dalam hal ini, GANs mengubah cara kita memahami arsip seni, menjadikannya dinamis dan terus berkembang.

Anadol dan timnya menyebut visual yang dihasilkan AI sebagai "halusinasi mesin." Proses ini melibatkan penggabungan data arsip untuk menciptakan visual yang melampaui bentuk seni tradisional. Setiap titik data memiliki konteks historis dan diskursus unik, memperkaya hasil visual. Michelle Kuo membandingkan hasil AI ini dengan konsep "automatisme" dalam seni modern, di mana proses kreatif dilakukan tanpa kendali penuh manusia. Anadol menyoroti bagaimana AI mampu menciptakan pola dan korelasi yang tidak mungkin dilakukan manusia.

Proses machine hallucination menawarkan dimensi estetika baru yang tidak terikat oleh waktu atau ruang. McLuhan (1964), menggambarkan medium sebagai ekstensi dari indera manusia. Dalam hal ini, AI menjadi ekstensi dari kemampuan manusia untuk bermimpi dan berimajinasi. Visual yang dihasilkan menciptakan pengalaman multidimensional bagi audiens, menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Proyek ini melibatkan tim multidisiplin yang mencakup ilmuwan data, desainer, dan kurator. Casey Reas dan Refik Anadol menggambarkan AI sebagai alat kolaboratif, di

mana seniman bertindak sebagai kurator, penerjemah, dan peramal. Anadol menegaskan bahwa proses AI tidak sepenuhnya otonom. Seniman tetap menentukan parameter kreatif, seperti warna dan koneksi antar data. Casey Reas menganggap GANs sebagai "seniman kolektif," di mana data yang sama dapat menghasilkan versi tak terbatas berdasarkan pilihan seniman.

Kolaborasi manusia dan AI mencerminkan perubahan peran seniman di era digital. Menurut McLuhan (1964), Medium baru mengubah pola interaksi sosial dan budaya. Dalam konteks ini, AI tidak menggantikan seniman tetapi memperluas kapasitas mereka untuk menciptakan dan mengeksplorasi bentuk seni baru.

AI di Unsupervised mampu merekonstruksi arsip dengan cara yang unik, menciptakan lanskap visual yang menghubungkan imajinasi lintas abad. Anadol menggambarkan kemampuan AI untuk menghubungkan memori kolektif manusia sebagai 'hampir ilahi. AI memiliki kemampuan untuk merekonstruksi arsip berdasarkan kesamaan data, menciptakan pola baru yang tidak mungkin dilakukan oleh manusia. Anadol mencatat bahwa proses ini mencerminkan batasan memori manusia yang bersifat asosiatif, sementara AI mampu merepresentasikan memori secara menyeluruh.

McLuhan menyatakan bahwa medium elektronik menciptakan "desa global," di mana informasi menjadi aksesibel secara kolektif. AI dalam Unsupervised menciptakan desa global seni, di mana audiens dapat mengalami memori kolektif dalam format yang sepenuhnya baru.

PENUTUP

Penelitian ini mengungkapkan bahwa AI sebagai medium seni dalam karya Unsupervised oleh Refik Anadol memberikan paradigma baru dalam praktik seni kontemporer. Sebagai medium, AI tidak hanya menyampaikan interpretasi dari arsip MoMA tetapi juga menghidupkan arsip tersebut dalam bentuk visual yang dinamis dan terus berubah. Proses ini menunjukkan bagaimana teknologi seperti Generative Adversarial Networks (GANs) dapat merevolusi proses kreatif seni, menciptakan pola yang melampaui batas-batas data asli. Temuan ini sejalan dengan pandangan Marshall McLuhan

bahwa medium membentuk persepsi manusia, di mana AI dalam Unsupervised memperluas kapasitas manusia untuk bermimpi dan berimajinasi secara kolektif.

Penggunaan arsip MoMA dalam karya ini menjadi elemen penting yang menciptakan hubungan antara masa lalu dan masa kini seni. Arsip ini memberikan kerangka kerja bagi AI untuk menghasilkan pola visual baru, yang meskipun berakar pada sejarah seni, menghadirkan interpretasi segar yang tidak mungkin dilakukan oleh manusia. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya kurasi data dalam seni berbasis AI, di mana keberagaman dan keragaman arsip memberikan kekayaan estetika pada hasil akhir. Proses ini tidak hanya menunjukkan kemampuan AI dalam mengolah data visual tetapi juga menguatkan posisinya sebagai kolaborator kreatif.

Karya ini juga menawarkan pengalaman estetika baru yang tidak dapat dihasilkan oleh medium seni tradisional. Visual yang terus berubah, pola interaksi baru antara penonton dan karya, serta koneksi lintas waktu yang diciptakan oleh AI menunjukkan bagaimana seni berbasis teknologi menciptakan lingkungan estetis yang imersif dan multidimensional. Dengan demikian, Unsupervised oleh Refik Anadol bukan hanya karya seni, tetapi juga eksperimen konseptual yang menantang batas antara seni, teknologi, dan imajinasi manusia. Karya ini mengkonfirmasi pernyataan McLuhan (1964) bahwa medium adalah pesan. Dalam hal ini, AI tidak hanya merepresentasikan data tetapi juga menciptakan cara baru untuk memahami dan mengalami seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Anadol, R. (2023, October 16). Unsupervised Machine Hallucinations—MOMA Refik
- Anadol. Refik Anadol.
<https://refikanadol.com/works/unsupervised/>
- Anadol, R., Reas, C., Kuo, M., & Antonelli, P. (2021). Modern dream: How Refik Anadol is using machine learning and NFTs to interpret MoMA's collection. MoMA Magazine, <https://www.moma.org/magazine/articles/65>
- Bessette, J. (2018). The Machine as Art (in the 20th Century): an introduction. Arts, 7(1), 4
<https://doi.org/10.3390/arts7010004>
- Broeckmann, A. (2016). Machine art in the twentieth century. Cambridge, MA: The MIT Press
- Cresswell, J. (2007). Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches (2nd ed.). Sage Publications.
- Kusmara, A. R. (2019). Karya-karya seni rupa kontemporer Indonesia berbasis media kertas: Bentuk dan wacana. Mudra Jurnal Seni Budaya, 34(2), 269-274.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v34i2.710>
- McLuhan, M. (1964). Understanding media: The extensions of man. MIT press.
- McNamara, T. (2023). Artificial intelligence and the emergence of Co-Creativism in contemporary art. INSAM Journal of Contemporary Music Art and Technology, 11, 12–38.
<https://doi.org/10.51191/issn.2637-1898.2023.6.11.12>
- Nur, A. R., & Winarno, S. S. Kajian Media pada Karya Lukis Beng Herman Periode Tahun 2013-2015.
- Shin, J. (2024). A Study on the Interaction between Human Consciousness and Artificial Intelligence in Refik Anadol's Quantum Memories: The Creation of Quantum Memories by the Many Worlds Interpretation of Quantum Physics. International Journal of Creative Multimedia, 5(1), 101.
<https://doi.org/10.33093/ijcm.2024.5.1.7>
- Xiaoling, D. (2022). REFIK ANADOL'S CONSTRUCTION OF SPACE AND TIME: SYNESTHESIA BETWEEN MACHINES AND HUMANS. In Proceeding of the International Conference on Arts and Humanities (Vol. 9, No. 1).
<https://doi.org/10.17501/23572744.2022.9101>

