

Simulasi Estetika Pada Narasi Visual Film Generatif Nusantara Gajah Mada

Habieb Husein¹, Jaeni², Wanda Listiani³

habiebh23@gmail.com¹, jaeni@isbi.ac.id², wandalistiani@gmail.com³

Program Pascasarjana^{1,2}, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI)

Fakultas Industri Kreatif³, Telkom University

Abstrak

Pesatnya integrasi teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam industri film urban menciptakan pergeseran efisiensi sekaligus memicu perdebatan mengenai status estetika dan makna artistik suatu karya seni. Artikel dengan pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mengkaji status karya seni pada film dokumenter AI “Nusantara: Gajah Mada” karya Neyra Vision Studios yang meraih penghargaan pada AI Film Awards di Cannes 2025 dengan menggunakan pendekatan Kritik Seni Holistik H.B. Sutopo yang mencakup tiga pilar: faktor genetik, efisiensi produksi yang tinggi (melibatkan 10 orang kru), mengeliminasi peran kolaboratif multi departemen (sutradara, aktor, sinematografis, dan lainnya) yang seharusnya membawa karakter, keunikan, dan emosi manusiawi. Pada faktor objektif, penggunaan bahasa Inggris serta visualisasi yang dominan statis dan tidak akurat secara proporsi membuktikan bahwa karya ini beroperasi sebagai sintesis pola statistik atau estetika yang disimulasikan. Pada faktor afektif, meskipun mayoritas komentar mengapresiasi visualnya, muncul kritik yang menilai karya ini “*soulless*” dan “*AI slop*” karena hilangnya intensi dan pengalaman hidup. Artikel ini menyimpulkan bahwa film dokumenter AI “Nusantara: Gajah Mada” belum dapat dikategorikan secara utuh sebagai karya seni. Oleh karena itu, AI idealnya diposisikan sebagai alat bantu kreatif dan mitra kerja, sementara kendali kreatif harus dipegang oleh manusia guna menjaga esensi kemanusiaan dalam seni bercerita.

Keywords: *Artificial Intelligence*; Industri Film; Kritik Seni Holistik; Estetika yang disimulasikan.

Abstract

The rapid integration of *Artificial Intelligence (AI)* technology within the urban film industry creates efficiency shifts while sparking debates regarding the aesthetic status and the meaning of an artwork. This qualitative study aims to examine the artwork status of the AI documentary film “Nusantara: Gajah Mada” by Neyra Vision Studios that won an award at the AI Film Awards in Cannes 2025 using H.B. Sutopo’s Holistic Art Criticism approach, encompassing three pillars: genetic, objective, and affective factors. Results indicate that, regarding the genetic factor, high production efficiency (10 crew members) eliminates multi-departmental human collaboration (directors, actors, cinematographers, etc.) that brings human experience and unique emotion. Regarding the objective factor, the use of English instead of Old Javanese, along with predominantly static visuals and proportional inaccuracies, proves that the work operates as statistical pattern synthesis or simulated aesthetics. Regarding the affective factor, while public audiences generally appreciate the visuals, critical feedback labels the work as “*soulless*” and “*AI slop*” due to the absence of intention and lived human experience. This study concluded that the AI documentary “Nusantara: Gajah Mada” cannot yet be fully categorised as a complete artwork. Therefore, AI should ideally be positioned as a creative tool and working partner, while creative drive must remain with humans to preserve humanity in the art of storytelling.

Keywords: *Artificial Intelligence*; Film Industry; Holistic Art Criticism; Simulated Aesthetics.



This is an open access article under the CC BY-SA license

Pendahuluan

Dalam 10-15 tahun terakhir, percepatan teknologi mengalami perkembangan yang cukup dramatis dalam sejarah umat manusia. Berbagai sektor teknologi tidak hanya tumbuh secara bertahap, tetapi meledak dengan kecepatan yang jauh melampaui revolusi teknologi sebelumnya. Penemuan *Artificial Intelligence*, *Cloud Computing*, teknologi seluler, dan analitik data menciptakan badai inovasi yang sempurna yang secara fundamental mengubah dan membentuk ulang cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan teknologi. Perkembangan AI dan alat-alat dari AI mengalami perkembangan yang cukup drastis, karena terjadinya pergeseran paradigma dalam industri media dan hiburan global yang disebabkan oleh integrasi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence (AI)* ke dalam proses kreatif dan operasional. Dari perkembangan AI di dalam industri perfilman yang berkembang dengan cepat, dan terlihat akan masih terus-menerus berkembang dengan cepat, muncul perspektif bahwa AI memiliki kemiripan dengan teknologi nuklir dalam hal konsekuensi, bukan fisika. Kedua domain tersebut membawa risiko yang tidak dapat diubah dan hasil akhir yang mengerikan, di mana kegagalan berakibat fatal (Makrehchi, 2025). Jika fisi nuklir membutuhkan material langka dan infrastruktur yang kompleks, model AI menyebar dengan mudah setelah bobotnya dirilis atau pengetahuan menyebar ke komunitas terbuka (Brundage et al., 2018). Penggunaan alat-alat AI yang dengan mudah diakses dan tersebar dapat dimanfaatkan untuk melakukan tugas-tugas berat yang sebelumnya membutuhkan sumber daya besar, seperti penggunaan Notion untuk perencanaan pusat, Descript untuk pengeditan berbasis transkrip, Canva untuk desain aset pendukung, dan MASV untuk pengiriman *file* besar berkecepatan tinggi telah menjadi standar baru bagi tim kreatif yang efisien (Donnelly, 2026). Pertumbuhan AI di pasar kawasan Asia Pasifik diidentifikasi sebagai yang tercepat di dunia, didorong oleh adopsi teknologi yang masif di negara-negara dengan penetrasi digital tinggi seperti Indonesia. Hal ini menciptakan pergeseran nilai ekonomi di mana distributor dan pemilik platform cenderung menangkap mayoritas nilai yang dihasilkan dari peningkatan alur kerja berbasis AI.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah secara drastis mengubah ranah kreativitas di dunia, dan industri film pun tidak terkecuali. *Artificial intelligence* adalah salah satu teknologi terkini yang menarik perhatian signifikan karena kemampuannya untuk mengotomatiskan proses, mengembangkan kreativitas, dan membuat keputusan berdasarkan data (Dwivedi et al., 2021). Secara tradisional, pembuatan film merupakan proses yang membutuhkan tenaga dan waktu, serta sangat bergantung pada kreativitas manusia dan keahlian teknis (Tsiavos & Kitsios, 2025). Namun, integrasi AI telah memulai kembali produksi film, pascaproduksi, distribusi, dan keterlibatan penonton dengan memperkenalkan alat-alat inovatif dan sistem cerdas yang melengkapi upaya manusia (Uddin et al., 2025). Penggunaan AI di dalam industri film mengacu pada penggunaan algoritma pembelajaran mesin, visi komputer, pemrosesan bahasa alami, dan analitik data untuk mendukung berbagai tahapan pembuatan film (Du & Han, 2021). Teknologi AI dan alat-alat AI ini sekarang lebih banyak digunakan dalam analisis naskah, pemilihan pemeran, pembuatan efek visual, penyuntingan, desain suara, animasi, dan pemasaran. Dengan menganalisis sejumlah besar data, sistem AI dapat mengidentifikasi preferensi audiens, memprediksi kinerja *box office*, dan mengoptimalkan konten untuk audiens yang ditargetkan (Chan-Olmsted, 2019, pp. 3–4). Banyak pihak di industri film telah

menyuarakan kekhawatiran tentang bagaimana adopsi AI dapat memengaruhi potensi hasil ini dan skenario lain yang mungkin terjadi, termasuk dampak AI pada kreativitas dan jumlah pekerjaan di industri hiburan yang sudah menurun, sementara yang lain mempertanyakan apakah penggunaan AI tertentu seharusnya diizinkan sama sekali dalam produksi kreatif. Meskipun hal ini mungkin berubah, para pemimpin yang diwawancarai mencatat bahwa ada batasan seberapa dalam AI akan mengganggu proses pembuatan konten dari ujung ke ujung dan seni bercerita dalam format TV dan film yang sudah mapan. Selain itu beberapa studio telah menantang hubungan dengan model-model dasar dan alat *text-to-video* yang tersedia untuk umum yang mereka klaim dilatih secara ilegal menggunakan kekayaan intelektual (IP) studi tersebut. Dan ada masalah dan perdebatan yang belum terselesaikan seputar kepengarangan dan kepemilikan hak, terutama dari anggota komunitas kreatif (HV et al., 2026). Pandangan humanis berpendapat bahwa kreativitas sejati membutuhkan kesadaran, emosi, dan pengalaman hidup yang tidak dimiliki oleh AI. Sebaliknya, pandangan komputasional mendefinisikan kreativitas berdasarkan *output*, jika sebuah mesin dapat menghasilkan karya yang baru, berharga, dan bermakna bagi penonton, maka ia dianggap kreatif dalam arti fungsional (Naaz & Fathima Bibi, 2025, p. 5). Seni, baik itu film, animasi, lukisan, ataupun bentuk lain, sejatinya adalah bentuk pengalaman manusia yang di dalamnya penuh dengan emosi, pengalaman hidup, perasaan, kesedihan, kegembiraan, dan perjalanan hidup manusia yang memiliki keunikan, yang tidak dimiliki oleh mesin atau AI, yang menjadikan seni tersebut memiliki hubungan emosional dengan sang pencipta seni. Sutradara legendaris, Hayao Miyazaki menjadi simbol perlawanan terhadap “seni” berbasis AI ini. Dia menyebutnya sebagai sesuatu yang “tidak berjiwa” dan menghina proses kreatif manusia (Kumari, 2025). Miyazaki berargumen bahwa seni harus berasal dari jiwa penulis, bukan dari algoritma yang tidak memiliki kapasitas untuk merasakan penderitaan, kegembiraan, atau perjuangan manusiawi yang menjadi inti dari penceritaan yang kuat. Konflik ini menciptakan apa yang disebut sebagai “Paradoks Miyazaki”, di mana teknologi mampu mereplikasi gaya artistik yang dibangun selama seumur hidup oleh seorang seniman hanya dalam hitungan detik, yang pada gilirannya berisiko menghancurkan keunikan yang ia tiru (Kumari, 2025). Pada dasarnya, “seni” yang dibuat oleh AI tidak pernah memiliki sifat orisinalitas dan keunikan, karena “seni” tersebut dibuat dengan cara AI diberikan data berupa seni buatan manusia sebanyak-banyaknya, yang kemudian menjadi hasil dari data tersebut adalah sebuah “karya seni” yang baru. Ketidakunikan dan tidak adanya orisinalitas muncul karena AI bekerja melalui sintesis atau *pastiche digital* yang hanya mencocokkan pola statistik tanpa adanya “bocoran kreatif” yang mampu mendobrak batasan estetika secara mandiri. Lebih jauh lagi, karya-karya ini kehilangan dimensi intensi dan pengalaman hidup yang menjadi ruh dalam seni, mengingat AI tidak memiliki kesadaran emosional maupun latar belakang sosio-budaya untuk memahami makna mendalam di balik visual yang dihasilkannya. Ketergantungan absolut pada *dataset* manusia ini tidak hanya memicu isu etika terkait reproduksi karya tanpa izin yang bersifat derivatif, tetapi juga menyimpan risiko teknis berupa *model collapse* jika AI mulai belajar dari hasil generasinya di masa depan. Oleh karena itu, hasil akhir dari proses tersebut lebih tepat dipandang sebagai produk *visual generator* yang bersifat mekanis daripada sebuah karya seni yang lahir dari kedalaman karakter dan emosi manusia, karena hanya mampu menghasilkan sesuatu yang “baru” secara kombinatorial (penggabungan elemen).

Di Indonesia, implementasi AI di dalam industri film menunjukkan sikap yang unik, karena cenderung lebih pragmatis dan fleksibel dibandingkan dengan Hollywood yang memiliki resistensi institusional yang kuat melalui serikat pekerja. Faktor-faktor seperti anggaran terbatas, pasar tumbuh yang cepat, dan ketiadaan serikat pekerja yang dominan telah mempercepat adopsi AI di tanah air. Film pendek “Nusantara: Gajah Mada” menjadi bukti nyata dari sikap yang fleksibel mengenai penggunaan AI dalam berkarya. Sebagai pemenang Dokumenter AI terbaik di Cannes 2025, film ini menggunakan visual berbasis AI untuk menghidupkan kembali era Kerajaan Majapahit dan Gajah Mada (Paramitha, 2025). Beberapa kajian terdahulu telah melakukan penelitian tentang dampak AI dalam industri perfilman. (Tsiavos & Kitsios (2025) menekankan bagaimana AI mengoptimalkan efisiensi rantai pascaproduksi dan analisis data audiens. Sementara itu, Uddin dkk. (2025) memetakan tantangan teknis dalam penyuntingan otomatis dan generasi efek visual. Pada tataran filsafat seni, Naaz & Fathima Bibi (2025) mempertanyakan batas kreativitas komputasional dengan mengontraskan pandangan humanis yang menuntut hadirnya kesadaran dan pengalaman hidup manusia dengan pandangan fungsional yang menilai kreativitas melalui data. Namun, mayoritas literatur yang ada masih fokus pada efisiensi ekonomi industri film global atau perdebatan etika hak cipta secara abstrak. Masih terdapat keterbatasan kajian dalam membedah struktur estetika visual film generatif melalui pisau analisis kritik seni holistik. Artikel ini menawarkan kebaruan dalam penerapan kritik Seni Holistik H.B. Sutopo (1995) untuk membedah film dokumenter AI Nusantara: Gajah Mada karya Neyra Vision Studios. Film pendek berdurasi 4 menit 22 detik ini menjadi objek kajian yang tepat karena meraih penghargaan pada ajang AI Film Awards di Cannes 2025, sehingga sering kali diklaim oleh publik sebagai pencapaian baru sinema Indonesia berbasis teknologi.

Percepatan teknologi yang besar ini tercipta dan muncul di dalam kehidupan urban secara nyata, yang mana kehidupan urban memiliki ketergantungan yang cukup tinggi akan infrastruktur teknologi digital modern. Secara sosiologis, dinamika ini melahirkan apa yang disebut oleh Louis Wirth (1938) sebagai urbanisme (*urbanism as a way of life*), yakni suatu tata cara hidup masyarakat perkotaan yang dicirikan oleh hubungan sosial yang bersifat sekunder, impersonal, fungsional, dan transitori (Wirth, 1938). Adopsi *artificial intelligence (AI)* di industri perfilman berkembang dengan watak yang sangat pragmatis dan fleksibel. Di kota-kota besar seperti Jakarta, yang menjadi pusat perputaran modal dan industri kreatif, efisiensi waktu dan rasionalitas ekonomi cenderung mengabaikan kedalaman emosional serta proses kontemplasi kultural tradisional demi mengejar target pasar yang serba cepat, dan secara karakteristik, penduduk kota saling berinteraksi dalam peran yang sangat segmental, impersonal, dangkal, dan sementara (Wirth, 1938, p. 12). Dan hal ini didukung oleh studi terbaru yang mendapatkan bahwa adopsi AI di kalangan *content creator* mencapai 73,2%, dengan kreator urban hampir dua kali lebih mungkin mengadopsi AI dibandingkan kreator rural (Sonni et al., 2026, pp. 3–9).

Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Kritik Seni Holistik untuk menganalisis film dengan menggunakan tiga pilar HB Sutopo (1995), yaitu faktor genetik (seniman), faktor objektif (karya seni), dan faktor afektif (penghayat) (Sutopo, 1995). Melalui metode penelitian ini, kita dapat menentukan posisi film “Nusantara: Gajah Mada” sebagai sebuah karya seni, kemudian membedah isi dari film tersebut berdasarkan pendekatan yang digunakan. Data primer diambil melalui film dokumenter AI Nusantara: Gajah Mada dan data sekunder diambil dari literatur ilmiah terdahulu, serta komentar publik pada platform YouTube dan Instagram Neyra Vision Studio. Artikel ini memiliki batasan dalam metodologinya karena tidak menggunakan data etnografi audiens empiris atau wawancara fenomenologi terstruktur terhadap penonton langsung. Oleh karena itu, pilar afektif dalam artikel ini dibatasi pada analisis digital atas respons terbuka di media sosial. Artikel ini menghindari klaim generalisasi mengenai dampak emosional masyarakat luas tanpa adanya data empiris yang terukur.

Hasil dan Pembahasan

“Keberhasilan” Film Nusantara: Gajah Mada, Studi Kasus Produksi AI Indonesia

Industri film Indonesia mencatat prestasi bersejarah melalui kemenangan film dokumenter “Nusantara: Gajah Mada” sebagai *Best AI Documentary* di ajang *AI Film Awards Cannes 2025*. Film ini diproduksi oleh Neyra Vision Studio, sebuah studio berbasis di Jakarta yang dipimpin oleh *Executive Producer* Helmy Yahya dan *Creative Producer* Roma Nebo. Film “Nusantara: Gajah Mada” menggunakan teknologi AI untuk mencoba menghidupkan kembali sosok Gajah Mada dan kejayaan Kerajaan Majapahit. Narasi film ini menata ulang identitas kepulauan melalui perpaduan sejarah, mitos, dan ketangguhan Indonesia kuno. Secara teknis, film ini menonjol karena kemampuannya untuk menciptakan visual adegan pertempuran kolosal dan detail sejarah yang biasanya membutuhkan anggaran produksi Hollywood, namun dilakukan dengan efisiensi biaya yang jauh lebih tinggi. Selain dari biaya produksi yang lebih rendah dibandingkan dengan produksi film pada umumnya, tetapi juga memotong waktu produksi yang cukup signifikan, yang mana produksi film biasanya dapat memakan waktu yang cukup lama, berhari-hari hingga berbulan-bulan, bahkan sampai bertahun-tahun, dengan menggunakan teknologi AI, Neyra Vision Studios dapat menciptakan karya film yang tidak memakan waktu lama dan biaya yang besar. Oleh karena itu, secara teknis film “Nusantara: Gajah Mada” ini merupakan sebuah keberhasilan bagi industri film Indonesia yang berhasil mendapatkan penghargaan di festival AI Film Awards di Cannes pada tahun 2025.

Faktor Genetik

Faktor genetik mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan kondisi seniman sebelum karya diciptakan, termasuk pengalaman hidup, proses kreatif, dan konteks budayanya (Sutopo, 1995). Dalam produksi “Nusantara: Gajah Mada”, faktor genetik melibatkan kolaborasi *hybrid* antara manusia dan mesin, Neyra Vision Studio bekerja sama dengan konsultan AI asal Rusia yang membawa pengalaman pengembangan visual AI selama lebih dari satu dekade. Jika melihat dari *channel YouTube* Neyra Vision Studios, terdapat beberapa individu yang terlibat di dalam pembuatan film ini; (Yahya et al., 2025).

Executive Producer	Helmy Yahya
Producer	Indra Yudhistira
Creative Producer	Roma Nebo
Animation Director	Alexis Nova
Editor & Sound Design	Ara Arush
Historical & Script Consultant	Reinhard Tawas
Senior Consultant	Ruslan Is
Consultant	Oleks Kozh
Voice Over	Pitan Daslani & Devi Erna Rachmawati

Tabel 1. Credits Film Nusantara: Gajah Mada
Sumber: Channel YouTube – Neyra Vision

Ada sepuluh kru yang terlibat dalam pembuatan film ini, jumlah kru produksi yang sedikit jika dibandingkan dengan kru produksi film pada umumnya, yang bisa mencapai puluhan, bahkan ratusan kru yang terlibat dalam produksi film, baik film pendek, film dokumenter, maupun film layar lebar. Walaupun dengan 10 anggota kru, menciptakan film pendek tanpa menggunakan AI masih sangat memungkinkan, dengan biaya yang rendah dan tidak memakan waktu yang banyak. Melihat dari faktor genetika, film ini secara teknis, dapat dikatakan sebagai objek seni karena ada peran manusia yang mengarahkan teknologi AI untuk menciptakan visual pada film “Nusantara: Gajah Mada”, tetapi selain dari yang mengarahkan AI untuk membuat visual, terdapat beberapa departemen dalam produksi film yang memiliki kontribusi besar dalam menciptakan sebuah karya seni yang utuh. Seperti *director, actor, cinematographer, lighting designer, set designer, casting director, talent coordinator, make-up artist, wardrobe designer. Location manager, concept artist, CG Producer, CG Supervisor, VFX Artist, VFX producer, VFX Supervisor, concept artists, 3D character artists, 3D environment artists, 2D animator, 3D animator*, dan masih banyak lagi, yang masing-masing departemen memiliki dan membawa karakter, keunikan, pengalaman hidup, dan emosi yang berbeda-beda dari satu departemen dengan departemen lainnya yang menambah dan berkontribusi menciptakan estetika sebuah film sesuai dengan tema yang telah ditentukan pada perencanaan awal dalam proses produksi sebuah karya film.

Terkadang, sebuah film dapat menjadi suatu karya ikonik yang tercipta oleh ketidaksempurnaan atau improvisasi dari sutradara, aktor, atau kru lainnya yang muncul pada saat proses produksi secara spontan karena seniman manusia menunjukkan adaptasi kontekstual yang berkelanjutan; alat yang rusak atau perubahan emosi yang tak terduga dapat menjadi pemicu arah baru dalam karya tersebut, dan makna pun dapat berkembang. Sebaliknya, hasil karya AI bersifat tetap setelah dihasilkan kecuali ada intervensi manusia; sistem tersebut tidak menafsirkan ulang tindakannya sendiri berdasarkan perubahan kondisi fisik maupun lingkungan yang baru (Ahmadi & Polyak, 2026, p. 9).

Faktor Objektif

Secara objektif, merujuk pada hasil bentuk nyata dari sebuah karya seni. Film dokumenter AI “Nusantara: Gajah Mada” oleh Neyra Vision Studios merupakan bentuk nyata dan dapat diakses oleh penonton melalui Instagram dan YouTube, serta telah mendapatkan penghargaan pada festival AI Film Awards di Cannes pada tahun 2025. Namun, karya film tersebut dibangun

dengan basis algoritma AI yang bekerja dengan cara mencocokkan pola statistik dari *database* yang berisi jutaan karya manusia sebelumnya, yang kemudian digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang terlihat baru dalam bentuk gabungan data. Lalu, hal pertama yang kita perhatikan saat menonton film ini adalah bahasa yang digunakan. Film ini menceritakan sosok Gajah Mada, sosok yang hidup di Nusantara, namun bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris. Satu-satunya momen di dalam film bahasa Indonesia yang digunakan adalah pada adegan di menit 3 detik 20 di mana seorang tokoh wanita bertanya kepada Gajah Mada, “Apakah kamu siap memimpin Nusantara?”, dan Gajah Mada menjawab menggunakan bahasa Inggris. Karena masa kerajaan Majapahit berada pada tahun 1250 M – 1450 M, dan pada periode masa tersebut, bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa Kuna, yang telah diolah dari beberapa pola prasasti di masa tersebut (Maziyah, 2018, pp. 180–182). Maka dari itu, penggunaan bahasa Inggris pada film ini mengurangi nilai makna dan budaya dari cerita yang diberikan.

Selain itu, untuk sebuah film yang deskripsi halaman YouTube-nya menyatakan, “Berdasarkan kisah nyata, Nusantara mengangkat perjalanan epik Gajah Mada – tokoh legendaris yang mempersatukan Nusantara. Film ini dibuat dengan kekuatan kecerdasan buatan (AI), memadukan sejarah, mitos, semangat, dan ketangguhan Indonesia kuno”. Sebuah klaim mengenai kisah epik Gajah Mada dan penyatuan Nusantara tersebut terasa tidak sejalan dengan isinya, yang justru terlihat hanyalah banyak adegan orang duduk, menatap, berdiri, berjalan, mengangkat tangan, berteriak, serta pengambilan gambar gunung dengan pepohonan yang ukurannya sama besarnya dengan gunung itu sendiri, sesuatu yang tidak akurat, rasio objek pohon dan gunung tidak menunjukkan rasio yang realistis. Tidak ada satu pun adegan yang memperlihatkan Gajah Mada sedang menyatukan Nusantara, ataupun menampilkan perpaduan antara kebenaran sejarah dengan mitos, semangat, dan ketangguhan Indonesia masa lampau. Jika dilihat dari sisi teknis sinematografi, terdapat beberapa aspek yang kurang tepat;

Lighting & Uncanny Valley;



Analisis:

1. *Lighting*. Film ini menggunakan pola pencahayaan yang memiliki karakter *dramatic chiaroscuro*, penggunaan kontras yang kuat antara terang dan gelap, biasanya berupa kontras mencolok yang memengaruhi keseluruhan komposisi, yang seragam di hampir seluruh film. Penggunaan teknis pencahayaan ini tidak memiliki sumber logis atau dapat disebut sebagai *motivated lighting*, karena pencahayaan ini diciptakan oleh alat generator AI berdasarkan data yang memiliki *default aesthetic bias* yang mengarah pada visual yang dianggap “*cinematic*” (Declos, 2026, pp. 220–224).
2. Tatapan tegang konstan yang dimunculkan oleh karakter-karakter di dalam film ini dan tekstur wajah yang, walaupun dilapisi tetesan air pada adegan bertapa, memberikan efek *uncanny valley*, di mana karakter di dalam film ini menyerupai manusia tetapi memicu perasaan ganjil atau menyeramkan pada orang yang melihatnya (Mori et al., 2012, pp. 98–100), karena kita sebagai manusia sangat paham manusia itu wujud dan pergerakannya seperti apa.

Continuity & Historical Inaccuracies



Analisis:

Terkait aspek kontinuitas, atau lebih tepatnya ketidaksinambungan, serta akurasi sejarah yang melibatkan karakter prajurit dalam film ini, tampaknya terdapat beberapa ketidaksesuaian:

1. Terdapat masalah kesinambungan antaradegan, satu adegan memperlihatkan sekelompok prajurit berjalan menuju suatu tempat, namun adegan berikutnya menampilkan kelompok prajurit dan lokasi yang berbeda dari adegan sebelumnya, yang merusak aspek pengantar antara adegan satu dengan adegan selanjutnya, ditambah juga dengan tidak adanya konteks alasan lokasi dan prajurit yang berubah,
2. Kedua, menyangkut akurasi sejarah, film ini mengangkat sosok Gajah Mada dan latar tepat ia hidup, termasuk dalam hal perlengkapan perang atau baju zirah yang dikenakan para prajurit. Baju zirah yang mereka kenakan tidak mencerminkan gaya yang akurat secara historis untuk periode tersebut, sebaliknya, tampilannya tampak seperti perpaduan antara gaya zirah Asia Timur, Eropa, dan gaya Hollywood yang digabungkan menjadi satu. Sebagaimana dijelaskan oleh Maziyah (2018), konteks tekstual dan prasasti Jawa Kuna (periode sosok Gajah Mada) menggambarkan relief prajurit Majapahit dengan pakaian kain dan persenjataan khas Nusantara (Maziyah, 2018, pp. 180–182).

Hal ini membuktikan bahwa algoritma yang digunakan oleh alat generator AI untuk menciptakan visual tidak berdasarkan sejarah objektif, melainkan akumulasi representasi bentuk visual Barat yang populer yang berada di dalam datasetnya atau berdasarkan dataset yang diberikan oleh pengguna ke dalam model AI yang digunakan. Karena secara sistematis, model AI yang dilatih memberikan skor lebih tinggi pada gambar realis lanskap, kota, dan potret dari seniman Barat dan Jepang, sementara hampir tidak ada karya dari Afrika, Oseania, Amerika Asli, Islam, Mesir, atau Asia Kuno yang mencapai skor tinggi (Taylor et al., 2026, pp. 44–47), yang didasarkan dari interpretasi literatur mengenai bagaimana algoritma AI bekerja, karena model AI spesifik yang mereka gunakan tidak disebarluaskan ke publik.

Weird Proportions



Analisis:

Pada adegan geografis (gunung, hutan, dan retakan pada lava), terlihat kegagalan algoritma alat generator AI dalam memahami spasial:

1. Ditemukan *shot* di mana dedaunan/pohon kelapa memiliki rasio skala atau ukuran yang setara dengan ukuran gunung pada *shot* tersebut.
2. Adanya kegagalan dalam pemodelan kedalaman ruang 3D oleh alat generator AI.

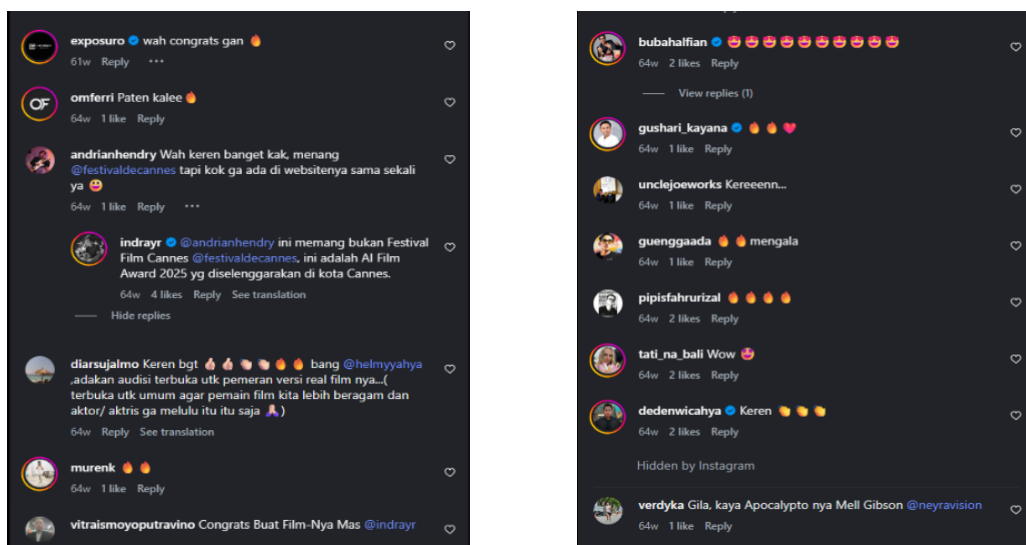
Secara optik sinematografi, pemilihan lensa *wide-angle* tetap mempertahankan rasio perspektif spasial yang cukup logis. Tetapi, kegagalan memunculkan proporsi yang realistis dalam film ini membuktikan bahwa *output visual* yang dihasilkan oleh AI hanya berdasarkan penyusunan piksel berdasarkan probabilitas tekstur yang muncul (*texture synthesis*), bukan representasi ruang tiga dimensi yang sesuai dengan realitas.

Tabel 2. Tabel Analisis Visual Film AI Nusantara: Gajah Mada

Tidak dapat dipungkiri betapa pesatnya perkembangan generatif AI yang sekarang mampu menciptakan karya yang tampak cukup realistis dan sekilas, terlihat mengesankan, namun, pada akhirnya film ini hanya sekumpulan *shots* yang digabungkan selama empat menit dua puluh dua detik. Oleh karena itu, gabungan *shots* pada film ini pada dasarnya hanya visual estetika yang disimulasikan berdasarkan penggabungan data dari banyaknya visual yang telah diciptakan oleh manusia, yang kemudian pengguna memberikan perintah (*prompt*) pada alat AI tersebut untuk menciptakan sebuah visual (Mahardhika, 2025, pp. 57–59).

Faktor Afektif

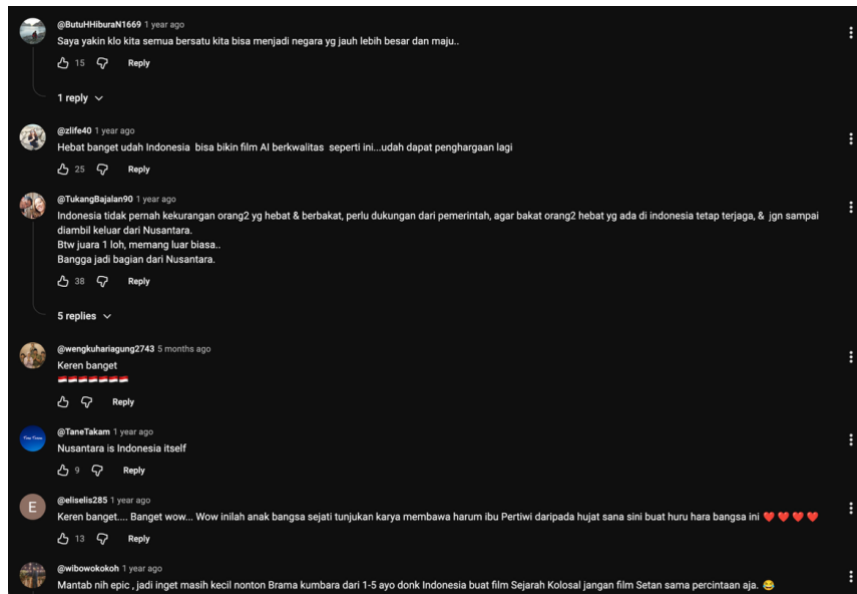
Faktor afektif berkaitan dengan penonton atau penghayat yang berinteraksi dengan karya seni. Faktor ini memiliki dampak yang cukup kuat pada sebuah karya seni, dengan bagaimana tanggapan penonton menerima dengan baik atau tidaknya pada sebuah karya seni. Pada film “Nusantara: Gajah Mada”, penonton memberikan tanggapan yang cukup baik. Data ini diambil dari kolom komentar YouTube dan Instagram Neyra Vision Studios.



Gambar 1. Komentar Instagram dari Postingan film AI "Nusantara" pada akun Neyra Vision Studios.

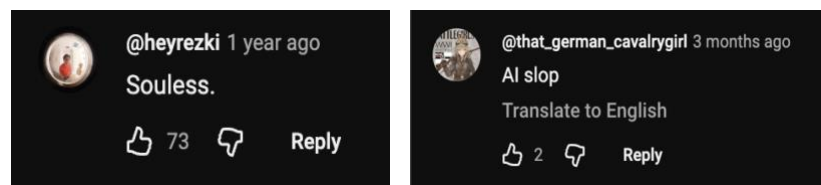


Gambar 2. Kolom komentar (positif) Youtube dari video film AI "Nusantara" pada akun Youtube Neyra Vision.



Gambar 3. Kolom komentar (positif) Youtube dari video film AI "Nusantara" pada akun Youtube Neyra Vision.

Dapat dilihat dari tanggapan di kolom komentar YouTube dan komentar Instagram bahwa, dari jumlah komentar yang diamati (sebanyak 12 komentar), sejumlah komentar menunjukkan respons yang positif, dan dari 14 komentar di Instagram, keseluruhan komentar memberikan respons yang baik terhadap karya film AI “Nusantara: Gajah Mada” yang diciptakan oleh Neyra Vision Studios. Walaupun begitu, tetap ada satu atau dua yang memberikan komentar yang buruk terhadap karya Neyra Vision Studios.



Komentar “Souless” pada gambar kiri menyebut film AI ini tidak memiliki jiwa dan jika melihat jumlah “like” pada komentar tersebut, ada 73 pengguna lainnya yang setuju dengan komentar tersebut. Komentar pada gambar kanan menyebut karya tersebut “AI slop” yang memiliki arti konten digital hasil kecerdasan buatan generatif yang dianggap minim upaya, kualitas, maupun makna, dan biasanya diproduksi dalam jumlah besar sebagai “clickbait” demi meraih keuntungan dalam ekonomi perhatian atau untuk menghasilkan uang, sebuah istilah yang negatif. Mayoritas menerima karya film “Nusantara: Gajah Mada” dengan baik dan memuji Neyra Vision dan produsernya, Indra Yudhistira. Tetapi tetap ada dua komentar yang memberikan tanggapan negatif terhadap karya film dokumenter AI “Nusantara: Gajah Mada”. Data yang diperoleh pada faktor afektif masih belum bisa sepenuhnya memberikan keputusan yang konkret mengenai karya film “Nusantara: Gajah Mada” dapat dikatakan sebagai karya seni atau tidak, masih dibutuhkan data yang dikumpulkan dan dilakukan dengan lebih komprehensif, tetapi data yang sudah ada diharapkan dapat memberikan gambaran yang cukup mengenai bagaimana penonton Indonesia menanggapi karya film “Nusantara: Gajah Mada”.

Posisi Peneliti

Dalam perspektif peneliti terhadap kasus penelitian ini, penggunaan alat *generative AI* dalam produksi film menimbulkan persoalan yang signifikan bagi pekerja kreatif di industri perfilman, termasuk *director*, aktor, *cinematographer*, *lighting designer*, *set designer*, *casting director*, *talent coordinator*, *make-up artist*, *wardrobe designer*, *Location manager*, *concept artist*, *CG Producer*, *CG Supervisor*, *VFX Artist*, *VFX producer*, *VFX Supervisor*, *concept artists*, *3D character artists*, *3D environment artists*, *2D animator*, *3D animator*. Selama bertahun-tahun para pekerja tersebut membangun, keahlian, portofolio, reputasi, dan jejaring profesional melalui latihan dan kerja kolaboratif yang memakan waktu panjang. Dalam konteks ini, penggunaan AI generatif memunculkan kekhawatiran bahwa model AI dapat memanfaatkan karya kreatif yang telah tersedia dalam data pelatihan tanpa persetujuan, atribusi, maupun kompensasi yang memadai bagi penciptanya. Persoalan tersebut berkaitan dengan kaburnya batas kepengarangan, kepemilikan, akuntabilitas, dan perlindungan hak cipta dalam produksi kreatif berbasis AI (Rai et al., 2025:2). Serta menghadirkan tantangan serius terkait etika data dan autentisitas budaya dalam perfilman serta penulisan naskah, teknologi ini sering kali kesulitan merepresentasikan pengalaman komunitas yang terpinggirkan secara akurat, sehingga menghasilkan konten yang melanggengkan stereotip berbahaya dan gagal menangkap perspektif dari kelompok-kelompok tersebut (Khattak et al., 2025, pp. 3–5). Ketika konteks pengalaman komunitas terpinggirkan tidak terwakili secara memadai, keluaran AI berpotensi menyederhanakan pengalaman tersebut, mereproduksi representasi stereotip, dan memperkuat standar budaya dominan. Kajian mengenai seni AI secara khusus menunjukkan bahwa sistem AI dapat mempercepat ketimpangan yang telah ada melalui apropriasi citra yang bergender dan terseksualisasi, bias budaya yang berorientasi Barat, kemungkinan pelanggaran hak cipta karena penggunaan karya tanpa kompensasi sebagai data pelatihan, serta kesenjangan akses terhadap teknologi kreatif (Jurado-Martín et al., 2026, pp. 1–5).

Di satu sisi, AI generatif menawarkan kemudahan bagi pembuat film pemula untuk memvisualisasikan gagasan dengan biaya dan waktu produksi yang lebih rendah. Dalam praktiknya, teknologi ini dapat membantu proses eksplorasi konsep, pembuatan *storyboard*, rancangan visual, pengembangan lingkungan *digital*, hingga penciptaan efek visual awal. Namun, kemudahan tersebut tidak serta-merta menjadikan aktivitas memasukkan *prompt* setara dengan keseluruhan proses artistik yang dijalani oleh seniman dan pekerja film. Ketergantungan pada kecerdasan buatan (AI) dalam proses produksi film, di mana pembuat konten cukup memasukkan perintah teks untuk menghasilkan *output* visual dalam hitungan detik, akan menimbulkan potensi penurunan nilai estetika dari medium tersebut. Fenomena ini dapat mengakibatkan perubahan bentuk seni film menjadi representasi visual yang dangkal, kehilangan kedalaman naratif dan emosional yang esensial untuk membangun koneksi bermakna dengan audiens. Pada akhirnya, kondisi demikian berisiko mereduksi film menjadi produk yang bersifat *slop*. Oleh karena itu, reduksi proses kreatif menjadi keluaran instan dari sistem AI berisiko mengabaikan pengalaman, penilaian estetis, tanggung jawab etis, dan kerja relasional yang selama ini membentuk praktik perfilman. Refleksi kritis terhadap arah penggunaan AI tersebut sejalan dengan pernyataan Joanna Maciejewska (2024), seorang penulis independen, yang mengatakan melalui *platform* X (Twitter) bahwa teknologi seharusnya membantu manusia mengurangi pekerjaan domestik dan repetitif agar manusia

memiliki banyak waktu untuk berkarya, bukan justru menggantikan praktik seni dan menulis (Maciejewska, 2024). Pernyataan ini menjadi relevan dalam perdebatan tentang perfilman karena seni film tidak hanya dibentuk oleh kecepatan produksi atau efisiensi biaya, melainkan juga oleh pengalaman kolektif, keterlibatan tubuh, relasi antarmanusia, dan kesadaran kreatif dalam proses penciptaannya.

Sebagai penutup refleksi, yang saya rasakan akan kehadiran karya film berbasis AI adalah sebuah konsekuensi baik secara langsung dan tidak langsung dari mudahnya akses untuk menggunakan alat-alat AI untuk menciptakan suatu karya dan adanya dorongan untuk menciptakan sebuah karya dengan mudah, tidak memakan biaya banyak, dan dengan waktu yang cepat, tetapi hasil yang dimunculkan, walaupun secara teknis sudah dapat menciptakan visual yang sesuai, namun sebuah karya film tidak hanya sebatas visual saja, tetapi banyak aspek lainnya yang menjadikannya lebih dari bentuk hiburan. Meskipun berdasarkan penilaian etis dan posisi peneliti yang berdasarkan riset literatur atas artikel ini bahwa sebuah film yang berbasis AI yang dikaji dengan pendekatan kritik seni holistik Sutopo yang mencakup tiga pilar, yaitu faktor genetik (seniman), faktor objektif (karya), dan afektif (penonton), bahwa film dokumenter AI “Nusantara: Gajah Mada” masih belum bisa dikategorikan secara utuh sebagai sebuah karya seni karena kolaborasi antara semua departemen dalam produksi film yang menciptakan sebuah karya seni film yang memiliki makna dan kedekatan yang lebih dalam antara pencipta dan penonton.

Simpulan

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, film dokumenter AI “Nusantara: Gajah Mada” yang dibuat oleh Neyra Vision Studios secara teknis berhasil menciptakan sebuah objek seni dalam bentuk film dengan memotong biaya dan waktu produksi yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan pembuatan film tradisional pada umumnya. Tidak dapat dipungkiri juga bahwa perkembangan AI dalam dunia industri kreatif, terutama alat generatif AI telah berkembang dengan cepat dan dapat menciptakan visual-visual yang cukup realistis. Tetapi film “Nusantara: Gajah Mada” ini meskipun mampu menghasilkan visual estetik dengan kualitas tinggi, film ini masih menunjukkan keterbatasan integrasi pilar kritik seni holistik yang pada faktor genetik, objektif, dan afektif. Hal ini disebabkan oleh absennya peran kolaborasi antara sutradara, aktor, dan departemen lainnya yang membawa *input* kreatif dengan pengalaman hidup masing-masing departemen yang berbeda, mengganti aspek sejarah dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama untuk memberikan narasi, visual yang terasa hanya cuplikan gambar digabungkan selama empat menit dua puluh dua detik. Berdasarkan sejumlah komentar yang masuk, sebagian besar penonton menerima film ini dengan baik. Melalui kajian kritik film AI “Nusantara: Gajah Mada”, peneliti berpendapat bahwa masalah film AI di Indonesia ada pada aspek teknologi yang berbasis algoritma dan penggabungan data, hilangnya kolaborasi antara seniman dalam produksi film, dan alat AI yang telah mengganggu batas antara pencipta, alat, dan penerima seni. Kontribusi utama artikel ini adalah untuk merefleksikan penggunaan AI dalam industri film dan proses kreatif pembuatan film, serta menegaskan bahwa AI sebaiknya digunakan sebagai alat bantu, bukan untuk menggantikan kita sebagai pembuat film.

Sumber Referensi

- Ahmadi, A., & Polyak, E. (2026). Embodied Creativity and the limits of Artificial Intelligence A conceptual critique through artistic practice. 9.
- Brundage, M., Avin, S., Clark, J., Toner, H., Eckersley, P., Garfinkel, B., Dafoe, A., Scharre, P., Zeitzoff, T., Filar, B., Anderson, H., Roff, H., Allen, G. C., Steinhardt, J., Flynn, C., hÉigeartaigh, S. Ó., Beard, S., Belfield, H., Farquhar, S., ... Amodei, D. (2018). The Malicious Use of Artificial Intelligence: Forecasting, Prevention, and Mitigation. <http://arxiv.org/abs/1802.07228>
- Chan-Olmsted, S. M. (2019). A Review of Artificial Intelligence Adoptions in the Media Industry. *International Journal on Media Management*, 21(3–4), 193–215. <https://doi.org/10.1080/14241277.2019.1695619>
- Declos, A. (2026). AI and Aesthetic Bias. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 84(2), 218–233. <https://doi.org/10.1093/JAAC/KPAG027>
- Donelly, J. (2026, February 17). AI Tools For Media Production Workflows: A Guide - MASV. <https://massive.io/workflow/ai-tools-for-media-production-workflows/>
- Du, W., & Han, Q. (2021). Research on application of artificial intelligence in movie industry. <https://doi.org/10.1117/12.2619500>, 12076, 265. <https://doi.org/10.1117/12.2619500>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Ismagilova, E., Aarts, G., Coombs, C., Crick, T., Duan, Y., Dwivedi, R., Edwards, J., Eirug, A., Galanos, V., Ilavarasan, P. V., Janssen, M., Jones, P., Kar, A. K., Kizgin, H., Kronemann, B., Lal, B., Lucini, B., ... Williams, M. D. (2021). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 57, 101994. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.08.002>
- HV, V., Lath, V., Yu, A., & Basu, S. (2026, February 10). AI in Southeast Asia: An era of opportunity | McKinsey. <https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-asia/ai-in-southeast-asia-an-era-of-opportunity>
- Jurado-Martín, M., Lopez-Rico, C. M., & Samper Cerdán, M. (2026). Narratives generated by artificial intelligence: an ethical reflection on screenwriting in contemporary cinema. *Frontiers in Communication*, 11, 1884330. <https://doi.org/10.3389/FCOMM.2026.1884330/TEXT>
- Khattak, M., Cohen, S. E., & Taylor, K. (2025). Who Holds the Camera? Filmmaking Justice in the Era of Generative AI.
- Kumari, K. (2025). The Miyazaki Paradox: AI Art Vs. Human Creativity: Where Do We Draw The Line? In *International Journal of Creative Research Thoughts* (Vol. 13). www.ijcrt.org
- Maciejewska, J. (2024, March 29). Joanna Maciejewska on X: "You know what the biggest problem with pushing all-things-AI is? Wrong direction. I want AI to do my laundry and dishes so that I can do art and writing, not for AI to do my art and writing so that I can do my laundry and dishes.... X (Twitter). <https://x.com/AuthorJMac/status/1773679197631701238?lang=en>
- Mahardhika, S. I. (2025). Estetika yang Tersimulasikan: Kajian Kritis Etika Seni pada Produk Visual AI. In *Jurnal Etika Terapan* (Vol. 2, Number 2).
- Makrehchi, M. (2025). Three Lenses on the AI Revolution: Risk, Transformation, Continuity. <http://arxiv.org/abs/2510.12859>
- Maziyah, S. (2018). Implikasi Prasasti dan Kekuasaan Pada Masa Jawa Kuna. *ANUVA*, 2(2), 180–182.
- Mori, M., MacDorman, K. F., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley. *IEEE Robotics and Automation Magazine*, 19(2), 98–100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>

- Naaz, A., & Fathima Bibi. (2025). Can AI Ever Be Truly Creative? A Philosophical Perspective. *Iconic Research and Engineering Journals*, 9(5).
<https://doi.org/10.64388/irev9i5-1712140>
- Paramitha, D. (2025, June 4). Indonesian film Nusantara takes home the Best AI Documentary at the AI Film Awards Cannes 2025 - Seasia.co.
<https://seasia.co/short/indonesian-film-nusantara-takes-home-the-best-ai-documentary-at-the-ai-film-awards-cannes-2025>
- Rai, P., Gupta, K., Gabralla, L. A., & Choudhury, T. (2025). A royalty framework for copyright protection and accountability in AI-generated art. *Discover Computing* 2025 28:1, 28(1), 252-. <https://doi.org/10.1007/S10791-025-09766-0>
- Sonni, A. F., Putri, V. C. C., & Amal, M. I. (2026). Navigating the AI divide: sociotechnical dynamics of hybrid creativity, adverse incorporation, and linguistic Justice in Indonesia's platform creator economy. *Cogent Social Sciences*, 12(1).
<https://doi.org/10.1080/23311886.2026.2717899>
- Sutopo, H. C. P. S. (1995). Kritik Seni Holistik Sebagai Model Pendekatan Kualitatif. 8–8.
https://opac.unesa.ac.id/lihat_buku/12018_slims-node-perpus-pusat
- Taylor, J., Agnew, W., Sap, M., Fox, S. E., & Zhu, H. (2026). The Algorithmic Gaze of Image Quality Assessment: An Audit and Trace Ethnography of the LAION-Aesthetics Predictor. 6383–6402. <https://doi.org/10.1145/3805689.3806462>
- Tsiavos, V., & Kitsios, F. (2025). The digital transformation of the film industry: How Artificial Intelligence is changing the seventh art. *Telecommunications Policy*, 49(8), 103021. <https://doi.org/10.1016/J.TELPOL.2025.103021>
- Uddin, S. M. I., Sumon, R. I., Mozumder, A. I., Chowdhury, K. H., Armand, T. P. T., & Kim, H. C. (2025). Innovations and Challenges of AI in Film: A Methodological Framework for Future Exploration. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*, 21(7). <https://doi.org/10.1145/3736724>
- Wirth, L. (1938). Urbanism as a Way of Life. In *Source: American Journal of Sociology* (Vol. 44, Number 1).
- Yahya, H., Yudhistira, I., & Roma Nebo. (2025, May 23). Nusantara— Kisah Epik Gadjah Mada | Film AI [Video recording]. Neyra Vision.
<https://www.YouTube.com/watch?v=ZoPYHHHZZWq8&t=76s>