

ETIKA VISUAL DALAM REPRESENTASI SIMULACRA PADA VISUAL AI YANG MENGHIDUPKAN FIGUR DARI FOTO LAMA

Adela Rahmah Ananta¹, Kukuh Pribadi²

Universitas Muhammadiyah Jember^{1,2}

Jl Karimata No. 49, Sumbersari, Jember, 68121^{1,2}

Email : adelaanantaaa@gmail.com

Abstract

The development of Artificial Intelligence (AI) technology in the visual domain has given rise to the phenomenon of old photo reconstruction, enabling the re-presentation of human figures, including individuals who have passed away. This phenomenon is widely circulated on the social media platform TikTok and raises critical questions regarding the boundaries between reality, visual simulation, and ethical representation. AI-generated visuals no longer function solely as creative media but operate as simulacra that construct new visual realities and shape the emotional interpretations of audiences. This study aims to analyze the representation of simulacra in AI-generated visuals that revive figures from old photographs and to examine the application of visual ethics in both the production process and audience interpretation. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observation and documentation of five AI-generated old photo reconstruction contents widely shared online. Data analysis is conducted using simulacra theory and visual ethics perspectives. The findings indicate that AI-generated visuals tend to produce hyperreal simulacra, in which images no longer represent factual reality but instead create imagined realities that are emotionally accepted by audiences. From an ethics perspective, production involves concerns related to manipulation, consent absence, and representation of deceased figures.

Keywords: *Artificial Intelligence, Simulacra, Visual Ethics, Old Photo Reconstruction*

Abstrak

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam bidang visual telah memunculkan fenomena rekonstruksi foto lama yang mampu menghidupkan kembali figur manusia, termasuk individu yang telah meninggal dunia. Fenomena ini banyak ditemukan pada platform media sosial TikTok dan menimbulkan persoalan mengenai batas antara realitas, simulasi visual, serta etika representasi. Visual AI tidak hanya berfungsi sebagai media kreatif, tetapi juga membentuk simulacra yang menciptakan realitas visual baru dan memengaruhi pemaknaan audiens secara emosional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi simulacra pada visual Artificial Intelligence yang menghidupkan kembali figur dari foto lama serta mengkaji penerapan etika visual dalam proses penciptaan dan pemaknaan visual tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi terhadap lima konten visual AI rekonstruksi foto lama di platform TikTok. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori simulacra dan perspektif etika visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual AI membentuk simulacra yang bersifat hiperreal, di mana visual tidak lagi merepresentasikan realitas

faktual, melainkan menciptakan realitas imajiner yang diterima secara emosional oleh audiens. Dari sisi etika visual, proses produksi visual AI mengandung persoalan etis terkait manipulasi visual dan ketiadaan izin figur yang direpresentasikan, namun dalam pemaknaan audiens visual tersebut dipahami sebagai ekspresi simbolik nostalgia dan emosi personal kolektif.

Kata Kunci : Artificial Intelligence, Simulacra, Etika Visual, Rekonstruksi Foto Lama

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses fundamental dalam kehidupan manusia karena menjadi dasar dari setiap interaksi sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia bergantung pada komunikasi untuk menyampaikan pesan, gagasan, dan emosi, baik secara verbal maupun nonverbal (Effendy et al., 2023). Dalam konteks komunikasi nonverbal, tanda-tanda visual seperti warna, gestur, ekspresi wajah, dan desain grafis memainkan peran penting dalam membangun makna dan pemahaman bersama (Jurin & Roush, 2017). Perkembangan teknologi digital menjadikan komunikasi visual semakin dinamis, interaktif, dan terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari. Manusia tidak lagi hanya berperan sebagai pencipta visual, tetapi juga berinteraksi dengan teknologi dalam proses produksi visual itu sendiri. Dalam konteks ini, kemunculan teknologi Artificial Intelligence (AI) menandai fase baru dalam praktik komunikasi visual, di mana sistem komputasi mampu menghasilkan, memodifikasi, dan merekonstruksi citra secara otonom (Ambat et al., 2025).

Kehadiran platform media sosial berbasis video pendek, seperti *TikTok*, mempercepat sirkulasi visual yang bersifat repetitif, manipulatif, dan semakin menyerupai kenyataan. Salah satu fenomena yang menonjol dalam ruang digital kontemporer adalah penggunaan visual berbasis *Artificial Intelligence* (AI), khususnya visual yang merekonstruksi atau “menghidupkan kembali” figur manusia dari foto lama. Visual semacam ini banyak beredar di *TikTok* dan sering kali diterima audiens sebagai representasi yang tampak realistis. Fenomena tersebut menunjukkan pergeseran relasi antara realitas dan representasi, di mana batas antara yang nyata dan yang direkayasa menjadi semakin kabur. Visual AI tidak hanya menghadirkan inovasi estetika, tetapi juga memunculkan persoalan epistemologis dan etis terkait keaslian, manipulasi, serta tanggung jawab dalam komunikasi visual digital.

Kondisi tersebut dapat dipahami melalui teori simulacra dan hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, yang menjelaskan bahwa masyarakat modern hidup

dalam tatanan di mana realitas tidak lagi bersumber dari pengalaman langsung, melainkan dari representasi simbolik yang diproduksi dan direproduksi secara masif (Baudrillard, 1994). Dalam kerangka ini, visual berbasis AI dapat dipandang sebagai bentuk *simulacrum*, yakni citra yang tidak lagi merepresentasikan realitas, melainkan menciptakan realitasnya sendiri. Ketika visual tersebut diterima dan dipercaya publik, maka terbentuk kondisi *hyperreality*, di mana citra hasil rekayasa digital dianggap lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri.

Namun, persoalan visual AI tidak hanya berhenti pada aspek representasi, melainkan juga menyentuh dimensi moral dalam proses penciptaan dan pemaknaannya. Visual yang dihasilkan melalui teknologi AI berpotensi melibatkan isu izin, keaslian data, manipulasi identitas, serta dampak psikologis dan sosial terhadap audiens. Oleh karena itu, penelitian ini juga menggunakan teori Etika Visual dari Julianne H. Newton, yang menekankan bahwa setiap tindakan visual mengandung tanggung jawab moral, baik dalam proses penciptaan maupun dalam makna yang dihasilkan (Newton, 2001). Konsep *The Matrix of Process and Meaning* digunakan untuk menilai apakah visual AI diproduksi secara etis dan apakah pesan yang disampaikan bersifat manusiawi, jujur, serta tidak menyesatkan. (Hang & Woods, 2012)

Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan buatan dalam ranah media dan visual tidak hanya menghadirkan inovasi teknologis, tetapi juga memunculkan persoalan etis dan filosofis yang kompleks. (Dzaky et al., 2025) menegaskan bahwa penggunaan AI dalam media digital menghadirkan tantangan serius terkait transparansi, tanggung jawab, dan bias algoritmik, yang menunjukkan belum matangnya kerangka etika dalam produksi konten berbasis AI. Dari perspektif simulacra, (Söffner, 2025) turut menegaskan bahwa dominasi visual AI mendorong manusia memasuki kondisi pasca-realitas, di mana batas antara yang nyata dan yang virtual semakin kabur. Sementara itu, kajian etika visual menekankan pentingnya menilai visual tidak hanya dari hasil, tetapi juga dari proses penciptaannya. (Nurhablisyah, 2022) menunjukkan bahwa visual di media sosial berpotensi menimbulkan persoalan etis apabila diproduksi tanpa mempertimbangkan izin, konteks, dan dampak pemaknaan audiens, sebagaimana ditekankan dalam kerangka etika visual Newton.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini berusaha menjawab dua pertanyaan utama, yaitu (1) bagaimana bentuk representasi simulacra pada visual *Artificial Intelligence* yang menghidupkan kembali figur dari foto lama, dan (2) bagaimana prinsip etika visual diterapkan dalam representasi simulacra tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana visual AI membentuk realitas simulatif yang memengaruhi persepsi audiens, serta menelaah penerapan etika visual dalam proses penciptaan dan pemaknaan visual yang bersifat personal dan emosional. Dengan menggunakan kerangka teori simulacra Jean Baudrillard dan teori etika visual Julianne H. Newton, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai relasi antara teknologi visual berbasis AI, konstruksi realitas, dan tanggung jawab etis dalam praktik komunikasi visual digital, khususnya pada visual AI yang merekonstruksi figur dari foto lama di media sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kualitatif**, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena secara mendalam berdasarkan data visual serta konteks sosial yang melingkupinya (Sugiyono, 2013). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada makna, representasi, dan aspek etika visual dalam konten berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), khususnya visual AI yang menghidupkan kembali figur dari foto lama. Metode kualitatif bersifat naturalistik, sehingga peneliti berupaya memahami fenomena sebagaimana adanya tanpa manipulasi variabel atau perhitungan numerik (Sugiyono, 2013).

Penelitian dilakukan secara daring dengan mengambil platform TikTok sebagai ruang observasi utama. TikTok dipilih karena menjadi media yang dominan dalam penyebaran konten visual berbasis AI, terutama rekonstruksi figur dari foto lama yang bersifat personal dan emosional. Pengumpulan data dilakukan pada periode Desember 2024 hingga awal 2025, menyesuaikan dengan maraknya tren rekonstruksi foto lama menggunakan AI di media sosial.

Objek penelitian berupa konten visual AI yang merekonstruksi figur dari foto lama. Dalam penelitian kualitatif, populasi tidak dipahami sebagai jumlah individu, melainkan sebagai situasi sosial yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2013). Pemilihan sampel dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan

kesesuaian konten terhadap tujuan penelitian, tingkat interaksi audiens, serta keterkaitan dengan tren visual AI di TikTok.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi konten digital dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada elemen visual, narasi, serta respons audiens yang muncul dalam kolom komentar. Dokumentasi digunakan untuk menghimpun tangkapan layar konten, caption, serta referensi literatur yang mendukung analisis. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis kualitatif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Reduksi data difokuskan pada representasi simulacra, etika visual, dan respons publik terhadap visual AI. Data kemudian disajikan secara naratif dan melalui kutipan audiens untuk mengidentifikasi pola, sebelum ditafsirkan dan diverifikasi secara berkelanjutan guna memastikan keabsahan temuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini disajikan untuk menggambarkan temuan empiris serta menginterpretasikan makna di balik representasi visual Artificial Intelligence (AI) yang menghidupkan kembali figur dari foto lama di media sosial TikTok. Bagian ini memaparkan hasil analisis terhadap konten visual AI yang terpilih, kemudian membahasnya dengan mengaitkan pada kerangka teori simulacra dan etika visual.

Hasil penelitian difokuskan pada bentuk representasi simulacra yang muncul dalam visual AI, karakter realitas yang dikonstruksi, serta respons audiens terhadap konten tersebut. Selanjutnya, pembahasan diarahkan untuk menelaah implikasi makna dan persoalan etis yang timbul dari praktik rekonstruksi visual AI, khususnya terkait hubungan antara realitas, simulasi, dan pemaknaan audiens di ruang digital. Dengan pemisahan ini, diharapkan pembaca dapat memahami secara sistematis temuan penelitian sekaligus relevansinya dalam konteks kajian komunikasi visual dan etika media digital.

A. Visual 1 Rekontruksi Figur Publik

Tabel 1. Analisis Simulacra Visual Rekontruksi Figur Publik

 <p>Sumber: Tiktok.com/@Mochi</p>	
Aspek Analisis	Hasil
Realitas Asli	Tidak pernah ada momen pernikahan yang mempertemukan Luna Maya, Maxime Bouttier, serta figur yang diasosiasikan dengan almarhum Olga Syahputra dan Julia Perez karena kedua figur tersebut telah meninggal dunia sebelum peristiwa berlangsung.
Visual AI	AI merekonstruksi visual pernikahan dengan menghadirkan seluruh figur dalam satu komposisi harmonis, ekspresi bahagia, dan busana formal yang menyerupai dokumentasi acara nyata.
Jenis Simulacra	Visual ini termasuk simulacra tahap <i>pure simulacrum</i> karena menciptakan realitas visual yang tidak memiliki rujukan peristiwa nyata yang tidak memiliki hubungan dengan realitas.
Efek Makna	Visual dimaknai sebagai bentuk nostalgia dan penghormatan terhadap figur publik, sehingga citra AI diterima sebagai representasi emosional yang terasa nyata.

Berdasarkan analisis simulacra visual pada objek tersebut, tahap selanjutnya difokuskan pada evaluasi aspek etika visual yang menyertai proses produksi dan pemaknaan visual AI.


Tabel 2. Analisis Aspek Proses Pembuatan Visual 1

Visual 1 Rekonstruksi Figur Publik		Kategori Etis
Indikasi Izin	Tidak ditemukan keterangan izin eksplisit dari figur maupun ahli waris	Parsial etis menuju tidak (transparan, namun problematis secara izin dan representasi figur meninggal)
Status Figur	Campuran (hidup & meninggal)	
Transparansi Proses AI	Ada indikasi AI melalui caption dan tagar	

Pada visual pertama, pemaknaan audiens menunjukkan kecenderungan emosional dan imajinatif. Hal ini terlihat dari komentar berikut: (1) @minlyptwi : aaaaa, pasti heboh bgt alm Ola, almh Jupe, atau Dewi, pasti demen bgt ggodain max sama Luna., (2) @shilavaridha30 : anjir gni aja gw mewek berasa asli. Komentar-komentar tersebut menunjukkan bahwa audiens memaknai visual AI sebagai peristiwa yang seolah-olah benar-benar terjadi. Audiens bahkan membayangkan respons figur yang telah meninggal dunia, yang menandakan bahwa visual tidak lagi dipahami sebagai simulasi teknologi, melainkan sebagai realitas simbolik yang hidup secara emosional.

B. Visual 2 Rekontruksi Foto Wisudah

Tabel 3. Analisis Simulacra Visual Rekontruksi Foto Wisudah

 <p>Sumber: Tiktok.com/@Khaisalsaaaa</p>	
Aspek Analisis	Hasil
Realitas Asli	Tidak terdapat foto nyata yang merekam momen wisuda bersama ayah karena ayah telah meninggal dunia sebelum peristiwa tersebut berlangsung.
Visual AI	AI membangun visual wisuda yang menampilkan subjek dan figur ayah berdampingan dengan pose formal dan ekspresi emosional yang menyerupai dokumentasi nyata.
Jenis Simulacra	Visual ini termasuk simulacra tahap <i>masks the absence of a profound reality</i> karena menciptakan realitas visual yang tidak pernah terjadi dan memiliki hubungan semu dengan realitas.
Efek Makna	Visual dimaknai sebagai pemenuhan emosi dan penghormatan terhadap sosok ayah, sehingga visual AI diterima sebagai kenangan personal.

Setelah mengidentifikasi bentuk simulacra visual, analisis kemudian difokuskan pada evaluasi etika visual yang menyertai konten AI tersebut.

Tabel 4. Analisis Aspek Proses Pembuatan Visual 2

Visual 2 Rekonstruksi Foto Wisuda		Kategori Etis
Indikasi Izin	Tidak terdapat izin formal, namun bersifat personal	Relatif etis (transparan dan kontekstual, namun tetap menyisakan dilema etika representasi)
Status Figur	Meninggal dunia	
Transparansi Proses AI	Transparan, caption menjelaskan penggunaan AI	

Pada visual kedua, pemaknaan audiens cenderung bersifat empatik dan suportif, sebagaimana tercermin dalam komentar berikut: (1) *@mejikuhibinieeedyouu : proud of you kak, pasti papa disana bangga banget sama kamu karna udah hebat dan bertaan sejauh ini.,* (2) *@ninanoni07 : kak, jujur ini kaya foto beneran kalo a liat caption mungkin gatau kalo udah alm. Semangat ka papamu pasti bangga.* Komentar tersebut menunjukkan bahwa audiens memaknai visual sebagai representasi kehadiran emosional figur ayah dalam momen penting kehidupan subjek. Pengakuan bahwa visual dapat dianggap sebagai foto nyata tanpa membaca caption menunjukkan tingkat realisme visual AI yang berpotensi mengaburkan batas antara dokumentasi faktual dan representasi imajiner.

C. Visual 3 Rekontruksi Selfie Figur Historis

Tabel 5. Analisis Simulacra Visual Rekontruksi Selfie Figur Historis



Aspek Analisis	Hasil
Realitas Asli	Tidak pernah ada peristiwa nyata yang memperlihatkan seorang individu masa kini berfoto selfie bersama Presiden pertama Republik Indonesia di kawasan Monumen Nasional.
Visual AI	AI menciptakan visual selfie yang menampilkan figur menyerupai Soekarno berdampingan dengan subjek, dengan latar Monas dan gaya foto kontemporer.
Jenis Simulacra	Visual ini termasuk simulacra tahap <i>pure simulacrum</i> karena menciptakan realitas visual yang tidak memiliki rujukan pada peristiwa sejarah nyata yang tidak memiliki hubungan dengan realitas.
Efek Makna	Visual dimaknai sebagai bentuk kedekatan simbolik dengan figur historis, sekaligus hiburan dan pengalaman imajiner yang terasa nyata.

Selanjutnya, objek yang sama dianalisis dari perspektif etika visual untuk menelaah proses produksi serta makna yang dihasilkan oleh visual AI.


Tabel 6. Analisis Aspek Proses Pembuatan Visual 3

Visual 3 Rekonstruksi Selfie Figur Historis		Kategori Etis
Indikasi Izin	Tidak ditemukan indikasi izin	Tidak etis (minim transparansi dan berpotensi menyesatkan audiens)
Status Figur	Meninggal dunia (tokoh historis)	
Transparansi Proses AI	Tidak transparan, caption tidak menjelaskan AI secara eksplisit	

Pemaknaan audiens pada visual ketiga menunjukkan kecenderungan hiperreal dan imajinatif, sebagaimana terlihat dari komentar berikut: (1) **@adiba7179** : *AI secani itu..nggak perlu berdesak2an buat foto bareng sama orang2 ter no 1.*, (2) **@kialtarenndu** : *beruntung kali bapak ini punya alat menyebrang waktu. Dan bisa langsung ketemu denggan presiden dari masa ke masa.* Audiens memaknai visual AI seolah-olah memungkinkan terjadinya pertemuan lintas waktu. Tafsir tersebut menunjukkan bahwa visual diterima sebagai realitas alternatif yang bersifat simbolik, bukan sekadar sebagai hasil rekayasa teknologi.

D. Visual 4 Rekontruksi Ibu dan Anak

Tabel 7. Analisis Simulacra Visual Rekontruksi Ibu dan Anak

	
Sumber: Tiktok.com/@lisawIndr08	
Aspek Analisis	Hasil
Realitas Asli	Tidak terdapat foto nyata yang merekam momen ibu menggendong anak tersebut karena anak telah meninggal dunia sebelum momen tersebut dapat terjadi.
Visual AI	Teknologi AI membangun visual seorang ibu yang sedang menggendong bayi dengan ekspresi hangat dan komposisi menyerupai foto keluarga nyata.
Jenis Simulacra	Visual ini termasuk dalam simulacra tahap masks the absence of a basic reality, karena citra yang dihasilkan tidak merepresentasikan realitas, melainkan menciptakan realitas baru yang sebelumnya tidak pernah ada dan memiliki hubungan semu dengan realitas.
Efek Makna	Visual dimaknai sebagai bentuk pemenuhan emosi dan nostalgia, sehingga citra AI diterima sebagai kenangan personal meskipun tidak memiliki dasar realitas faktual.

Tahap berikutnya memusatkan perhatian pada aspek etika visual yang melekat pada proses penciptaan dan pemaknaan visual AI.

Tabel 8. Analisis Aspek Proses Pembuatan Visual 4

Visual 4 Rekonstruksi Ibu dan Anak		Kategori Etis
Indikasi Izin	Tidak terdapat izin formal, namun bersifat personal	Relatif etis (transparan dan kontekstual, namun tetap menyisakan dilema etika representasi)
Status Figur	Meninggal dunia	
Transparansi Proses AI	Sangat transparan, caption menyebut AI secara langsung	

Pada visual keempat, pemaknaan audiens sangat dipengaruhi oleh dimensi emosional dan spiritual. Hal ini tercermin dari komentar berikut: (1) @mamicia92 : *itula Gambaran anakmu kelak disurga bersamamu masyaallah.*, (2) @iradwisetya_1996 : *kayak betul anaknya ya bun yang digendong, sabar bun dengan*

foto ini semoga terobati rindun. Komentar-komentar tersebut menunjukkan bahwa audiens memaknai visual AI sebagai medium penghiburan emosional dan refleksi religius. Visual tidak hanya dipersepsikan sebagai rekonstruksi imajiner, tetapi juga sebagai simbol harapan dan ketenangan batin.

E. Visual 5 Rekontruksi Foto Keluarga

Tabel 9. Analisis Simuacra Visula Rekontruksi Foto Keluarga

	
Sumber: Tiktok.com/@yogaokkypratama	
Aspek Analisis	Hasil
Realitas Asli	Tidak pernah ada foto keluarga yang mempertemukan anak, ayah, dan ibu dalam satu momen yang sama karena masing-masing foto diambil secara terpisah.
Visual AI	AI menggabungkan foto individu menjadi satu komposisi visual keluarga dengan busana seragam, pose rapi, dan latar studio yang menyerupai foto keluarga resmi.
Jenis Simulacra	Visual ini termasuk simulacra tahap masks the absence of a basic reality karena menghadirkan realitas visual keluarga yang tidak memiliki rujukan peristiwa nyata tapi masih memiliki hubungan semu dengan realitas.
Efek Makna	Visual dimaknai sebagai representasi keharmonisan keluarga dan pemenuhan kebutuhan emosional, sehingga visual AI diterima sebagai kenangan yang “seolah-olah pernah ada”.

Setelah mengidentifikasi bentuk simulacra visual, analisis kemudian difokuskan pada evaluasi etika visual yang menyertai konten AI tersebut.

Tabel 10. Analisis Aspek Proses Pembuatan Visual 5

Visual 5 Rekonstruksi Foto Keluarga		Kategori Etis
Indikasi Izin	Tidak terdapat izin formal, namun bersifat personal	Relatif etis (transparan dan kontekstual, namun tetap menyisakan dilema etika representasi)
Status Figur	Campuran (hidup & meninggal)	
Transparansi Proses AI	Transparan secara konteks dan tidak mengklaim peristiwa nyata	

Pemaknaan audiens pada visual kelima berfokus pada aspek realisme visual dan keinginan personal, sebagaimana tercermin dalam komentar berikut: (1) **@emangbisaya2** : *kok bisaaa mirip kakkk.*, (2) **@bbyymatchaaaaa** : *Kayak beneran ya merinding, pengen buat juga biar bisa dipajang dirumah biar pernah punya foto bareng.* Audiens menekankan kemiripan dan kesan autentik visual AI, serta mengekspresikan keinginan untuk mereproduksi visual serupa. Hal ini menunjukkan bahwa visual AI dipersepsikan sebagai alternatif pembentukan memori keluarga yang sah secara emosional, meskipun momen tersebut tidak pernah terjadi secara factual.

Bentuk Representasi Simulacra Pada Visual AI Yang Menghidupkan Menghidupkan Kembali Figure Dari Foto Lama

Berdasarkan Visual 1–5, pola bentuk representasi simulacra pada visual rekonstruksi Artificial Intelligence yang menghidupkan kembali figur dari foto lama menunjukkan variasi tahapan simulacra sebagaimana teori oleh Jean Baudrillard. Variasi tersebut menunjukkan bahwa simulacra yang dihasilkan tidak bersifat homogen, melainkan bergantung pada karakter visual yang dibangun dalam masing-masing konten. Pola menunjukkan bahwa perbedaan tahapan simulacra pada visual rekonstruksi AI dipengaruhi oleh hubungan visual dengan realitas faktual, jenis figur yang direkonstruksi, serta fungsi visual dalam menggantikan atau menciptakan realitas.

Hasil analisis memperlihatkan adanya dua tahapan simulacra yang dominan, yaitu *pure simulacrum* dan *masks the absence of reality*. Visual yang dikategorikan sebagai *pure simulacrum* ditandai oleh konstruksi visual yang sepenuhnya tidak memiliki rujukan pada peristiwa nyata, sehingga citra yang dihasilkan tidak merepresentasikan realitas, melainkan membentuk realitas visual baru yang berdiri secara mandiri. Sementara itu, visual yang berada pada tahap *masks the absence of reality* menunjukkan karakter visual yang menyerupai dokumentasi realitas, namun

secara faktual merepresentasikan peristiwa yang tidak pernah terjadi. Pada tahap ini, visual AI berfungsi untuk menutupi ketiadaan realitas dengan menghadirkan simulasi visual yang tampak autentik dan dapat diterima secara emosional.

Etika Visual Dalam Representasi Simulacra Pada Visual AI Yang Menghidupkan Figur Dari Foto Lama

Dalam konteks representasi simulacra, visual AI rekonstruksi foto lama tidak hanya berfungsi sebagai citra, tetapi juga sebagai realitas pengganti yang berdiri sendiri. Visual semacam ini tidak lagi merepresentasikan peristiwa nyata, melainkan membangun realitas visual baru yang secara emosional dan simbolik diterima oleh audiens. Oleh karena itu, pemetaan konten ke dalam Matriks Etika Visual Newton perlu dipahami bersamaan dengan posisi visual AI sebagai simulacra.

Visual pertama dan visual ketiga menunjukkan bentuk simulacra yang dominan, di mana visual tidak sekadar meniru realitas, tetapi menutupi ketiadaan realitas itu sendiri. Rekonstruksi figur publik dan figur historis menciptakan ilusi kehadiran yang seolah-olah nyata dan aktual, padahal peristiwa tersebut tidak pernah terjadi. Dalam konteks Newton, proses penciptaan visual ini bermasalah secara etika karena tidak melibatkan izin serta tidak menunjukkan transparansi yang memadai mengenai sifat rekayasa AI. Ketika visual simulacra ini kemudian dimaknai audiens sebagai sesuatu yang “berasa asli” atau dianggap mungkin terjadi, maka makna yang terbentuk turut menguatkan simulasi tersebut. Oleh sebab itu, kedua visual ini berada pada “posisi proses tidak etis dan makna tidak etis”, sekaligus merepresentasikan simulacra yang berpotensi menyesatkan persepsi publik terhadap realitas.

Sebaliknya, visual kedua, keempat, dan kelima menunjukkan bentuk simulacra yang bekerja pada level simbolik dan emosional. Visual-visual ini menghadirkan momen yang tidak pernah ada, seperti foto wisuda bersama ayah yang telah meninggal, ibu yang menggendong anaknya, atau potret keluarga yang disusun dari foto terpisah. Meskipun secara ontologis visual tersebut tetap merupakan simulacra karena menggantikan realitas yang tidak pernah terjadi makna yang dibentuk tidak diarahkan pada klaim kebenaran faktual.

Dalam kerangka Newton, proses penciptaan visual ini tetap berada pada wilayah etika yang problematis karena menghadirkan figur yang telah meninggal dunia tanpa

indikasi izin dan melalui manipulasi visual. Namun demikian, pemaknaan audiens menunjukkan kesadaran implisit bahwa visual tersebut bersifat imajiner dan digunakan sebagai medium ekspresi emosi, kerinduan, dan pemulihan psikologis. Dengan demikian, simulacra pada ketiga visual ini tidak berfungsi untuk menipu realitas, melainkan untuk menghadirkan realitas simbolik yang diterima secara sosial dan emosional. Oleh sebab tersebut, ketiga visual tersebut ditempatkan pada kategori proses “tidak etis dan makna etis” dalam Matriks Etika Visual Newton. Simulacra yang terbentuk tidak sepenuhnya menghapus realitas, melainkan menjadi ruang representasi alternatif bagi pengalaman kehilangan dan memori personal.

Temuan ini menunjukkan bahwa dalam konteks visual AI, simulacra tidak selalu berimplikasi negatif secara etika. Simulacra dapat bersifat problematis ketika diproduksi dan dimaknai sebagai realitas faktual, tetapi dapat pula diterima secara etis ketika dimaknai sebagai representasi simbolik yang disadari audiens. Dengan demikian, etika visual AI tidak hanya ditentukan oleh keberadaan simulacra itu sendiri, melainkan oleh relasi antara proses penciptaan visual, tingkat transparansi, dan cara simulacra tersebut dimaknai oleh audiens.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Etika Visual dalam Representasi Simulacra pada Visual Artificial Intelligence yang Menghidupkan Kembali Figur dari Foto Lama* di media sosial TikTok, dapat disimpulkan bahwa visual AI membentuk realitas baru yang bersifat hiperreal, bukan sekadar merepresentasikan realitas faktual. Analisis menggunakan teori simulacra Jean Baudrillard menunjukkan bahwa visual AI cenderung berada pada tahap *pure simulacrum* dan *masks the absence of reality*, di mana figur, ekspresi, dan momen yang ditampilkan tidak memiliki rujukan nyata namun diterima secara emosional oleh audiens.

Dari perspektif etika visual Julianne H. Newton, penelitian ini menemukan adanya ketegangan antara proses produksi dan pemaknaan visual AI. Secara proses, visual AI mengandung persoalan etis terkait manipulasi visual, ketiadaan izin figur yang direpresentasikan, serta potensi distorsi realitas. Namun, pada tingkat pemaknaan, audiens cenderung menafsirkan visual tersebut sebagai ekspresi nostalgia, kasih sayang, dan penghormatan, sehingga tidak selalu dipandang bermasalah secara etis.

Dengan demikian, simulacra dalam visual AI tidak selalu berimplikasi negatif. Persoalan etis muncul ketika visual dipersepsikan sebagai realitas faktual yang menyesatkan, tetapi dapat diterima ketika dipahami sebagai representasi simbolik. Etika visual AI, oleh karena itu, ditentukan tidak hanya oleh teknologi, melainkan juga oleh transparansi kreator dan literasi visual audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambat, Y. T., Khusyairi, J. A., & Arimbi, D. A. (2025). Visual Accuracy of the Proclamation of Independence of the Republic of Indonesia in the Eyes of ChatGPT. *Representamen*, 11(01), 140–152. <https://doi.org/10.30996/representamen.v11i01.12781>
- Baudrillard, J. (1994). *SIMULACRA SIMULATION* (S. F. Glaser. (ed.); English tr). United States of America by The University of Michigan Press.
- Dzaky, N. E., Muaafii, R., Santoso, M. H., & Figo, M. B. (2025). Etika Media Digital dalam Era Kecerdasan Buatan. *Jurnal Senirupa Warna*, 13(2), 193–207. <https://jsrw.ikj.ac.id/index.php/jurnal/article/view/714>
- Effendy, E., Ginting, A. R. B., Rafi'ie, M. H., Purba, M. N. D., & Anggraini, R. T. (2023). Eksistensi Ilmu Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Anwarul*, 3(6), 1496–1503. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i6.2055>
- Hang, H. M., & Woods, J. W. (2012). Handbook of Visual Communications. In *Handbook of Visual Communications*. <https://doi.org/10.1016/C2009-0-21254-2>
- Jurin, R. R., & Roush, D. (2017). Environmental Communication. *Encyclopedia of GIS*, 538–538. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17885-1_100355
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). SAGE Production.
- Nurhablisyah, N. (2022). Graphic designers, netizens and ethics; review of visual messages in social media. *Jurnal Desain*, 9(2), 188–189.
- Söffner, J. (2025). Virtualism: how AI replaces reality. *AI and Society*, 40(3), 1389–1401. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01999-9>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (19th ed.). ALFABETA, CV,.