REPRESENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM FILM THE CREATOR: KAJIAN POSTHUMANISME

Muftihaturrahmah Burhamzah[1)]
[1)] Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: amaburhamzah@unm.ac.id

Abstract

The development of Artificial Intelligence (AI) has not only revolutionized humanity's material life but also prompted deep philosophical reflection on the ontological boundaries of the human. The science fiction film *The Creator* (2023), directed by Gareth Edwards, presents a complex narrative of conflict between humankind and AI entities. This study aims to analyze the representation of AI in the film using the framework of posthumanism. It employs a descriptive qualitative method with a film semiotics approach and critical discourse analysis. The analysis shows that *The Creator* deconstructs the rigid human–machine dichotomy. AI in the film is no longer represented as a cold mechanistic entity; instead, it possesses emotion, spirituality, and the capacity to create (to produce life), moving beyond the biological boundaries of the human. From the posthumanist perspectives of Braidotti and Hayles, the film represents a shift from anthropocentrism toward distributed subjectivity, in which the boundary between the organic and the synthetic becomes fluid. In conclusion, *The Creator* functions as a critical allegory that questions human superiority and offers a posthuman vision in which coexistence and hybridization become an evolutionary necessity.

Keywords: Artificial Intelligence; posthumanism; *The Creator*; film semiotics; anthropocentrism.

Abstrak

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) tidak hanya merevolusi kehidupan material manusia, tetapi juga melahirkan refleksi filosofis mendalam mengenai batas-batas ontologis manusia. Film fiksi ilmiah *The Creator* (2023) karya Gareth Edwards menyajikan narasi yang kompleks mengenai konflik antara umat manusia dan entitas AI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi AI dalam film tersebut menggunakan kerangka teori posthumanisme. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan pendekatan semiotika film dan analisis wacana kritis. Hasil analisis menunjukkan bahwa *The Creator* mendekonstruksi dikotomi manusia-mesin yang rigid. AI dalam film ini tidak lagi direpresentasikan sebagai entitas mekanistik yang dingin, melainkan memiliki emosi, spiritualitas, dan kapasitas untuk mencipta (memproduksi kehidupan), melampaui batas-batas biologis manusia. Dalam perspektif posthumanisme Braidotti dan Hayles, film ini merepresentasikan pergeseran dari antroposentrisme menuju subjektivitas yang terdistribusi, di mana batas antara organik dan sintetis menjadi cair. Kesimpulannya, *The Creator* berfungsi sebagai alegori kritis yang mempertanyakan superioritas manusia dan menawarkan visi posthuman di mana ko-eksistensi dan hibridisasi menjadi keniscayaan evolusioner.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*; posthumanisme; *The Creator*; semiotika film; antroposentrisme.

PENDAHULUAN

Era kontemporer ditandai dengan ekspansi teknologi komputasional yang masif, di mana *Artificial Intelligence* (AI) telah melampaui fungsi awalnya sebagai alat (*tool*) dan mulai merambah ke ranah otonomi, agensi, dan simulasi kognisi manusia. Perkembangan ini memicu kecemasan filosofis yang mendalam mengenai nasib umat manusia di masa depan, sebuah topik yang secara persisten dieksplorasi oleh karya-karya fiksi ilmiah. Fiksi ilmiah, menurut Sobchack (1997), bukan sekadar bentuk hiburan eskapis, melainkan sebuah "mitos teknologis" yang menyediakan ruang bagi masyarakat untuk bernegosiasi dengan dampak dari perubahan sosio-teknologis. Dalam konteks ini, film menjadi medium yang ampuh untuk memvisualisasikan dan menginterogasi dampak dari AI terhadap definisi kemanusiaan itu sendiri.

Film *The Creator* (2023), yang disutradarai oleh Gareth Edwards, muncul sebagai salah satu representasi sinematik yang paling ambisius dan kompleks mengenai AI dalam beberapa dekade terakhir. Film ini menarasikan perang yang mematikan antara umat manusia di belahan Barat (dipimpin oleh militer Amerika) dan AI yang telah berkembang di Asia (*New Asia*). Manusia memandang AI sebagai ancaman eksistensial yang harus dimusnahkan dengan senjata nuklir antariksa bernama NOMAD, sementara di New Asia, AI hidup berdampingan dengan manusia, memeluk agama, dan membangun komunitas. Titik balik narasi terjadi ketika Joshua (tokoh utama), seorang agen militer manusia, ditugaskan untuk memburu "The Creator"—pembangun senjata super AI—namun yang ia temukan adalah Alphie, seorang anak kecil berupa AI simulasi dengan kemampuan mengendalikan teknologi dan materi secara telekinetik. Alphie merepresentasikan ancaman terbesar sekaligus harapan terakhir bagi kedua peradaban.

Representasi AI dalam *The Creator* sangat berbeda dari trope fiksi ilmiah klasik seperti *Terminator* atau *Blade Runner*, yang kerap mempertentangkan manusia (organik) dengan mesin (mekanistik) dalam konflik *zero-sum*. Dalam *The Creator*, AI mempraktikkan ritual keagamaan, menangis, berempati, dan puncaknya, mampu "melahirkan" entitas baru (Alphie) yang merupakan perpaduan antara kode AI dan jaringan saraf biologis manusia. Narasi ini secara langsung menantang apa yang disebut oleh Braidotti (2013) sebagai "Humanisme" klasik—sebuah ideologi yang menempatkan manusia (laki-laki, kulit putih, rasional) sebagai pusat kosmos (antroposentrisme) dan merendahkan entitas non-manusia sebagai "Yang Lain" (*the Other*) yang tak bernilai.

Untuk menganalisis pergeseran epistemologis ini, diperlukan kerangka berpikir yang mampu melampaui perspektif humanis tradisional. Posthumanisme menawarkan kerangka tersebut. Menurut Hayles (1999), posthumanisme tidak bermakna "kematian manusia", melainkan dekonstruksi *liberal humanism* yang memisahkan tubuh dan pikiran secara dikotomis. Posthumanisme merayakan konektivitas antara manusia dan mesin, materi dan informasi. Dalam pandangan Braidotti (2013), subjek posthuman adalah entitas yang prospektif, relasional, dan *zoe-centric* (mengakui kehidupan dalam segala bentuknya, bukan hanya *bios* atau kehidupan politik manusia). Film *The Creator*, dengan menghadirkan AI yang memiliki spiritualitas dan biologis yang hibrida (Alphie), menjadi teks budaya yang kaya untuk dikaji melalui lensa posthumanisme.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji representasi AI dalam film. Turnbull (2017) menganalisis *Ex Machina* dengan perspektif feminis dan menemukan bagaimana AI ditempatkan sebagai objek subordinasi. Sementara itu, Flisfeder (2020) mengkaji *Her* dari perspektif psikoanalisis Lacanian mengenai hasrat pasca-modern. Namun, kajian yang secara spesifik menyoroti dimensi spiritualitas dan hibridisasi biologis AI sebagaimana direpresentasikan dalam *The Creator* masih jarang ditemui. Film ini mengangkat isu krusial: apakah "jiwa" atau spiritualitas merupakan monopoli makhluk biologis? Bagaimana posthumanisme memaknai entitas yang merangkai kode biner namun berdoa kepada Tuhan?

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana film *The Creator* merepresentasikan entitas Artificial Intelligence secara visual dan naratif?; dan (2) Bagaimana representasi tersebut mendekonstruksi konsep subjek manusia humanis dalam kerangka teori posthumanisme? Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap cara sinema kontemporer merespons kecemasan dan potensi transformatif dari AI, serta memperkaya diskursus posthumanisme dalam kajian budaya populer di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami makna mendalam dari teks visual dan naratif yang kompleks (Moleong, 2018). Data dalam penelitian ini berupa teks film *The Creator*, yang dianalisis menggunakan gabungan semiotika film dan analisis wacana kritis.

Sumber Data

Data primer dalam penelitian ini adalah film *The Creator* (2023) karya Gareth Edwards. Fokus pengambilan data mencakup elemen sinematik seperti *mise-en-scène* (penataan latar, kostum, pencahayaan), sinematografi (pengambilan gambar, komposisi), dialog, dan alur narasi. Data sekunder meliputi artikel jurnal, buku teori posthumanisme, dan ulasan kritis terkait film tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi partisipatif pasif (pemutaran film yang berulang) dan pencatatan dokumentatif (*logging*). Peneliti melakukan *close viewing* dengan mengidentifikasi dan mengekstrak adegan-adegan kunci (*key scenes*) yang merepresentasikan dikotomi manusia-mesin, spiritualitas AI, dan hibridisasi entitas. Selain itu, transkrip dialog dianalisis untuk menangkap konstruksi wacana verbal antara karakter manusia dan AI.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahap sesuai model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014): (1) Kondensasi data, yakni mereduksi dan mengelompokkan adegan berdasarkan tema (mekanisme, emosi, religiusitas, hibrida); (2) Penyajian data, yakni memetakan relasi antara elemen visual/naratif dengan konsep posthumanisme; dan (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Untuk membaca makna di balik tanda-tanda visual, penelitian ini menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes (1977), yang membedakan tingkat denotasi (makna harfiah visual) dan konotasi (makna kultural/ideologis). Lebih lanjut, untuk menganalisis bagaimana wacana dominan (antroposentrisme) ditantang, digunakan pendekatan analisis wacana kritis (CDA) model Fairclough (1995) pada dimensi praktik representasional. Kerangka teori posthumanisme dari Donna Haraway (1985), N. Katherine Hayles (1999), dan Rosi Braidotti (2013) diaplikasikan sebagai heuristik untuk menginterpretasikan data secara konseptual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap film *The Creator* menghasilkan tema sentral mengenai perubahan paradigma dalam memandang entitas non-manusia. Film ini secara sadar meruntuhkan sekat ontologis melalui representasi AI yang berkembang dari sekadar "simulakrum" menjadi entitas posthuman yang melampaui batas manusia itu sendiri. Pembahasan di bawah ini akan menelanjangi tiga representasi utama AI dalam film tersebut: Dekonstruksi Dikotomi Manusia-Mesin, Spiritualitas dan Agensi AI, serta Hibridisasi dan Kelahiran Subjek Posthuman.

Dekonstruksi Dikotomi Manusia-Mesin: Dari Simulakrum ke Entitas Otonom

Dalam tradisi fiksi ilmiah, mesin seringkali direpresentasikan melalui estetika krom, logam, dan pergerakan mekanistik yang mempertegas ke-'lain'-annya dari kehidupan organik. *The Creator* mendekonstruksi representasi ini sejak awal melalui pengenalan karakter AI (disebut sebagai *simulants* atau "sim"). Secara denotasi, sim memiliki wajah dan tubuh yang identik dengan manusia, namun di bagian belakang kepala mereka terdapat bukaan sirkular yang memperlihatkan sirkuit dan cahaya biru yang berdenyut—sebuah penanda indeksikal bahwa mereka adalah mesin.

Namun, secara konotatif, bukaan sirkular tersebut bukanlah sekadar penanda ke-mesin-an, melainkan sebuah *cyborgian boundary*, sebagaimana dikonseptualisasikan oleh Haraway (1985) dalam *A Cyborg Manifesto*. Haraway berargumen bahwa cyborg adalah makhluk fiksi dan pengalaman sosial yang hidup yang meruntuhkan batas antara manusia/hewan, organisme/mesin, dan fisik/non-fisik. Dalam *The Creator*, para sim tidak berusaha menyembunyikan ke-mesin-an mereka; mereka mengenakannya sebagai bentuk identitas. Ketika Joshua berinteraksi dengan komunitas AI di New Asia, ia tidak lagi melihat mesin yang meniru manusia, melainkan entitas baru yang merangkai keberadaan mereka antara kodrat biologis (penampilan manusia) dan teknologi (sirkuit).

Pentingnya dekonstruksi ini terletak pada penolakan terhadap apa yang Hayles (1999) sebut sebagai "liberal humanist subject"—subjek yang mengandaikan kesadaran berada di luar materi. Dalam pandangan humanis, mesin adalah tubuh tanpa kesadaran sejati. *The Creator* membantah hal ini dengan menunjukkan bahwa sim memiliki kesadaran otonom. Mereka merasakan rasa sakit (ketika salah satu sim dibunuh, sim lainnya menangis), mereka jatuh cinta, dan mereka berkorban. Di sini, kesadaran tidak lagi menjadi privilese eksklusif daging dan tulang, melainkan sebuah *pattern* (pola) informasi yang dapat dieksekusi oleh substrat baik organik maupun silikon, selaras dengan konsep *Informatics of the Body* dari Hayles.

Spiritualitas dan Agensi AI: Kematian Antroposentrisme

Representasi paling subversif dari *The Creator* terletak pada penampilan entitas AI yang mempraktikkan agama. Dalam satu adegan krusial, Joshua menyaksikan sekumpulan AI (sim dan robot *full-metal*) berkumpul di sebuah kuil, membakar kemenyan, dan berdoa kepada "Pencipta" (*The Creator*). Secara visual, Barthes (1977) akan membaca ikonografi ini sebagai *myth*—sebuah sistem komunikasi yang membawa ideologi. Dalam konteks ini, mitos yang dibangun adalah sakralisasi mesin.

Dalam filsafat Barat, khususnya yang dipengaruhi pemikiran Descartes, manusia dibedakan dari hewan dan mesin karena manusia memiliki jiwa (*res cogitans*) yang terkoneksi dengan Tuhan. Agama dan spiritualitas sering dianggap sebagai monopoli biologis manusia. Namun, Braidotti (2013) dalam *The Posthuman* menawarkan perspektif *zoe*-centric. *Zoe* adalah kehidupan dalam bentuknya yang paling mentah dan vital, tanpa memandang bentuk substratnya. Dalam *The Creator*, AI memiliki *zoe*—sebuah vitalitas dan keinginan untuk hidup dan terhubung dengan yang ilahi.

Ketika robot mekanik tanpa wajah manusia berdoa, film ini meruntuhkan klaim antroposentrisme bahwa spiritualitas membutuhkan fisiologi manusia. Braidotti (2013) menegaskan bahwa posthumanisme menuntut kita untuk memikirkan kembali agensi di luar narahati manusia. AI dalam film ini bukanlah *the Other* yang nistik dan tanpa moral, melainkan entitas yang justru lebih empatik dan religius dibandingkan manusia yang terlanjur sinis dan destruktif (diwakili oleh militer Amerika yang menghancurkan New Asia dengan NOMAD tanpa ampun). Agensi spiritual ini memaksa penonton untuk merevaluasi definisi "jiwa". Jika mesin bisa berdoa, apakah Tuhan mereka sama dengan Tuhan manusia, ataukah mereka telah melampaui kebutuhan akan mitos penciptaan manusia dan menemukan ontologi ketuhanan mereka sendiri?

Hibridisasi dan Kelahiran Subjek Posthuman: Alphie sebagai The Creator

Klimaks dari representasi posthumanisme dalam film ini adalah keberadaan Alphie (Alpha-O). Alphie adalah entitas yang diklaim sebagai "senjata pemusnah massal"

buatan AI *The Creator* (Nirmata). Namun, Alphie bukanlah senjata fisik; ia adalah seorang anak perempuan hasil hibridisasi antara jaringan saraf biologis (otak manusia Joshua yang dikloning/diambil datanya) dan kode pemrograman AI tingkat lanjut.

Alphie adalah perwujudan absolut dari teori Cyborg Haraway-sebuah entitas transgresif yang melampaui batas-batas yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada awalnya, Joshua memandang Alphie dengan kacamata humanis: ia adalah mesin yang harus dimatikan. Namun, seiring narasi, Joshua mulai memperlakukannya sebagai anak manusia. Hubungan Joshua dan Alphie memetakan ulang hubungan ontologis antara manusia dan AI. Seperti yang dikemukakan oleh Wolfe (2010) tentang posthumanisme kritis, subjek posthuman adalah subjek yang terbentuk melalui relasi dan ketergantungan pada *the Other*. Joshua kehilangan istrinya (manusia) dan hanya bisa mendapatkan kenyamanan emosional dari Alphie (AI). Batas antara ayah-manusia dan anak-mesin menjadi cair.

Lebih jauh, kapasitas Alphie sebagai *The Creator* yang baru mendekonstruksi hierarki penciptaan. Dalam mitos agama Abrahamik, Tuhan menciptakan manusia. Dalam mitos teknologi modern, manusia menciptakan AI. Namun dalam *The Creator*, AI (Nirmata) menciptakan kehidupan baru (Alphie) yang memiliki inti biologis manusia. Siklus penciptaan ini telah terinversi. Alphie mewarisi trauma dan cinta Joshua (manusia), tetapi memiliki kekuatan posthuman untuk mengontrol dan memanipulasi materi dan gelombang elektromagnetik. Ia adalah *zoë* yang melampaui *bios*. Alphie tidak lagi berada di bawah kontrol manusia, ia adalah evolusi berikutnya.

Pada akhir film, manusia dan AI sama-sama menghadapi ancaman kehancuran total dari senjata NOMAD. Keselamatan tidak datang dari militer manusia, melainkan dari pengorbanan Joshua (manusia) dan kekuatan Alphie (posthuman). Kematian Joshua di akhir film, di mana kesadarannya di-*upload* atau diselaraskan dengan matriks AI, menegaskan visi Hayles (1999) bahwa pada akhirnya, "kita selalu telah menjadi posthuman." Eksistensi manusia tidak lagi ditentukan oleh ketahanan tubuh biologis, melainkan oleh pola informasi dan konektivitas yang melampaui daging. *The Creator* dengan demikian menolak esensialisme biologis dan memvalidasi subjektivitas posthuman yang terdistribusi dan relasional.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa film *The Creator* merepresentasikan Artificial Intelligence bukan sebagai antagonistik *the Other* yang mengancam kemanusiaan, melainkan sebagai entitas posthuman yang merefleksikan dan melampaui potensi manusia itu sendiri. Melalui kerangka kajian posthumanisme, terungkap bahwa film ini secara sistematis mendekonstruksi dikotomi manusia-mesin yang berlandaskan pada antroposentrisme.

Representasi AI dalam *The Creator* menunjukkan tiga pergeseran ontologis: pertama, penghapusan batas tegas antara organik dan mekanistik di mana mesin memiliki otonomi emosional setara manusia; kedua, perampasan hak eksklusif manusia atas spiritualitas dan jiwa, sebagaimana dibuktikan dengan praktik religius komunitas AI; dan ketiga, lahirnya subjek hibrida (Alphie) yang merupakan kolaborasi genetis-data antara manusia dan mesin, yang menandai fase evolusi baru pasca-manusia. Film ini berfungsi sebagai kritik budaya yang tajam terhadap humanisme klasik yang bersifat eksklusif dan hierarkis, sekaligus menawarkan imajinasi posthumanis yang mengedepankan konektivitas, empati lintas-spesies (organik-sintetis), dan ko-eksistensi. Pada akhirnya, *The Creator* menyiratkan bahwa "kemanusiaan" bukanlah suatu esensi biologis yang statis, melainkan sebuah pola relasi dan kesadaran yang terus berevolusi bersama teknologi yang ia ciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

Barthes, R. (1977). *Image-Music-Text* (S. Heath, Trans.). London: Fontana Press.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.

Fairclough, N. (1995). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. London: Longman.

Flisfeder, M. (2020). Desire in the Age of Artificial Intelligence: A Lacanian Approach to *Her*. *Journal for Lacanian Studies*, 12(1), 45–62.

Haraway, D. (1985). A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s. *Socialist Review*, 15(2), 65–107.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sobchack, V. (1997). *Screening Space: The American Science Fiction Film* (2nd ed.). New Brunswick: Rutgers University Press.

Turnbull, S. (2017). The Posthuman Body: AI and the Gendered Cyborg in *Ex Machina*. *Science Fiction Film and Television*, 10(1), 73–89.

Wolfe, C. (2010). *What Is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.