



Restorasi *phronesis* dan martabat seni-desain melalui kerangka *Prote Philosophia* aristotelian

Bambang Sunarto*

Program Doktor Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta,
Jl. Ki Hajar Dewantara No 19, Kentingan, Jebres, Surakarta 57126, Indonesia

*Penulis Korespondensi: bambangsunarto@isi-ska.ac.id

Received:

12/12/2025

Final Revision:

25/01/2026

Accepted:

26/01/2026



This work is
licensed under a
[CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan merekonstruksi bangunan pengetahuan seni-desain yang mengalami distorsi ontologis akibat dominasi ekonomi atensi dan integrasi AI generatif. Dengan menggunakan pendekatan hermeneutika filosofis atas teks *Metaphysics* dan *Nicomachean Ethics* karya Aristotle, naskah ini memformulasikan kembali relasi antara *theoretike*, *poietike*, dan *praktike* di bawah pengaruh *phronesis*. Analisis dilakukan terhadap artefak digital kontemporer, khususnya fitur *infinite scroll* dan *consent banner*, untuk menunjukkan bagaimana efektivitas teknis (*techne*) sering kali mengorbankan horizon etis (*praktike*). Hasil kajian menunjukkan bahwa *infinite scroll* bekerja sebagai mekanisme pembentukan habitus temporal yang mengikis otonomi subjek, sementara *consent banner* beroperasi melalui asimetri pilihan visual yang memanipulasi keputusan pengguna. Melalui matriks *Prote Philosophia*, penelitian ini menawarkan kerangka kerja operasional yang memposisikan *eudaimonia* sebagai *telos* utama praktik kreatif untuk memulihkan martabat desainer. Simpulan menegaskan bahwa pemulihan martabat seni-desain mensyaratkan reposisi desainer dari sekadar operator sistem menjadi subjek reflektif yang mampu menimbang konsekuensi sosial-budaya artefak secara kontekstual melalui pengaktifan kebijaksanaan praktis.

Kata kunci: *Prote Philosophia*; *phronesis*; ontologi seni-desain; etika desain; ekonomi atensi.

Abstract.

This study aims to reconstruct the architecture of art-design knowledge, which is currently undergoing ontological distortion due to the dominance of the attention economy and the integration of generative AI. Utilizing a philosophical hermeneutic approach to Aristotle's Metaphysics and Nicomachean Ethics, the paper reformulates the interplay between theoretike, poietike, and praktike under the guidance of phronesis. Analysis of contemporary digital artifacts—specifically infinite scroll and consent banners—demonstrates how technical efficiency (techne) frequently displaces the ethical horizon (praktike). The findings reveal that infinite scroll functions as a mechanism for shaping temporal habitus that erodes subject autonomy, while consent banners operate through visual choice asymmetry that manipulates user decisions. Through the Prote Philosophia matrix, this research proposes an operational framework that establishes eudaimonia as the primary telos for creative practice to restore the designer's dignity. The conclusion asserts that restoring the dignity of art and design necessitates shifting the designer's role from a mere system operator to a reflective subject capable of contextually evaluating socio-cultural consequences through the activation of practical wisdom.

Keywords: *Prote Philosophia*; *phronesis*; art-design ontology; design ethics; attention economy.

Pendahuluan

Seni dan desain kontemporer tidak lagi memadai dipahami semata sebagai wilayah produksi bentuk, gaya, atau artefak. Dalam ekologi digital mutakhir, desain bekerja sebagai infrastruktur pengalaman. Ia mengarahkan perhatian, mengurutkan pilihan, menata visibilitas, bahkan membentuk kebiasaan afektif dan ritme perilaku sehari-hari. Karena itu, persoalan desain dewasa ini tidak berhenti pada pertanyaan “apakah sesuatu berfungsi”, tetapi meluas ke pertanyaan “fungsi itu diarahkan untuk apa, bagi siapa, dan dengan konsekuensi ontologis apa”. Ketika antarmuka dirancang untuk menahan perhatian selama mungkin, ketika sistem rekomendasi menyusun horizon pengalaman pengguna, dan ketika AI generatif mulai menggeser relasi antara kreativitas, kerja, dan otoritas estetik, seni-desain sesungguhnya sedang beroperasi pada ranah yang jauh lebih mendasar daripada sekadar penyelesaian masalah teknis (Bhargava & Velasquez, 2021; Erickson, 2024; Mapes & Park Lee, 2024).

Dalam konteks ini, keilmuan seni-desain menghadapi gejala reduksi yang serius. Banyak praktik dan riset desain masih menempatkan keberhasilan terutama pada efisiensi performatif, kebaruan formal, atau keberhasilan persuasi pasar. Orientasi semacam itu memang mempertajam kecakapan teknis, tetapi sekaligus berisiko memisahkan tindakan merancang dari horizon etis yang seharusnya menuntunnya. Donia dan Shaw (2021) menunjukkan bahwa literatur etika desain sangat beragam, tetapi keragaman itu kerap menghasilkan pendekatan yang terfragmentasi antara nilai, metode, dan perangkat evaluasi. Dindler et al. (2022) bahkan memperlihatkan bahwa dalam praktik, etika sering hadir bukan sebagai struktur refleksi yang stabil, melainkan sebagai negosiasi ad hoc yang bergantung pada konteks organisasi dan intuisi perancang. Dengan kata lain, etika masih kerap ditempatkan sebagai lapisan korektif di ujung proses, bukan sebagai fondasi pengetahuan desain itu sendiri.

Pada saat yang sama, kajian tentang *designerly ways of knowing* telah berjasa mempertegas bahwa pengetahuan desain tidak identik dengan logika ilmu alam. Cross (2006) menempatkan desain sebagai kultur pengetahuan tersendiri, sedangkan Schön (1983) menekankan refleksi-dalam-tindakan sebagai ciri epistemik profesi perancang desain. Namun, perkembangan mutakhir memperlihatkan bahwa persoalannya tidak hanya terletak pada bagaimana desainer mengetahui, melainkan juga pada bagaimana pengetahuan itu dibahasakan, didisiplinkan, dan dilegitimasi. Ghassan (2022) mengkritik kecenderungan wacana desain yang memproduksi “*designerly ways of speaking*” secara sangat persuasif, tetapi kadang menutupi inkonsistensi kategoris di dalamnya. Bekker et al. (2025) lebih jauh menunjukkan bahwa teori dalam riset desain sering diperlakukan sebagai material yang lentur dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan proyek. Dua temuan ini penting: tanpa fondasi ontologis yang jelas, fleksibilitas epistemik desain dapat dengan mudah bergeser menjadi relativisme konseptual atau instrumentalisme pragmatis.

Masalah tersebut menjadi semakin mendesak ketika medan desain bersentuhan langsung dengan ekonomi atensi dan sistem algoritmik. Bhargava dan Velasquez (2021) memperlihatkan bahwa model bisnis platform digital mendorong desain adiktif yang mengeksploitasi kerentanan pengguna. Monge Roffarello et al. (2023) mendemonstrasikan bahwa antarmuka digital memuat attention-capture deceptive designs yang bekerja bukan hanya melalui persuasi, tetapi juga lewat mekanisme seduksi, kebiasaan, dan bias kognitif. Monge Roffarello dan De Russis (2023) kemudian menunjukkan bahwa problem digital well-being tidak dapat diselesaikan hanya dengan himbauan moral kepada pengguna; problem itu tertanam pada desain sistem, logika notifikasi, pola umpan balik, dan cara platform mendefinisikan keterlibatan. Ketika persoalan ini dibawa ke wilayah seni dan desain, maka jelas bahwa tantangannya bukan hanya etis, tetapi ontologis: desain mengonstruksi jenis relasi apa antara manusia, teknologi, dunia, dan dirinya sendiri.

Selain itu, studi tentang *dark patterns* memperlihatkan bahwa persoalan visual tidak dapat dipisahkan dari persoalan epistemik. Nelissen dan Funk (2022) menunjukkan bahwa desainer dapat dengan sadar maupun tidak sadar merasionalisasi keputusan antarmuka yang problematik ketika tekanan bisnis, kepatuhan hukum, dan kreativitas komersial saling bertabrakan. Temuan tersebut penting bagi seni-desain karena ia memperlihatkan bahwa kelemahan etis sering kali tidak lahir dari

“niat jahat” individual, melainkan dari absennya kerangka penilaian yang mampu membaca secara serentak bentuk visual, logika sistem, dan tujuan institusional. Sebagai konsekuensi, kebutuhan akan fondasi yang lebih dalam bukanlah kemewahan teoretis, melainkan syarat agar kritik desain tidak berhenti pada kecaman moral yang dangkal.

Perkembangan terbaru dalam ontologi desain, desain yang lebih berpusat pada manusia, dan transisi desain mengonfirmasi perlunya pergeseran tersebut. Rosén et al. (2022) mengajak desain belajar dari gardening untuk memikirkan relasi yang lebih merawat dan tidak antroposentris. Saha dan Nusem (2024) memetakan bagaimana wacana ontological, speculative, dan transition design sama-sama berupaya menggeser desain dari produksi objek menuju pembentukan kondisi keberadaan dan masa depan bersama. Collins et al. (2024) juga menegaskan bahwa dalam sistem algoritmik, persoalan desain tidak lagi berhenti pada usability, tetapi bergerak ke contestability, repair, dan hak untuk menantang keputusan sistem. Meskipun demikian, literatur mutakhir ini masih lebih banyak bergerak pada level kritik normatif, strategi praksis, atau orientasi metodologis; ia belum secara memadai menghubungkan kembali diskusi tersebut dengan fondasi kategoris yang dapat menerangkan hubungan antara pengetahuan, pembuatan, tindakan, dan tujuan akhir praktik kreatif.

Di titik inilah pembacaan ulang terhadap Aristotle menjadi relevan. Melalui pembedaan antara *theoretike*, *poietike*, dan *praktike*, serta penempatan *phronesis* sebagai kebijaksanaan praktis, Aristoteles menyediakan bahasa konseptual yang kuat untuk membaca kembali krisis seni-desain masa kini. Kekuatan kerangka ini bukan terletak pada romantisasi masa klasik, melainkan pada kemampuannya menghindarkan desain dari dua reduksi yang sama-sama problematik: pertama, reduksi desain menjadi sekadar *techne* instrumental; kedua, reduksi etika menjadi daftar kepatuhan yang ditempelkan setelah artefak selesai dibuat. Jika *poietike* dipahami tanpa kaitan dengan *praktike*, desain berisiko menjadi mesin optimasi yang cakap namun buta arah. Sebaliknya, jika *praktike* dibicarakan tanpa memahami kondisi material dan prosedural pembuatan, etika jatuh menjadi moralitas abstrak yang tidak operasional.

Berdasarkan persoalan tersebut, artikel ini berangkat dari pertanyaan berikut: bagaimana kerangka *Prote Philosophia* Aristotelian dapat dipakai untuk merekonstruksi bangunan pengetahuan seni-desain kontemporer, mendiagnosis distorsi ontologis di bawah ekonomi atensi dan AI generatif, serta menawarkan model pembacaan artefak visual/interface yang melampaui deskripsi formal permukaan? Dengan fokus itu, artikel ini tidak dimaksudkan sebagai pembelaan normatif terhadap filsafat klasik, melainkan sebagai upaya teoretis-konseptual untuk membangun kembali relasi antara teori, penciptaan, tindakan, dan *telos* dalam praktik seni-desain.

Berbeda dengan literatur etika desain mutakhir yang cenderung bersifat fragmentaris atau berbasis kepatuhan administratif, artikel ini menawarkan fondasi kategoris melalui filsafat Aristotle. Pemilihan kerangka Aristotelian bukan didasarkan pada romantisasi masa klasik, melainkan pada kemampuannya memberikan distingsi yang tegas antara kecakapan instrumental (*techne*) dan kebijaksanaan praktis (*phronesis*) yang absen dalam wacana desain kontemporer. Novelty penelitian ini terletak pada aplikasi kerangka *Prote Philosophia* untuk mendiagnosis krisis seni-desain bukan sebagai masalah metode, melainkan sebagai krisis ontologis di mana tindakan merancang telah terputus dari tujuan akhirnya (*telos*).

Metode

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif teoretis-konseptual dengan pendekatan hermeneutika filosofis. Pilihan desain ini didasarkan pada karakter masalah penelitian, yakni persoalan fondasi ontologis, epistemologis, dan aksiologis seni-desain yang tidak dapat dijawab secara memadai melalui pengukuran kuantitatif atau inventarisasi formal belaka. Hermeneutika filosofis dipakai bukan sebagai prosedur penafsiran bebas, melainkan sebagai cara membaca teks dan konsep secara dialogis: teks klasik dibaca dalam horizon persoalan kontemporer, sementara persoalan kontemporer diuji kembali melalui ketelitian kategoris teks klasik. Dengan posisi demikian, artikel ini tidak mengklaim

menghasilkan generalisasi empiris, melainkan formulasi konseptual yang dapat dipakai untuk menata ulang horizon analisis desain.

Korpus utama penelitian terdiri atas dua teks primer Aristotelian, yaitu *Metaphysics* dan *Nicomachean Ethics* (Aristotle, 2009, 2016). Keduanya dipilih karena menyediakan kategori pengetahuan, pembahasan mengenai *techne* dan *phronesis*, serta orientasi teleologis yang relevan bagi rekonstruksi keilmuan seni-desain. Korpus primer ini kemudian didialogkan dengan literatur sekunder mutakhir yang memenuhi tiga kriteria: (1) dipublikasikan dalam jurnal atau prosiding peer-reviewed selama sepuluh tahun terakhir, kecuali sumber klasik yang dipertahankan karena signifikansi konseptualnya; (2) secara eksplisit membahas design ethics, ontological design, digital well-being, *dark patterns*, atau implikasi AI/algoritma terhadap praktik desain; dan (3) relevan untuk menilai pergeseran dari desain sebagai produksi artefak menuju desain sebagai pembentukan relasi, norma, dan subjek. Ringkasan korpus primer dan sekunder serta fungsi analitisnya disajikan dalam bentuk tabel pada Tabel 1.

Tabel 1. Korpus dan fokus analisis penelitian

Klaster sumber	Sumber utama	Kriteria pemilihan	Fungsi analitis
Teks primer filosofis	Aristotle (2009, 2016)	Memuat kategori kunci tentang <i>theoretike</i> , <i>poietike/techne</i> , <i>praktike</i> , <i>phronesis</i> , dan <i>telos</i> .	Menjadi dasar ontologis, epistemologis, dan aksiologis bagi rekonstruksi bangunan pengetahuan seni-desain.
Etika desain kontemporer	Donia dan Shaw (2021); Dindler et al. (2022); Vesti et al. (2024); Kelly dan Kelly (2024)	Artikel primer yang membahas etika desain sebagai praktik, bukan sekadar daftar prinsip normatif.	Memetakan bagaimana etika dinegosiasikan dalam keputusan desain profesional dan penelitian desain.
Ontological/ more-than-human design	Rosén et al. (2022); Saha dan Nusem (2024); Bekker et al. (2025)	Studi mutakhir yang menyoroti desain sebagai praktik pembentukan relasi, dunia, dan kemungkinan hidup bersama.	Menguji kecukupan kerangka Aristotelian untuk membaca desain di luar reduksi instrumental.
Interface, atensi, dan AI	Bhargava dan Velasquez (2021); Nelissen dan Funk (2022); Monge Roffarello et al. (2023, 2025); Erickson (2024); Mapes dan Park Lee (2024); Ho (2024)	Sumber primer mengenai ekonomi atensi, <i>dark patterns</i> , digital well-being, dan etika AI dalam praktik desain.	Menyediakan arena aplikasi konseptual agar hasil pembacaan tidak berhenti pada abstraksi filosofis.

Sumber: Disusun berdasarkan pemetaan korpus primer dan sekunder yang digunakan dalam penelitian ini.

Prosedur analisis dilakukan dalam empat tahap. Pertama, close reading terhadap teks primer untuk mengekstraksi konsep kunci: *theoretike*, *poietike*, *praktike*, *techne*, *phronesis*, *telos*, dan *eudaimonia*. Kedua, setiap konsep ditempatkan dalam matriks analisis yang membedakan dimensi ontologis (apa status keberadaan objek/praktik), epistemologis (bagaimana pengetahuan dibentuk dan divalidasi), dan aksiologis (tujuan serta nilai apa yang dijadikan orientasi). Ketiga, matriks tersebut dipakai untuk membaca literatur kontemporer secara komparatif, terutama guna mengidentifikasi di mana etika desain masih berhenti sebagai instrumen kepatuhan dan di mana desain mulai dipahami sebagai praktik pembentukan dunia. Keempat, hasil pembacaan diterapkan secara ilustratif pada kasus *infinite scroll* dan *consent banner*. Pemilihan kedua fitur ini didasarkan pada kedudukannya sebagai manifestasi teknis paling dominan dalam krisis seni-desain digital saat ini: *infinite scroll*

merepresentasikan manipulasi atensi dan waktu, sedangkan *consent banner* merepresentasikan distorsi otonomi dalam pengambilan keputusan. Kedua contoh ini diposisikan sebagai demonstrasi analitis yang krusial untuk menguji sejauh mana kategori Aristotelian mampu membedah mekanisme manipulatif di balik efisiensi antarmuka.

Untuk menjaga rigor konseptual, penelusuran argumen dilakukan dengan prinsip konsistensi internal, keterlacakan sumber, dan kecukupan dialog antarteks. Konsistensi internal berarti setiap klaim harus koheren dengan kategorisasi yang dibangun. Keterlacakan sumber berarti setiap sintesis ditautkan pada teks primer atau literatur sekunder yang relevan. Adapun kecukupan dialog antarteks ditempuh dengan mempertemukan sumber klasik dan kontemporer secara eksplisit, sehingga hasil penelitian tidak jatuh menjadi parafrasa Aristoteles atau sekadar kompilasi literatur desain mutakhir. Dengan cara ini, artikel berupaya menjaga jarak dari dua kelemahan umum studi konseptual, yakni abstraksi normatif yang lepas dari bahan bacaan dan eklektisisme kutipan yang tidak menghasilkan kerangka analitis yang stabil.

Untuk menjamin validitas interpretasi dalam hermeneutika filosofis ini, naskah menggunakan matriks empat pertanyaan operasional: (1) ontologi objek, (2) legitimasi pengetahuan, (3) orientasi nilai, dan (4) konstruksi subjek. Proses dialogis dilakukan dengan membenturkan logika operasional artefak digital (seperti algoritma *infinite scroll*) terhadap kategori *theoretike* dan *praktike* untuk mengidentifikasi titik-titik distorsi ontologisnya. Pertanyaan operasional tersebut kemudian diturunkan menjadi matriks pembacaan yang dipakai untuk menilai gejala distorsi maupun arah pemulihan seni-desain sebagaimana diringkas pada Tabel 2.

Hasil dan Pembahasan

Krisis Ontologis Seni-Desain dalam Ekonomi Atensi dan AI Generatif

Hasil pembacaan menunjukkan bahwa persoalan inti seni-desain kontemporer bukan semata bertambahnya tekanan pasar, melainkan bergesernya status desain itu sendiri: dari praktik pembentukan makna menjadi perangkat optimasi perilaku. Dalam horizon ini, desain tidak lagi terutama dinilai dari kemampuannya membuka pengalaman, membangun kebijaksanaan material, atau memperluas kemungkinan hidup bersama, melainkan dari kapasitasnya memaksimalkan engagement, retensi, konversi, dan efisiensi keputusan. Pergeseran tersebut membuat desain mudah disamakan dengan *techné* dalam pengertian paling sempit, yakni keterampilan teknis untuk mencapai keluaran tertentu seefektif mungkin. Jika kecenderungan ini dibiarkan, martabat keilmuan seni-desain menyusut menjadi kecakapan rekayasa antarmuka, sementara pertanyaan mengenai arah, nilai, dan bentuk kehidupan yang diproduksinya tersingkir dari pusat disiplin.

Temuan ini sejalan dengan literatur mutakhir yang menempatkan desain sebagai lokasi pertarungan etis yang nyata. Donia dan Shaw (2021) menegaskan bahwa literatur etika desain masih terpecah antara pendekatan berbasis nilai, alat, dan metode, sedangkan Dindler et al. (2022) menunjukkan bahwa dalam praktik profesional etika sering dinegosiasikan tanpa fondasi reflektif yang kokoh. Kelly dan Kelly (2024) bahkan mengingatkan bahwa kode etik profesi pun dapat mereduksi etika menjadi prosedur administratif yang tidak cukup menumbuhkan akuntabilitas substantif. Artinya, masalahnya bukan sekadar kurangnya aturan, tetapi absennya arsitektur pengetahuan yang mampu menempatkan etika di jantung praktik desain.

Pada level antarmuka digital, reduksi tersebut tampil sangat nyata. Monge Roffarello et al. (2023) menunjukkan bahwa attention-capture deceptive designs bekerja dengan menggabungkan teknik visual, temporal, dan psikologis untuk mempertahankan perhatian pengguna. Dalam rezim ini, fitur, warna, notifikasi, dan alur interaksi tidak netral; semuanya disusun agar pengguna tetap tinggal lebih lama, kembali lebih sering, dan menyerahkan lebih banyak data atau respons. Bhargava dan Velasquez (2021) memberi bahasa moral yang tegas untuk fenomena ini: desain adiktif tidak sekadar efektif secara bisnis, tetapi juga dapat menjadi bentuk eksploitasi terhadap kerentanan pengguna. Ketika prinsip tersebut menyusup ke banyak praktik seni-desain digital, maka desain kehilangan

orientasi *praktike* dan berhenti bertanya apakah hasil kerjanya sungguh meningkatkan kualitas hidup manusia.

Kemunculan AI generatif memperdalam krisis tersebut karena artefak desain tidak lagi hanya mengarahkan perhatian pengguna, tetapi juga mulai mengambil bagian dalam proses konseptualisasi, visualisasi, bahkan pengambilan keputusan kreatif. Erickson (2024) menunjukkan bahwa AI menggeser konfigurasi kerja kreatif melalui redistribusi otoritas antara manusia, model komputasional, dan infrastruktur data. Sejalan dengan itu, Ho (2024) serta Mapes dan Park Lee (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam desain menghadirkan persoalan atribusi, bias algoritmik, akuntabilitas, dan identitas profesional yang tidak dapat diselesaikan hanya melalui peningkatan efisiensi produksi. Dengan demikian, AI generatif bukan sekadar alat baru (*toolset*), melainkan medium yang mengubah cara pengetahuan desain dibentuk, divalidasi, dan diwujudkan. Dalam istilah Aristotelian, masalahnya bukan hanya perluasan *technē*, melainkan kecenderungan ketika *poietike* terlepas dari *praktike*, sehingga keberhasilan desain direduksi menjadi kemampuan menghasilkan keluaran visual secara cepat tanpa pertimbangan mengenai *telos* dan dampak etisnya. Oleh sebab itu, krisis AI generatif perlu dibaca bukan sebagai persoalan teknis semata, melainkan sebagai persoalan ontologis mengenai siapa yang sesungguhnya memikul tanggung jawab moral atas tindakan kreatif ketika keputusan estetis dimediasi oleh sistem algoritmik.

Jika dibaca secara lebih tajam, problem ini juga menandai perubahan status kritik. Pada banyak riset dan praktik desain, kritik sering diarahkan untuk memperbaiki user journey atau menyempurnakan kinerja sistem, bukan untuk mempertanyakan orientasi normatif sistem itu sendiri. Akibatnya, desain yang secara etis problematik dapat tetap dipuji sebagai inovatif selama ia efektif mencapai target institusional. Dalam situasi inilah seni-desain berisiko kehilangan fungsi kritisnya sebagai disiplin kebudayaan dan berubah menjadi bahasa visual dari rasionalitas pasar.

Restorasi Arsitektur Pengetahuan Seni-Desain

Pembacaan terhadap Aristotle memungkinkan krisis tersebut dirumuskan lebih presisi. Dalam horizon Aristotelian, pengetahuan tidak tunggal. *Theoretike* berurusan dengan kebenaran dan prinsip; *poietike* berurusan dengan pembuatan; *praktike* berurusan dengan tindakan yang bernilai etis dan politis. Kekuatan kategorisasi ini terletak pada kemampuannya mencegah kekacauan konseptual: tidak semua pengetahuan direduksi menjadi pembuktian proposisional, tetapi juga tidak semua tindakan praktis diserahkan begitu saja pada spontanitas teknis. Dalam konteks seni-desain, kerangka ini menunjukkan bahwa produksi artefak hanya dapat dipahami secara utuh jika *poietike* tetap terhubung dengan pertanyaan teoritis mengenai hakikat objek yang dibuat, sekaligus terikat pada pertanyaan praktis mengenai akibatnya bagi kehidupan bersama.

Dari sini tampak bahwa persoalan seni-desain kontemporer sesungguhnya berupa dislokasi internal antara tiga ranah tersebut. Banyak diskursus desain masih memelihara dimensi *poietike* dalam bentuk keterampilan membuat, prototyping, dan iterasi; sebagian lain merawat *theoretike* dalam bentuk perdebatan desain, metodologi, atau kritik budaya. Namun, *praktike* kerap hadir secara lemah: ia disebut dalam jargon “human-centered”, “responsible”, atau “inclusive”, tetapi tidak sungguh-sungguh mengatur keputusan desain sejak awal. Akibatnya, teori dapat menjadi dekorasi konseptual, sedangkan pembuatan berubah menjadi mesin teknis yang diarahkan oleh target eksternal. Tabel 1 memperlihatkan bangunan pengetahuan yang diusulkan artikel ini, yakni integrasi antara *theoretike*, *poietike*, dan *praktike* di bawah pengaruh *phronesis* menuju *eudaimonia*.

Kerangka ini memberi keuntungan analitis yang nyata. Pertama, ia memungkinkan seni-desain dibaca bukan hanya sebagai disiplin penciptaan, tetapi sebagai praktik duniawi yang memproduksi mode keberadaan tertentu. Kedua, ia mencegah pembahasan etika terjatuh menjadi moralisme eksternal karena etika ditempatkan sebagai dimensi internal dari arsitektur pengetahuan itu sendiri. Ketiga, ia membantu membedakan antara *technē* sebagai kecakapan instrumental dan *poietike* sebagai penciptaan yang tetap berelasi dengan horizon nilai. Perbedaan ini penting karena banyak kritik terhadap desain kontemporer sebenarnya tidak ditujukan pada kemampuan teknisnya, melainkan pada pemutusan kemampuan teknis itu dari orientasi praktis yang lebih luas.

Literatur desain mutakhir memberi dukungan kuat terhadap kebutuhan restorasi ini. Rosén et al. (2022) memperlihatkan bahwa desain yang belajar dari gardening tidak berangkat dari dominasi atas objek, melainkan dari perhatian pada relasi, ritme, dan perawatan. Saha dan Nusem (2024) menegaskan bahwa ontological design, speculative design, dan transition design sama-sama berupaya menggeser desain dari artefak menuju kondisi kemungkinan hidup bersama. Collins et al. (2024) menunjukkan bahwa dalam sistem algoritmik, desain yang baik bukan hanya desain yang mulus dipakai, tetapi juga desain yang memberi ruang bagi contestation dan repair. Ketiga arah ini pada dasarnya menuntut bangunan pengetahuan yang tidak lagi berhenti pada *poietike* semata. Dalam bahasa Aristotelian, mereka menuntut pengaktifan kembali *praktike* di dalam desain.

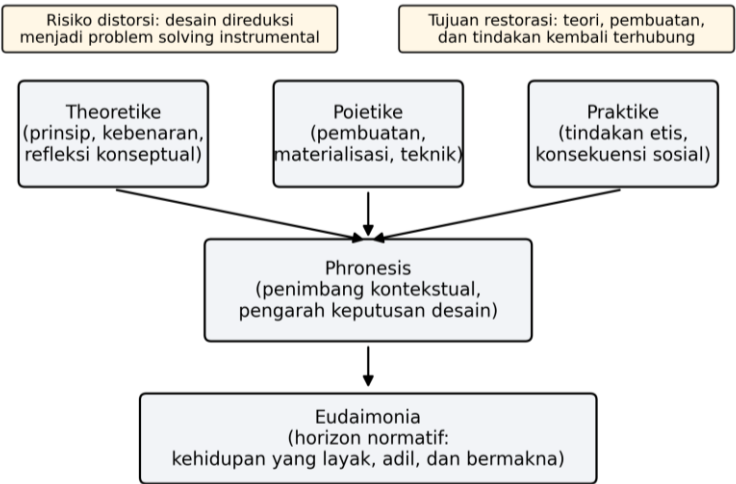


Diagram 1. Arsitektur pengetahuan seni-desain dalam kerangka *Prote Philosophia* Aristotelian
Sumber: Dikembangkan penulis berdasarkan Aristotle (2009, 2016) serta elaborasi literatur desain kontemporer.

Tabel 2. Matriks analisis *Prote Philosophia* untuk membaca seni-desain kontemporer

Dimensi	Pertanyaan analitis	Gejala distorsi kontemporer	Arah pemulihan
<i>Theoretike</i>	Kebenaran/kerangka apa yang dipakai untuk memahami desain?	Desain dipersempit menjadi teknik optimasi, metrik performa, atau justifikasi pasar.	Desain dibaca sebagai praktik pemaknaan yang perlu fondasi konseptual dan kritik epistemik.
<i>Poietike/techne</i>	Apa yang dibuat, dengan logika material dan prosedural seperti apa?	Keberhasilan direduksi menjadi efisiensi interaksi, engagement, kecepatan produksi, atau otomasi.	Pembuatan dipahami sebagai tindakan kreatif yang harus tunduk pada tujuan yang patut secara etis.
<i>Praktike</i>	Konsekuensi etis-politik apa yang dibentuk oleh desain terhadap subjek dan relasi sosial?	Dampak etis hadir sebagai catatan tambahan setelah artefak dianggap selesai.	Dimensi etis diposisikan sebagai inti evaluasi sejak awal proses perancangan dan riset.
<i>Phronesis</i>	Siapa yang menilai kepatutan, batas, dan <i>telos</i> dari tindakan mendesain?	Desainer diposisikan sebagai operator sistem, bukan penimbang moral situasional.	Desainer dipulihkan sebagai subjek reflektif yang menimbang konflik nilai demi kebaikan bersama.

Sumber: Disusun berdasarkan pembacaan hermeneutika filosofis atas Aristotle (2009, 2016) dan dialog dengan literatur desain kontemporer.

Untuk memperjelas relasi tersebut, Tabel 2 adalah susunan matriks pertanyaan analitis yang dapat dipakai ketika membaca artefak atau proyek desain. Matriks ini penting karena banyak tulisan tentang etika desain berhenti pada seruan normatif, sedangkan banyak tulisan tentang praktik desain berhenti pada deskripsi proses. Dengan menempatkan pertanyaan ontologis, epistemologis, dan

aksiologis dalam satu bidang baca, artikel ini menunjukkan bahwa kritik desain harus selalu bergerak lintas level: dari apa yang dibuat, ke bagaimana pembenaran diberikan, hingga kepada kehidupan macam apa yang diperkuat oleh desain tersebut. Bangunan relasi antara *theoretike*, *poietike*, *praktike*, *phronesis*, dan orientasi *eudaimonia* yang menjadi hasil sintesis artikel ini divisualisasikan dalam bentuk diagram pada Diagram 1.

Phronesis sebagai Regulator Telos Desain

Sebelum memasuki pembahasan mengenai *phronesis*, perlu ditegaskan bahwa penerapan kerangka Aristotelian pada seni-desain digital tidak dimaksudkan sebagai pemindahan historis secara literal dari dunia kriya klasik ke dunia komputasional, melainkan sebagai pembacaan atas kesinambungan struktur ontologis tindakan merancang. Dalam horizon Aristoteles, *hyle* bukan sekadar benda fisik, melainkan substrat yang memungkinkan suatu bentuk (*morphe*) diwujudkan melalui aktivitas *poietike*. Pada desain kontemporer, fungsi ontologis tersebut tidak lagi dijalankan terutama oleh kayu, batu, atau logam, melainkan oleh piksel, struktur algoritma, basis data, protokol perangkat lunak, dan konfigurasi antarmuka yang menjadi material kerja desainer. Materialitas digital memang tidak hadir sebagai objek yang kasatmata, tetapi tetap memiliki daya mediasi yang membentuk persepsi, tindakan, relasi sosial, dan pengalaman manusia. Oleh karena itu, perubahan medium dari material fisik menuju material digital tidak membatalkan relevansi kategori Aristotelian; sebaliknya, justru memperlihatkan bahwa persoalan pokok seni-desain tetap sama, yakni bagaimana *techne* memberi bentuk pada *hyle* demi mencapai *telos* yang layak. Atas dasar inilah *phronesis* menjadi syarat yang tidak dapat dihindari, karena setiap tindakan memberi bentuk—baik terhadap materi fisik maupun arsitektur algoritmik—selalu sekaligus merupakan tindakan yang mengandung konsekuensi etis dan politis.

Jika integrasi tiga ranah pengetahuan itu menjadi syarat pertama, maka syarat keduanya adalah kehadiran *phronesis*. Dalam pembacaan artikel ini, *phronesis* bukan sekadar “etika profesi” atau “niat baik” perancang, melainkan kapasitas untuk menilai secara kontekstual apa yang patut dibuat, kapan sesuatu harus dibatasi, dan bagaimana konflik nilai dinegosiasikan tanpa kehilangan orientasi pada kebaikan bersama. *Phronesis* berbeda dari kepatuhan prosedural. Ia bekerja ketika desainer harus memutuskan, misalnya, apakah fitur yang meningkatkan keterlibatan pengguna justru mengikis otonomi mereka; apakah personalisasi memperluas akses atau mempersempit horizon pilihan; atau apakah otomatisasi kreatif mempercepat produksi sambil mendegradasi nilai kerja manusia.

Dalam diskursus etika desain, kebutuhan akan *phronesis* ini sebenarnya sudah tersirat. Dindler et al. (2022) menemukan bahwa desainer sering mengandalkan percakapan, penilaian situasional, dan sensitivitas moral yang tidak selalu tertangkap oleh toolkit etika formal. Donia dan Shaw (2021) juga memperlihatkan keterbatasan pendekatan yang terlalu fokus pada nilai sebagai daftar prinsip tanpa memperhatikan bagaimana nilai dipraktekkan dan dipertentangkan dalam situasi nyata. Temuan tersebut menunjukkan bahwa etika desain membutuhkan kapasitas penimbang, bukan hanya seperangkat aturan. Di sinilah *phronesis* menjadi konsep yang lebih kuat daripada sekadar compliance, sebab ia menuntut integrasi antara pengetahuan teoritis, pembacaan situasi, dan keputusan praksis.

Phronesis juga memperjelas *telos* desain. Tanpa *telos* yang jelas, desain akan mudah tunduk pada tujuan yang paling mudah diukur, yakni klik, waktu layar, ekspansi pasar, atau percepatan produksi. Kerangka Aristotelian mengingatkan bahwa tujuan akhir praktik manusia bukanlah akumulasi indikator, melainkan *eudaimonia*: kondisi hidup yang baik, layak, dan bernilai. Bagi seni-desain, ini berarti keberhasilan tidak cukup diukur dari keberfungsian artefak atau kecanggihan sistem, tetapi juga dari sejauh mana ia memfasilitasi perhatian yang sehat, relasi yang adil, ruang interpretasi yang tidak manipulatif, dan kemungkinan bertindak yang tidak melucuti otonomi subjek. Dengan kata lain, *eudaimonia* menggeser pertanyaan desain dari “bagaimana membuat pengguna terus bertahan?” menjadi “bagaimana membuat dunia yang dirancang tetap layak dihuni?”

Di sinilah *phronesis* membedakan diri dari virtue signaling institusional. Banyak organisasi hari ini mengadopsi bahasa etika, keberlanjutan, atau tanggung jawab tanpa mengubah metrik sukses yang mendasari keputusan desain. *Phronesis* menolak keterputusan tersebut karena ia menuntut keputusan praktis yang konkret, termasuk keberanian untuk membatasi fitur, menolak optimasi

tertentu, atau mendefinisikan ulang keberhasilan produk. Secara operasional, desainer yang mempraktikkan *phronesis* tidak akan berhenti pada pertanyaan apakah sebuah antarmuka "mudah digunakan", melainkan apakah antarmuka tersebut memberikan ruang bagi pengguna untuk berhenti, berpikir, dan bertindak secara sadar. Karena itu, kehadiran *phronesis* ke dalam seni-desain bukan langkah sentimental, melainkan reposisi kriteria evaluasi yang sangat material dan teknis.

Contoh Pendalaman Analisis: *Infinite scroll* sebagai Gejala Distorsi Ontologis

Untuk menunjukkan kegunaan kerangka ini, diperlukan penerapan secara ilustratif pada fitur *infinite scroll*. Dalam banyak pembahasan populer, *infinite scroll* biasanya dibaca sebagai inovasi pengalaman pengguna: ia mengurangi friksi navigasi, menjaga kontinuitas atensi, dan memudahkan eksplorasi konten. Pembacaan semacam itu benar pada level tertentu, tetapi tetap dangkal karena berhenti pada efisiensi interaksi. Jika dibaca melalui kerangka *Prote Philosophia*, *infinite scroll* justru memperlihatkan bagaimana satu keputusan antarmuka menggabungkan persoalan visual, temporal, etis, dan ontologis sekaligus.



Diagram 2. Studi Kasus Visual: *Infinite Scroll* pada Antarmuka Feed

Contoh anotasi visual untuk menunjukkan kedalaman analisis dari level antarmuka hingga implikasi etis

Pada level *poietike*, *infinite scroll* tampak sebagai keberhasilan desain yang sangat efektif. Ia menyatukan struktur visual feed, logika pemuatan konten, dan ritme interaksi jari-ke-layar ke dalam pengalaman yang nyaris tanpa jeda. Namun keberhasilan teknis ini harus dipertanyakan kembali pada level *theoretike*: asumsi apa tentang pengguna dan tentang “pengalaman yang baik” yang dibangun oleh desain semacam itu? Monge Roffarello et al. (2023) memperlihatkan bahwa banyak *attention-capture deceptive designs* bekerja dengan menghapus sinyal batas, memanfaatkan *reward variability*, dan menunda keputusan berhenti. Dalam istilah ontologis, pengguna tidak lagi diperlakukan terutama sebagai subjek yang bermaksud, tetapi sebagai aliran perhatian yang harus dipertahankan.

Ketika kerangka analisis diperdalam ke level *praktike*, persoalan menjadi lebih serius. *Infinite scroll* bukan hanya memfasilitasi konsumsi konten, tetapi membentuk habitus temporal tertentu: waktu dipecah menjadi rangkaian respons mikro, jeda reflektif dipersempit, dan keputusan untuk berhenti menjadi semakin mahal secara psikologis. Monge Roffarello dan De Russis (2023) menunjukkan bahwa problem digital *well-being* muncul justru karena desain sistem terlalu sering mengandalkan pengaturan diri pengguna sebagai benteng terakhir. Bhargava dan Velasquez (2021)

mengingatkan bahwa ketika platform secara sistematis memanfaatkan kerentanan semacam ini, maka persoalannya telah bergeser dari preferensi pribadi ke wilayah eksploitasi moral. Dari sini terlihat bahwa fitur yang tampak banal secara visual sesungguhnya bekerja sebagai mekanisme pembentukan subjek yang sangat kuat.

Diagram 2 merangkum kedalaman analisis yang diajukan dalam artikel ini. Ia merupakan simulasi antarmuka infinite scroll dengan anotasi lapisan analisis visual-etis yang disusun untuk kepentingan ilustrasi analitis berdasarkan Bhargava dan Velasquez (2021), Nelissen dan Funk (2022), serta Monge Roffarello et al. (2023, 2025). Analisis visual tidak berhenti pada morfologi antarmuka—seperti tata letak feed, kontinuitas gambar, atau minimnya tombol—melainkan bergerak ke logika operasional (bagaimana sistem mempertahankan arus), ke konstruksi subjek (jenis pengguna seperti apa yang diasumsikan dan diproduksi), dan ke *telos* sosial (nilai apa yang diam-diam diprioritaskan). Dengan pendekatan ini, fitur interface tidak dibaca sebagai detail teknis yang terisolasi, tetapi sebagai simpul tempat teori, pembuatan, dan tindakan bertemu.

Dari perspektif *phronesis*, pertanyaan yang muncul bukan “bolehkah *infinite scroll* dipakai atau tidak”, melainkan “dalam kondisi apa, untuk tujuan apa, dan dengan perlindungan normatif apa fitur semacam ini dapat dibenarkan?” Pertanyaan ini penting karena menolak dua ekstrem sekaligus: penolakan moral total yang anti-teknologi dan penerimaan teknis total yang menganggap desain cukup dinilai dari performa. *Phronesis* menuntut desainer menguji apakah keberhasilan *poietike* tetap selaras dengan praktik hidup yang lebih baik. Jika tidak, desain perlu direvisi, diberi jeda, dibatasi, atau diarahkan ulang.

Pendalaman analisis visual dan relasional atas *infinite scroll* yang dikembangkan dalam artikel ini divisualisasikan dalam bentuk diagram pada Diagram 2 melalui simulasi antarmuka feed yang dianotasi secara langsung. Pilihan ini sengaja diambil agar pembacaan visual tidak berhenti pada uraian abstrak, tetapi memperlihatkan secara konkret titik-titik antarmuka yang bekerja sebagai mekanisme penangkapan perhatian.

Studi Kasus Tambahan: *Consent banner* sebagai Arsitektur Pilihan Asimetris

Agar kerangka *Prote Philosophia* tidak hanya bekerja pada antarmuka berbasis feed, artikel menambahkan ilustrasi kedua berupa *consent banner* atau cookie banner. Di permukaan, banner semacam ini tampak sebagai mekanisme kepatuhan yang netral: pengguna diberi informasi, lalu diminta memilih. Namun, dalam banyak praktik digital, struktur pilihannya justru dibangun sebagai *choice architecture* yang mengarahkan keputusan sebelum pengguna sempat mempertimbangkan makna persetujuan itu sendiri. Brennncke (2024) menunjukkan bahwa *online choice architectures* dapat mengeksploitasi bias perilaku ketika susunan pilihan, penekanan visual, dan jalur tindakan dirancang sedemikian rupa sehingga otonomi pengambilan keputusan melemah. Sebagai konsekuensi, banner persetujuan bukan sekadar perangkat administratif, melainkan locus tempat persoalan visual, hukum, etika, dan kuasa bertemu secara konkret.

Pada level visual, *consent banner* sering menampilkan tombol “terima semua” dengan ukuran paling besar, warna paling kontras, dan posisi paling mudah dijangkau, sedangkan opsi menolak, mengelola preferensi, atau membaca rincian kebijakan ditempatkan dalam bentuk yang lebih redup dan lebih memerlukan usaha. Kollmer dan Eckhardt (2023) menjelaskan bahwa *dark patterns* bekerja justru melalui desain antarmuka yang memanfaatkan struktur pilihan, bukan semata melalui konten pesan. Sejalan dengan itu, Trzaskowski (2024) menegaskan bahwa *manipulation by design* terjadi ketika arsitektur pilihan digital mengubah perilaku melalui tata letak, urutan langkah, dan penonjolan visual yang tidak netral. Artinya, *poietike* bekerja sangat efektif karena banner berhasil mengarahkan tindakan secara cepat; tetapi efektivitas teknis tersebut belum tentu selaras dengan *praktike* yang baik, yakni praktik yang menjaga deliberasi, pemahaman, dan kemungkinan memilih secara layak.

Dari perspektif *phronesis*, pertanyaan kritisnya bukan apakah banner persetujuan diperlukan atau tidak, melainkan apakah desain persetujuan tersebut sungguh membuka ruang pertimbangan, atau justru menyusun kondisi visual yang membuat pilihan tertentu terasa paling mudah dan paling otomatis. Pada titik ini, *consent* diperlakukan bukan sebagai tindakan reflektif, melainkan sebagai

throughput (kecepatan kerja nyata) yang harus segera diselesaikan agar aliran interaksi dapat terus berlangsung. Kasus ini memperluas argumentasi artikel: jika *infinite scroll* menunjukkan bagaimana perhatian dipertahankan tanpa batas, maka *consent banner* menunjukkan bagaimana keputusan normatif dapat dipercepat sebelum refleksi terbentuk. Keduanya sama-sama memperlihatkan bahwa persoalan desain bukan hanya apa yang dibuat, tetapi juga jenis subjek seperti apa yang diandaikan dan dibentuk oleh antarmuka.

Diagram 3 adalah simulasi *consent banner* dengan anotasi arsitektur pilihan visual-etis. Diagram itu disusun untuk kepentingan ilustrasi analitis berdasarkan Brenncke (2024), Kollmer dan Eckhardt (2023), serta Trzaskowski (2024) yang memvisualisasikan kasus tersebut melalui simulasi *consent banner* yang dianotasi langsung pada titik-titik visual kunci. Pilihan simulasi dipertahankan agar analisis tetap dapat dibaca sebagai ilustrasi akademik, bukan sebagai kritik terhadap satu platform tertentu, sambil tetap menunjukkan secara konkret bagaimana warna, ukuran tombol, beban klik, dan posisi elemen menyusun asimetri pilihan.

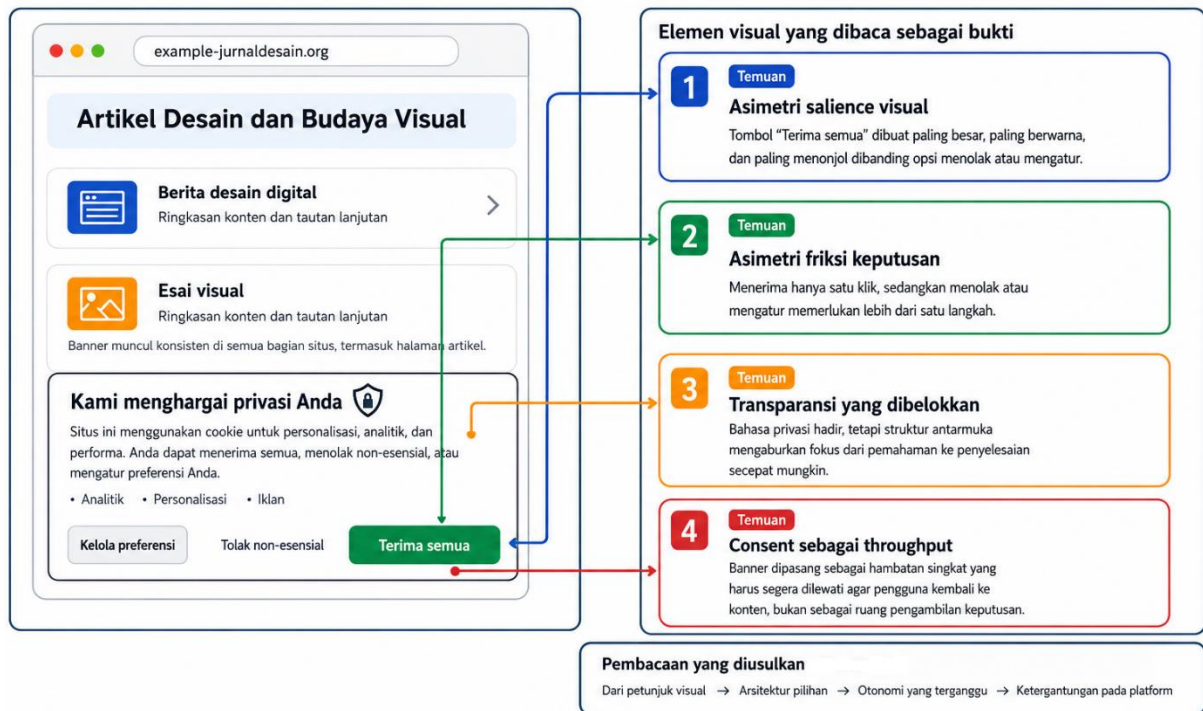


Diagram 3. Studi Kasus Visual: Banner Persetujuan (*Consent Banner*) dengan pilihan Asimetris
Contoh analisis antarmuka privasi untuk menunjukkan bagaimana pilihan diarahkan sebelum refleksi terbentuk

Contoh Pendalaman Analisis: AI Generatif sebagai Mediasi Ontologis Kreativitas

Untuk menguji konsistensi kerangka *Prote Philosophia*, analisis perlu diperluas pada artefak AI generatif. Berbeda dengan *infinite scroll* atau *consent banner* yang terutama memediasi perilaku pengguna, AI generatif memediasi proses penciptaan itu sendiri. Kasus sederhana dapat ditemukan pada penggunaan sistem *text-to-image* dalam praktik desain komunikasi visual. Melalui serangkaian *prompt*, model menghasilkan berbagai alternatif visual dalam hitungan detik sehingga sebagian besar eksplorasi bentuk dialihkan kepada proses komputasional. Pada tingkat *poietike*, perkembangan ini tampak sebagai keberhasilan luar biasa karena meningkatkan kecepatan produksi, memperluas variasi visual, dan menurunkan hambatan teknis dalam proses perancangan. Namun, pembacaan semacam itu masih berhenti pada efektivitas instrumental.

Melalui matriks *Prote Philosophia*, persoalan yang muncul jauh lebih mendasar. Pada dimensi *theoretike*, pertanyaan utama bukan lagi bagaimana AI menghasilkan gambar, melainkan bagaimana sistem membentuk kriteria mengenai apa yang dianggap sebagai representasi visual yang "baik".

Model generatif bekerja melalui pola statistik yang dipelajari dari korpus data berskala besar sehingga preferensi visual, kategori budaya, bahkan stereotip sosial yang terdapat dalam data pelatihan berpotensi direproduksi sebagai keluaran yang tampak objektif. Dalam konteks ini, bias algoritmik bukan sekadar kesalahan teknis, tetapi konsekuensi ontologis dari cara pengetahuan dibentuk melalui seleksi data dan probabilitas. Floridi (2019; 2020) menegaskan bahwa AI yang etis harus dirancang agar memajukan kesejahteraan manusia, menjamin keadilan, serta menjaga akuntabilitas dalam keseluruhan siklus pengembangannya, bukan hanya menghasilkan keluaran yang efisien.

Pada dimensi **praktike**, persoalan berpindah kepada pertanggungjawaban moral. Ketika ilustrasi yang dihasilkan AI mengandung bias representasi, plagiarisme gaya, atau mengabaikan konteks budaya tertentu, tanggung jawab tidak dapat dialihkan kepada algoritma semata. Sebagaimana dijelaskan Verbeek (2011), teknologi selalu memediasi tindakan moral manusia; artefak bukan agen moral yang otonom, tetapi ikut membentuk horizon persepsi, pilihan, dan tindakan etis penggunaannya. Karena itu, AI generatif harus dipahami sebagai mitra mediasi yang memperluas sekaligus membatasi kemungkinan tindakan manusia. Desainer tetap merupakan subjek moral yang berkewajiban menilai apakah keluaran AI layak dipakai, perlu direvisi, atau justru harus ditolak karena bertentangan dengan tujuan etis perancangan.

Pembacaan hermeneutis terhadap *infinite scroll* menjadi semakin tajam apabila dikaitkan dengan pembedaan ontologis Aristoteles antara **peras** (*limit* atau batas) dan **apeiron** (*the unlimited*). Dalam *Metaphysics*, bentuk (*form*) memperoleh identitas justru karena memiliki batas yang membuat sesuatu menjadi selesai, dapat dikenali, dan layak dinilai, sedangkan yang tak terbatas cenderung tetap berada dalam keadaan yang tidak pernah mencapai penyelesaian. *Infinite scroll* bekerja dengan logika yang berlawanan: ia secara sistematis menghapus titik henti sehingga pengalaman pengguna terus bergerak dalam aliran konten yang nyaris tanpa akhir. Dari sudut pandang *Prote Philosophia*, persoalannya bukan semata-mata durasi penggunaan yang semakin panjang, melainkan hilangnya **peras** sebagai syarat ontologis bagi refleksi, pertimbangan, dan pengambilan keputusan yang bijaksana. Ketika batas pengalaman dihapus demi keberlangsungan interaksi tanpa akhir, **techne** tidak lagi mengarahkan tindakan menuju **telos**, tetapi mempertahankan subjek dalam horizon **apeiron**, yaitu keadaan yang terus-menerus terbuka tanpa penyelesaian yang memungkinkan aktualisasi **phronesis**.

Di sinilah **phronesis** memperoleh relevansi operasional. *Prompt engineering* tidak cukup dipahami sebagai keterampilan menyusun instruksi agar model menghasilkan gambar yang lebih presisi, melainkan sebagai praktik pertimbangan moral mengenai tujuan penggunaan AI, kualitas sumber pengetahuan yang dimobilisasi, serta konsekuensi sosial dari artefak yang dihasilkan. Seorang desainer yang mengaktifkan **phronesis** tidak hanya bertanya apakah suatu *prompt* menghasilkan visual yang menarik atau cepat diproduksi, tetapi juga apakah proses tersebut menghormati keberagaman budaya, meminimalkan reproduksi bias, menjaga transparansi, dan mendukung kehidupan bersama yang lebih baik. Dengan demikian, *Prote Philosophia* memperlihatkan bahwa AI generatif tidak menghapus kreativitas manusia, tetapi menuntut reposisi desainer sebagai penimbang moral yang secara reflektif mengarahkan kemampuan **techne** menuju **eudaimonia**. Keberhasilan desain akhirnya tidak diukur oleh banyaknya citra yang dapat diproduksi algoritma, melainkan oleh sejauh mana mediasi algoritmik tetap berada di bawah pengarahan kebijaksanaan praktis manusia.

Implikasi bagi Riset dan Pendidikan Seni-Desain

Temuan konseptual di atas membawa implikasi langsung bagi riset seni-desain. Pertama, riset tidak cukup hanya mendeskripsikan artefak atau merayakan inovasi metodologis; ia harus mampu menjelaskan struktur pengetahuan yang membuat artefak itu mungkin serta nilai yang diembannya. Dalam hal ini, pemisahan kaku antara “hasil” sebagai deskripsi objek dan “diskusi” sebagai tambahan teoritis sering kali tidak memadai bagi studi desain yang serius. Yang diperlukan justru sintesis analitis yang terus-menerus menghubungkan bukti, konsep, dan implikasi. Namun, sintesis itu tetap harus disiplin: uraian tentang objek, mekanisme desain, dan argumen teoretis harus saling menopang, bukan bercampur menjadi deklarasi normatif tanpa dasar.

Kedua, kerangka *Prote Philosophia* mendorong riset visual untuk memperlakukan gambar, antarmuka, dan artefak sebagai bukti ilmiah, bukan sekadar ornamen ilustratif. Dalam artikel ini, contoh *infinite scroll* dan *consent banner* sengaja dipakai untuk menunjukkan bahwa *visual literacy* ilmiah menuntut lebih dari sekadar mendeskripsikan “apa yang terlihat”. Analisis yang memadai harus menanyakan bagaimana bentuk visual mengatur tindakan, bagaimana struktur temporal atau arsitektur pilihan diimplikasikan oleh desain, bagaimana relasi kuasa disamarkan atau dinormalisasi, dan jenis subjek apa yang dipanggil oleh antarmuka tersebut. Tanpa langkah ini, riset visual mudah jatuh menjadi inventaris deskriptif yang miskin bobot epistemik.

Ketiga, pendidikan seni-desain perlu direorientasikan. Ho (2024), Mapes dan Park Lee (2024), dan Vesti et al. (2024) menunjukkan bahwa kehadiran AI generatif dan perluasan medan etika desain menuntut pendidikan desain membangun literasi etis, bukan sekadar literasi alat. Hal itu berarti kurikulum tidak cukup mengajarkan software, metode proyek, dan presentasi portofolio, tetapi juga harus melatih kemampuan membaca *telos* desain, mengidentifikasi konflik nilai, dan mempertanggungjawabkan keputusan visual maupun sistemik. *Phronesis*, karena itu, bukan tambahan “*soft skill*”; ia adalah kompetensi inti yang menjaga agar keunggulan teknis tidak berubah menjadi kecakapan manipulatif.

Sebagai konsekuensi, restorasi martabat seni-desain tidak dicapai dengan menolak teknologi atau pasar secara simplistik. Yang dibutuhkan adalah reposisi fondasional: desain harus diakui kembali sebagai praktik pengetahuan yang memadukan teori, penciptaan, dan tindakan di bawah penilaian praktis yang bertanggung jawab. Hanya melalui cara itu seni-desain dapat mempertahankan relevansinya sebagai disiplin yang bukan saja membuat dunia tampak lebih menarik atau lebih efisien, tetapi juga lebih adil, lebih reflektif, dan lebih manusiawi.

Namun, artikel ini juga menyadari batasannya. Sebagai studi teoretis-konseptual, kerangka yang dibangun di sini belum menguji variasi historis, institusional, dan kultural praktik desain secara empiris. Oleh karena itu, kerangka *Prote Philosophia* sebaiknya dipahami sebagai perangkat pembacaan dan orientasi evaluatif, bukan formula universal yang dapat diterapkan secara identik pada semua konteks. Keterbatasan ini justru membuka ruang penting bagi riset lanjutan yang lebih empiris, komparatif, dan berbasis artefak visual yang spesifik.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa restorasi martabat seni-desain hanya mungkin dicapai jika disiplin ini mengintegrasikan kembali etika ke dalam arsitektur pengetahuannya, bukan sekadar sebagai lampiran etis di akhir proyek. Implikasi praktisnya bagi pendidikan desain adalah perlunya transisi dari sekadar literasi alat (*software-centric*) menuju pengembangan kompetensi *phronesis*—kemampuan desainer untuk menimbang konflik nilai di tengah gempuran ekonomi atensi dan otomatisasi AI. Desain harus dikembalikan fungsinya sebagai praktik duniawi yang menjaga agar dunia yang dirancang tetap layak huni dan menghargai otonomi manusia.

Kerangka *Prote Philosophia* Aristotelian yang diajukan artikel ini memberi dua sumbangan pokok. Pertama, ia menyediakan bahasa kategoris untuk membedakan keterampilan teknis, pengetahuan teoretis, dan tindakan etis tanpa memisahkannya secara artifisial. Kedua, ia menawarkan model analisis yang memperdalam pembacaan artefak visual dan antarmuka hingga ke level logika operasional, konstruksi subjek, dan tujuan sosialnya. Sebagai konsekuensi, martabat seni-desain hanya dapat dipulihkan jika disiplin ini mengembalikan *eudaimonia* sebagai horizon normatif praktik kreatif, bukan sekadar mengejar performa, kebaruan, atau retensi pengguna.

Penelitian lanjutan dapat menguji kerangka ini pada korpus yang lebih spesifik, seperti antarmuka platform sosial, sistem AI kreatif, desain komunikasi visual berbasis data, atau pedagogi studio desain. Arah tersebut penting agar kerangka konseptual yang dibangun di sini dapat diuji lebih jauh melalui pembacaan visual yang lebih rinci dan riset empiris yang memperhatikan konteks produksi, penggunaan, dan dampak sosial artefak desain.

Referensi

- Aristotle. (2009). *The Nicomachean ethics* (D. Ross, Trans.; L. Brown, Ed.). Oxford University Press. (Original work published ca. 340 B.C.E.).
- Aristotle. (2016). *Metaphysics* (C. D. C. Reeve, Trans.). Hackett Publishing.
- Bekker, T., Skovbjerg, H. M., Petersen, M. L., & Johry, A. (2025). Theory as design material: How design researchers use design skills to explore the malleability of theory. *International Journal of Design*, 19(2), 1-12. <https://doi.org/10.57698/v19i2.01>
- Bhargava, V. R., & Velasquez, M. (2021). Ethics of the attention economy: The problem of social media addiction. *Business Ethics Quarterly*, 31(3), 321-359. <https://doi.org/10.1017/beq.2020.32>
- Brenncke, M. (2024). A theory of exploitation for consumer law: Online choice architectures, *dark patterns*, and autonomy violations. *Journal of Consumer Policy*, 47, 127-164. <https://doi.org/10.1007/s10603-023-09554-7>
- Collins, R., Redström, J., & Rozendaal, M. (2024). The right to contestation: Towards repairing our interactions with algorithmic decision systems. *International Journal of Design*, 18(1), 95-106. <https://doi.org/10.57698/v18i1.06>
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Dindler, C., Krogh, P. G., Tikær, K., & Nørregård, P. S. (2022). Engagements and articulations of ethics in design practice. *International Journal of Design*, 16(2), 47-56. <https://doi.org/10.57698/v16i2.04>
- Donia, J., & Shaw, J. A. (2021). Ethics and values in design: A structured review and theoretical critique. *Science and Engineering Ethics*, 27(5), 57. <https://doi.org/10.1007/s11948-021-00329-2>
- Erickson, K. (2024). *AI and work in the creative industries: Digital continuity or discontinuity?* *Creative Industries Journal*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/17510694.2024.2421135>
- Floridi, L. (2019). What the near future of artificial intelligence could be. *Philosophy & Technology*, 32(1), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s13347-019-00345-y>
- Floridi, L. (2020). *The green and the blue: A new political ontology for a mature information society* (SSRN Working Paper No. 3831094). Social Science Research Network. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3831094>
- Floridi, L., Cows, J., King, T. C., & Taddeo, M. (2020). How to design AI for social good: Seven essential factors. *Science and Engineering Ethics*, 26(3), 1771–1796. <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00213-5>
- Ghassan, A. (2022). Designerly ways of speaking: Unpacking the discourse of Design Thinking. *The Design Journal*, 25(4), 596-616. <https://doi.org/10.1080/14606925.2022.2058450>
- Ho, J. C. F. (2024). *Communicating the use of generative AI to design students: Fostering ethics rather than teaching it*. In C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2024: Boston*, 23-28 June, Boston, USA. Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.731>
- Ho, J. C. F. (2024). *Communicating the use of generative AI to design students: Fostering ethics rather than teaching it*. In C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2024: Boston*, 23–28 June 2024. Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.731>
- Kelly, V., & Kelly, M. (2024). *With great power comes great responsibility: The discourse of conduct and ethics in professional design*. In C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2024: Boston*, 23-28 June, Boston, USA. Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.416>
- Kollmer, T., & Eckhardt, A. (2023). Dark patterns. *Business & Information Systems Engineering*, 65, 201-208. <https://doi.org/10.1007/s12599-022-00783-7>

- Mapes, B., & Park Lee, J. (2024). *AI in human-centered design: Ethical considerations*. In C. Gray, P. Hekkert, L. Forlano, & P. Ciuccarelli (Eds.), DRS2024: Boston, 23-28 June, Boston, USA. Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.1660>
- Mapes, B., & Park Lee, J. (2024). *AI in human-centered design: Ethical considerations*. In C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2024: Boston, 23–28 June 2024*. Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.527>
- Mazzi, F., & Floridi, L. (2023). Introduction: Understanding the ethics of artificial intelligence for the Sustainable Development Goals. In F. Mazzi & L. Floridi (Eds.), *The ethics of artificial intelligence for the Sustainable Development Goals* (pp. 3–7). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-40978-7_1
- Monge Roffarello, A., & De Russis, L. (2023). Achieving digital wellbeing through digital self-control tools: A systematic review and meta-analysis. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 30(4), 1-66. <https://doi.org/10.1145/3571810>
- Monge Roffarello, A., De Russis, L., & Lukoff, K. (2025). The digital attention heuristics: Supporting the user's attention by design. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 32(4), 1-41. <https://doi.org/10.1145/3725215>
- Monge Roffarello, A., Lukoff, K., & De Russis, L. (2023). Defining and identifying attention-capture deceptive designs in digital interfaces. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-19). ACM. <https://doi.org/10.1145/3544548.3580729>
- Nelissen, L. G. M., & Funk, M. (2022). Rationalizing dark patterns: Examining the process of designing privacy UX through speculative enactments. *International Journal of Design*, 16(1), 75-92. <https://doi.org/10.57698/v16i1.05>
- Rosén, A. P., Normark, M., & Wiberg, M. (2022). Towards more-than-human-centred design: Learning from gardening. *International Journal of Design*, 16(3), 21-36. <https://doi.org/10.57698/v16i3.02>
- Saha, T., & Nusem, E. (2024). Ecologies otherwise: Mapping ontological, speculative, and transition design discourses. *Design and Culture*, 16(2), 191-210. <https://doi.org/10.1080/17547075.2024.2335429>
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Trzaskowski, J. (2024). Manipulation by design. *Electronic Markets*, 34, Article 14. <https://doi.org/10.1007/s12525-024-00699-y>
- Verbeek, P.-P. (2011). *Moralizing technology: Understanding and designing the morality of things* (2nd ed.). The University of Chicago Press.
- Vesti, H. N., Laursen, L. N., & Tollestrup, C. (2024). Past, present and future of design ethics. In DRS2024: Research papers. *Design Research Society*. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.844>