



Analisis Resepsi Pekerja Kreatif Digital terhadap Penggunaan Artificial Intelligence dalam Peristiwa Colorado State Fair

Maulana Hierro Marendra

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: hierrom778@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|---|--|
| Article History Received: 2024-09-07 Revised: 2024-10-27 Published: 2024-11-15 Keywords: <i>Employee Reception Analysis;</i> <i>Digital Creative;</i> <i>Artificial Intelligence;</i> <i>Colorado State Fair.</i> | The Colorado State Fair is an open-air carnival with several events that everyone can participate in. Every year, the Colorado State Fair is held in the nation of the United States of America, specifically in Colorado. During the actual Colorado State Fair, there will be a youth competition. One of the organizers, Jason Allen, is a game designer who will be winning the youth competition in the digital youth competition category. Jason Allen uses a piece of artificial intelligence called Midjourney in this particular study. Jason Allen's success using AI in this way has caused some disagreements from other participants. Some people say that this is a kecurangan, and some others say that this is something that can happen right now. The purpose of this study is to understand the income and working conditions of digital creative professionals, specifically graphic designers and illustrators. Researchers use in-depth interviews or wawancaras to learn more about the phenomena under study. Many people believe that the aforementioned is true. However, it is imperative that artificial intelligence technology not be used in the creation of senior citizen artwork, particularly in any kind of formal presentation. There are many reports that claim artificial intelligence technology cannot replace creative work because human creativity must be preserved in order for the original work to be understood, and personal messages that need to be conveyed can be conveyed clearly and concisely. |

| Artikel Info | Abstrak |
|--|---|
| Sejarah Artikel Diterima: 2024-09-07 Direvisi: 2024-10-27 Dipublikasi: 2024-11-15 Kata kunci: <i>Analisis Resepsi Pekerja;</i> <i>Kreatif Digital;</i> <i>Artificial Intelligence;</i> <i>Colorado State Fair.</i> | Colorado State Fair adalah acara karnival yang di dalamnya terdapat serangkaian acara yang dapat diikuti oleh semua orang. Colorado State Fair diadakan setiap tahunnya di negara bagian Amerika Serikat, yaitu di Colorado. Di dalam acara Colorado State Fair sendiri terdapat perlombaan karya seni yang dimenangkan oleh seorang desainer game bernama Jason Allen yang memenangkan perlombaan seni dengan kategori karya seni digital. Dalam perlombaan tersebut Jason Allen menggunakan sebuah <i>Artificial Intelligence</i> yang bernama <i>Midjourney</i> . Dengan kemenangan Jason Allen yang menggunakan <i>AI</i> tersebut mengakibatkan beberapa perdebatan dari peserta lainnya. Ada yang menyebutkan bahwa hal tersebut merupakan kecurangan dan ada juga yang mengatakan bahwa hal tersebut boleh boleh saja. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pendapat dan tanggapan seorang pekerja kreatif digital terkhusus grafik desain dan ilustrtor. Peneliti menggunakan pendekatan <i>in depth interview</i> atau wawancara mendalam mengenai fenomena yang terjadi. Banyak yang beranggapan bahwa hal tersebut boleh boleh saja. Akan tetapi, seharusnya tidak menggunakan teknologi <i>artificial intelligence</i> dalam pembuatan karya seni, terutama dalam sebuah perlombaan. Serta banyak informan yang mengatakan bahwa teknologi <i>artificial intelligence</i> tidak dapat menggantikan pekerja kreatif seutuhnya, karena harus ada campur tangan dari manusia sendiri agar karya tersebut original, serta pesan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat sasaran. |

I. PENDAHULUAN

AI dapat mendesain dan mengedit sendiri sebuah foto menjadi gambar yang menakjubkan, atau bahkan dapat mengubah teks menjadi gambar yang menakjubkan. Hal itu terjadi di perlombaan di Colorado State Fair, yang diadakan setiap tahun di Pueblo, negara bagian Colorado. Akhir bulan Agustus adalah tanggal acara tahunan. Pada awalnya, Colorade State Fair

tidak terlalu besar untuk menjadi pameran negara bagian yang besar seperti sekarang ini. Bermula ketika Colorado menjadi negara bagian pada tahun 1876. Pada tahun 1869, sekitar 2.000 orang berkumpul di tempat yang disebut Pueblo untuk mengadakan pameran kuda. Ini adalah awal pameran negara bagian Colorado (Wikipedia, 2023). Colorado State Fair adalah acara tahunan. Pueblo, negara bagian Amerika

Serikat, adalah tempat Colorado State Fair diadakan. Secara umum, acara tersebut adalah pertunjukan seni dari berbagai jenis. Pameran dan kompetisi seni Seorang pekerja kreatif bernama Jason Allen, yang membuat karya digital dengan AI bernama Midjourney, memenangkan kompetisi tersebut.



Gambar 1. Jason Allen: Theatre D'Opera Spatial

Gambar tersebut merupakan karya yang dibuat Jason Allen menggunakan AI yang bernama Midjourney dan memenangkan perlombaan *Colorado State Fair* pada tahun 2022 dalam kategori lukisan, jahitan, dan patung. Kemenangan yang diraih oleh Jason Allen, menuai beberapa perdebatan dikalangan seniman digital. Ada yang beranggapan bahwa AI dapat digunakan sebagai alat untuk membuat suatu karya atau AI dapat digunakan sebagai bahan untuk referensi suatu karya. Ada juga yang merasa resah dan beranggapan negatif, karena AI dapat menggantikan posisi seniman digital, dan ada juga yang beranggapan bahwa apa yang dilakukan oleh Jason Allen adalah kecurangan.

Jason Allen berpendapat bahwa dia hanya menggunakan teknologi AI yang bernama Midjourney tersebut hanya untuk alat saja. Sama halnya seperti seorang seniman lukis yang menggunakan kuas untuk membuat suatu karya. Sebelum Allen membuat karya tersebut, Allen telah memikirkan bahwa karya apa yang akan dia ciptakan dalam kondisi tengah tengah antara bangun dan bermimpi. Jason Allen juga mengatakan bahwa dalam pembuatan karya tersebut dia menggunakan teknik menulis untuk memasukkannya kepada *prompt* Midjourney untuk memberikan perintah kepada AI Midjourney dalam pembuatan karya. Jason Allen menggunakan sebanyak 624 *prompt* kata untuk membuat karya tersebut. Hal tersebut ia gunakan untuk menambahkan warna, pencahayaan, detail, dan gaya dari karya yang diciptakan oleh Jason Allen.

Dalam penjurian karya tersebut, kedua dewan juri tidak mengetahui bahwa Jason Allen telah

menggunakan AI dalam pembuatan karya tersebut. Akan tetapi, jika kedua dewan juri tersebut mengetahui bahwa Jason Allen menggunakan AI, dewan juri tetap memberikan Jason Allen pada posisi pertama, dikarenakan dewan juri menilai karya tersebut melalui kisah yang diceritakan dalam karya yang berjudul *Theatre D'Opera Spatial*, serta semangat yang dapat muncul dalam karya tersebut.

Dengan kemunculan AI di dalam kehidupan sehari hari dapat mengakibatkan suatu pekerjaan harus dapat diselesaikan dengan tepat dan dikerjakan secara efektif. Pekerjaan tidak pernah selesai jika orang yang bertanggung jawab atas pekerjaannya berdiam diri saja atau tidak mengeluarkan tenaga yang ekstra. Tetapi, pada saat ini hal tersebut dapat terpecahkan karena adanya teknologi yang dapat membantu meringankan pekerjaan yang biasanya dikerjakan oleh manusia. Sehingga manusia tidak perlu mengeluarkan tenaga yang ekstra untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut, cukup dengan bantuan teknologi pekerjaan tersebut dapat terselesaikan dengan cepat dan tepat.

Perkembangan teknologi sangat pesat dan semakin hari semakin canggih, banyak sekali manusia yang memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan kesehariannya. Seperti berkomunikasi dengan kearabat, menyelesaikan pekerjaannya, serta membeli barang barang yang diinginkan atau dibutuhkan, serta mendapatkan informasi secara digital. Sesuai dengan ramalan Pihlip Meyer dengan bukunya yang berjudul *The Vanishing Newspaper* dalam Asyarri (2020), Meyer meramalkan bahwa koran yang mati (berhenti terbit) pada tahun 2043. Seperti yang kita ketahui bahwa, banyak masyarakat sudah mulai menggunakan *smartphone* daripada berlangganan koran untuk mendapatkan suatu informasi yang diinginkan. Tidak hanya media saja yang tergantikan oleh teknologi, bahkan pada tahun 2018 terbit sebuah buku yang berjudul *Robot Journalism: Can Human Journalism Survive?* yang diterbitkan oleh Tempomedia pada tahun 2018. Buku itu berisikan bagaimana ketika teknologi menggantikan peran manusia sebagai seorang jurnalis dalam menuliskan sebuah berita (Asyarri, 2020).

Munculnya teknologi AI dan robot mengakibatkan lahirnya kekhawatiran, tidak hanya tentang berpotensi kehilangan pekerjaan, tetapi juga terkait masalah etika yang berkemungkinan di masa depan. Akan tetapi rasa kekhawatiran itu mulai pudar dengan munculnya informasi bahwa kemunculan teknologi AI hanya

akan menggantikan sebagian kecil dari pekerjaan manusia (Assyari, 2020).

Namun, perkembangan teknologi AI diibaratkan seperti dua sisi mata pisau, perkembangan teknologi tidak hanya mempunyai dampak positifnya saja. Tetapi teknologi AI juga memiliki dampak negatifnya. Teknologi AI juga telah merambat ke sebagian besar bidang dalam pekerjaan manusia. Salah satunya adalah di bidang kreatif. Kemunculan AI dalam dunia kreatif membuat banyak kontroversi. Sebagian pekerja kreatif yang bergerak secara digital tidak setuju bahwa AI dapat menjadi artist dan menggantikan pekerja kreatif secara digital. Akan, tetapi sebagian pekerja kreatif setuju dengan kemunculan AI yang dapat membantu dalam menentukan referensi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Richard Jatimuya, (2023) mengatakan bahwa AI mengambil data data yang disebut dengan *dataset* yang digunakan oleh AI sebagai input untuk melatih dan memeberikan pengetahuan kepada AI, sehingga AI dapat berproses dari *dataset* tersebut dapat membuat suatu ciptaan yang baru atau bahkan sebuah temuan baru. Data data yang dikelola oleh AI tersebut sifatnya tersedia secara publik, namun data tersebut tidak terlepas dari perlindungan hak cipta yang dipegang oleh pencipta. Hal tersebutlah yang mengakibatkan para pekerja kreatif menuai banyak perdebatan tentang penggunaan AI sebagai sumber ciptaan pembuatan karya seni digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Caswell W. (2003) dalam buku yang berjudul metodologi penelitian kualitatif yang ditulis oleh Feny Rita Fiantika et al, (2022) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perspektif-konstruktif, contohnya penggambaran makna makna dari suatu fenomena yang bersumber dari pengalaman atau pengetahuan individu, nilai sosial, dan sejarah untuk membangun pola pengetahuan tertentu atau berdasarkan perspektif partisipatori.

Menurut Mulyana yang dikutip dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif yang ditulis oleh Feny Rita Fiantika et al, (2022) mendeskripsikan metode penelitian kualitatif sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memahami suatu peristiwa yang dialami oleh informan atau subjek penelitian, seperti pelaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dilakukan secara holistik dan dengan cara deskriptif dengan

menggunakan kata kata dan bahasa yang alamiah serta memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari beberapa informan yang telah menjawab pertanyaan terkait penggunaan teknologi AI pada peristiwa Colorado State. Banyak informan yang menjawab bahwa penggunaan teknologi artificial intelligence dalam perlombaan karya seni banyak yang kurang setuju. Dalam perlombaan yang seharusnya menggunakan skill dan pengalaman para peserta. Ibaratkan seperti mengerjakan sebuah ujian, lalu menggunakan alat bantu berupa AI yang dapat dengan mudah mengerjakan ujian tersebut tanpa memerlukan *effort* yang lebih.

Hal tersebut sudah terjadi pada saat ini, otomatisasi yang dilakukan oleh mesin dan teknologi AI telah merambak ke berbagai bidang pekerjaan. Mulai dari buruh, pekerjaan pelayanan, bahkan saat ini telah masuk ke pekerjaan kreatif. Setiap tahunnya teknologi AI semakin canggih, teknologi AI yang dulunya hanya bisa bergerak secara otomatis dan menggantikan tenaga otot manusia. Akan tetapi, pada saat ini teknologi AI dapat berfikir layaknya manusia, seperti membuat sebuah ide atau membuat inovasi dengan hanya membutuhkan *prompt* yang diberikan oleh manusia. Kejadian tersebut sama dengan teori yang disebutkan oleh Diyah et al pada tahun 2022, mengatakan bahwa, dengan kemunculan tekonologi AI memunculkan fenomena *prefictive service*. Teknologi AI dapat secara otomatis mengatur pekerjaan manusia sesuai dengan pengaturan yang telah diberikan oleh manusia. Seperti pembuatan jadwal teknisi, pengerjaan pemindahan barang dan juga pekerjaan pelayanan yang dapat dilakukan oleh teknologi AI yang dapat berupa mesin atau robot.

Seperti yang kita ketahui pada saat ini manusia hidup berdampingan dengan teknologi yang dapat menggantikan peranan manusia dalam dunia kerja. Banyak pekerjaan pekerjaan yang awalnya menggunakan tenaga manusia untuk menyelesaikannya, tetapi untuk sekarang banyak pekerjaan manusia yang tergantikan dengan kemunculan teknologi AI tersebut. Hal tersebut bersangkut paut pada pernyataan oleh Dwiningrum yang dikutip oleh Muhamad Ngafifi, menyatakan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi yang saat ini benar benar telah diakui dan

dirasakan dapat memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia (Muhamad Ngafifi, 2014).

Akan tetapi disisi lain terdapat informan yang menyatakan bahwa seorang pekerja kreatif harus memiliki batasan dalam penggunaan teknologi AI dalam menyelesaikan pekerjaannya, yaitu pernyataan dari informan 5. Dia mengatakan bahwa jika menggunakan AI hanya untuk menggunakan referensi saja. Hal tersebut tidak masalah, akan tetapi jika menggunakan AI untuk digunakan pure 100% hal tersebut tidak sah. Pekerja kreatif, dari namanya sudah terlihat jika seorang pekerja kreatif adalah seseorang dengan pekerjaan yang membutuhkan kreativitas yang tinggi. Seseorang yang membutuhkan inovasi atau bahkan membutuhkan emosional yang nantinya akan dimasukkan ke dalam karya seni yang akan diciptakannya.

Selain itu karya seni juga digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan perasaan atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya seni yang ditujukan kepada pengamat karya seni, atau penonton yang melihatnya. Menurut Alex Sobur proses berkesenian adalah sebuah proses untuk bercerita. Sebab pada awalnya bertutur, berungkap, dan bercerita melalui seni dengan "bahasa berselimum", supaya seni tidak hanya sekedar omongan, tulisan, gambar, bunyi, dan gerak. Hal tersebutlah yang kurang dimiliki oleh karya seni yang diciptakan melalui AI. Tidak ada keunikan di dalam karya seni tersebut. Serta berkemungkinan besar pesan yang ada di dalam sebuah karya tidak akan tersampaikan dengan baik kepada pengamat karya seni atau orang yang melihat karya seni.

B. Pembahasan

Teknologi adalah sebuah mesin yang dapat dianggap juga sebagai alat untuk membantu beberapa pekerjaan manusia. Seperti pekerjaan pabrik yang sekarang ini banyak perusahaan yang menggunakan teknologi mesin dan artificial intelligence dalam melakukan proses produksinya. Dan pada saat ini banyak sekali perkembangan teknologi artificial intelligence yang telah merambak ke berbagai bidang pekerjaan mulai dari bidang jasa yang telah mengganti sistem pelayanan yang awalnya menggunakan tenaga manusia sekarang berganti menggunakan teknologi artificial intelligence.

Teknologi artificial intelligence saat ini telah memasuki bidang industri kreatif yang tidak sedikit juga pekerja kreatif yang menggunakan teknologi artificial intelligence untuk membantu dalam mengeksekusi ide, gagasan, dan konsep yang ada. Atau bahkan bisa juga seorang pekerja kreatif menggunakan 100% teknologi artificial intelligence dalam pengerjaan karya seni, mulai dari referensi, penentuan ide dan konsep, sampai eksekusi ide dan konsep atau proses produksinya. Akan tetapi, hal tersebut akan bertolak belakang dengan arti dari pekerja kreatif sendiri. Pekerja kreatif adalah seseorang yang bekerja dengan menggunakan akal pikirannya untuk menemukan sebuah ide, konsep, dan inovasi yang terbarukan yang nantinya akan membuat suatu karya seni yang memiliki ciri khas tersendiri. Hal tersebutlah yang membedakan antar karya seni.

Karya seni dapat juga digunakan sebagai media para pekerja kreatif untuk dapat menyampaikan pesan kepada pengamat karya seni atau yang melihat karya seni tersebut. Seorang pekerja kreatif dapat mencurahkan perasaannya ke dalam karya seni yang dibuatnya, Serta juga dapat memberikan pesan yang tersirat dalam karya seni tersebut. Di sisi lain, dalam hal dunia pekerjaan seorang pekerja kreatif khususnya grafik desain dan ilustrator akan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat memberikan pesan yang mudah dimengerti oleh konsumen dan juga masuk ke dalam hati dan pikiran konsumen. Akan tetapi, teknologi artificial intelligence masih belum sampai ke arah yang dapat menjangkau hati dan pikiran konsumen. Pada dasarnya manusia memiliki hati dan pikiran yang sangat rumit dan hal tersebut akan sangat sulit. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Djelantik yang dikutip oleh Muhammad Ghoyyas dan Kawistoro (2021) mengatakan bahwa nilai estetika mengandung 3 unsur penting, yaitu wujud, wujud yang terlihat oleh mata kepala sendiri maupun wujud yang didengar. Kedua, bobot atau isi pesan yang ada di dalam karya seni, bukan hanya dilihat saja, tetapi juga meliputi apa yang menjadi pesan suatu karya seni. Ketiga, penampilan, hal tersebut mengacu pada pengertian bagaimana suatu karya seni tersebut dapat disuguhkan kepada para konsumennya.

Sebagian besar pekerja kreatif menjawab dengan adanya teknologi artificial intelligence ini dapat membantu pekerjaan sebagai

seorang pekerja kreatif. Mulai dari mencari referensi hingga produksi. Akan tetapi perlu diketahui, seorang pekerja kreatif adalah seseorang yang bekerja menggunakan kreatifitasnya. Menurut sebagian informan seorang pekerja kreatif, khususnya grafik desainer dan ilustrator perlu adanya sebuah *barrier* atau batasan dalam penggunaan teknologi AI. Untuk meminimalisir pesan yang ingin disampaikan oleh pekerja kreatif tidak tersampaikan dengan baik. Menurut informan, pekerja kreatif boleh saja menggunakan teknologi AI dalam menyelesaikan pekerjaannya, akan tetapi tidak pure 100% menggunakan teknologi AI dalam pengerjaan sebuah karya seni. Tetap harus ada campur tangan dari manusia.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penjelasan dari hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan bahwa munculnya teknologi artificial intelligence dalam dunia industri kreatif terkhusus grafik desainer dan ilustrator sangat membantu dalam proses pengerjaan pembuatan karya seni. Mulai dari pencarian ide konsep, hingga sampai kepada proses produksi atau eksekusi ide dan konsep. Dengan kata lain teknologi artificial intelligence diartikan sebagai alat bantu oleh para pekerja kreatif terkhusus grafik desainer dan ilustrator. Teknologi artificial intelligence ibarat sebuah kuas yang dipegang oleh seorang artist untuk dapat membuat sebuah karya.

Dalam penggunaannya teknologi AI memerlukan sebuah batasan dalam penggunaan dalam industri kreatif. Karena, pekerja kreatif adalah pekerja yang menggunakan pemikiran yang inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, perlu adanya keoriginalan sebuah karya seni yang dibuat oleh seorang pekerja kreatif. Banyak informan yang mengatakan bahwa jika seorang pekerja kreatif tidak akan disebut sebagai pekerja kreatif jika menggunakan AI 100% dan hal tersebut tentunya bergantung pada situasi dan kondisi yang terjadi. Jika seorang pekerja kreatif khususnya grafik desainer dan ilustrator membutuhkan hasil karya seni yang harus selesai dengan cepat, maka hal tersebut wajar, karena disisi lain juga memanfaatkan dan beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan modern.

Teknologi AI saat ini tidak dapat menggantikan seorang pekerja kreatif sepenuhnya. Dalam pembuatan sebuah karya seni masih memerlukan campur tangan manusia untuk dapat membuat sebuah karya seni. Pikiran dan isi hati manusia sangatlah rumit untuk dimengerti. Hal tersebutlah yang belum bisa dikerjakan oleh teknologi artificial intelligence. Serta saat ini mayoritas teknologi artificial intelligence masih membutuhkan *command prompt* atau sebuah perintah yang dimasukan oleh manusia. Nantinya akan dikerjakan oleh AI. Dengan kata lain manusia disini bekerja mencari sebuah ide ingin membuat sebuah karya seni seperti apa, nantinya teknologi AI lah yang akan mengeksekusinya. Selain itu, sebuah karya tidak lepas dari pesan apa yang ingin disampaikan, jika suatu karya seni pure 100% dikerjakan oleh AI, kemungkinan terbesarnya adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pekerja kreatif tidak tersampaikan dengan sempurna kepada pengamat karya seni. Serta banyak juga pengamat karya seni melihat sebuah karya seni tidak hanya dari segi estetikanya saja, melainkan ingin melihat pesan-pesan apa yang terkandung di dalam sebuah karya seni tersebut. Karenanya teknologi AI pada saat ini tidak dapat menggantikan pekerja kreatif seutuhnya. Melainkan pekerja kreatif saat ini harus dapat memanfaatkan teknologi AI yang baru dan selalu meningkatkan kreatifitasnya agar tidak termakan oleh zaman dan dapat beradaptasi dengan lingkungan yang modern.

Jika berkaca dari fenomena yang terjadi di dalam acara Colorado State Fair pada tahun 2020. Hal tersebut seharusnya tidak diperbolehkan, karena melihat para peserta yang lain tidak ada yang menggunakan bantuan AI dan membuat sebuah karya hanya dengan usaha dan pikiran sendiri. Seharusnya juga dapat menghargai peserta lain. Sedangkan untuk penyelenggara di dalam acara tersebut. Mengharuskan membuat sebuah peraturan yang lebih detail sehingga tidak ada sebuah kecurangan di dalam sebuah kompetisi yang mendunia.

B. Saran

Saran dari peneliti adalah agar pekerja kreatif jangan hanya mengandalkan teknologi AI untuk membuat sebuah karya. Karena teknologi AI hanya sebatas alat bantu untuk proses pengerjaan sebuah karya. Pekerja kreatif juga harus dapat mengasah kemam-

puan berfikir inovatif dan kreatifitasnya untuk dapat bersaing di zaman yang semakin modern dan pekerja kreatif harus dapat beradaptasi dengan lingkungan saat ini. Sehingga pekerja kreatif dapat bertahan dan tetap bersaing dalam pembuatan karya seni. Selain itu peneliti menyarankan untuk tidak menggunakan teknologi AI sepenuhnya dalam pembuatan karya seni, karena dalam pembuatan karya perlu adanya keoriginalan dari pembuatan karya seni. Sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya dapat tersampaikan kepada pengamat karya serta meminimalisir terjadinya pesan yang ambigu.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A. (2020). Public Relations in The Era of Artificial Intelligence: Peluang atau Ancaman. *Jurnal Aristo (Social, Politic, Humaniora)*.
- Affectiva. (t.thn.). *Our Origins – About Affectiva*. Diambil kembali dari Affectiva a Smart Eye Company: <https://www.affectiva.com/about-affectiva/>
- al, F. R. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Alya Nur Fadilla, P. M. (2023). Problematika Penggunaan AI (Artificial Intellegence).
- Anhar, S. M. (2022, November 10). *Seni sebagai Jembatan Komunikasi*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/nana-shiiva/seni-sebagai-jembatan-komunikasi-1zDelF1dkaE/4>
- Colorado State Fair. (2023, Oktober 21). Diambil kembali dari Wikipedia The Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Colorado_State_Fair
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S. M. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*.
- Fredericksen Victoranto Amseke, M. (2021). *Teori dan Aplikasi Psikologi Perkembangan*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ginangjar, P. A. (2022, Desember 31). *Hypereport: Tantangan Seniman & Desainer pada Era AI, Akankah Posisi Mereka Tergantikan?* Diambil kembali dari Hypeabis.id: <https://hypeabis.id/read/20473/hype-report-tantangan-seniman-desainer-pada-era-ai-akankah-posisi-mereka-tergantikan>
- Handitya, E. (2023). Bersiasat dalam Kerentanan: Pekerja Kreatif di Masa COVID 19. *Lembaran Antropologi*.
- Hardiansyah, Z. (2023, November 23). *Artificial Intelligence: Pengertian, Jenis, Contoh, serta Kelebihan dan Kekurangannya*. Diambil kembali dari Kompas.com: https://tekno.kompas.com/read/2023/11/23/16150017/artificial-intelligence--pengertian-jenis-contoh-serta-kelebihan-dan?lgn_method=google&google_btn=oneta p
- Ika Diyah C. A., M. I. (2022). JOB REPLACEMENT ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI INDUSTRI JASA: . *Jurnal Ilmu Manajemen*.
- Kenney, A. (2023, September 6). *Jason Allen's AI art won the Colorado fair — but now the feds say it can't get a copyright*. Diambil kembali dari CPR News: <https://www.cpr.org/2023/09/06/jason-allens-ai-art-won-colorado-fair-feds-deny-copyright-protection/>
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Medan Area. (2021, 15). *LP2M*. Diambil kembali dari Sejarah dan Awal Mula Terbentuknya Artificial Intelligence: <https://lp2m.uma.ac.id/2021/11/15/sejarah-dan-awal-mula-terbentuknya-artificial-intelligence-ai/>
- Lenaini, I. (2021). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN . *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian, & Pengembangan Pendidikan Sejarah*.
- Muhamad, N. (2024, Januari 31). *Indonesia, Penyumbang Kunjungan Aplikasi AI terbanyak ke-3 di Dunia*. Diambil kembali dari databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/31/indonesia-penyumbang->

[kunjungan-aplikasi-ai-terbanyak-ke-3-di-dunia](#)

Roose, K. (2022, September 2). *An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy*. Diambil kembali dari The New York Times:

<https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>

SEJARAH SINGKAT TENTANG KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE. (2022, Mei 02). Diambil kembali dari BINUS UNIVERSITY GRADUATE PROGRAM: <https://graduate.binus.ac.id/2022/05/02/sejarah-singkat-tentang-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence/>

Sri Hesti Meilasari, U. W. (2020). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Isi Pesan Pada Iklan Wardah . *Journal Komunikasi*.

Stefanie Evelyn, S. M. (2019). MUSIUM SENI DIGITAL. *Jurnal STUPA (Sains, teknologi, urban, perancangan, dan arsitektur)*.

Tangkas Ageng N., A. K. (2023). Perkembangan Industri 5.0 Terhadap Perekonomian Indonesia. *Manajemen Kreatif Jurnal*.