

## ANALISIS BUDAYA VISUAL PADA ANCAMAN AI BAGI PARA PEKERJA KREATIF

**Aditya Hilza Akbar, Azyumardi Nurriky Yahya, Muhammad Noval Farizk, Nurul Huda**

Universitas Indraprasta PGRI

*nurulhuda130422@gmail.com*

### Abstrak

Artificial intelligence (AI) merupakan kecerdasan buatan. AI dapat dikendalikan oleh suatu sistem pada komputer yang membuatnya dapat mengerjakan pekerjaan manusia. Sistem pada AI dibuat mirip seperti proses kerja otak manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis penelitian terdahulu dan menyimpulkannya menjadi sebuah penemuan baru. Diperoleh hasil penelitian bahwa : a) Kecerdasan buatan adalah salah satu teknologi terbaru; b) Kecerdasan buatan tidak serta merta menggantikan peran manusia dalam industri; c) Agar AI tidak menggantikan sumber daya manusia, maka perlu adanya pengembangan kompetensi, salah satunya adalah peningkatan soft skill; d) Transformasi digital di era saat ini sangat dibutuhkan untuk mengalami perubahan dari era konvensional ke era yang serba digital.

**Kata Kunci:** AI, Budaya Visual, pekerja, Kreatif

### PENDAHULUAN

Artificial intelligence (AI) merupakan kecerdasan buatan. AI dapat dikendalikan oleh suatu sistem pada komputer yang membuatnya dapat mengerjakan pekerjaan manusia. Sistem pada AI dibuat mirip seperti proses kerja otak manusia. Sehingga dengan menggunakan AI pekerjaan akan dapat dengan mudah diselesaikan karena mengikuti pola pikir seperti pada otak manusia.

Secara historis, sistem administrasi dalam masyarakat telah beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Aktivitas kelembagaan menanamkan prinsip-prinsip ketidakberpihakan, keadilan, dan efisiensi dalam hirarki kegiatan yang didukung arsip, yang merupakan perbaikan dari sistem sebelumnya (Weber, 1978). Kekhawatiran tentang kapasitas lembaga konvensional untuk menangani kompleksitas modernitas telah diartikulasikan sejak pertengahan abad kedua puluh (Elgin & Bushnell, 1975). Para akademisi memperdebatkan metode-metode baru untuk pengelolaan masyarakat (Pollitt & Bouckaert, 2017). Beberapa akademisi berkonsentrasi pada proses manajemen publik yang baru (Lynn Jr, 2001), beberapa manajemen publik baru (Lynn Jr, 2001), yang dimulai sejak tahun 1980-an dan ditandai dengan proses pasar untuk mengatasi beberapa masalah kompleksitas saat ini dan meningkatkan efisiensi tata kelola pemerintahan (Hood, 1995). Seiring dengan perubahan dalam New Public Manajemen Publik Baru, telah terjadi kemajuan dalam inovasi teknologi informasi yang mempengaruhi aktivitas masyarakat (Margetts, 2012), terutama munculnya internet sebagai moda transmisi informasi yang cepat (Naughton, 2000). Kecerdasan Buatan (AI) telah sangat memengaruhi kehidupan kita, mengubah kecerdasan manusia, dan menciptakan robot-robot yang cerdas (Mohasses, 2019). Berbagai bidang, termasuk fisika, matematika, filsafat, psikologi, linguistik, dan ilmu komputer, telah melakukan Penelitian AI dalam 60 tahun terakhir (Daugherty & Wilson, 2018).

Artikel ini mendefinisikan AI sebagai instrumen manusia yang dirancang untuk melakukan berbagai tugas. Menurut Khauzode dan Sarode (2020), kecerdasan buatan adalah integrasi antara kemampuan komputer dan tubuh manusia yang menampilkan uraian yang mengandung kecerdasan yang berasal dari olahan komputer. Lebih lanjut kecerdasan buatan adalah

kemampuan berpikir dari mesin dengan memakai data dan model matematis, untuk meniru perilaku manusia, sehingga dapat memberi uraian, yang dapat dipahami oleh pemakainya, Kecerdasan buatan membantu mengenali pola atau sistem dari fenomena yang menjadi perhatiannya, melakukan tugas yang Menurut Dr. Lukas selaku dosen di BINUS UNIVERSITY (2022), Pada Tahun 1900 sekitar tahun ini, muncul filsuf yang mengeluarkan teori-teori matematika yang menjadi landasan mesin komputer atau kecerdasan buatan. Beberapa filsuf tersebut adalah George Boole, Alfred North Whitehead, dan Bertrand A. W. Russell. Alfred North Whitehead dan Bertrand A. W. Russell mengeluarkan sebuah mahakarya yang sangat penting bagi perkembangan kecerdasan buatan, yaitu Principia Mathematica atau disebut juga PM. PM mencoba menjelaskan aksioma atau kumpulan pernyataan serta aturan inferensi dalam bentuk symbolic logic yang belum bisa dibuktikan, tapi bisa menjadi landasan pemikiran logis.

Awal muka berkembangnya AI yaitu pada tahun 2000 ketika komputer sudah ada dan mulai digunakan oleh manusia. Beberapa produk yang dihasilkan yaitu World Wide Web atau WWW oleh Tim Berners-Lee pada 1989, Internet of Things oleh Kevin Ashton pada 1999, sistem cloud yang dimulai dari 1950 dan terus dikembangkan hingga 1990-an, munculnya istilah big data oleh John R. Mashey pada 1998, dan deep learning oleh Geoffrey Hinton pada 2006 dan sampai saat ini AI berkembang sangat pesat mengikuti perkembangan Teknologi jaman ini Dr.Lukas Dosen Binus University (2022). Ancaman AI bagi pekerja kreatif, Menurut KOMPAS.id (28 juni 2023) Pada 2019, misalnya, sebuah artikel dari Forbes menyebut bahwa guru dan dosen akan menjadi profesi yang relatif aman dari paparan AI. Namun kenyataan tersebut berbanding terbalik ketika di tahun 2023 dimana AI semakin canggih.

Dari penelitian AIOE tahun 2023, pada urutan 50 ke bawah setelah pekerja intelektual, jenis profesi yang terpapar AI adalah pekerja kreatif. Urutan keterpaparan pekerja kreatif paling teratas adalah reporter. Selanjutnya penerjemah dan penyunting, penulis, editor, penyiar radio dan televisi, produser, pengembang web, editor film dan video, kurator, aktor, desainer grafis dan mode, animator multimedia, serta musisi dan penyanyi. "Memang betul, ternyata justru sekarang yang lebih banyak terkena otomasi adalah pekerjaan kreatif dan intelektual. Dosen jadi sangat mudah digantikan AI. Mahasiswa tinggal tanya, AI-nya menjawab," kata Martin Suryajaya, penulis filsafat yang juga dosen Institut Kesenian Jakarta saat diwawancarai Senin (12/6/2023) di Jakarta. Banyak fenomena yang terjadi saat AI ini muncul seperti bisa membuat lukisan/ilustrasi yang menakjubkan dan bagus hanya dengan modal ketikan/kata kata yang membuat kegaduhan di dunia usaha kreatif.

Namun banyak juga beberapa perusahaan dan para pekerja kreatif menganggap bawah AI ini bukan ancaman yang harus di takutin. menurut Owner Rumah Produksi PT Karya Timur Terang, Muhammad Supian Akbari (2023) "Ini malah harusnya dipelajari dengan serius, karena ke depannya akan sangat memudahkan kita untuk membuat berbagai konten untuk keperluan bisnis secara lebih mudah dan cepat," Kecerdasan Buatan adalah salah satu sektor teknologi yang telah memberikan kontribusi besar dalam transformasi digital (Teknologi Buatan).

Elektronika, ilmu komputer, dan matematika semuanya dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam kecerdasan buatan (Reis, 2019). Dengan kata sederhana, sistem kecerdasan buatan dapat melakukan tugas-tugas yang dapat dilakukan manusia, seperti berpikir, membuat keputusan, mengkategorikan situasi, dan memprediksi kejadian di masa depan (Ramadhan, 2021).

Sejak awal kemunculannya lebih dari dua dekade yang lalu, kecerdasan buatan telah berkembang dengan sangat cepat. Berbagai bidang kehidupan telah menjadi komponen yang saling terkait. Kecerdasan buatan kecerdasan buatan telah diintegrasikan ke dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bisnis, ekonomi, pendidikan, sosial, dan bahkan medis dan kesehatan. Kecerdasan buatan diharapkan menjadi sebuah elemen intrinsik dari semua aspek keberadaan manusia (Maesaroh, 2022).

Namun, tidak ada kerangka kerja yang jelas untuk kecerdasan buatan yang ada saat ini. Akibatnya, setiap peneliti menciptakan kerangka kerja kecerdasan buaatannya sendiri. Penelitian ini mengusulkan arsitektur kecerdasan buatan berbasis Penalaran Berbasis Kasus (CBR). Harapannya teknologi kecerdasan buatan akan semakin meningkat sebagai hasil dari CBR (Immaniar, 2021). Penelitian ini mau menganalisis Fenomena Ancaman AI bagi pekerja Kreatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomologi dengan mendalami fenomena tersebut berdasarkan pengalaman akan suatu permasalahan yang terjadi. Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana peran dan sikap kita dalam menghadapi perkembangan jaman yang pesat ini.

## **METODE**

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomologi. Dimana memperoleh data dari obyek penelitian sebagai bahan dalam melakukan penelitian dengan melakukan literasi visual serta pengamatan dan analisis mendalam secara kualitatif. Membedah fenomena atau keterkaitan peristiwa dalam situasi tertentu yang mengacu pada kenyataan (Hasbiansyah, 2008). Menurut Rijadh Djatu Winardi, S.E., Ak., M.Sc., CFE (2021) Fenomenologi bisa diartikan sebagai studi tentang pengalaman hidup seseorang atau metode untuk mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut. Pada penelitian ini menggunakan data-data dari literatur yang tersedia tentang Ancaman AI bagi pekerja kreatif yang di analisis berdasarkan keterkaitannya dengan suatu peristiwa yang terjadi dan diambil dai pendapat para ahli dan orang orang yang merasakan ancaman AI tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Objek dan Penelitian Secara Spesifik**

Kecerdasan buatan adalah salah satu teknologi baru yang masih berkembang dan mungkin digunakan untuk meningkatkan kompetensi sumber daya manusia di era transformasi digital yang berkembang pesat di Indonesia. Ketika kita bertransisi ke Masyarakat 5.0, kehidupan semua orang akan lebih nyaman dan berkelanjutan, seperti halnya manusia yang hanya diberikan barang dan jasa sesuai dan ketika dibutuhkan. Kunci untuk bertahan di era transformasi digital adalah sumber daya manusia (SDM). Industri 4.0 dan masyarakat 5.0 yang mengandalkan kemajuan teknologi membutuhkan pengembangan sumber daya yang dapat dipercaya di Indonesia. Dalam pendekatan ini, Indonesia dapat mempersiapkan sumber daya manusianya dengan lebih baik untuk memanfaatkan kemajuan teknologi.

Sumber daya manusia (SDM) adalah orang-orang produktif yang beroperasi sebagai penggerak organisasi, baik di institusi maupun bisnis, dan bakat mereka harus dilatih dan dikembangkan. Sebagai Akibatnya, orang-orang yang memainkan peran kunci dalam mencapai tujuan dapat menggunakan Kecerdasan Buatan untuk menciptakan Transformasi Digital. Salah satu produk dari kecerdasan buatan yang dapat menggantikan posisi Customer Service yang tidak dapat melayani 24 jam adalah teknologi Chatbot, yang menggunakan AI untuk secara otomatis menjawab pertanyaan yang diajukan secara akurat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa chatbot dapat melakukan beberapa pekerjaan yang dilakukan manusia, tetapi akan membutuhkan banyak usaha manusia di belakang layar untuk membuat ilmu pengetahuan menjadi relevan dan dapat digunakan. Ketika chatbot mengambil alih pekerjaan biasa, hasilnya menunjukkan bahwa mungkin ada yang baru antara kantor depan dan klien mereka.

AI juga digunakan untuk menilai penerimaan beasiswa dengan menerapkan fuzzy multiple pengambilan keputusan atribut fuzzy multiple, yang digunakan untuk membantu menentukan pengambilan keputusan penerima beasiswa di universitas. Hasil akhir berisi daftar probabilitas, dimulai dari yang tertinggi dan terus menurun hingga yang terendah. Strategi penilaian AI yang akurat untuk memprediksi kuantitas dalam sistem transportasi rute juga dapat membantu bisnis dalam membuat pilihan investasi yang menguntungkan. Kemacetan adalah masalah di Indonesia. AI dapat membantu mengelola lalu lintas secara efektif dengan memperkenalkan komputasi sinyal yang lebih cerdas dan pemantauan secara real-time untuk menangani pola lalu lintas yang lebih tinggi dan lebih rendah. Area aplikasi lainnya termasuk memprediksi rute pejalan kaki dan pesepeda untuk mengurangi kecelakaan lalu lintas, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi jumlah bencana di jalan raya (Antony, 2017). Dan menggunakan sertifikat smart register untuk memantau pemiliknya secara elektronik jika mereka mengaku melakukan kejahatan di jalan raya.

Kemudian kemajuan kecerdasan buatan telah mengubah cara bisnis dan layanan dilakukan untuk memberi manfaat bagi pengguna dan bisnis. Memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan atau memungkinkan penyampaian layanan dapat menguntungkan pengguna dan pemasok layanan (Walker et al., 2002). Birokrasi dapat menggunakan AI untuk merespon lebih cepat terhadap pertanyaan dan masalah pelanggan, meminimalkan biaya personil, meningkatkan efisiensi dan produktivitas, dan mencapai persaingan yang berbeda (Walker et al., 2002). Perizinan dengan kecerdasan buatan (e-licensing) telah dibuat dan dikembangkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan dan kualifikasi departemen perizinan di Indonesia (Hantoro, 2012). Sistem ini merupakan struktur hukum yang terpusat hukum terpusat yang mengotomatisasi dan memperbaiki prosedur manual saat ini. Sistem ini berbasis web dan internet untuk meningkatkan efisiensi perizinan, efisiensi manajemen, tanggung jawab, aksesibilitas, dan penerimaan. Sistem ini menghasilkan lisensi gabungan, yang memungkinkan pengajuan beberapa aplikasi lisensi menggunakan satu formulir aplikasi. Beberapa hal diatas merupakan penjabaran dari pemanfaatan AI di sekitar kehidupan manusia.

## Citra



Proses mendesain gambar pada AI sangat menarik untuk dilihat, karena nampak seperti nyata atau bahkan kalau kita bandingkan dengan dunia nyata, nampak sama seperti robot yang telah di desain. Kelebihannya AI ini tidak harus dibuatkan fisik seperti robot melainkan bisa dijalankan dengan program komputer yang sudah dirakit sedemikian rupa, sehingga kerjanya mirip dengan sistem kerja otak manusia.

## Visi dan Visualitas



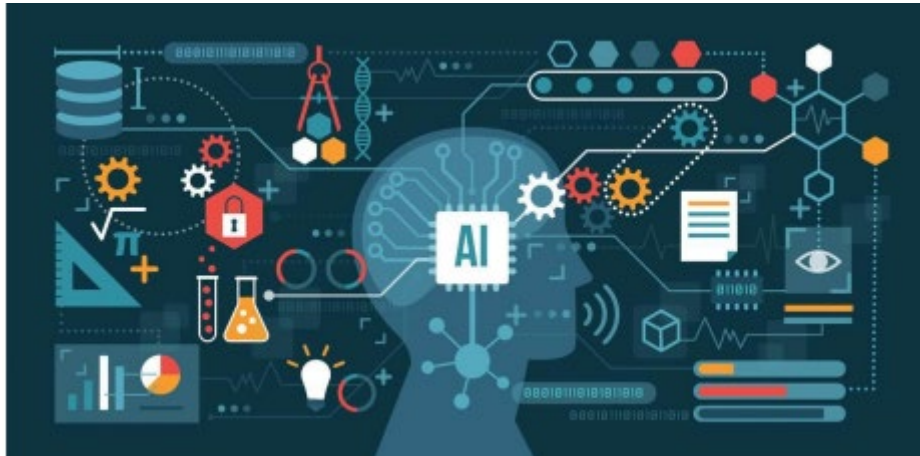
Visi dan visualitas adalah bagian dimana sebuah elemen visual dalam hal ini adegan di dalam film dapat dimaknai dengan baik oleh audiens. Visi dan visualitas pada AI dapat dimaknai sebagai sistem kerja yang dapat dimanfaatkan dengan baik. Terutama dari segi kebermanfaatan. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terdapat beberapa manfaat AI dalam kehidupan manusia yaitu salah satunya di ibu kota negara yaitu kota Jakarta. Di Jakarta, teknologi kecerdasan buatan digunakan untuk melayani sektor transportasi) dengan cara-cara berikut:

1. Identifikasi Nomor Plat: membaca angka dan karakter pada plat nomor kendaraan, bahkan dalam cuaca buruk, pencahayaan redup, atau jika plat nomor telah diubah.
2. Penghitungan Orang: menentukan jumlah lalu lintas manusia di setiap lokasi. Hal ini dapat menentukan jumlah pengunjung ke suatu tempat dan jam-jam sibuknya.
3. Penomoran Transportasi: menghitung dan mengklasifikasikan semua kendaraan yang lewat seperti sepeda motor. Alat ini dapat mengklasifikasikan hingga 23 jenis kendaraan yang berbeda.
4. Transportation Housing: menentukan dan memperkirakan durasi pemberhentian kendaraan di lokasi tertentu. Hal ini dapat digunakan untuk memantau parkir yang melanggar hukum.
5. Pembobolan Transportasi: mendeteksi mobil yang memasuki zona terlarang dan dapat mengidentifikasi serta memberi tahu pelanggar.

## Media dan Khalayak

Media dan khalayak merupakan dua sesuatu yang saling berhubungan dan tak dapat dipisahkan. Pada AI berbagai media digunakan untuk menjalankan suatu program kecerdasan buatan. Seperti komputer dan piranti-piranti lainnya yang bermanfaat. Perizinan dengan AI adalah sistem yang memungkinkan pemrosesan aplikasi lisensi secara online dan pengambilan informasi terkait lisensi. Proses ini dilakukan secara online menggunakan sistem perizinan elektronik yang terkomputerisasi. Ketika bagian perizinan menerima permohonan perizinan, data tersebut dimasukkan ke dalam mekanisme e-licensing dan dengan cepat dikirimkan secara digital kepada pejabat yang tepat untuk mendapatkan komentar, saran, dan konfirmasi (Muthu et al., 2016).

## Pandangan



AI dipandang sebagai sebuah sistem kerja yang teratur. Yang didalamnya terdapat berbagai macam proses yang saling terkait satu sama lain. Sehingga menghasilkan kesatuan yang utuh dan dapat bermanfaat dalam berbagai bidang kehidupan manusia.

### Simulasi dan Simulakra

Simulasi dan simulakra dalam konteks dalm AI adalah bagaimana sebuah AI menciptakan sebuah tampilan visual yang tampak nyata yang menjadi imitasi dari apa yang ada di kehidupan nyata. Seperti dengan adanya chatbot. Chatbot adalah aplikasi yang mengasimilasi pengetahuan, seperti pengetahuan manusia, sehingga komputer dapat menginterpretasikan komunikasi dengan penggunaanya (Guntoro et al., 2020).

Chatbots dapat mengurangi hambatan untuk layanan tatap muka dan telepon dengan memungkinkan seseorang untuk melakukan acara online dan mungkin meningkatkan akses dan keterlibatan ke layanan antara kategori demografis yang mungkin tidak menggunakan saluran digital lainnya. Institusi lain yang telah menerapkan chatbots termasuk pendidikan, e-commerce, dan bisnis. Chatbot dalam teknologi sangat berguna bagi dunia pendidikan, khususnya di perguruan tinggi, untuk melayani atau menjawab pertanyaan dari mahasiswa dan calon mahasiswa (Guntoro et al., 2020).

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat disampaikan dalam artikel ini adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan buatan adalah salah satu teknologi terbaru.
2. Kecerdasan buatan tidak serta merta menggantikan peran manusia dalam industri.
3. Agar AI tidak menggantikan sumber daya manusia, maka perlu adanya pengembangan kompetensi, salah satunya adalah peningkatan soft skill.
4. Transformasi digital di era saat ini sangat dibutuhkan untuk mengalami perubahan dari era konvensional ke era yang serba digital. Selain itu pemanfaatan AI juga dilakukan pada banyak bidang. Teknologi kecerdasan buatan digunakan untuk melayani sektor transportasi) dengan cara-cara berikut:
  - a. Identifikasi Nomor Plat: membaca angka dan karakter pada plat nomor kendaraan, bahkan dalam cuaca buruk, pencahayaan redup, atau jika plat nomor telah diubah.

- b. Penghitungan Orang: menentukan jumlah lalu lintas manusia di setiap lokasi. Hal ini dapat menentukan jumlah pengunjung ke suatu tempat dan jam-jam sibuknya.
- c. Penomoran Transportasi: menghitung dan dan mengklasifikasikan semua kendaraan yang lewat seperti sepeda motor. Alat ini dapat mengklasifikasikan hingga 23 jenis kendaraan yang berbeda.
- d. Transportation Housing: menentukan dan memperkirakan durasi pemberhentian kendaraan di lokasi tertentu. Hal ini dapat digunakan untuk memantau parkir yang melanggar hukum.

Pembobolan Transportasi: mendeteksi mobil yang memasuki zona terlarang dan dapat mengidentifikasi serta memberi tahu pelanggar. Kemudian kemajuan kecerdasan buatan telah mengubah cara bisnis dan layanan dilakukan untuk memberi manfaat bagi pengguna dan bisnis. Memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan atau memungkinkan penyampaian layanan dapat menguntungkan pengguna dan pemasok layanan.

## DAFTAR PUSTAKA

- D. Immaniar, N. Azizah, D. Supriyanti, N. Septiani, and M. Hardini, "PoTS: Proof of Tunnel Signature for Certificate Based on Blockchain Technology," *International Journal of Cyber and IT Service Management*, vol. 1, no. 1 SE-Articles, pp. 101–114, May 2021, [Online]. Available: <https://iiastjournal.org/ijcitsm/index.php/IJCITSM/article/view/28>.
- Elgin, D. S., & Bushnell, R. A. (1975). *The Limits to Complexity*. US News and World Report.
- Hood, C. (1995). The "new public management" in the 1980s: Variations on a theme. *Accounting, Organizations and Society*, 20(2–3), 93–109.
- J. Reis, P. Santo, N. M. information systems and technologies, and undefined 2019, "Artificial intelligence in government services: A systematic literature review," *Springer*, vol. 930, pp. 241–252, 2019, doi: 10.1007/978-3-030-16181-1\_23.
- J. Firth et al., "The 'online brain': how the Internet may be changing our cognition," *World Psychiatry*, vol. 18, no. 2, pp. 119–129, Jun. 2019, doi: 10.1002/WPS.20617. Available: <https://iiast-journal.org/ijcitsm/index.php/IJCITSM/article/view/24> Lynn Jr, L. E. (2001). The myth of the bureaucratic paradigm: What traditional public administration really stood for. *Public Administration Review*, 61(2), 144–160.
- Naughton, J. (2000). *A Brief History of the Future: From Radio Days to Internet Years in a Lifetime*. Woodstock, NY: Overlook Press.
- S. Maesaroh, L. Kusumaningrum, N. Sintawana, D. P. Lazirkha, and R. D. O., "Wireless Network Security Design And Analysis Using Wireless Intrusion Detection System," *International Journal of Cyber and IT Service Management*, vol. 2, no. 1, pp. 30–39, Feb. 2022, doi: 10.34306/IJCITSM.V2I1.74.
- T. Ramadhan, Q. Aini, S. Santoso, A. Badrianto, and R. Supriati, "Analysis of the potential context of Blockchain on the usability of Gamification with Game-Based Learning," *International*



Journal of Cyber and IT Service Management, vol. 1, no. 1 SE-Articles, pp. 84–100, Apr. 2021, [Online].

Weber, M. (1978). *Economy and society: An outline of interpretive sociology* (Vol. 2). University of California press

