

**ANALISIS RESEPSI PEKERJA KREATIF DIGITAL TERHADAP  
PEMBERITAAN SMITHSONIAN MAGAZINE TENTANG  
PENGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENT* PADA EVENT COLORADO  
STATE FAIR**

**SKRIPSI**



**MAULANA HIERRO MARENDRA**

**NPM. 20043010005**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
SURABAYA**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISIS RESEPSI PEKERJA KREATIF DIGITAL TERHADAP PEMBERITAAN  
SMITHSONIAN MAGAZINE TENTANG PENGGUNAAN ARTIFICIAL  
INTELLIGENT PADA EVENT COLORADO STATE FAIR**

Disusun oleh

Maulana Hierro Marendra  
NPM. 20043010005

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi  
Menyetujui,

**PEMBIMBING**



Hanna Nurhaqiqi. S.I.P. M.A  
NIP. 199211202022032013

**DEKAN FISIP**



Dr. Catur Suratnoaji. M.Si  
NIP. 196804182021211006



LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS RESEPSI PEKERJA KREATIF DIGITAL TERHADAP PEMBERITAAN  
SMITHSONIAN MAGAZINE TENTANG PENGGUNAAN ARTIFICIAL  
INTELLIGENT PADA EVENT COLORADO STATE FAIR**

Oleh :

Maulana Hierro Marenda

NPM. 20043010005

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada tanggal 9 Juli 2024

Pembimbing



Hanna Nurhaqiqi, S.I.P., M.A

NIP. 199211202022032013

Tim Penguji,

Ketua



Aulia Rahmawati, M.Si., Ph.D

NPT. 382070602161

Sekretaris



Hanna Nurhaqiqi, S.I.P., M.A

NIP. 199211202022032013

Anggota



Windri Saifudin, S.Sos., M.Med.Kom

NIP. 21119850518326



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Nama : Maulana Hierro Marendra

NPM : 20043010005

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Analisis Resepsi Pekerja Kreatif Digital Terhadap Pemberitaan Smithsonian Magazine Tentang Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam Event Colorado State Fair.

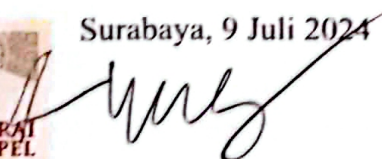
Dengan ini menyatakan:

1. Hasil karya saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN “Veteran” Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil Karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN “Veteran” Jawa Timur



Surabaya, 9 Juli 2024

  
Maulana Hierro Marendra

20043010005

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“ANALISIS RESEPSI PEKERJA KREATIF DIGITAL TERHADAP PEMBERITAAN SMITHSONIAN MAGAZINE TENTANG PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA EVENT COLORADO STATE FAIR”** dengan sebaik baiknya.

Pada kesempatan kali ini peneliti hendak memberikan serta menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran dalam pembuatan proposal skripsi. Dengan hormat peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Syafrida Nurrachmi, S.Sos., M.Med.Kom selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Hanna Nurhaqiqi, S.I.P, M.A selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi arahan dalam proses penyusunan proposal skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan memberikan doa, motivasi, dan dukungan kepada peneliti

6. Semua kerabat yang turut serta memberikan doa dan motivasi kepada peneliti.
7. Partner penulis, Diska Naysila Ramadhani yang selalu mendengarkan curhatan dan cerita serta dapat berdiskusi tentang banyak hal. Dan juga memberikan motivasi dan dukungan.
8. Sahabat yang selalu mendukung dari semester awal Neza Breliana, Regita Hening, Muhammad Rizqi Himawan, Wilda Cahyani Sukma, Zakaria Al – Ansori
9. Teman – teman dari laboratorium Creative Advertising yang selalu memberikan motivasi, dan dukungan.

Dengan bantuan semua pihak yang penulis sebutkan di atas, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya. Peneliti juga menyadari bahwa proposal ini jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa, penyusunan, dan penulisannya. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan agar dapat memberikan saran yang membangun dan dapat memaklumi kekurangan dalam porposal ini.

Surabaya, 9 Juli 2024

Maulana Hierro Marendra  
NPM. 20043010005

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Artificial Intelligence .....	12
2.2.2 Colorado State Fair .....	16
2.2.3 Industri kreatif.....	17
2.2.4 Karya Seni Digital .....	18
2.2.5 Analisis Resepsi.....	20
2.3 Kerangka Berfikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	25
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.3 Definisi Konseptual.....	27
3.3.1 Artificial Intelligence dalam dunia kreatif.....	27
3.3.2 Perlombaan Seni Colorado State Fair .....	28
3.3.3 Seni Digital Theatre D’Opera Spatial .....	28
3.4 Lokasi Penelitian .....	29
3.5 Objek dan Subjek Penelitian .....	29

3.5.1 Objek Penelitian.....	29
3.5.2 Subjek Penelitian .....	29
3.6 Teknik Penentuan Informan .....	29
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.8 Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	33
4.1.1 Pekerja Kreatif .....	33
4.1.2 Artificial Intelligence .....	34
4.1.3 Pemberitaan Perlombaan Karya Seni Colorado State Fair .....	35
4.1.4 Data Informan .....	36
4.2 Hasil dan Pembahasan .....	37
4.2.1 Penerimaan Pekerja Kreatif Terhadap Kemenangan Kompetisi Colorado State Fair .....	37
4.2.2 Penggunaan AI dalam Industri Kreatif .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> Data penggunaan teknologi AI .....	5
<b>Gambar 1. 2</b> Jason Allen : Theatre D'Opera Spatial .....	2
<b>Gambar 2. 1</b> Kerangka berfikir .....	24

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu .....	10
<b>Tabel 2. 2</b> Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu .....	11
<b>Tabel 2. 3</b> Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu .....	12

## ABSTRAK

Colorado State Fair adalah acara karnival yang diadakan sekali dalam setiap tahunnya dan diadakan di negara bagian Amerika Serikat, yaitu di negara bagian Pueblo. Event Colorado State Fair terdapat beberapa serangkaian acara yang dapat diikuti oleh semua orang di berbagai negara. Diantarannya adalah acara pameran seni, pameran kuda, perlombaan, konser musisi, penari, dan komedian. Dalam perlombaan karya seni yang diadakan di Colorado State Fair 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 *Artificial Intelligence* yang bernama *Midjourney*. Dengan kemenangan Jason Allen yang menggunakan *AI* tersebut mengakibatkan beberapa perdebatan dari peserta lainnya. Ada yang menyebutkan bahwa hal tersebut merupakan kecurangan dan ada juga yang mengatakan bahwa hal tersebut boleh saja. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana resepsi seorang pekerja kreatif digital terkhusus grafik desain dan ilustrator dalam pemberitaan Smithsonian Magazine pada kemenangan di perlombaan karya seni Colorado State Fair. Peneliti menggunakan pendekatan *in depth interview* atau wawancara mendalam mengenai fenomena yang terjadi. Serta peneliti juga menggunakan observasi untuk mendapatkan referensi dan bahan bahasan dalam penelitian. Banyak yang beranggapan bahwa hal tersebut boleh saja. Tetapi, seharusnya tidak menggunakan teknologi *artificial intelligence* dalam pembuatan karya seni, terutama dalam sebuah perlombaan. Serta banyak informan yang mengatakan bahwa teknologi *artificial intelligence* 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.

**Kata kunci:** *Artificial Intelligence*, Pekerja kreatif, Colorado State Fair

## **ABSTRACT**

*The Colorado State Fair is a carnival event held annually in the United States, specifically in the state of Pueblo. The Colorado State Fair features a series of events that can be attended by people from various countries. Among them are art exhibitions, horse shows, races, concerts by musicians, dancers, and comedians. All talents can be showcased and displayed at the Colorado State Fair. In the art competition held at the Colorado State Fair, a game designer named Jason Allen won the competition in the digital art category. In the competition, Jason Allen used an Artificial Intelligence named Midjourney. Jason Allen's victory using AI led to several debates among other participants. Some said that it was cheating, while others said it was permissible. The purpose of this research is to understand the reception of digital creative workers, particularly graphic designers and illustrators, to the news in Smithsonian Magazine about the victory in the Colorado State Fair art competition. The researcher used an in-depth interview approach to investigate the phenomenon. The researcher also used a Observation to obtain references and discussion materials for the study. Many believe that it is permissible. However, it is argued that artificial intelligence technology should not be used in creating artwork, especially in a competition. Many informants stated that artificial intelligence technology cannot fully replace creative workers, as there must be human intervention to ensure the originality of the work, and the messages intended to be conveyed can be delivered clearly and effectively.*

**Keyword:** *Artificial Intelligence, Creative Workers, Colorado State Fair*