

PERANCANGAN KOMIK DALAM MENGHADAPI TANTANGAN DI ERA GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK DEWASA MUDA DI BANDUNG

Fasha Sabila Ishmah¹, Asep Kadarisman² dan Sri Soedewi³

¹Desain Komunikasi Visual, Telkom University, Bandung, Desa Sayati, Margahayu, 40225

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Telkom University

Fashasabilaishmah@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kehadirannya Generative AI yang datang secara tiba-tiba terlebih dapat diakses publik, menimbulkan disrupsi. Berubahnya pandangan publik serta industri sendiri, menyebabkan kecemasan bagi para pelakunya. Ilustrator di usia dewasa muda adalah salah satu pihak yang terdampak. Kecemasan terhadap akan tergantikan serta rintangan baru yang senantiasa tercipta akibat cepatnya perkembangan teknologi Generative AI. Membuat mereka bingung harus mengambil langkah apa, terlebih di era samudera informasi internet. Hal ini menjadi landasan diperlukannya media edukasi yang mampu menavigasi para ilustrator sebagai penggiat kreatif di era Generative AI. Penulis melakukan pengumpulan data melalui survey yang dilakukan kepada pakar ilustrator serta para ilustrator di Bandung. Setelahnya data hasil wawancara, kuesioner, serta observasi akan dianalisis dan dijadikan landasan dasar cerita dan pesan navigasi. Pengemasan pesan dan edukasi melalui media narasi visual komik digital terbukti ampuh. Hal ini didasarkan pada respon audiens yang merasa terbantu berkat media yang informatif sekaligus menghibur. Karena cerita disampaikan dari perspektif luar diri mereka, membuat mereka dapat memilih jalan yang sesuai dengan diri mereka masing-masing.

Kata Kunci: Generative AI, Ilustrasi, Komik

Abstract: The sudden arrival of Generative AI and its public accessibility has caused disruption. The changing views of the public, as well as the industry itself, are causing anxiety for the practitioners. Illustrators in young adulthood are one of the affected parties. Anxiety about being replaced and new obstacles that are constantly being created due to the rapid development of Generative AI technology. It makes them confused about what steps to take, especially in the era of the internet information ocean. This is the basis for the need for educational media that can navigate illustrators as creative activists in the Generative AI era. The author collected data through a survey conducted to illustrator experts and illustrators in Bandung. Afterwards, the data from interviews, questionnaires, and observations will be analysed and used as the basis for the story and navigation message. The packaging of messages and education through the visual narrative media of digital comics has proven to be effective. This is based on the response of audiences who feel helped by media that is informative as well as entertaining. The story is told from a perspective outside of themselves, allowing them to choose the path that suits them.

Keyword: *Generative AI, Illustration, Comics*

PENDAHULUAN

Artificial Intelligence (AI) merupakan suatu kecerdasan buatan yang di program untuk dapat melakukan simulasi layaknya proses berpikir manusia. Perilisan teknologi *Generative AI* dirilis secara publik telah menimbulkan beragam respon. Salah satu situasi yang diakibatkan oleh perilisan teknologi *Generative AI* secara publik ini membuat para penggiat kreatif cukup gerah dan resah dengan keberadaan. Seperti dalam ajang seni tahunan Colorado State Fair di tahun 2022, berhasil dimenangkan Jason M. Allen yang berasal dari Pueblo West, Colorado dengan karyanya yang berjudul “Théâtre D'opéra Spatial”. Jason M. Allen mendapat berbagai respon yang cukup tajam, pasalnya ia akibat dari sebuah postingan yang dibuatnya di media sosial yang isinya tentang pengakuan dirinya menggunakan Midjourney yang merupakan salah satu program *Generative AI* dalam pembuatan “karya” yang berhasil meraih penghargaan nomer satu itu.

Selain kekhawatiran dimana profesi seniman tidak lagi dibutuhkan, terdapat tanggapan dimana hasil karya menggunakan AI tidak bisa lagi disebut suatu karya seni dan kehilangan arti dari karya tersebut. Selain itu, Sebagian masyarakat umum merasa mereka kini dapat menghasilkan hal yang sama seperti *illustrator professional* dengan hanya mengetikkan apa yang mereka inginkan. Untuk beberapa *illustrator*, kerusakan terhadap reputasi merupakan ancaman terbesar yang diberikan AI. Menurut Cheng, seorang *visual artist*, “Persepsi terhadap seniman atau desainer sudah dipandang kelas bawah, kecuali kau seorang Van Gogh.”. Penggunaan AI dalam mereplika keterampilan para seniman membentuk pandangan yang semakin buruk, bahwa suatu karya mudah untuk dibuat dan diperbanyak, sehingga kurang berharga. Dibalik semua itu, tidak sedikit yang berpendapat untuk tidak mengkhawatirkan AI akan menggantikan para kreator. AI bukanlah ancaman melainkan suatu alat atau tools dimana membantu untuk lebih mempermudah pembuatan karya kreatif. Tentu tidak semua *illustrator* dapat dengan mudah menerima keberadaan *Generative AI*. Namun, mengikuti perkembangan teknologi yang kian meningkat, fenomena perkembangan AI itu sendiri dalam dunia kreatif cepat atau lambat menjadi sesuatu yang tidak bisa dihindari. Terlebih terus bertambahnya aplikasi atau teknologi *Generative AI*, ataupun mereka yang menggunakan *Generative AI* itu sendiri.

Dengan perkembangan *Generative AI* yang sangat berjalan pesat setiap harinya, tidak semua ilustrator dapat beradaptasi ataupun siap menghadapi arus perkembangan itu sendiri, terlebih dari sudut pandang etika dan sisi emosional. Tidak sedikit orang – orang yang menggunakan teknologi *Generative AI* dengan seenaknya, terlebih dibarengi dengan sikap meremehkan terhadap karya bahkan para pelaku kreatif itu sendiri. Syok yang terjadi di tengah para penggiat kreatif ini menginspirasi penulis mengangkat topik ini sebagai bahan penelitian. Selain banyak kreator di sosial mengeluhkan hal yang sama, ditambah belum ada media edukasi melalui narasi visual dalam menghadapi peluang dan tantangan di era artificial intelligence untuk pekerja industri kreatif khususnya para ilustrator.

Masalah yang timbul adalah: a) Minimnya pengetahuan, di mana teknologi AI dianggap sebagai bentuk kemudahan dalam berkarya tanpa perlu berusaha. b) Minimnya informasi mengenai bagaimana cara untuk menyikapi teknologi AI di Industri kreatif. c) Adanya kekhawatiran minimnya peluang pekerjaan dikarenakan teknologi AI yang terus berkembang.

Maka dari situ dapat disimpulkan rumusan masalah: Bagaimana merancang media edukasi dalam menavigasi kekhawatiran ilustrator agar dapat beradaptasi ditengah era AI?

Ruang Lingkup penelitian ini berfokus pada pada ilustrator di kawasan Bandung usia dewasa muda 18-23 tahun yang tengah mengalami kekhawatiran dan bimbang terhadap peluang dan tantangan di era *Generative AI*.

Tujuan dibuatnya perancangan ini untuk membantu ilustrator yang berusia 18 – 23 tahun dalam menavigasi kekhawatiran mereka ditengah era AI.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif berdasarkan hasil dari: a) Observasi yang dilakukan secara langsung maupun di internet, b) Studi Pustaka: Portal berita, situs informasi, dan jurnal penelitian yang relevan, c) Kuesioner, d) Wawancara kepada narasumber pakar ilustrator dan narasumber ilustrator.

HASIL DAN DISKUSI

3.1 Konsep

3.1.1 Konsep Pesan

Komik “Kreativitas di Era Algoritma” terinspirasi dari kenyataan pemanfaatan algoritma dalam AI dalam praktek penciptaan di industri kreatif. Di industri kreatif sendiri kehadiran gelombang era algoritma ini menciptakan disrupsi, sehingga memaksa para penggiatnya untuk beradaptasi dengan situasi baru yang tercipta. Kehadiran dari Generative AI salah satunya dirasakan oleh industri kreatif, tepatnya para ilustrator usia dewasa muda di Bandung. Mereka tidak hanya terdampak dari segi industri saja, namun juga kondisi psikis dari ilustrator itu sendiri. Mulai dari menurunnya tingkat kepercayaan diri, masalah kecemasan, hingga depresi adalah dampak yang nyata. Hal ini tercermin dari respon ilustrator di berbagai tempat hingga sosial media, tidak sedikit yang mengecam namun ada juga yang mendukung. Situasi yang pelik ini tidak mudah untuk dihadapi, terlebih masalah ini masih terbilang baru dan masih “abu-abu”. Dalam hal ini tidak sedikit pihak yang kebingungan dalam melangkah serta tidak tahu harus bersandar ke mana. Terlebih peluang dan tantangan yang ada pun turut berubah.

A. What to Say

Pesan yang ingin disampaikan oleh penulis adalah edukasi terhadap audiens sehingga mereka dapat memiliki wawasan mengenai tantangan serta kemungkinan yang tercipta akibat hadirnya Generative AI. Dengan melihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda, target audiens bisa lebih mempertimbangkan informasi tersebut. Sehingga dengan berbekal hal tersebut mereka dapat menavigasi diri dalam menghadapi era Generative AI sesuai dengan alur yang cocok dengan diri mereka ini.

B. How to Say

Dengan memanfaatkan teknis penyampaian pesan yang tersirat melalui sudut pandang pihak ke-3 sebagai observator, yang membuat audiens seakan melihat simulasi dari suatu adegan yang terjadi. Sehingga audiens bisa mendapatkan pesan dan makna yang dimaksudkan pembuat tanpa tersinggung, ditunjuk, ataupun di-judge.

Untuk penyampaian ceritanya sendiri, dihadirkan melalui pemberian informasi dari berbagai sudut pandang berbeda sehingga membentuk pola pikir yang mampu mempengaruhi sudut pandang setiap audiens (Kadarisman, Asep. Nurbani, Sri. 2016).

Perbedaan sudut pandang ini, bukan berarti audiens salah menangkap pesan dan gagal memaknainya. Melainkan dari berbagai sudut pandang yang disampaikan melalui komik tersebut, audiens memiliki pilihan untuk memegang kepercayaan pada jalan yang mereka inginkan. Hal tersebut tentunya berdasar pada pola pikir serta kapasitas yang dimiliki masing masing audiens. Penulis hanya sebatas ingin menyampaikan informasi bahwa kehadiran Generative AI ini memiliki sisi dampak positif dan negatifnya tersendiri, semua tergantung bagaimana dan dari sudut pandang mana kita melihat.

Kata Kunci: Tenang, Percaya diri

3.1.2 Konsep Kreatif

Dengan memanfaatkan teknis penyampaian pesan yang tersirat melalui sudut pandang pihak ke-3 sebagai observator, yang membuat audiens seakan melihat simulasi dari suatu adegan yang terjadi. Sehingga audiens bisa mendapatkan pesan dan makna yang dimaksudkan pembuat tanpa tersinggung, ditunjuk, ataupun di-judge.

Untuk penyampaian ceritanya sendiri, dihadirkan melalui pemberian informasi dari berbagai sudut pandang berbeda sehingga membentuk pola pikir yang mampu mempengaruhi sudut pandang setiap audiens. Perbedaan

pemaknaan dari narasi visual pada komik, bukan berarti audiens salah menangkap pesan dan gagal memaknainya. Melainkan dari berbagai sudut pandang yang penulis sampaikan melalui komik tersebut, audiens memiliki pilihan untuk memegang kepercayaan pada jalan yang mereka inginkan. Hal tersebut tentunya berdasar pada pola pikir serta kapasitas yang dimiliki masing-masing audiens. Penulis hanya sebatas ingin menyampaikan informasi bahwa kehadiran *Generative AI* ini memiliki sisi dampak positif dan negatifnya tersendiri, semua tergantung bagaimana dan dari sudut pandang mana kita melihat. Dengan memberikan informasi berupa manfaat atau dampak melalui deklarasi, audiens akan mulai terpicu dan terpengaruh dengan informasi yang disampaikan. Hal ini kemudian dapat mereka cerminkan melalui tindakan yang mereka akan ambil di kemudian waktu (Kadarisman, Asep. Nurbani, Sri. 2016).

Dalam perancangan komik ini, desain karakter yang digunakan mengadaptasi citra dari mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual serta mahasiswa/i yang berasal dari fakultas kreatif. Penampilan setiap karakter dicerminkan melalui pakaian yang kasual namun tetap sopan, layaknya mahasiswa fakultas seni/kreatif, gaya rambut yang ekspresif, serta penggunaan atribut yang identik dengan pengaplikasian tugas yang didapat oleh mahasiswa prodi industri kreatif.

Penggayaaan ilustrasi yang perancang gunakan cenderung ke gaya anime, yang dikenal dan populer di kalangan masyarakat Indonesia. Penggayaaan pada komik mengacu pada adaptasi gaya anime Jepang ini memiliki penampakan *stylized* dan *exagerated*. Yang ditandai dengan eksisnya beberapa elemen anatomi yang didramatisir namun tetap memiliki proporsi manusia nyata. Gaya ini sengaja digunakan oleh perancang sebagai upaya untuk menjangkau audiens yang sangat aktif mengonsumsi media hiburan populer dengan gaya sejenis.

3.2 Hasil Perancangan

3.2.1 Desain Karakter

Terdapat satu karakter utama yang merupakan seorang mahasiswa fakultas kreatif dengan pola pikir yang terbuka, Diiringi dengan dua karakter pendukung utama dengan perspektif dari masing-masing mempresentasikan bagaimana para kreator melihat Generative AI. Dimana salah satu karakter memiliki sudut pandang yang negatif dan terkesan melakukan penolakan terhadap *Generative AI*, serta karakter lainnya memiliki kesan dan sudut pandang oposisi dimana ia memiliki pandangan yang positif terhadap perkembangan teknologi yang sedang berlangsung.

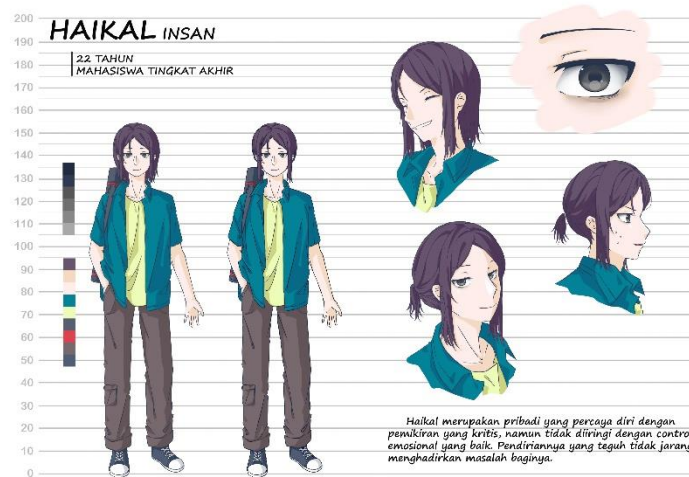
a. Pemeran Utama



Gambar 1 Character Sheet Pemeran utama
(Sumber : Karya Personal)

Konsep Pemeran utama dalam komik Kreatifitas di Era Algoritma, terinspirasi dari seorang kreator yang mengalami kebingungan akibat adanya kehadiran *Generative AI*. Sehingga karakter tersebut tenggelam ditengah lautan informasi. Dalam desainnya, penulis menggunakan penampilan mahasiswa tingkat akhir yang dilanda kesibukan tugas hingga kadang perlu bergadang untuk mengejar tugasnya.

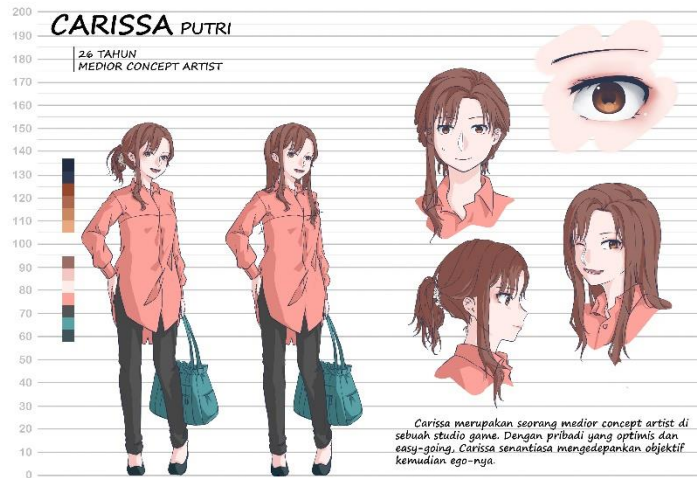
b. Pemeran Sampingan Pertama



Gambar 2 Character Sheet Pemeran Sampingan Pertama
(Sumber: Karya Personal)

Terinspirasi dengan mereka yang terkesan bebas dan sering bermain *game* hingga larut. Memiliki sisi pribadi yang kritis namun mudah meremehkan. Karakter tersebut memiliki peran mengenalkan dan membawa konflik kepada pemeran utama. Dalam karakteristiknya, Pemeran sampingan pertama mengambil sudut pandang dari mereka yang menolak keberadaan *Generative AI*, khususnya yang aktif dalam melawan keberadaan tersebut dan sering memiliki konflik dengan mereka yang berada di pihak *Generative AI*.

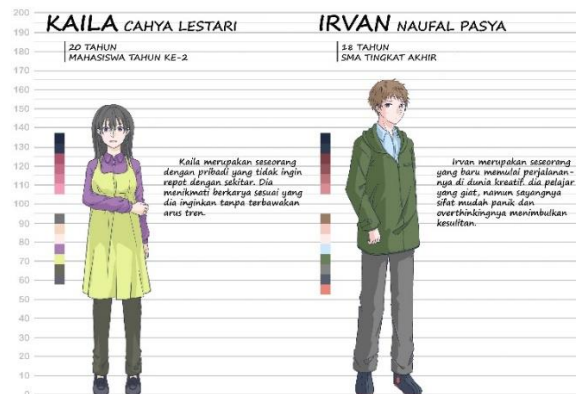
c. Pemeran Sampingan Kedua



Gambar 3 Character Sheet Pemeran Sampingan Kedua
(Sumber: Karya Personal)

Dalam segi desain, karakter tersebut terinspirasi dari tipe pribadi yang dewasa dan memiliki sudut pandang yang luas. Serta memiliki karakteristik sosialisasi yang *easy going*. Pemeran sampingan kedua memiliki peran terbalik dengan pemeran sampingan pertama. Karakter ini memiliki pandangan positif terhadap kemajuan teknologi, tidak terkecuali Generative AI. Memainkan peran sebagai mereka yang memanfaatkan potensi teknologi dengan baik namun tetap bijak dalam penggunaannya.

d. Karakter Sampingan/Extra



Gambar 4 Characters Sheet Pemeran Sampingan/Extra
(Sumber: Karya Personal)

Karakteristik dari tokoh yang terdapat pada komik tersebut terinspirasi dari keberagaman respon kreator yang ada di tengah industri pada saat dihadapkan dengan disrupsi industri akibat kehadiran *generative AI*. Namun pemikiran atau sudut pandang karakter tersebut tidak menjadi fokus utama dalam cerita, melainkan hanya berfungsi sebagai elemen pendukung dalam menyampaikan pesan melalui *visual storytelling*.

3.3 Pembabakan Cerita

Dalam perancangannya, Cerita dibagi menjadi 4 bagian yang disampaikan satu persatu dalam bentuk chapter komik. Pembabakan tersebut dibagi berdasarkan bentuk tahapan eksposisi, konflik, klimaks, diakhiri dengan resolusi dan penutup.

Tahapan	Deskripsi
Bagian 1/ <i>Chapter 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita dibuka dengan pemeran utama yang tampak bergadang - Berangkat kuliah, selesai kelas mendengar pembicaraan mengenai AI art yang memenangkan lomba - Merasa kebingungan, karakter sampingan pertama muncul dan menjelaskan singkat mengenai <i>Generative AI</i> - Pemeran sampingan pertama mengeluhkan kekesalahannya terhadap <i>Generative AI</i> dan penggunaannya - Pemeran utama bingung karena merasa itu berlebihan - Diminta oleh pemeran sampingan pertama untuk mencari tau sendiri - Pulang kerumah dan mencari tau, mendapati <i>Generative AI</i> terasa menakutkan - Tertanam perasaan tidak tenang
Bagian 2/ <i>Chapter 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemeran sampingan pertama bertemu dengan pemeran utama - Penampilan keduanya tampak berantakan - Pemeran utama menyampaikan pengalamannya mencari tau mengenai <i>Generative AI</i> dalam bentuk <i>flashback</i>

	<ul style="list-style-type: none">- Kaget dengan hasil <i>Generative AI</i> yang dilihat- Pemeran utama mencoba <i>Generative AI</i>- Kecepatan Generatingnya sangat cepat baginya. Namun merasa kesulitan dalam memikirkan <i>prompt</i> dan sering hasil tidak sesuai keinginan- Merasa seperti seorang manager yang menyuruh bawahan, dimana bawahan ini adalah AI- Menyampaikan perasaanya yang dimana <i>Generative AI</i> tidak perlu dikhawatirkan- Pemeran sampingan pertama menepis pendapatnya dan menyampaikan kalau pada akhirnya pemeran utama tetap merasa khawatir dan tidak ingin karyanya dicuri
Bagian 3/ <i>Chapter 3</i>	<ul style="list-style-type: none">- Cerita dilanjutkan dengan pemeran utama dan pemeran sampingan pertama dikelas- Membicarakan mengenai Sejarah <i>Generative AI</i> secara singkat- Dan bagaimana <i>Generative AI</i> tersebut bisa memanas- Pemeran utama mulai semakin terganggu dan tertekan dengan keberadaan <i>Generative AI</i> dan waktu pun mulai berlalu- Bertemu dengan pemeran sampingan kedua, dimana dia menyampaikan pemikirannya terhadap <i>Generative AI</i>- Pemeran utama kaget karena sudut pandang yang positif yang dimiliki pemeran sampingan kedua- Pemeran sampingan kedua menyampaikan terdapat negatif dan positif dari keberadaan <i>Generative AI</i>- Serta menyampaikan mengenai teknologi yang tidak dapat dicegah perkembangannya, oleh karena itu yang bisa dilakukan hanya adaptasi- Pemeran sampingan kedua mendorong pemeran utama untuk melihat peran apa yang dimiliki AI dimatanya

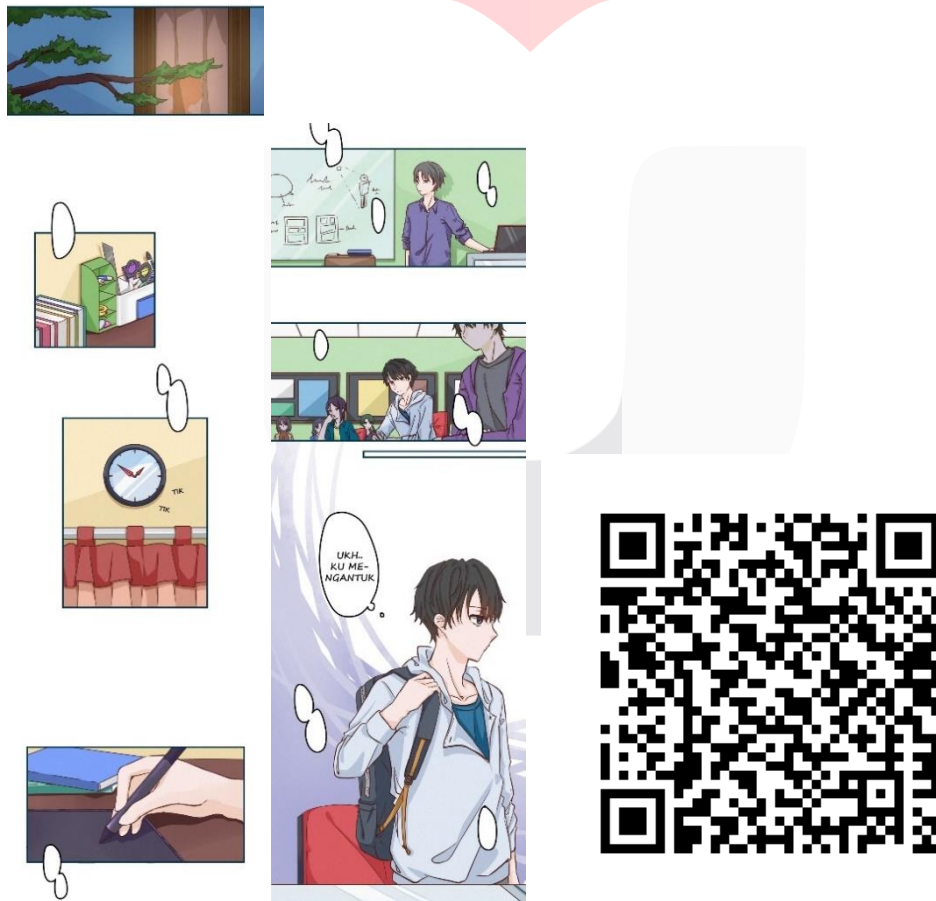
<p>Bagian 4/Chapter 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemeran utama mulai berpikir tentang peran AI dimatanya - Bertanya kepada pemeran extra pertama tentang pendapatnya - Menyadari tidak semua orang terganggu dengan Generative AI - Memikirkan setiap pendapat dari semua orang dia temui - Mendapat jawaban untuk fokus dengan perkembangan dirinya sendiri dibanding terus memikirkan permasalahan <i>Generative AI</i> - Walau mulai berpikir positif dan menemukan apa yang harus dia lakukan, tetap saja merasa khawatir - Bertemu dengan pemeran extra kedua dan menyadari kalau kekhawatiran yang dia alami tidak sendiri dia rasakan - Memutuskan menyampaikan pengalamannya dan berharap pemeran extra kedua mendapat jawaban atas masalahnya - Menutup cerita dengan menyampaikan hasil kesimpulannya dari bagaimana dia melihat peran AI untuknya
---------------------------	---

Tabel 1 Pembabakan Cerita

3.4 Perancangan Komik



Gambar 5 Sampel Draft Komik
(Sumber: Karya Personal)



Gambar 6 Sampel Komik
(Sumber: Karya Personal)

KESIMPULAN

Kehadiran Generative AI telah menimbulkan disrupsi industri dan menggoncang kondisi para penggiat kreatif. Turunnya apresiasi publik terhadap kreator, diakibatkan dari terbuka dan mudahnya akses terhadap Generative AI. Meskipun begitu para ilustrator tetap mencintai proses berkarya yang penuh akan akan suka cita. Terciptanya rintangan di depan mereka tidak membuat mereka menyerah. Hal ini dibuktikan dengan respon komunitas seniman yang aktif dalam melakukan adaptasi di era disrupsi industri kreatif akibat Generative AI ini.

Pengemasan pesan dan edukasi melalui media narasi visual komik digital terbukti ampuh. Hal ini didasarkan pada respon audiens yang merasa terbantu berkat media yang informatif sekaligus menghibur. Karena cerita disampaikan dari perspektif luar diri mereka, membuat mereka percaya diri untuk dapat memilih jalan yang sesuai dengan diri mereka masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanski, H. M. (2010). MAKNA DALAM WARNA DAN IDENTITAS. Bandung, Indonesia: Universitas Komputer Indonesia. https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/460/jbptunikompp-gdl-maulanahid-22981-3-unikom_m-i.pdf.
- Arisyana, D.J. (2021). Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War. Bandung, Indonesia: Universitas Komputer Indonesia. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5242/>.
- Kadarisman, Asep. Nurbani, Sri. (2016). Mood In Bodytext of Shampoo Advertisement: Proceeding The 3rd Bandung Creative Movement (BCM). Telkom University. 16.24.068, 659.1 – E-Article. No.22. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/122179/mood-in-bodytext-of-shampoo-advertisement-proceeding-the-3rd-bandung-creative-movement-bcm-2016.html>
- STIKOM. (2016). Perancangan Komunikasi Visual CT-Eats Jasa Transportasi Online Caktrans dengan Teknik Vector untuk Memperluas Segmentasi pasar.. Surabaya, Indonesia: STIKOM Surabaya. https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1740/4/BAB_II.pdf.
- Tandrie Putra Rahmanda, Syarip Hidayat. (2016). Superhero Comic with Local Cultural Identity for the Preservation of the Environment : Proceeding The 3rd Bandung Creative Movement (BCM) 2016. Telkom University. 16.24.077, 741.6 - Graphic design, Illustration, Commercial art, Special applications of drawing. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/122188/slug/superhero-comic-with-local-cultural-identity-for-the-preservation-of-the-environment-proceeding-the-3rd-bandung-creative-movement-bcm-2016.html>
- Lines in Motion. (2021). "Blue Period - The Dichotomy between Talent and Hard Work." Lines in Motion, YouTube. Diakses pada: <https://www.youtube.com/watch?v=afGn-JPmimE>. (Mei 2023).
- OpenAI. DALL·E now available without waitlist. Diakses pada: <https://openai.com/blog/dall-e-now-available-without-waitlist>. (April 2023).
- Ortiz, K. 2022. Diakses pada <https://twitter.com/kortizart/status/1512282669660266498>. (Mei 2023)
- Ortiz, K. 2022. Diakses pada <https://twitter.com/kortizart/status/1593723972314882048>. (Mei 2023)
- Ortiz, K. 2023. Diakses pada <https://twitter.com/kortizart/status/1636575320450174976>. (Mei 2023)

Ortiz, K. 2022. Diakses pada https://twitter.com/Kelly_McKernan/status/1512546465058541580. (3 Maret 2023).

Steven Zapata Art. 2022. The End of Art: Argument Against Image Ais. Diakses pada <https://www.youtube.com/watch?v=tjSxFAGP9Ss>. (3 Maret 2023).

The Federal Register. (2023). Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence. Diakses pada: <https://www.federalregister.gov/documents/2023/03/16/2023-05321/copyright-registration-guidance-works-containing-material-generated-by-artificial-intelligence>. (Mei 2023).

The Museum of Modern Art. 2023. Ai Art: How Artist Are Using And Confronting Machine Learning | How To See Like A Machine. Diakses pada <https://www.youtube.com/watch?v=G2XdZIC3AM8&list=WL&index=6>. (27 Maret 2023).

Wolf, N. 2023. Magic Artist Karla Ortiz Among Plaintiffs In Class-Action Suit Against Stability AI. <https://commandersherald.com/magic-artist-karla-ortiz-plaintiff-in-class-action-suit-against-stability-ai/>. (3 Maret 2023).

Yup, K. 2023. What AI Art Means For Society, According to Yale Experts. Diakses pada <https://yaledailynews.com/blog/2023/01/23/what-ai-art-means-for-society-according-to-yale-experts/>. (April 2023).

Zapata, Steven. (2022). The End of Art: An Argument Against Image AIs. Diakses pada: <https://https://www.youtube.com/watch?v=tjSxFAGP9Ss>. (Mei 2023).