



Judul Tugas Akhir Skripsi:

TRANSFORMASI POLITIK DI ERA DIGITAL: PENGARUH PENGGUNAAN GAMBAR AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) PADA KAMPANYE POLITIK DIGITAL PRABOWO-GIBRAN TERHADAP HAK PEKERJA SENI INDONESIA.

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Politik

Nama : Muhammad Rizky Milza

NIM : 2010413022



PROGRAM STUDI ILMU POLITIK
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL VETERAN JAKARTA
JAKARTA

HALAMAN JUDUL

**TRANSFORMASI POLITIK DI ERA DIGITAL: PENGARUH
PENGUNAAN GAMBAR AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) DI
KAMPANYE POLITIK DIGITAL PRABOWO-GIBRAN TERHADAP HAK
PEKERJA SENI INDONESIA.**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat Awal untuk Mencapai Gelar
Sarjana Ilmu Politik**



DISUSUN OLEH:

MUHAMMAD RIZKY MILZA – 2010413022

PROGRAM STUDI ILMU POLITIK

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
JAKARTA**

2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Muhammad Rizky Milza

NIM : 2010413022

Program Studi : Ilmu Politik

Bilama di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, Desember 2024

Yang menyatakan,



(Muhammad Rizky Milza)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI / TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizky Milza
NIM : 2010413022
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Politik

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**TRANSFORMASI POLITIK DI ERA DIGITAL: PENGARUH
PENGUNAAN GAMBAR AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) DI
KAMPANYE POLITIK DIGITAL PRABOWO-GIBRAN TERHADAP HAK
PEKERJA SENI INDONESIA.**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi/Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 24 Desember 2024

Yang menyatakan,



(Muhammad Rizky Milza)

PENGESAHAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR JURNAL

NAMA : Muhammad Rizky Milza
NIM : 2010413022
PROGRAM STUDI : Ilmu Politik
JUDUL : Transformasi Politik Di Era Digital: Ancaman Penggunaan Seni Ai (Artificial Intelligence) Dalam Kampanye Prabowo-Gibran Terhadap Pekerjaan Seniman Dan Illustrator Di Indonesia

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing

(Danis Tri Saputra Wahidin, S.IP, M.IP)

Penguji 1



(Dr. Ardil Johan Kusuma, M.HI.)

Penguji 2



(Restu Rahmawati, S.Sos., MA)

Ketua Program Studi
Ilmu Politik



Restu Rahmawati, S.Sos., MA.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 07 Januari 2025

TRANSFORMASI POLITIK DI ERA DIGITAL: PENGARUH PENGGUNAAN GAMBAR AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DI KAMPANYE POLITIK DIGITAL PRABOWO-GIBRAN TERHADAP HAK PEKERJA SENI INDONESIA.

ABSTRAK

Pada negara demokrasi, kampanye merupakan salah satu bagian dari proses pemilihan umum dimana para kandidat mempromosikan diri mereka kepada masyarakat untuk mendapatkan suara. Didorong oleh perkembangan zaman, kampanye politik berkembang dari dilakukan secara fisik menjadi dapat dilakukan secara virtual berkat lahirnya Internet. Dalam perkembangan internet, para ahli komputer berhasil melahirkan sebuah kecerdasan buatan atau lebih dikenal sebagai artificial intelligence (AI). Perkembangan AI yang semakin maju berhasil melahirkan sebuah kecerdasan buatan yang mampu kehidupan manusia melalui pemberian Solusi dan jawaban yang dikenal sebagai Chat-GPT. Lahir dari sebuah organisasi bernama OpenAI yang mengembangkan AI untuk mempermudah kehidupan manusia. OpenAI mampu melahirkan kecerdasan buatan yang mampu mengubah teks menjadi sebuah gambar yang kemudian dikenal sebagai AI Art atau seni AI. Pada pelaksanaan Pemilihan Umum 2024, di Tengah maraknya penggunaan AI di internet, salah satu kandidat yaitu Paslon Prabowo-Gibran memanfaatkan teknologi AI dalam kampanye politik mereka. Penggunaan AI dalam kampanye Prabowo-Gibran yang dominan adalah penggunaan seni AI di banyak spanduk dan iklan di Indonesia. Tulisan ini disusun untuk mengkaji penggunaan seni AI pada gelaran Pemilu 2024 dan melihat ancaman potensi seni AI terhadap seniman dan ilustrator di Indonesia. Penggunaan kampanye digital penting bagi tulisan ini untuk melihat praktek kampanye digital yang dilakukan pasangan Prabowo-Gibran, sedangkan teori penggantian mesin dan otomasi penting untuk melihat ancaman yang disebabkan oleh penggunaan seni AI oleh pasangan Prabowo-Gibran terhadap seniman dan ilustrator di Indonesia.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Seni AI, Kampanye Politik

POLITICAL TRANSFORMATION IN THE DIGITAL ERA: THE IMPACT OF AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) IMAGES IN PRABOWO-GIBRAN'S DIGITAL POLITICAL CAMPAIGN ON THE RIGHTS OF INDONESIAN ART WORKERS.

ABSTRACT

In democracies country, campaigning is one part of the electoral process where candidates promote themselves to the public to gain votes. Driven by the times, political campaigns evolved from being done physically to being able to be done virtually thanks to the birth of the Internet. In the development of the Internet, computer experts succeeded in giving birth to an artificial intelligence or better known as artificial intelligence (AI). The development of AI that is increasingly advanced has succeeded in giving birth to an artificial intelligence capable of human life through providing solutions and answers known as Chat-GPT. Born from an organisation called OpenAI which develops AI to facilitate human life. This company was able to give birth to artificial intelligence that is able to convert text into an image which is then known as AI Art or AI art. AI Art is able to create digital images for those who are unable to draw by hand so that the potential use becomes massive because users are able to imagine as they wish. In the 2024 General Election, amidst the rampant use of AI on the internet, one of the candidates, Paslon Prabowo-Gibran, utilised AI technology in their political campaign. A striking use of AI in the Prabowo-Gibran campaign is the use of AI art in many banners and advertisements in Indonesia. This paper is designed to examine the use of AI art in the 2024 election and see what threats it could potentially cause to artists and illustrators in Indonesia. The use of digital campaigning is important for this paper to look at the digital campaigning practices of the Prabowo-Gibran pair, while the machine replacement and automation theory is important to look at the threat caused by the Prabowo-Gibran pair's use of AI art on artists and illustrators in Indonesia.

Key Word: *Artificial Intelligence, AI Art, Political Campaign*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Transformasi Politik Di Era Digital: Ancaman Penggunaan Seni Ai Dalam Kampanye Politik Prabowo-Gibran Di Pemilu 2024 Terhadap Pekerjaan Seniman Dan Illustrator Indonesia.” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta sebagai upaya untuk menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

1. Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih ebesar-besarnya kepada Allah SWT. yang telah memberikan segala rahmat, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penulis berhasil menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik baiknya.
2. Kedua, penulis juga berterima kasih kepada kedua orang tua Bapak Sakly Reza dan Ibu Emilia Kantika beserta ketiga saudara penulis yang telah memberikan dukungan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini,
3. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Bapak Danis Tri Saputra S.IP., M.IP, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penelitian ini. Tanpa bimbingan dan dukungan beliau, penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Kepada Bapak Dr. Ardil Johan Kusuma, M.HI. dan Ibu Restu Rahmawati, MA selaku dosen penguji yang sudah meluangkan waktunya dan memberikan ilmu dan saran yang bermanfaat dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada para dosen Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta yang sudah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis selama kurang lebih 4 tahun ini.

6. Kepada Aliansi Ilustrator Indonesia yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dan memberikan jawaban serta pandangan mereka dalam penelitian ini.
7. Kepada Mas Novachrome yang telah bersedia menjadi narasumber di tengah perjuangan beliau dalam mendapatkan hak sebagai seorang pekerja seni.
8. Kepada Asosiasi Komik Seluruh Indonesia yang telah bersedia menjadi wawancara dan memberikan pandangan mereka sebagai pekerja ini.
9. Terakhir saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman Program Studi Ilmu Politik angkatan 2020 untuk kenangan dan kebersamaannya selama kurang lebih 4 tahun ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, penulis berharap agar Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan rahmat-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 24 Desember 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI / TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2.1 Tinjauan Mengenai Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)	17
2.2.2 Klasifikasi AI	18
2.2.3 Perkembangan Seni AI (AI Art)	21
2.3.4 AI Dalam Peraturan Perundang-undangan Indonesia	23
2.3.1 Kampanye Politik	24
2.3.2 Perkembangan Kampanye Politik	26
2.4 Kerangka Teori	29
2.4.1 Teori Kampanye Digital	29
2.4.2 Teori Ancaman	33

2.4.3	Teori Gerakan Sosial Baru	35
2.5	Kerangka Pemikiran	38
BAB 3 METODE PENELITIAN		39
3.1	Objek Penelitian	39
3.2	Jenis Penelitian	39
3.3	Sumber Data	41
3.3.1	Data Primer	41
3.3.2	Data Sekunder	41
3.4	Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1	Wawancara	42
3.4.2	Studi Kepustakaan	42
3.4.3	Observasi Netnografi	43
3.5	Informan Penelitian	43
3.6	Lokasi Penelitian	44
3.7	Analisis Data	44
3.8	Jadwal Penelitian	45
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Deskripsi Objek Penelitian	46
4.1.1	Gambar AI Prabowo-Gibran	46
4.2	Kampanye Digital Prabowo-Gibran Dengan Penggunaan AI	57
4.2.1	Kampanye Tiktok	59
4.2.2	Kampanye Youtube	61
4.2.3	Kampanye Instagram	62
4.2.4	Kampanye X (Twitter)	63
4.2.5	Kampanye Website	64
4.3	Penolakan Terhadap Gambar AI Oleh Pekerja Seni Secara Digital Melalui Gerakan #TolakGambarAI	66
4.4	Dukungan Dari Pekerja Seni Terhadap Capres-Cawapres Yang Berkampanye Tanpa Menggunakan Gambar Generatif AI	76
4.5	Penggunaan Gambar Generatif AI Pada Kampanye Digital Prabowo-	79

	Gibran Menjadi Strategi Yang Diikuti Calon Kepala Daerah	
4.6	Ancaman Teknologi Seni AI Terhadap Hak Pekerja Seni Dan Kehidupan....	84
4.6.1	Ancaman Terhadap Pekerja Seni	85
4.6.2	Ancaman Terhadap Masyarakat	90
4.6.3	Ancaman Terhadap Lingkungan	93
BAB 5	PENUTUP	96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	98
5.2.1	Saran Untuk Pemerintah	98
5.2.2	Saran Untuk Pekerja Seni	99
5.2.3	Saran Untuk Masyarakat	99
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104
LAMPIRAN	105
A	Kontrak Penulisan Skripsi	105
B	Kartu Bimbingan Skripsi	106
C	Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	107
D	Pertanyaan Penelitian dan Transkrip Wawancara	108
E	Dokumentasi Wawancara	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	46
Gambar 4.2	49
Gambar 4.3	50
Gambar 4.4	50
Gambar 4.5	51
Gambar 4.6	52
Gambar 4.7	52
Gambar 4.8	54
Gambar 4.9	56
Gambar 4.10	57
Gambar 4.11	64
Gambar 4.12	66
Gambar 4.13	68
Gambar 4.14	72
Gambar 4.15	74
Gambar 4.16	82
Gambar 4.17	83
Gambar 4.18	83
Gambar 4.19	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran..... 38

Tabel 3.1 Rencana Waktu..... 45

Tabel 4.1 Capres Pilihan Ilustrator Indonesia Dari Survei Aliansi Ilustrator
Indonesia..... 79