



A.I AKAN MENGULANG PERISTIWA SERUPA YANG TERJADI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI SEKITAR 1760-1840

Dika Dwi Putra Wijaya¹, Marry K. Pratt², Bernard Marr Forbes³,
Priyanka Singh⁴, Rafael Timbo⁵

^{1,2,3,4,5} Fakulta Sastra Inggris, Universitas AL-GHIFARI, Indonesia
putrawijayadikadwi@gmail.com¹, marykpratt@marykpratt.net²,
hello@bernardmarr.com³, priyankasingh@gmail.com⁴,
rafael.timbo@angolacables.co.ao⁵

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan permasalahan tentang A.I (*Artificial Intelligence*) yang akan mendominasi industri dan masalah sama yang terjadi di *Revolusi Industri* sekitar 1760-1840, dikarenakan di era ini A.I sudah menjadi topik pembicaraan yang ramai di media. Emoted yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan kuesioner. Hasil analisis dari pengolahan data penelitian yang diketahui bahwa, pengaruh negatif A.I terhadap pekerja memiliki kesamaan masalah yang terjadi di Revolusi Industri. Data yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa di masa depan nanti A.I akan mendominasi industri dengan rilisnya aplikasi *Chat-GPT* dan *A.I Image Generator* yang bisa mengerjakan tugas dengan mudah, sudah banyak orang yang menggunakan aplikasi itu sehari-hari sebagai cara untuk memudahkan pekerjaan mereka dan tidak hanya itu, perusahaan besar-pun sudah menggunakan A.I. Revolusi Industri juga memiliki hal yang sama seperti A.I, karena sekitar 1760-1840 adalah era dimana mesin pertama kali dibuat dan dengan adanya mesin evolusi manusia berubah waktu ke waktu. A.I juga akan merubah kehidupan di masa depan, tetapi dalam proses perubahan itu ada dampak negatifnya. Sama halnya yang terjadi di awal Revolusi Industri, dimana mesin membawa dampak negatif ke kehidupan manusia.

Kata Kunci: *A.I, revolusi industri, masa depan, mesin, pekerja.*

Abstract:

This research aims to explain the issues surrounding A.I. (Artificial Intelligence), which is poised to dominate industries, drawing parallels to similar issues that occurred during the Industrial Revolution around 1760-1840. A.I. has become a widely discussed topic in the media today. The research method used is a qualitative descriptive approach. Data collection techniques include observation and questionnaires. The analysis results from the data processing reveal that the negative impact of A.I. on workers bears similarities to the issues faced during the Industrial Revolution. The data used

in this research indicate that, in the future, A.I. will dominate industries with the release of applications like Chat-GPT and A.I. Image Generators, which can perform tasks with ease. Many people now use these applications daily to simplify their work, and large companies are also utilizing A.I. The Industrial Revolution had similar impacts to A.I., as around 1760-1840 was the era when machines were first invented, leading to gradual human evolution over time. A.I. is also expected to change life in the future, but this transformation process comes with negative impacts. This mirrors the early Industrial Revolution, where machines also brought negative effects to human life.

Keywords: *A.I., Industrial Revolution, future, machines, workers.*

Pendahuluan

Saat ini, media sedang ramai dengan kemunculan-nya A.I (*Artificial Intelligent*) yang bisa membantu penggunanya seperti: menyelesaikan tugas *essay*, membuat tiruan gambar, berkomunikasi dengan pengguna, menghasilkan cerita dengan mudah, dll, hanya dengan menggunakan *Chat-GPT* (Saputra, 2023). A.I sangat bermanfaat sekali bagi pengguna yang sedang kesulitan dengan masalah yang mereka hadapi *itu*, dengan A.I yang bisa membantu mereka dengan mudah hanya mengetik apa saja yang mereka inginkan dan A.I bisa menyelesaikannya dengan langsung, karena A.I tersambung dengan internet dan bisa mengakses fitur-fitur lain-nya.



<https://www.nibib.nih.gov/sites/default/files/inline-images/AI%20600%20x%20400.jpg>

Walaupun A.I sangat bermanfaat sekali untuk digunakan, dikarenakan fitur-nya yang bisa membantu masalah-masalah pengguna yang sedang miliki dan mempunyai hasil positif yang bisa membuat A.I menjadi asisten sang pengguna. Tetapi, A.I juga membuat orang lain berpendapat negatif dengan keahlian A.I yang bisa membuat

sesuatu dengan mudah dan cepat, dikarenakan banyak orang-orang dan perusahaan besar yang menggunakan A.I sebagai alat untuk bekerja (Fadilla et al., 2023; Sari, 2016).

Perusahaan-perusahaan besar sudah merencanakan untuk memakai A.I sebagai alat pengganti bagi pekerja, khususnya perusahaan hiburan yang akan menggantikan penulis dan artis-artisnya, karena keahlian A.I yang sangat bermanfaat bagi perusahaan, seperti: daya bekerjanya yang cepat, tidak memerlukan gaji, dapat digunakan 24 jam tanpa henti, dan selalu bekerja efisien. Sebab ini-lah, orang-orang berpendapat negatif terhadap A.I yang Akan menggantikan pekerjaan meeker dengan A.I, dan sudah banyak para pekerja yang memprotes tentang *itu* di media.

Penelitian ini penting karena AI semakin mendominasi industri, mengulangi pola dampak sosial dan ekonomi yang terjadi selama revolusi Industri. AI mempermudah pekerjaan, tetapi juga menimbulkan ancaman terhadap tenaga kerja, khususnya di sektor dengan keterampilan rendah hingga sedang. Contoh nyata adalah ancaman terhadap pekerja kreatif di industri hiburan, yang memicu pemogokan besar-besaran. Selain itu, adopsi AI tanpa regulasi yang memadai berpotensi memperburuk ketimpangan ekonomi dan sosial. Ketergantungan pada AI juga dapat mengurangi kreativitas dan disiplin manusia. Penelitian ini bertujuan memahami dampak AI, belajar dari sejarah Revolusi Industri, dan memberikan rekomendasi untuk kebijakan dan strategi yang memitigasi risiko sambil memaksimalkan manfaat teknologi.

Rafael Timbo. (2024). "Pros And Cons of AI" *Revelo*, November 6, 2023 Updated on April 11, 2024, Internet.

Menurut artikel *Forbes*, A.I (2019) mempunyai pontesi untuk menyebabkan kehilangan pekerjaan di beberapa industri, terutama bagi para pekerja yang keterampilannya rendah. Apalagi jika A.I teknologi akan terus mengembangkan system-nya dan makin menjadi lebih efisien, hal ini membuat para pekerja harus beradaptasi atau belajar *skill* baru yang relevan bagi perubahan lingkungan kerja yang baru (walaupun di media ada bukti bahwa A.I dan teknologi-teknologi lain akan membuat lebih banyak pekerjaan dibandingkan menyingkirkan pekerjaan). Secara khusus hal ini sangat benar bagi pekerja yang keterampilannya rendah, dikarenakan tenaga kerja di saat ini.

A.I memiliki potensi untuk membuat ketidaksamaan ekonomi di masyarakat, dengan industri besar dan pemerintah yang berkepemilikan terhadap A.I akan berdampak lebih buruk dengan ketidaksamaan kekayaan dikarenakan mereka mendapatkan banyak keuntungan dari A.I sementara bisnis kecil harus berusaha keras untuk bersaing di dunia ekonomi. Tetapi, pemerintah memberikan kebijakan dan inisiatip untuk mempromosikan ekonomi yang adil seperti: *program reskilling*, social safety nets, dan inklusif perkembangan A.I yang menjamin keseimbangan peluangnya distribusi yang dapat membantu melawan ketidaksamaan ekonomi.

Dengan ini, orang-orang akan menyadari bahwa betapa buruknya A.I terhadap dunia pekerjaan di masa depan yang akan datang. Banyak potensi-potensi lain yang beresiko buruk bagi manusia yang akan berpengaruh ke pola pikir dan kedisiplinan orang, sebabnya A.I dapat membuat orang-orang menjadi kekurangan kreatifitas, kehilangan keterampilan, bermalas-malasannya bertambah, dan produktivitasnya berkurang, dikutip di forum *TechTarger Network*.

Marry K. Pratt. (2022). Teori-teori ini sangat berguna untuk memberikan infotmasi kepada orang-orang yang menggunakan A.I, walaupun A.I itu sangat efisiensi

dan dapat digunakan selama 24 jam, tetapi A.I memiliki pengaruh buruk bagi manusia yang membuat mereka tidak berinovasi dan hanya mengandalkan A.I.

Metode

Dalam penelitian ini, saya menggunakan *mooted deskriptif kualitatif* yang sudah tertulis di *abstrak*. Dengan metode ini saya bias menggambarkan teori saya dengan informasi yang tercantum di Revolusi Industri dan artikel-artikel tentang A.I. Dengan data yang terkumpulkan dan di analisiskan, saya dapat menemukan pola dan temuan yang terkait dengan masalah ini seperti mogok industri ke *Hollywood*, penggunaan A.I di kehidupan sehari-hari, dan sisi negatif mesin di *Revolusi Industri*, observasi ini berdasarkan teori yang tercantum di internet.

Kekhawatiran yang terjadi di internet dengan kemunculan A.I membuat orang-orang mulai berpendapat positif dan negatif terhadap A.I, kebanyakan tanggapannya positif karena betapa gunanya A.I ke kehidupan sehari. Tetapi, orang-orang tidak memperhatikan dampak negatif yang terpengaruh ke orang-orang sekitarnya. Maka dari itu masalah ini sangat penting untuk dibahas bagi para pengguna A.I terutama perusahaan, karena ini saya membuat penelitian tentang masalah A.I dengan teori peristiwa *Revolusi Industri* dan dari penelitian lain yang tercantum di internet.

Hasil dan Pembahasan

Kemunculan A.I (*Artificial Intelligent*) tidak hanya membawa kemajuan penting yang berpendapat positif dan berpendapat negatif di berbagai bidang, maka dari itu akan disampaikan beberapa hal yang berkaitan dengan betapa buruknya A.I:

1. *A.I Generated*

A.I dapat bekerja selama 24 jam dan melakukan pekerjaan manusia sehari-hari, termasuk *Arts* (seni). *A.I Generated* memperoleh keuntungan dengan kepopulerannya di media, tetapi hal ini berpengaruh terhadap tradisional *Artists* (seniman) yang menggunakan tangan untuk melukis, karena urusan ini membuat mereka khawatir dengan kerja keras mereka. Dikutip di forum *Medium*, bahwa modern teknologi sekarang ini mempunyai kemampuan untuk membuat karya seni dengan cepat dan mudah. Karena ini para *artist* mendapatkan tantangan untuk bersaing dengan A.I, yang membuat nilai *skill* tradisional *artist* merendah dan menyebabkan peluang bagi para *artist* menurun.

Hal inilah yang membuat para *artist* kesulitan untuk menonjolkan dan dikenali dengan bakat mereka, terutama ketika orang-orang menggunakan A.I Generated untuk membuat karya seni lalu di pamerkan ke media akan membuat kosekuensi negatif di market seni. Selain itu, etika implikasi dari A.I arts memperluas keburukan kemanusiaan tentang seni, karena *A.I algorithm* itu terlatih dengan data yang luas dan didapatkan dari *internet*, yang mungkin berisi *copyright* material tanpa nama baik sang *artist* yang sesuai. Ini menimbulkan pertanyaan tentang hak kepemilikan dan etika dalam penggunaan *copyright* material untuk membuat karya seni dengan *A.I Generated*. Bisa dikatakan bahwa A.I membuat karya seni itu dengan cara meniru karya seni orang lain yang sudah ada di media. Walaupun ciri-ciri ini sangat tidak beretika dan salah, masih ada orang-orang yang menggunakan

A.I Generated untuk membuat karya seni, terutama perusahaan besar di industri hiburan yang ingin menggantikan para *artist* dengan A.I (Popova & Karadzhov, 2023; Vanhaecke, 2023)



Suber:https://ideas.darden.virginia.edu/sites/default/files/styles/full_width_1024px_5_3_/public/2024-09/AI%20ART%20ITA.jpg?itok=CIaF2iIX

2. *Hollywood strike*

Dikarenakan industri hiburan akan menggantikan artis, seniman, dan penulis dengan A.I, mereka berdemo untuk menghentikan industri hiburan diganti oleh A.I, khususnya *Hollywood* di Amerika. Mereka memprotes industri hiburan seperti: *Netflix*, *Disney*, *Warner Bros*, dll, yang akan menggunakan A.I untuk membuat film dan *TV series*, bahkan *video game* juga. Di bulan Juli 2023, *pemotres* bergabung ke *Hollywood trade union* dan membuat organisasi mogok industri seperti *Screen Actors Guild (SAG)*, *American Federation of Television and Radio Artist (AFTRA)*, *Writers Guild of America (WGA)*, dan *Directors Guild of America*, organisasi-organisasi ini yang ingin menghentikan industri hiburan untuk memakai A.I. Setelah organisasi-organisasi itu terus berdemo selama 5 bulan, akhirnya industri hiburan menyetujui keinginan pemrotes dan mogoknya berakhir, untuk sekarang.

Dikarenakan perusahaan hiburan akan menggantikan artis, seniman, dan penulis dengan A.I, mereka berdemo untuk menghentikan industri hiburan diganti oleh A.I, khususnya *Hollywood* di Amerika. Mereka memprotes industri hiburan seperti: *Netflix*, *Disney*, *Warner Bros*, dll, yang akan menggunakan A.I untuk membuat film dan *TV series*, bahkan *video game* juga. Di bulan Juli 2023, *pemotres* bergabung ke *Hollywood trade union* dan membuat organisasi mogok industri seperti *Screen Actors Guild (SAG)*, *American Federation of Television and Radio Artist (AFTRA)*, *Writers Guild of America (WGA)*, dan *Directors Guild of*

America, organisasi-organisasi *ini* yang ingin menghentikan industri hiburan untuk memakai A.I. Setelah organisasi-organisasi *itu* terus berdemo selama 5 bulan, akhirnya industri hiburan menyetujui keinginan pemrotes dan mogoknya berakhir, untuk sekarang (Banks et al., 2024).



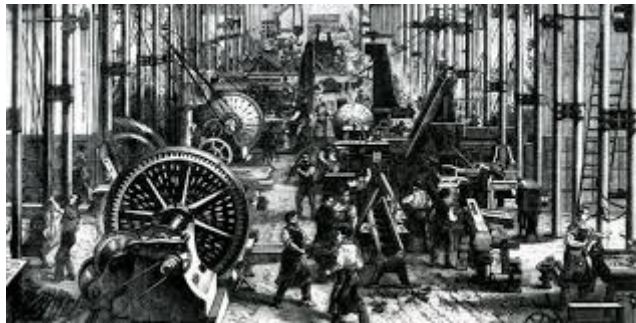
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRuMM7fV9vjE_jwdbLMwgIVwH-Ai_oCdEFGsg&s

3. *Revolusi Industri 1760-1840*

Mengapa kejadian *ini* terkait dengan peristiwa *Revolusi Industri*, karena di abad 18 adalah era dimana mesin pertama kali dibuat dan dikembangkan di Eropa (Savitri, 2019). Dua orang inggris bernama *Williamm* dan *John Cockerill* yang membawa *Revolusi Industri* ke Belgia dengan mengembangkan toko mesin di Liege (sekitar 1807), dan Belgia menjadi negara pertama yang merubah benua Eropa secara ekonomi. Di *era ini* mesin mendominasi industri ekonomi Eropa, dengan tingkat produksi dan daya guna yang cepat untuk membuat lebih banyak barang-barang dengan mudah, membuat perusahaan-perusahaan memakai mesin sebagai alat kerja yang lebih berguna daripada buatan tangan. Hal *ini* menyebabkan perusahaan menaiki produksi, menurunkan harga produksi, membuat lebih banyak barang, dan gaji yang membaik.

Walaupun aspek *Revolusi Industri* teknologi dan ekonomi membawa banyak perubahan penting di segi ekonomi dan sosial, di awal tahapan ini lebih *mempertdalam* ke penderitaan dan kemiskinan pekerja, dikarenakan kehidupan dan nafkah mereka bergantung kepada alat produksi yang mahal dan hanya beberapa orang yang mampu mempunyai-nya. Dengan keamanan kerja yang kurang membuat para pekerja sering diganti oleh kemajuan mesin, dan alasan lainnya karena perusahaan ingin menurunkan anggaran untuk membuat barang. Sebab *ini* menyebabkan masyarakat Eropa menderita kemiskinan dan kekurangan kebutuhan hidup mereka, dengan ketidakadilan pembagian pendapatan mengakibatkan banyak orang melakukan tindak kejahatan seperti: pencurian, membunuh, dan permekosaan terhadap perempuan. Akibat pengangguran yang tinggi dan

pendapatan yang rendah membuat masyarakat Eropa bertindak tercela ini, sampai anak-anak mengambil pekerjaan pabrik (Bonciu, 2022).



Sumber: <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRWKuvMZQwnuFA8jRtkMfobhys4ZQwrwr4nPw&s>

4. Media Yang Mengadaptasikan Cerita Tentang A.I

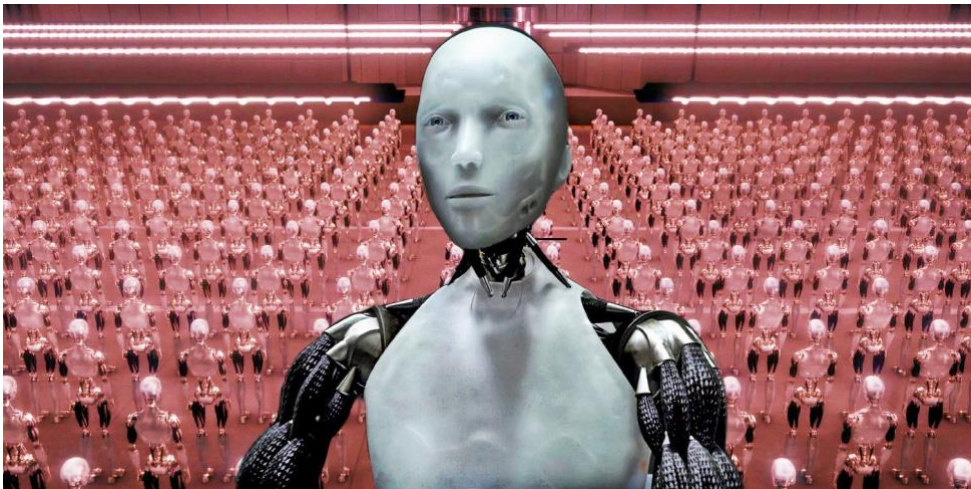
Sebab-sebab inilah mengapa A.I akan mendominasi industri dengan daya tenaga yang efisien dan bisa bekerja secara gratis, ciri-ciri ini bisa saja membuat para pekerja diganti oleh A.I karena kegunaannya yang lebih untung. Dampak negatif terhadap A.I sudah banyak di adaptasikan ke media-media seperti: *film*, *TV series*, dan *game*. Direktur media ini menunjukkan bahwa A.I itu sangat salah dan buruk untuk membiarkan A.I mendiami di dunia, karena mereka menunjukkan jika A.I dibiarkan saja hidup bebas mereka akan menjadi rusak, melanggar sistem mereka, dan *self-aware*.

Direktur media-media itu ingin memberitahukan ke para penonton bahwa A.I itu tidak dapat dipercayai dan berbahaya dengan menunjukkan dampak negatif tentang A.I ke media, dan sudah banyak orang yang percaya dengan tanggapan direktur tentang A.I. Keunggulan direktur untuk membuat *propaganda* ini sangat berpengaruh sekali ke para penonton, karena sampai sekarang orang-orang yang percaya dengan propaganda itu masih memegang pemikiran tentang A.I yang tidak bisa dipercayai dan berbahaya.

Salah satu contoh *film*, *TV series*, atau *game* yang menunjukkan dampak buruk tentang A.I adalah: *Avengers: Age of Ultron*, *The Matrix*, *I, Robot*, *M3GAN*, *The Creator*, *Ex Machina*, *Terminator 2: Judgement Day*, *Wall-E*, *Portal 2*, *Horizon Zero Dawn*, dan *Detroit: Become Human*. Inilah beberapa media yang menunjukkan A.I itu berbahaya dan tidak dapat dipercaya (Soraya & Nasir, 2019), media yang memiliki pengaruh besar kepada penonton di antaranya *Avengers: Age of Ultron*, *Horizon Zero Dawn*, dan *Detroit: Become Human*. Disini menceritakan A.I yang rusak dan *self-aware* bisa berdampak besar bagi kehidupan manusia dengan melawan tugas dan sistem mereka yang mengakibatkan bencana dan kejahatan disekitar manusia.

Menurut saya, media adaptasi tentang A.I yang paling tepat adalah *game* bernama *Detroit: Become Human*, karena game ini memperlihatkan masa depan jika A.I mendominasi industri, banyak orang yang menganggur dan susah hidup di game itu dikarenakan perusahaan sudah menggunakan A.I sebagai alat kerja yang lebih efisien daripada manusia. Hal ini pun yang membuat Revolusi Industri

memiliki masalah yang sama seperti yang diceritakan di *Detroit: Become Human*, dimana *mesin* mendominasi industri yang berdampak buruk ke manusia (Khusainova et al., 2023).



Sumber : (Stokel-Walker, 2024)

5. *Debut Tentang Mobil Tesla dan Tesla Bot: Optimus*

Mogok industri ke *Hollywood* di Amerika hanya awalnya saja bagi perusahaan yang akan menggunakan A.I, karena sekarang sudah ada mobil listrik otomatis yang bisa menyetir sendiri tanpa pengemudi dan *humanoid robot* A.I yang mampu melaksanakan pekerjaan yang tidak aman, membosankan dan berulang-ulang.

Tesla, inc. Perusahaan yang dimiliki oleh *Elon Musk* telah membuat *Tesla Autopilot* mobil dan *Tesla Bot: Optimus*, dengan *Tesla Autopilot* mobil pengendara bisa memilih lokasi tujuan dengan mudah hanya dengan memilih lokasi dan mobil *Tesla* akan berkendara secara otomatis dengan sendirinya ketempat tujuan yang pengendara sudah perintahkan, dan sedangkan *Tesla Bot: Optimus* yang saya udah jelaskan *diatas* bisa bekerja sebagai *pengguna* asisten hanya dengan memberi perintah ke *Tesla Bot: Optimus* dan dia akan mengerjakan tugasnya itu, untuk saat ini *Tesla Bot: Optimus* hanya *prototype* dan belum diterbitkan ke dunia.

Jacob Biba. 2024. "Tesla's Robot, Optimus: What We Know So Far" BuiltIn.com, October 15, 2024, internet. <https://builtin.com/robotics/tesla-robot>



Sumber: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTrl49I7h7WlJ17bIfCW0cELK7t77mcAtspDrDtE6wQUqt6Jl0LY1vDgZ_yxm2630YcT0&usqp=CAU

Kesimpulan

Dari sebab-sebab inilah A.I bakalan mendominasi industri di masa yang akan datang dan akan mengulang peristiwa yang terjadi di *Revolusi Industri* sekitar 1760-1840, peristiwa yang bakal terjadi yaitu: banyaknya pengangguran yang akan terjadi, orang-orang akan mencuri barang atau uang untuk bertahan hidup, dan pekerjaan akan menjadi sulit untuk dicari. Seperti yang saya sudah contohkan diatas seperti mogok industri ke *Hollywood* di Amerika adalah salah satu peristiwa bagi A.I yang mengganti pekerjaan di dunia hiburan, walaupun perusahaan hiburan tidak akan menggunakan A.I tetapi untuk kedepannya belum tentu mereka benar-benar tidak akan menggunakan A.I, dan dengan *Tesla Autopilot* mobil dan *Tesla Bot: Optimus* bisa menggantikan pekerjaan sehari-hari, contohnya: pengiriman barang/paket, kasir, pembantu, taksi, dll. yang bisa kita lakukan untuk mencegah peristiwa ini terjadi, yaitu dengan cara memperingati tentang masalah *ini* ke media atau *share* ke orang-orang disekitar. Kalau tidak, berdemo ke perusahaan untuk di menggunakan A.I seperti para artis yang mogok indutri ke *Hollywood*. Larang orang-orang yang menggunakan A.I sebagai alat untuk mempermudah mendapatkan nafkah mereka, terutama perusahaan. A.I tidak etis untuk digunakan, membuat para penggunanya malas, tidak punya kreatifitas, dan kedisiplinan mereka menurun. Lebih buruknya lagi, akan banyak orang yang menganggur dan digantikan oleh A.I, maka dari itu jangan sampai perusahaan menggunakan A.I dengan cara memprotes. Walaupun sekarang ini A.I belum menjadi masalah besar karena A.I dipakai sebagai asisten untuk mengobrol, tetapi semoga saja peristiwa ini tidak terjadi.

Daftar Pustaka

Banks, M. J., Bird, K., Fratini, D., Hall, B., Hill, E., McLean, A. L., Smukler, M. M., Monticone, P., & Warner, H. (2024). Hollywood Unions. Rutgers University

Press.

- Bonciu, F. (2022). Objective Requirements for an Effective Transition to a Green Economy. *Global Economic Observer*, 10(1).
- Fadilla, A. N., Ramadhani, P. M., & Handriyotopo, H. (2023). Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi: AI VS Artist. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 129–136.
- Frederick, B. (2022). Artificial Intelligence in Computer Networks: Role of AI in Network Security.
- Khusainova, E., Dodwell, E., & Mitra, R. (2023). SOAR: Simultaneous Or-of-And Rules for classification of positive and negative classes. *Stat*, 12(1), e577.
- Manheim, K., & Kaplan, L. (2019). Artificial intelligence: Risks to privacy and democracy. *Yale JL & Tech.*, 21, 106.
- Popova, R., & Karadzhov, V. (2023). Artificial Intelligence—Some Ethical Issues in the Context of State Government. *International Applied Social Sciences Congress*, 76.
- Saputra, A. B. (2023). Peran AI dalam Dunia Pendidikan. CV Brimedia Global.
- Sari, M. (2016). Audit tata kelola ti menggunakan kerangka kerja cobit pada domain ds dan me di perusahaan kreavi informatika solusindo. Fakultas Komputer.
- Savitri, A. (2019). Revolusi industri 4.0: mengubah tantangan menjadi peluang di era disrupsi 4.0. Penerbit Genesis.
- Siagian, F. E. (2024). Do Medical Students Still Need Practicum and Laboratory Classes in the Age of Artificial Intelligence? *Asian Journal of Advanced Research and Reports*, 18(11), 149–160.
- Soraya, I., & Nasir, I. M. (2019). Perancangan Logo Inilah. Com Dalam Membangun Image Sebagai Portal Media Aktual. *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Da'wah*, 2(2), 105–111.
- Stokel-Walker, C. (2024). How AI Ate the World: A Brief History of Artificial Intelligence—and Its Long Future. Canbury Press.
- Vanhaecke, L. (2023). Where Artificial Intelligence Meets Art. Ghent University.