

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Film animasi untuk meningkatkan *awareness* target audiensnya mengenai penggunaan konten AI secara bijak ini menjadi salah satu perancangan desain untuk karya Tugas Akhir paling pertama yang mengangkat tema AI dan implikasi pengaplikasiannya di ranah sosial. yang mana artinya proses perancangan desain ini cukup jauh dari kata sederhana, sekalipun hasil akhirnya berwujud konten Tiktok yang mudah dicerna isinya untuk pengguna-pengguna gawai umumnya.

Dimulai dari menentukan bobot permasalahan mengenai penggunaan AI, - baik dari teknologi, layanan, maupun hasil buatan sistemnya - penulis memerlukan pemahaman yang mendalam terlebih dahulu mengenai seluk beluk teknologi canggih itu sendiri, mulai dari sejarah terciptanya hingga perkembangannya ke masa kini. Karena demikian, banyak sumber-sumber literasi yang menjadi data untuk penelitian ini cenderung menggunakan sumber dari luar terutama dalam wujud artikel jurnal agar lebih mudah memastikan informasi data yang hendak digunakan cukup terbaharui. Adanya akses untuk mempelajari seluk beluk teknologi AI pun bukan berarti mempermudah proses analisis data-nya, sebagaimana pembelajaran mengenai AI sendiri membutuhkan pemahaman algoritmik yang cukup mumpuni selayaknya pakar dari ekspertise perkomputeran. Maka dari itu, pengetahuan dan wawasan seputar AI yang disaring pada perancangan ini difokuskan pada informasi-informasi yang relevan dengan isu utama yang diangkat sebagai target dari perancangan ini, yaitu penggunaan konten AI nya sendiri.

Melakukan analisis permasalahan terhadap isu penggunaan konten AI juga tidak kalah sulitnya dengan mempelajari apa AI itu sendiri, sekalipun dikerucutkan pada model-model AI yang sifatnya *generative*. Mencoba memecahkan permasalahan penggunaan konten AI pun hampir tidak terasa bedanya dengan mencoba mendefinisikan konsep baik dan benar sampai ke taraf yang sangat objektif, murni tanpa bias. Hal ini membuat penulis menjadi berhati-hati untuk lebih teliti dalam mengulik dari sisi apa saja isu mengenai penggunaan AI yang sekiranya berpotensi merugikan terhadap orang lain dapat ditelaah. Salah satu sisi tersebut yakni sisi legal atau hukumnya.

Dikarenakan hasil final perancangan desain ini akhirnya dapat dikerucutkan pada kasus-kasus penggunaan yang tidak bijaknya saja, melakukan analisis datanya pun setidaknya menjadi jauh lebih terarah. Indonesia, meskipun masih di tengah perdebatan panjang mengenai rencana regulasi teknologi AI akan bagaimana, setidaknya juga telah memiliki rincian undang-undang yang meliputi bagaimana orang Indonesia menggunakan media itu sendiri untuk kepentingannya, yang mana termasuk di antaranya konten media yang dibuat dari mesin termasuk AI. Dari sini, perancangan ini setidaknya dapat memiliki relevansinya untuk target audiensnya di Indonesia yang mayoritasnya banyak mengkonsumsi media-media internet di keseharian mereka melalui gawainya.

Maka dari itu yang tersisa hanyalah permasalahan dari produksi animasi yang akan menjadi hasil karya final perancangan desain ini. Penulis menjadi tertantang dengan mengerjakan rancangan desain ini agar bereksperimen dengan format media yang jauh lebih populer digunakan oleh target audiens yang luas, yang mana penulis sendiri perlu akui masih cukup asing dengannya. Mendesain animasi bernarasi untuk kebutuhan murni menceritakan sebuah tema yang bernilai artistik sebagai tontonan hiburan, akan jauh berbeda dengan mendesain animasi himbauan yang

ditargetkan pada kelompok orang-orang yang memang sumber konsumsi informasinya cenderung bergantung pada media-media hiburan berdurasi singkat melalui gawainya, dan perancangan ini mendorong agar dapat mempelajari hal itu dari sekarang untuk kebutuhan-kebutuhan mendesain animasi secara fleksibel ke depannya.

Dengan terselesaikannya perancangan ini, diharapkan adanya karya desain dari rancangan ini dapat menjadi dorongan juga untuk mahasiswa-mahasiswi Desain Komunikasi Visual di generasi yang akan datang agar tidak segan mencoba menelisik isu-isu terkait teknologi AI di ranah akademisi desain. Mengingat teknologi AI akan terus berkembang dan terus memberi inovasi baru yang besar kemungkinannya untuk merubah tatanan kehidupan manusia, diharapkan sekali pengkajian atau perencanaan yang mengangkat tema AI tidak berhenti di sini, di ranah akademisi seni dan desain di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## **B. Saran**

Berdasarkan proses yang dilalui untuk menyelesaikan penciptaan film animasi pendek kampanye *awareness* mengenai bijak dalam memakai konten AI, penulis merasa ada banyak sekali pelajaran terkait soal perancangan desain ini serta isu yang diangkatnya, yang dapat disarankan terutama kepada:

### **1. Pegiat Industri Kreatif**

Mengetahui bahwa ada banyak sekali fenomena penggunaan konten AI sekedar untuk menantang hingga mengerjai banyak pelakon di industri seni kreatif membuat tidak heran apabila beberapa pegiat hobi kreatif di Indonesia mengambil posisi oposisi dengan AI dalam berbagai macam diskusi. Meskipun demikian, penulis yang sendirinya merupakan seorang pegiat hobi di kancah industri kreatif menyarankan agar masyarakat Indonesia terutama

kalangan pegiat industri kreatifnya untuk tidak pernah tutup telinga atas perkembangan teknologi AI. Pengerjaan rancangan desain ini sekiranya juga menyadarkan betapa relevannya memiliki wawasan tentang AI sebagai pekerja kreatif meskipun tidak atau tidak suka bergantung pada AI, sebagaimana wawasan tersebut dapat menjadi referensi penting untuk terus mengetahui bagaimana setiap manusia menilai sebuah seni atau desain dan bagaimana kita sebagai pelaku kreatif melakukan improvisasi diri dari wawasan tersebut.

## 2. *Content Creator*

Adanya teknologi yang dapat memberi layanan penciptaan konten dengan instan tentunya akan sangat menggiurkan bagi para *content creator* di Indonesia baik yang mendedikasikan hidup dan profesinya untuk kreasi konten maupun yang masih ingin mencoba-coba saja. Manapun itu, amat sangat disarankan bagi para *content creator* untuk bijak mempertimbangkan situasi sekitar apabila sedang memikirkan untuk membuat suatu konten. Terlepas dari menggunakan bantuan AI atau tidak, penciptaan konten yang mampu menghibur sesama, menaikkan status diri, atau menjadi sumber mata pencaharaan itu tidak pernah harus dilakukan dengan cara yang bisa merugikan orang lain. Teknologi luar biasa seperti AI dikembangkan selama berdekade-dekade lamanya tidak serta merta dibuat aksesibel hanya untuk seseorang menggunakan agar bisa berlaku semena-mena disekitarnya.

## 3. *Peneilit/Perancang*

Bagi perancang atau peneliti di waktu sesudah ini yang berminat untuk menelaah perkara AI dan segalanya yang terkait, sangat disarankan agar seawal mungkin mengerucutkan fokusnya dengan aspek dari teknologi AI yang ingin dipelajari. AI dari istilahnya saja telah menampung banyak sekali konteks dan pengertian akan mana yang hakikatnya menjadi ranah manusia,

mana yang mesin. Sehingga tidak mengherankan teknologi yang berkembang lahir dari konsep AI itu sendiri memiliki banyak subjek yang membutuhkan studi khusus di lapangan akademisnya. Maka dari itu, jangan sungkan memulai mempelajari AI dari perspektif yang peneliti/perancang ke depannya masih cukup familiar. Familiaritas akan topik yang terkait dengan AI akan membuat peneliti dan perancang lebih mudah memahami AI itu sendiri dari cakupan yang kecil dan spesifik tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Blazer, Liz. 2015. *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics* (1st Edition). Peachpit Press.

Boggs, Joseph M; Petrie, Dennis W., 2008. *The Art of Watching Films*. McGraw Hill

Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Ruslan, Rosary. 2013. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations* (Edisi ke-3). Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada.

Russell, Stuart. Norvig, Peter. 2016. *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th Edition). Pearson.

Wells, Pauls. Moore, Samantha. 2016. *The Fundamentals of Animation* (2nd Edition). Fairchild Books.

Williams, Richard. 2009. *The Animator's Survival Kit: Expanded Edition*. Faber & Faber

### Jurnal

Kepaniteraan Dan Sekretariat Jenderal Mahkamah Konstitusi. "Perlindungan Hak Privasi tas Data Diri di Era Ekonomi Digital". Pusat Penelitian Dan Pengkajian Perkara Dan Pengelolaan Perpustakaan Kepaniteraan Dan Sekretariat Jenderal Mahkamah Konstitusi. Jakarta (2019): 10

Ramli, Tasya S. Ramli, Ahmad M. Mayana, Ranti F. Ramadayanti, Ega. Fauzi, Rizki. "Artificial Intelligence as Object of Intellectual Property in Indonesian Law". *The Journal of World Intellectual Property* Volume 26, no. 2 (2023): 115-335

## Website

Business of Apps. “TikTok Revenue and Usage Statistics (2024)”. Diakses pada 8 Juni 2024. <https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>

Chen, Heather. “AI ‘resurrects’ long dead dictator in murky new era of deepfake electioneering”. *CNN*. Diakses pada 30 Mei 2024. <https://edition.cnn.com/2024/02/12/asia/suharto-deepfake-ai-scam-indonesia-election-hnk-intl/index.html>

Cozza, Aimee. “What is Glaze and how can it help protect against AI scraping?”. *Aimee Cozza Illustration*. Diakses pada 30 Mei 2024. <https://www.aimeecozza.com/what-is-glaze-and-how-can-it-help-protect-against-ai-scraping/>

Davenport, Thomas H; Mittal, Nitin. “How Generative AI Is Changing Creative Work”. *Harvard Business Review*. Diakses pada 11 Oktober 2023. <https://hbr.org/2022/11/how-generative-ai-is-changing-creative-work>

Finaka, Andrian W; Nurhanisah, Yuli. “Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi”. *Indonesiabaik.id*. Diakses pada 10 Oktober 2023. <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>

Firdaus, Ali. “Fake Suharto video fuels debate on AI use in Indonesian election campaign”. *BenarNews*. Diakses pada 30 Mei 2024. <https://www.benarnews.org/english/news/indonesian/suharto-deepfake-used-in-election-campaign-01122024135217.html>

Garanhel, Marisa. “The 5 primary generative AI applications (and how they work)”. *AI Accelerator Institute*. Diakses pada 8 Juni 2024. <https://www.aiacceleratorinstitute.com/the-5-primary-generative-ai-applications-and-how-they-work/#audio-applications>

Grealish, Rachael. “Salad Fingers Is Back with New Episode Dropping Soon”. *LADbible*. Diakses pada 8 Juni 2024.

<https://www.ladbible.com/entertainment/weird-salad-fingers-is-back-with-new-episode-dropping-soon-20190125>

Hostetler, Baker. “Case Tracker: Artificial Intelligence, Copyrights and Class Actions”. *Bakerlaw.com*. Diakses pada 30 Mei 2024

<https://www.bakerlaw.com/services/artificial-intelligence-ai/case-tracker-artificial-intelligence-copyrights-and-class-actions/>

Himelstein, Tatum. Harrison, Thomas. “Short videos, shorter attention” *The Lowell*.

Diakses pada 8 Juni 2024. <https://thelowell.org/14372/uncategorized/short-videos-shorter-attention/>

Iqbal, Mansoor. “TikTok Revenue and Usage Statistics (2024)”. *Business of Apps*.

Diakses pada 8 Juni 2024. <https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>

Kasumovic, Djanan. “What Is TikTok? – Everything You Need to Know in 2024”.

*Influencer Marketing Hub*. Diakses pada 8 Juni 2024.  
<https://influencermarketinghub.com/what-is-tiktok/>

Keizer, Vincent. “The ultimate guide to short-form content”. *Contentoo*. Diakses

pada 8 Juni 2024. <https://contentoo.com/blog/the-ultimate-guide-to-short-form-content/>

Konow, David. “The Cult of Red Vs. Blue”. *TwitchGuru*. Diakses pada 8 Juni 2024.

[http://www.twitchguru.com/2005/09/24/the\\_cult\\_of\\_red\\_vs/](http://www.twitchguru.com/2005/09/24/the_cult_of_red_vs/)

Kurnia, Abi Jam’an. “Pelanggaran Hak Cipta Mengambil Naskah di Internet”.

*Hukumonline.com*. Diakses pada 10 Oktober 2023.  
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/pelanggaran-hak-cipta-mengambil-naskah-di-internet-cl90/>

Kurniati, Fauziah. “Pemanfaatan Generatif AI dalam Pengawasan Pelayanan Publik”. *Ombudsman.go.id*. Diakses pada 10 Oktober 2023.

<https://ombudsman.go.id/artikel/r/pwinternal--pemanfaatan-generatif-ai-dalam-pengawasan-pelayanan-publik>



Moreau, Elise. "What Is a Web Series? Are They Worth Watching?". *Lifewire*.

Diakses pada 8 Juni 2024. <https://www.lifewire.com/what-is-a-web-series-3486070>

Murariu, Stefan-Tudor. "Part 1 - From Vine to TikTok: The Evolution of Short-Form Video and the Rise of a Social Media Juggernaut". *Linkedin*. Diakses pada 8 Juni 2024. <https://www.linkedin.com/pulse/from-vine-tiktok-evolution-short-form-video-rise-social-murariu>

Murariu, Stefan-Tudor. "Part 2 - From Vine to TikTok: Making the right decisions at the right time.". *Linkedin*. Diakses pada 8 Juni 2024.

[https://www.linkedin.com/pulse/part-2-from-vine-tiktok-evolution-short-form-video-rise-murariu?trk=public\\_profile\\_article\\_view](https://www.linkedin.com/pulse/part-2-from-vine-tiktok-evolution-short-form-video-rise-murariu?trk=public_profile_article_view)

MurfResources. "Top Text to Speech Software for Speech Impaired". Diakses pada 8 Juni 2024. <https://murf.ai/resources/top-text-to-speech-software-for-speech-impaired/#:~:text=Murf%20offers%20speech-impaired%20individuals,checked%20across%20dozens%20of%20parameters>

Rudjiono. "Strategi Presentasi Visual Yang Menawan Dan Fungsional". *Universitas Stekom*. Diakses pada 10 Oktober 2023. <https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/STRATEGI-PRESENTASI-VISUAL-YANG-MENAWAN-DAN-FUNGSIONAL/4942e76f7dd0569173699ca6f39112a15be3c5cc>

Sari, Intan Nirmala. "Sejarah TikTok dari Aplikasi Negeri Panda hingga Mendunia".

*Katadata.co.id*. Diakses pada 8 Juni 2024.

<https://katadata.co.id/ekonopedia/profil/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia>

Sarkar, Sujan. "AI Industry Analysis: 50 Most Visited AI Tools and Their 24B+ Traffic Behavior". *Writerbuddy*. Diakses pada 8 Juni 2024.

<https://writerbuddy.ai/blog/ai-industry-analysis>

- Setyowati, Dewi. “Viral Raffi Ahmad dan Najwa Shibab Promosi Judi Online, Ternyata AI”. *Katadata.id*. Diakses pada 30 Mei 2024.  
<https://katadata.co.id/digital/teknologi/65aa013a6fa4e/viral-raffi-ahmad-dan-najwa-shibab-promosi-judi-online-ternyata-ai>
- Shotwell, Alyssa. “Before TikTok Was TikTok, It Used to Be Called Musical.ly”. *The Mary Sue*. Diakses pada 8 Juni 2024.  
<https://www.themarysue.com/tiktok-was-once-musical-ly/>
- Simmon, Scott. “Notes on the Origins of American Animation, 1900-1921”. *Library of Congress*. Diakses pada 30 Mei 2024.  
<https://www.loc.gov/collections/origins-of-american-animation/articles-and-essays/notes-on-the-origins-of-american-animation-1900-1921/>
- Turczyn, Coury. “Gruesome Fun with Happy Tree Friends”. *G4VideogameTV*. Diakses pada 8 Juni 2024.  
[http://www.g4tv.com/attackoftheshow/features/52004/Gruesome\\_Fun\\_With\\_Happy\\_Tree\\_Friends.html](http://www.g4tv.com/attackoftheshow/features/52004/Gruesome_Fun_With_Happy_Tree_Friends.html)
- Vincent, James. “AI art tools Stable Diffusion and Midjourney targeted with copyright lawsuit”. *The Verge*. Diakses pada 30 Mei 2024.

### **Angket**

- Fahreza, M Aldiansyah. 2023, *Survei Pemahaman Tentang Teknologi AI di Internet*. 5 Oktober 2023.

## LAMPIRAN

### Dokumentasi



*Lampiran 1.1 Dokumentasi sidang tugas akhir*



*Lampiran 1.2 Dokumentasi display pameran*



*Lampiran 1.3 Dokumentasi interaksi pengunjung pameran 1*



*Lampiran 1.4 Dokumentasi interaksi pengunjung pameran 2*



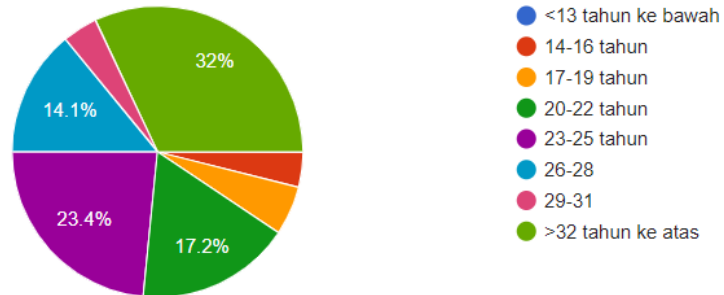
*Lampiran 1.5 Dokumentasi penulis dengan display pamerannya*



## Hasil Angket

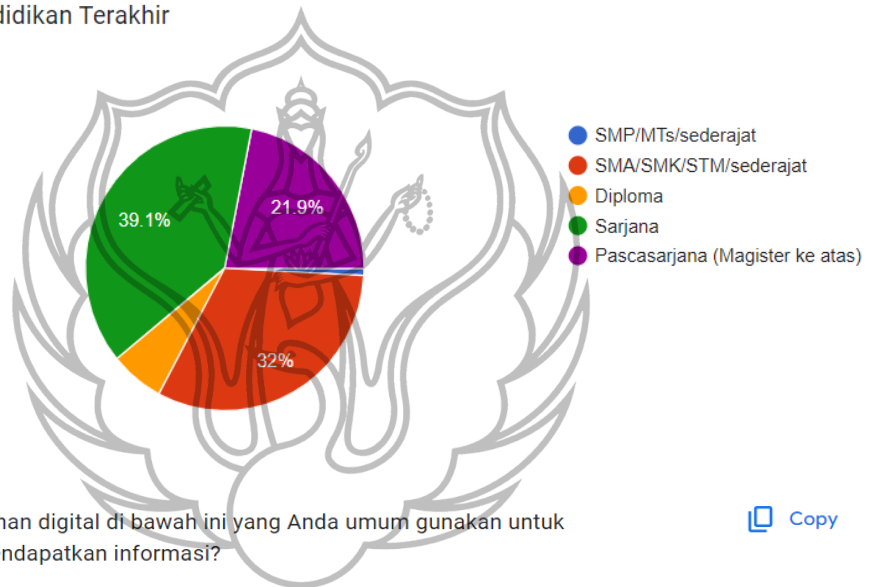
### Usia

128 responses



### Jenjang Pendidikan Terakhir

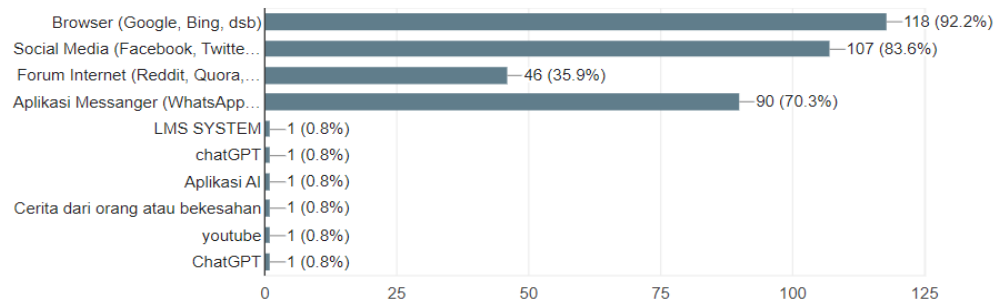
128 responses



Mana saja layanan digital di bawah ini yang Anda umum gunakan untuk mengakses/mendapatkan informasi?

[Copy](#)

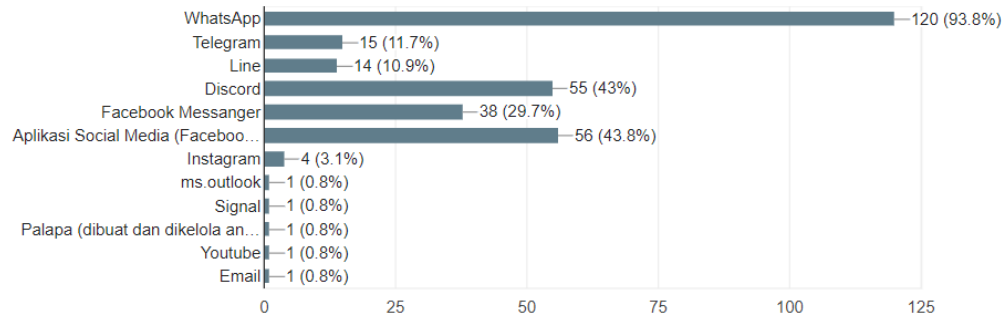
128 responses



Mana saja layanan aplikasi untuk chat/berkirim pesan di bawah ini yang anda umum gunakan sehari-hari?



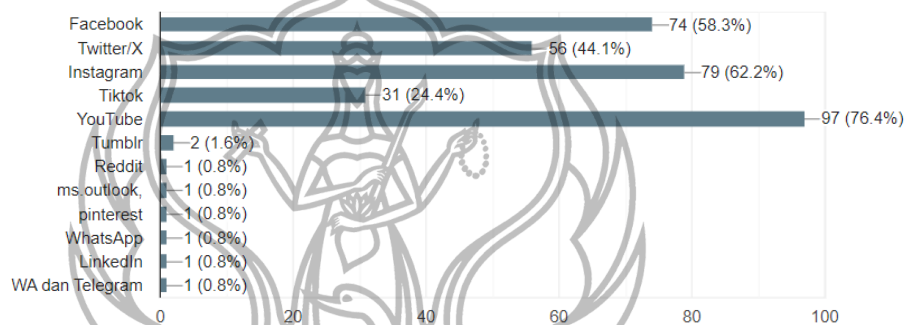
128 responses



Mana saja layanan media sosial di bawah ini yang Anda gunakan sehari-hari?



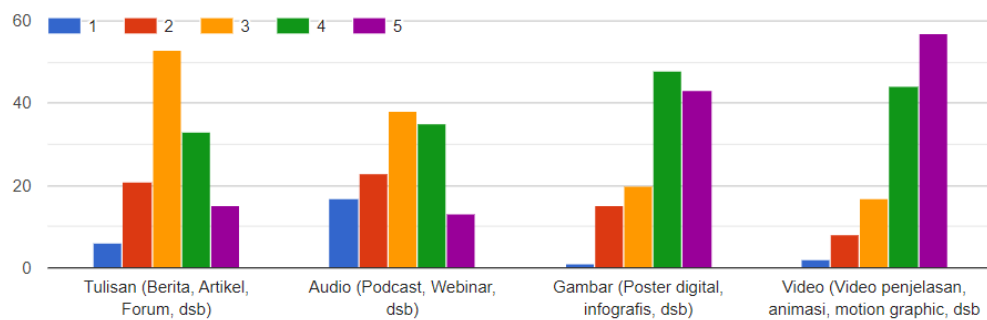
127 responses



Seberapa tertariknya Anda dengan informasi internet yang dikemas dalam wujud seperti di bawah ini?

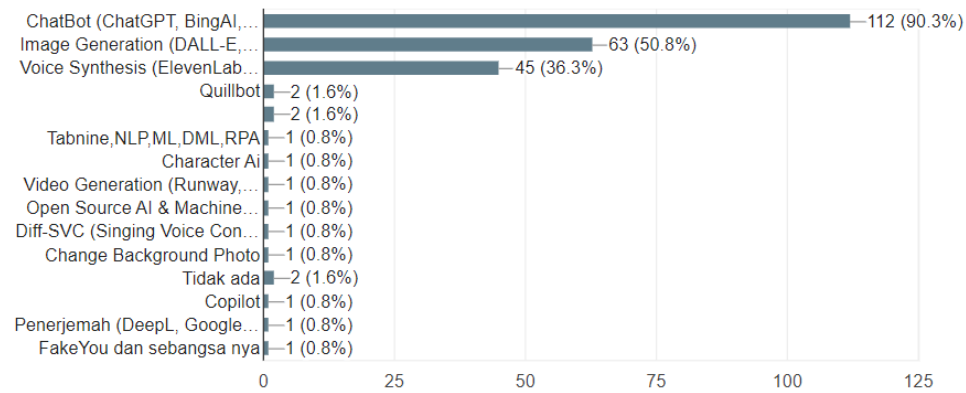


**Keterangan: 1 - Tidak tertarik, tidak akan memperhatikan. 3 - Cukup tertarik, terkadang Saya akan memperhatikan. 5 - Sangat menarik, Saya suka memperhatikan informasi dengan cara ini.**



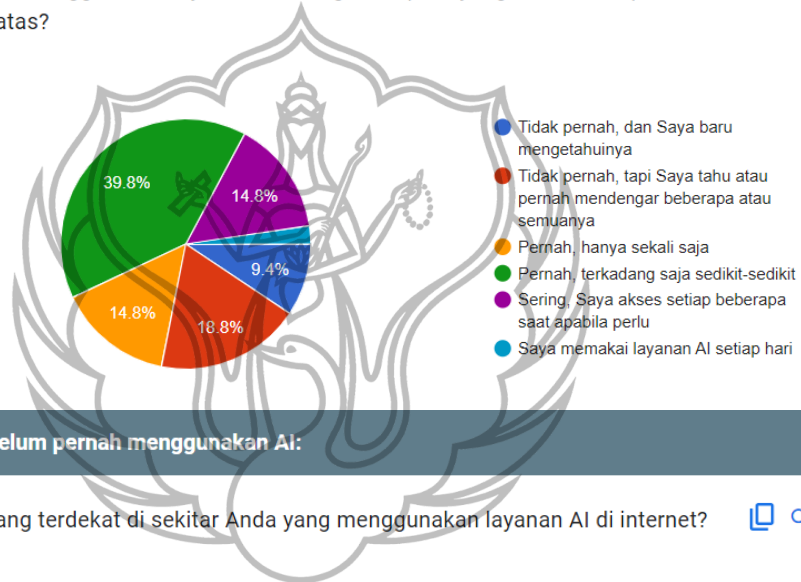
Apakah ada layanan teknologi AI diantaranya seperti di bawah ini yang Anda ketahui: [Copy](#)

124 responses



Pernahkah Anda menggunakan layanan teknologi AI seperti yang disebutkan pada pertanyaan di atas? [Copy](#)

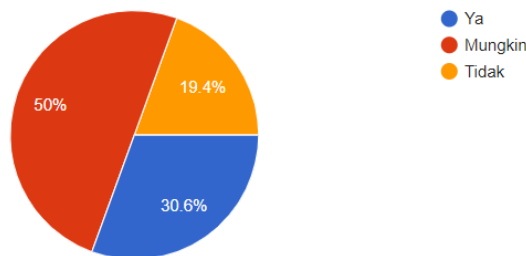
128 responses



**Apabila Anda belum pernah menggunakan AI:**

Apakah ada orang terdekat di sekitar Anda yang menggunakan layanan AI di internet? [Copy](#)

36 responses

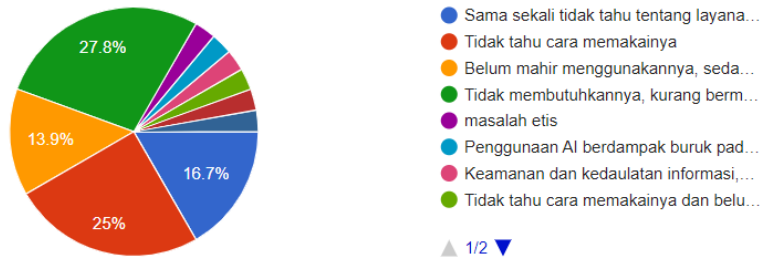




Alasan Anda belum pernah menggunakan layanan AI?

[Copy](#)

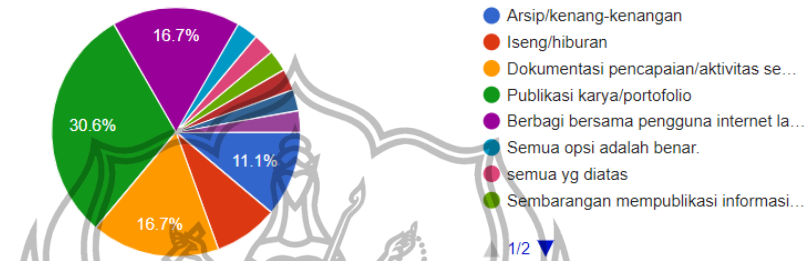
36 responses



Apa keperluan Anda dalam mengunggah informasi atau konten Anda di internet?

[Copy](#)

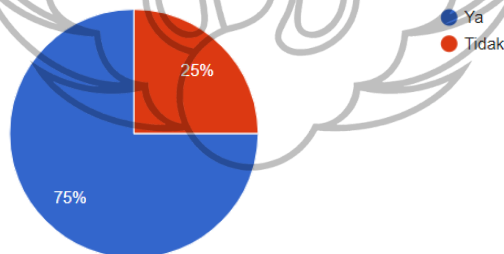
36 responses



Menurut Anda, apakah informasi dan konten yang sudah pernah Anda unggah di internet dapat diakses dan diproses oleh teknologi layanan AI?

[Copy](#)

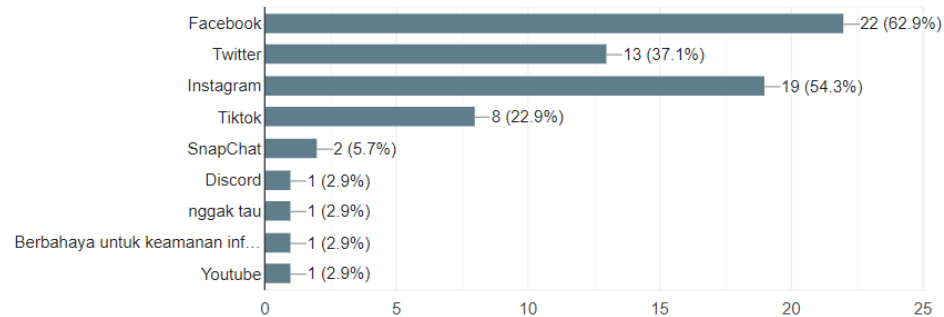
36 responses



Dari berbagai platform aplikasi sosial media yang kini sedang Anda gunakan, apakah Anda tahu aplikasi apa saja yang dapat menggunakan informasi atau konten yang pernah Anda unggah di sana sebagai data untuk diproses teknologi AI?



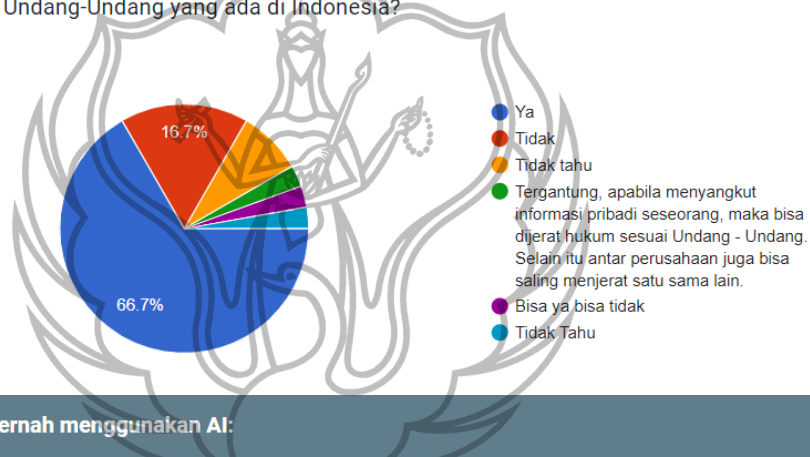
35 responses



Menurut Anda, apabila saat ini seseorang atau perusahaan sedang menggunakan informasi atau konten yang pernah Anda unggah di internet tanpa izin lalu memanipulasinya dengan layanan AI, apakah orang tersebut dapat terjerat hukum sesuai dengan Undang-Undang yang ada di Indonesia?



36 responses

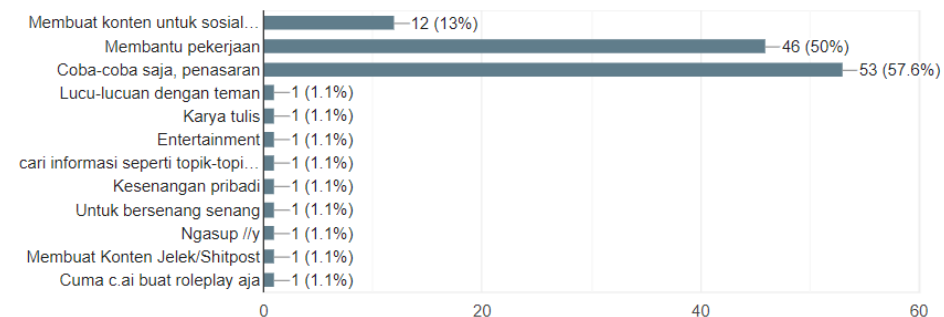


**Apabila Anda pernah menggunakan AI:**

Apa keperluan Anda dalam menggunakan layanan generasi AI?



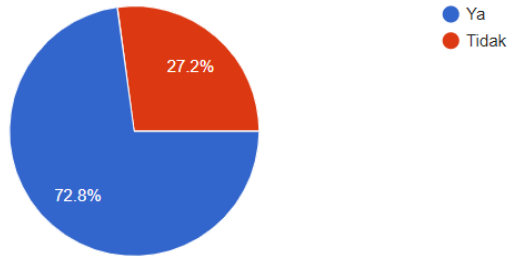
92 responses



Apakah Anda mengetahui bagaimana layanan AI dapat menciptakan teks/gambar/suara/konten lainnya?

[Copy](#)

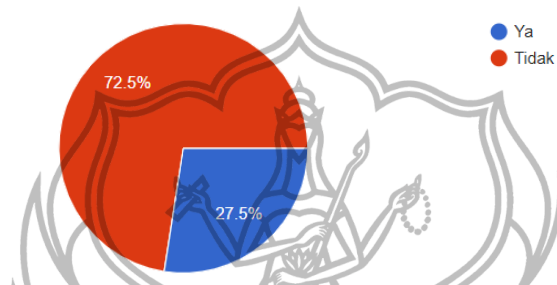
92 responses



Apakah Anda menggunakan data informasi dan konten yang Anda miliki untuk melatih algoritma layanan generasi AI yang Anda pakai?

[Copy](#)

91 responses



Apakah Anda tahu dari mana layanan generasi AI yang anda pakai mencari, mengakses dan mengumpulkan datanya?

[Copy](#)

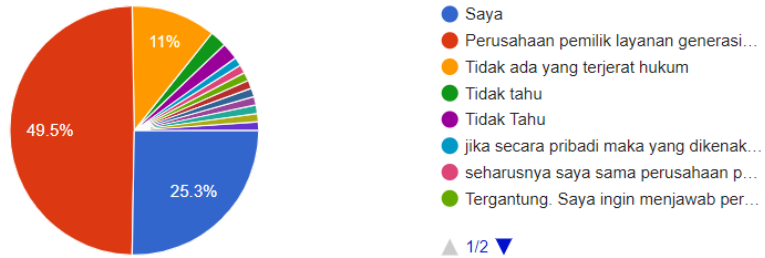
91 responses



Apabila Anda kini baru saja membuat konten dari hasil *prompting* layanan generasi AI yang Anda gunakan, lalu tidak lama kemudian seseorang menyatakan bahwa data dan karya mereka digunakan tanpa izin oleh layanan AI yang Anda gunakan, menurut Anda siapa pihak yang dapat terjerat hukum?

[Copy](#)

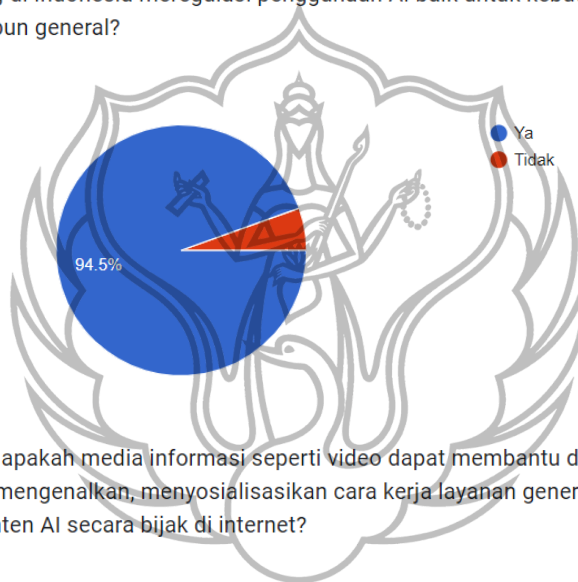
91 responses



Perlukah Anda atau orang di sekitar Anda mengetahui bagaimana hukum atau undang-undang di Indonesia meregulasi penggunaan AI baik untuk kebutuhan industrial maupun general?

[Copy](#)

128 responses



Menurut Anda, apakah media informasi seperti video dapat membantu dalam mengedukasi, mengenalkan, menyosialisasikan cara kerja layanan generasi AI serta pemakaian konten AI secara bijak di internet?

[Copy](#)

128 responses

