

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Perancangan *motion comic* ini merupakan bentuk komunikasi visual kepada target audiens yakni, mahasiswa perguruan tinggi untuk bisa memahami tentang etika penggunaan AI selama masa perkuliahan atau pembelajaran. *Motion comic* ini dirancang dengan judul Masa Kuliah dengan 3 sub judul cerita yakni, kudet, candu dan asal nyomot. Cerita ini dibuat berdasarkan kasus-kasus penggunaan AI bagi mahasiswa. Perancangan *motion comic* juga merupakan bentuk eksperimentatif dari sebuah media komunikasi visual komik yang digerakan, sehingga memberikan pengalaman pada audiens berupa pesan visual yang unik dan interaktif.

*Motion comic* ini dikomunikasikan dengan gaya visual komik *retro-futurism* dan dibalut dengan pesan komedi yang relate dengan situasi di perguruan tinggi. Sehingga pesan tersebut mampu menghibur audiens yang membacanya dan sekaligus memberikan pesan yang reflektif tentang etika penggunaan AI. Dengan penyebarannya di sosial media seperti tiktok dan instagram juga diharapkan dapat menjangkau lebih banyak target audiens. Dimana penggunaan sosial media itu sendiri juga merupakan media yang sering digunakan mahasiswa untuk mendapatkan informasi baru.

Dari hasil sampling uji coba *motion comic* ini, setidaknya beberapa poin yang dapat disimpulkan. Pertama dari fungsi dan kegunaan, *motion comic* menyajikan pesan yang menghibur dan mengedukasi audiens dengan kesesuaian pesan cerita dengan kasus yang terjadi di lingkungan mahasiswa. Kedua dari estetika dan daya tarik, audiens mendapatkan sajian yang baru dan unik dimana komik disajikan dengan dinamis. Dari segi desain karakter audiens juga tertarik dengan bentuk khas dan unik. Ketiga, *motion comic* menjadi media yang kreatif dan inovatif bagi audiens, sehingga memberikan daya tarik tersendiri bagi audiens untuk membacanya.

Dengan demikian, *motion comic* dapat menjadi media komunikasi visual yang memiliki daya tarik bagi audien untuk menyampaikan pesan tentang etika penggunaan AI di perguruan tinggi. Diharapkan melalui *motion comic* ini audiens dapat membentuk kesadaran tentang penggunaan AI di perguruan tinggi.

## **B. Saran**

*Motion comic* merupakan media yang memiliki daya tarik dalam menyampaikan dalam menyampaikan pesan tentang etika penggunaan AI. Namun, dalam proses perancangannya perlu juga mempertimbangkan kenyamanan audiens dalam membaca pesannya. Sehingga selain mempertimbangkan estetika juga perlu mempertimbangkan sisi kenyamanan audiens dalam membaca ceritanya. Dengan harapan pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Dalam segi cerita ada banyak hal dan cerita lainnya yang bisa di *explore* terkait etika AI. Karena etika seringkali hadir setelah penemuan itu dimunculkan. Maka dengan adanya media komunikasi visual *motion comic* tentang etika ai ini, diharapkan menjadi bagian yang turut serta menjadi sumbangsih untuk memunculkan pesan komunikasi visual lainnya terkait etika AI. Dengan itu proses kemajuan teknologi diiringi dengan etika yang sesuai di masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form and culture*. A&C Black.
- Herman, D., Phelan, J., Rabinowitz, P. J., Richardson, B., & Warhol, R. (2012). *Narrative theory: Core concepts and critical debates*. The Ohio State University Press.
- Sudibyo, A. (2024). *Memahami AI: Sebuah Panduan Etik*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta, Indonesia.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2024). *Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI) Pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- UNESCO. (2024). *Panduan AI Generative Dalam Pendidikan dan Penyelidikan*. Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu Organisasi Pendidikan, Sains dan Kebudayaan.
- Magnis-Suseno, F. (2003). *13 Tokoh Etika: Sejak Zaman Yunani Sampai Abad ke-19*. Yogyakarta, Pustaka Kanisius, cet. vii.
- Jonas, H. (1979). *The Imperative of Responsibility: In Search of Ethics for the Technological Age*, University of Chicago, Chicago.
- McClouds, S. (1993). *Understanding Comics: The invisible Art*. Kitchen Sink Press.
- Phelan, J. (2012). *Narrative Theory: Core Concepts & Critical Debates*. Ohio State.
- Russel, S.J; & Norvig, P (2010). *Artificial Intelligence A Modern Approach Third Edition*. Pearson Education. New Jersey, USA.

### Jurnal

- Andersen, T. F., & Vistisen, P. (2020). What is so super about motion comics: Exploring the potential of motion comics about comic book superheroes and heroes of popular culture. *Academic Quarter| Akademisk kvarter*, 72-91.
- Ducan, R., & Smith, P. (2009). The power of comics: History, form and culture. *Journal of General Virology* 90(2), 448-456.
- Firdhausi, A. (2023). *Etika Digital dalam Artificial Intelligence*.  
10.13140/RG.2.2.30914.04807

- Ishmah, F. S., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (2024). Perancangan komik dalam menghadapi tantangan di era *Generative Artificial Intelligence* untuk dewasa muda di Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 11(3).
- Kaplan, A.M., & Haenlin, M. (2010). User of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizon*, 5(3), 59-68.
- Kulsum, U., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Motion Comic untuk Meluruskan Stigma Masyarakat terhadap Penderita Skizofrenia. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(5), 628-644.
- Lukman, L., Agustina, R., & Aisy, R. (2023). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pemasang. *Madaniyah*, 13(2), 242-255.
- Maharsi, I. (2018). Penciptaan Motion Comic Wayang Beber Jaka Kembang Kuning. *DeKaVe*, 11(1), 17-23.
- Marlin, K., Tantrisna, E., Mardikawati, B., Anggraini, R., & Susilawati, E. (2023). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) Chat GPT Terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Innovative: Journal Of Sosial Science Research*, 3(6), 5192-5201.
- McDowell, M. G., & Haberman, J. (2019). The Frozen Effect: Objects in motion are more aesthetically appealing than objects frozen in time. *Plos one*, 14(5), e0215813.
- Meilinda, N. (2018). Sosial media on campus: studi peran media sosial sebagai media penyebaran informasi akademik pada mahasiswa di program studi ilmu komunikasi FISIP UNSRI. *The Journal of Society and Media*, 2(1), 53-64.
- Morton, D. (2015). The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6(4), 347-366.
- Niyu, D.D., Gerungan, A., & Purba, H. (2024). Penggunaan ChatGPT di Kalangan Mahasiswa dan Dosen Perguruan Tinggi Indonesia. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 14(2), 130-145.
- Salsabilla, K. A. Z., Hadi, T. D. F., Pratiwi, W., & Mukaromah, S. (2023, November). Pengaruh penggunaan kecerdasan buatan terhadap mahasiswa di perguruan tinggi. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi* (Vol. 3, No. 1, pp. 168-175).
- Selvia, S. (2020). Perancangan motion comic sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48-65.

Smith, C. (2012). Motion comics: Modes of adaptation and the issue of authenticity. *Animation Practice, Process & Production*, 1(2), 357-378.

**Web**

Swarnadwitya, Arvira. (17 Maret 2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Diakses pada 27 Maret 2024 dari <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

Interaction Design Foundation - IxDF. (25 Mei 2016). *What is Design Thinking (DT)?*. *Interaction Design Foundation - IxDF*. Diakses pada 27 Maret 2024 dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Humas.fku. (29 Agustus 2023). Pemanfaatan AI di Perkuliahan: *Opportunities and Pitfalls*.. Diakses pada 10 Mei 2025 dari <https://fkkmk.ugm.ac.id/pemanfaatan-artificial-intelligence-ai-di-perkuliahan-opportunities-and-pitfalls/>



**Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Waktu Penelitian																			
	Desember 2024				Januari 2025				Februari 2025				Maret 2025				April 2025			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Studi Literatur	■	■	■	■	■	■	■	■												
Observasi						■	■	■	■											
Perencanaan							■	■	■	■										
Eksekusi									■	■	■	■	■	■						
Eksplorasi & Eksperimentasi									■	■	■	■	■	■						
Analisis														■	■	■	■			
Penyusunan Laporan															■	■	■	■		
Presentasi																				■