

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG ETIKA
PENGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
DI PERGURUAN TINGGI**



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan program studi seni program magister
Dengan minat utama Desain Komunikasi Visual

Candra Krida Mustika

NIM 2321530411

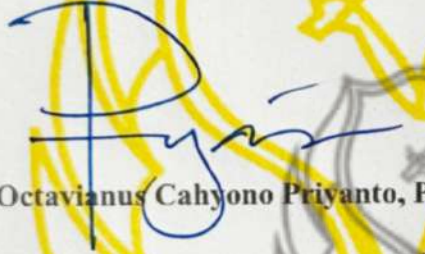
**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

TESIS
PENCIPTAAN SENI

PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG ETIKA PENGGUNAAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI PERGURUAN TINGGI

Diajukan Oleh:
Candra Krida Mustika
2321530411

Tesis ini dipertahankan pada tanggal 17 April 2025
Oleh tim penilai yang terdiri dari:

Dosen Pembimbing
Penguji Ahli
Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. Prof Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.sn
Ketua Tim Penilai

Dr. Sn. M. Fajar Apriyanto, M.Sn.



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.si
NIP. 19721023 200212 2001

KATA PENGANTAR

Segala Puji kepada Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan segala Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul :

PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG ETIKA PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DI PERGURUAN TINGGI

Tesis ini untuk memenuhi persyaratan akademik guna gelar Megister di program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini banyak sekali kesulitan dan hambatan yang penulis temui. Namun, dengan motivasi tinggi, usaha yang optimal, serta bantuan dari berbagai pihak, maka tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Atas bantuan tersebut penulis mengucapkan terimakasih yang tulus dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Semoga segala bantuan, dorongan dan kerja sama yang baik ini dibalas dengan kebaikan Tuhan YME.

Penghargaan dan ucapan terimakasih penulis sampaikan, terutama kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya
2. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku direktur program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya membimbing penulis dalam proses penyusunan tesis ini.
4. Para dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuanya kepada penulis selama menempuh studi program megister di Pscasarjana ISI Yogyakarta.
5. Kedua orang tua yang telah mendukung dalam tesis ini
6. Rekan-rekan mahasiswa Desain Media ISI YK yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

7. Kepada semua keluarga dan sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian semoga tesis ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan dunia Desain Komunikasi Visual di Indonesia. Penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karta-karya penulis di masa mendatang.

Yogyakarta, 13 April 2025

Penulis

Candra Krida Mustika



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Tesis ini merupakan hasil karya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya say aini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 13 April 2025

Yang membuat pernyataan,

Candra Krida Mustika
NIM 2321530411



PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG ETIKA PENGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DI PERGURUAN TINGGI

Oleh :

Candra Krida Mustika

ABTSRAK

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* atau AI, menjadi suatu wacana sosial yang berkembang saat ini. Pro dan kontra terhadap kemajuan teknologi ini seringkali terletak pada etika penggunaannya yang menyalahi aturan sosial masyarakat. Dalam dunia pendidikan kecerdasan buatan menjadi tantangan baru dalam implementasinya. Maraknya mahasiswa yang mengakses teknologi tersebut untuk sekedar *copy-paste* tugas tanpa dipahami secara mendalam juga menjadi sebuah problem yang muncul. Perancangan *motion comic* disini hadir sebagai ruang komunikasi visual untuk membangun kesadaran beretika dalam penggunaan teknologi tersebut. Komik disini dirancang dengan eksperimentatif dengan menggabungkan media komik konvensional dengan animasi. Teori yang digunakan dalam pembuatan *motion comic* ini yakni teori etika teknologi oleh Hans Jonas yang mempertimbangkan etika dalam teknologi baru. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* sebagai proses perancangannya. Metode ini sangat menarik karena menawarkan proses *empathy, define, ideate, prototype* dan *test* untuk menghasilkan media yang efektif dalam menyampaikan pesan visual. Perancangan *motion comic* ini menggunakan gaya visual komik *retro-futurisme*, yang menggambarkan era kemajuan teknologi, namun disisi lain kemajuan itu juga membawa sebuah ironi tentang kerusakan lingkungan dan menipisnya sumber daya alam. Dengan gaya visual ini berusaha menyampaikan pesan ironi kemajuan AI bagi manusia. Sementara dalam gaya penceritaan komik menggunakan komedi untuk dapat menghibur sekaligus memberikan pesan kesadaran kepada audiens. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa *motion comic* memiliki daya tarik visual yang unik dan dinamis, mampu menghidupkan cerita, serta memperkuat penyampaian pesan melalui karakter yang digerakkan. Dengan demikian, *motion comic* ini menjadi media kreatif yang efektif dalam menyampaikan pesan etika penggunaan AI dan diharapkan dapat menjadi alternatif edukasi yang relevan di era digital.

Kata Kunci : Perancangan, *Artificial Intelligence*, *Motion Comic*, gaya *retro-futurisme*, etika

DESIGNING A MOTION COMIC ON THE ETHICS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE USE IN HIGHER EDUCATION

Oleh :

Candra Krida Mustika

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) technology has become a current social discourse. The pros and cons of AI advancement often lie in the ethical issues surrounding its use, which may violate social norms. In the field of education, AI presents a new challenge in its implementation. The rise of students using AI merely to copy and paste assignments without a deep understanding has also become a problem stemming from AI's presence. The design of this motion comic serves as a visual communication medium to foster ethical awareness in the use of AI. The comic is designed experimentally by combining conventional comic media with animation. The theory used in the creation of this motion comic is Hans Jonas's ethical theory of technology, which considers ethics in the context of emerging technologies. This design applies the design thinking method as its design process. This method is interesting because it offers steps like empathy, define, ideate, prototype, and test to produce an effective medium for delivering visual messages. The visual style of the motion comic uses retro-futurism, depicting an era of technological advancement that ironically also brings environmental destruction and the depletion of natural resources. This visual style aims to communicate the irony of AI's progress for humanity. Meanwhile, the comic's storytelling style employs comedy to entertain while also conveying messages of awareness to the audience. The result of the design shows that motion comics possess a unique and dynamic visual appeal, can bring stories to life, and enhance message delivery through animated characters. Thus, this motion comic becomes a creative and effective medium for delivering ethical messages about AI usage and is expected to serve as a relevant educational alternative in the digital age.

Keywords: *Design, Artificial Intelligence, Motion Comic, retro-futuristic style, ethics,*

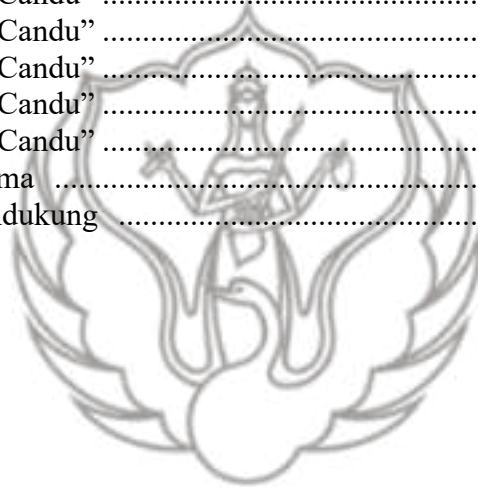
Daftar Isi

BAB I Pendahuluan	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan Penciptaan	5
Manfaat Penciptaan	5
BAB II Landasan Teori.....	6
Kajian Sumber.....	6
Kajian Teori.....	10
BAB III Metode Penelitian.....	19
Metodelogi Penelitian	19
a. <i>Empathize</i>	20
b. <i>Define</i>	23
c. <i>Ideate</i>	23
d. <i>Prototype</i>	39
e. <i>Test</i>	40
Diagram Pemikiran	44
Diagram Perancangan	45
BAB IV Hasil Karya dan Pembahasan	46
Hasil Karya	46
Pembahasan Karya	52
BAB V Kesimpulan dan Saran	73
Kesimpulan.....	73
Saran.....	74
Daftar Pustaka	75
Jadwal Perancangan	77
Lampiran	78

Daftar Gambar

Gambar 1. Motion comic “All Caps!”	9
Gambar 2. Motion comic Sri Asih	9
Gambar 3. Motion comic Tapak Sena	10
Gambar 4. Motion comic “The Power Girls”	10
Gambar 5. Motion comic Super hero Marvel	15
Gambar 6. Model estetika motion comic	15
Gambar 7. Design Thingking	21
Gambar 8. Hasil Kusisioner Ketertarikan Motion Comic	22
Gambar 9. Hasil Kusisioner topik AI	23
Gambar 10. Hasil Kusisioner gaya komik	23
Gambar 11. Hasil Kusisioner pewarnaan komik	24
Gambar 12. Hasil Kusisioner genre komik	24
Gambar 13. Ideasi cerita dan desain karakter	26
Gambar 14. Ideasi 3 tema cerita	27
Gambar 15. Sketsa Karakter Agus	28
Gambar 16. Warna Karakter Agus	28
Gambar 17. Ekspresi Karakter Agus	28
Gambar 18. Sketsa Karakter Tika	29
Gambar 19. Warna Karakter Tika	30
Gambar 20. Ekspresi Karakter Tika	30
Gambar 21. Sketsa Karakter Bu Siti	31
Gambar 22. Warna Karakter Bu Siti	31
Gambar 23. Ekspresi Karakter Bu Siti	32
Gambar 24. Font Narasi	32
Gambar 25. Typografi Judul	33
Gambar 26 Typografi Judul cerita	33
Gambar 24. Sketsa komik asal nyomot	34
Gambar 25. Sketsa komik candu	35
Gambar 26. Sketsa komik kudet	36
Gambar 27. Color palet	37
Gambar 28. Komik berwarna asal nyomot	38
Gambar 29. Komik berwarna kudet	39
Gambar 30. Komik berwarna candu	40
Gambar 31. Menggerakan komik dengan aplikasi blender	40
Gambar 32. Prototype karya	41
Gambar 33. Test Prototype	42
Gambar 34. Diagram pemikiran	46
Gambar 35. Diagram perancangan	47
Gambar 36. Hasil Perancangan	48
Gambar 37. Mockup Prototype	49
Gambar 38. Deliver di Instagram	50

Gambar 39. Comment Instagram	51
Gambar 40. Reels Instagram	52
Gambar 41. Insight Instagram.....	53
Gambar 42. Typografi asal nyomot	54
Gambar 43. Typografi candu	55
Gambar 44. Typografi kudet.....	55
Gambar 45. Scene 1 “Asal Nyomot”	56
Gambar 46. Scene 2 “Asal Nyomot”	57
Gambar 47. Scene 3 “Asal Nyomot”	58
Gambar 48. Scene 4 “Asal Nyomot”	59
Gambar 49. Scene 5 “Asal Nyomot”	60
Gambar 50. Scene 1 “Kudet”	61
Gambar 51. Scene 2 “Kudet”	62
Gambar 52. Scene 3 “Kudet”	63
Gambar 53. Scene 4 “Kudet”	64
Gambar 54. Scene 5 “Kudet”	65
Gambar 55. Scene 1 “Candu”	66
Gambar 56. Scene 2 “Candu”	67
Gambar 57. Scene 3 “Candu”	68
Gambar 58. Scene 4 “Candu”	69
Gambar 59. Scene 5 “Candu”	70
Gambar 60. Media utama	71
Gambar 61. Media pendukung	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak peralihan era Industri 4.0 yang berfokus pada otomatisasi pekerjaan, dengan mengintegrasikan teknologi digital seperti kecerdasan buatan, otomatisasi dan *Internet of Things* (IoT) menuju 5.0 yang kini fokus pada kolaborasi antara manusia dan mesin. dengan menggunakan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, robot, dan IoT, dunia tengah dilanda perkembangan zaman dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan, salah satunya hasil dari perkembangan teknologi adalah hadirnya *Artificial Intelligence* atau sering disebut dengan AI. Perkembangan teknologi tersebut digarap serius pasca Perang dunia ke II dan nama AI itu diciptakan pada tahun 1956. Saat ini telah mencakup berbagai sub bidang umum maupun khusus, dan telah mampu melakukan beberapa hal seperti bermain catur, mengendarai kendaraan, mendiagnosa penyakit, teorema matematika hingga menulis puisi (Russel & Norvig 2010,1). Dalam hal ini kita dapat kita pahami teknologi ini mampu menguasai berbagai bidang, seperti matematika, sains kedokteran, bahkan mampu menghasilkan produk ekspresi yang biasanya dilakukan oleh manusia yaitu bidang seni.

Indonesia telah memiliki Rencana Strategis Nasional Kecerdasan Buatan Republik Indonesia tahun 2020-2045 sebagai landasan kebijakan, regulasi, praktik dan beragam aktivitas yang berhubungan dengan pemanfaatan AI di Indonesia, termasuk di sektor pendidikan tinggi. Teknologi ini semakin berkembang pesat dan membawa disrupsi besar pada dunia pendidikan tinggi. kemampuan AI untuk menghasilkan konten kreatif seperti teks, gambar, suara dan video mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membuka peluang inovasi dari penggunaan teknologi tersebut dalam pembelajaran. Kemajuan ini memberikan peluang baru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar di perguruan tinggi. Teknologi ini juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan konten yang inovatif, membantu personalisasi dan mendukung pembelajaran inklusif. AI di dunia akademik menjadi suatu keniscayaan yang menawarkan sesuatu yang sangat berharga dan sulit ditolak

siapapun didunia akademik, yakni kemudahan dan efisiensi dalam penyusunan kerangka kerja, penulisan, dan penyuntingan, serta proses pencarian dan analisis data. AI mampu menghasilkan teks, data, struktur tulisan, dan desain riset dengan sangat cepat. Ketika pekerjaan-pekerjaan teknis-repetitif telah diambil alih oleh AI, para peneliti pun dapat lebih fokus pada kerja-kerja yang membutuhkan pemikiran. Sangat bisa dipahami bila teknologi ini menjadi sangat populer di dunia kampus dewasa ini (Agus Sudibyo, 2024).

Sebagai suatu teknologi, kecerdasan buatan ini dapat melakukan banyak hal secara otomatis dan membantu manusia dalam kehidupannya dan membuat pekerjaan manusia lebih mudah dan cepat. Namun, manusia tetap memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol dan mengarahkan perkembangan teknologi ini. Manusia lah yang mengendalikan pemanfaatan untuk membantu pekerjaan dan kehidupannya. Pengembangan AI bukanlah untuk menggantikan peran manusia, melainkan membantu manusia dalam menyelesaikan masalah kompleks dan meningkatkan kualitas hidup. Dalam Buku “Panduan Generatif AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi” (2024), kecanggihan AI rupanya juga membawa dampak negatif dalam pembelajaran dan mampu menimbulkan berbagai masalah persoalan etis, seperti kesenjangan akses, bias data, potensi plagiasi dan ketidakjelasan kepemilikan karya. UNESCO pada tahun 2022 telah menerbitkan *Recommendations on the Ethics of Artificial Intelligence* sebagai manual dan kaidah kebijakan, aturan, dan panduan praktis untuk memanfaatkan AI secara etis dan bertanggung jawab. Sayangnya, belum ada pedoman yang lebih teknis dan implementatif yang sesuai dengan konteks pendidikan tinggi di Indonesia.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan di perguruan tinggi STIT Pemalang, ditemukan 61,1% mahasiswa sering menyadari adanya plagiarisme dalam penggunaan AI. Sebanyak 44, 4% mahasiswa sering menyadari kurangnya berpikir kritis dalam penggunaan AI. Kemudian 61,1% mahasiswa merasa AI menghambat keterampilannya (Lukman, Agustina & Aisy, 2023). Sementara itu AI sebenarnya juga dapat membantu mahasiswa dalam kemudahan akses materi pembelajaran, pemahaman Bahasa asing, kemudahan dalam bertanya, pengganti pengajaran, dan keamanan data (Salsabila dkk, 2023). Dengan ini kemajuan dapat dipahami bahwa AI bisa berdampak positif maupun negatif, tergantung pada pemahaman Etika dari penggunaannya. Dalam kegiatan

workshop bertema “Pemanfaatan AI di Perkuliahan: *Opportunities and Pitfalls*” yang diadakan oleh Departemen Perilaku Kesehatan, Lingkungan dan Kedokteran UGM pada Kamis (24/08), berkesimpulan bahwa AI dapat membantu sivitas kampus dalam menemukan sumber-sumber belajar atau referensi, mengakses sumber daya pendidikan tanpa terikat oleh batasan tempat dan waktu, namun penerapan AI juga dapat menyebabkan kekhawatiran tentang etika dan privasi data, sehingga perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan peluang dan menjawab tantangan dari penerapan teknologi AI.

Selain itu, berdasarkan temuan penulis yang sudah melakukan diskusi dengan mahasiswa di perguruan tinggi, faktanya dalam lapangan sering menjumpai mahasiswa yang kerap menggunakan AI dalam membantu membuat tugas. Penulis menemukan beberapa dari tugas makalah, mahasiswa hanya *copy paste* dari Chat GPT, tanpa di parafrase atau dijadikan sebagai acuan referensi, sehingga itu akan menimbulkan masalah plagiasi. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis ingin mengangkat topik etika penggunaan AI di lingkungan perguruan tinggi dalam memanfaatkan AI secara etis dan bertanggung jawab, terutama dalam proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran yang mengadopsi kemajuan sembari berpegang teguh pada akar nilai, norma, dan etika akademik, diharapkan muncul letupan kreasi yang berkarakter dan inovasi yang berkelanjutan. Dalam Buku “Panduan Generatif AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi” (2024) juga disebutkan, etika penggunaan AI untuk pembelajaran terdiri dari 4 hal utama yaitu, integritas akademik sebagai perwujudan dari nilai-nilai utama sebuah perguruan tinggi, keamanan dan perlindungan data yang memiliki potensi kerentanan dan resiko tertinggi bila dikaitkan dengan teknologi digital, kesetaraan dan akuntabilitasnya dalam rangka menyikapi potensi kesenjangan yang terjadi ketika memanfaatkan AI, dan juga dampak lingkungan akibat pemanfaatan AI.

Maka dari itu, untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang etika penggunaan AI perlu adanya sebuah medium yang membantu mengkomunikasikan tentang etika penggunaan AI. Desain komunikasi visual merupakan suatu cabang ilmu yang diperuntukan menyampaikan pesan melalui visual yang telah dirancang dengan konseptual. Salah satu media desain komunikasi visual adalah komik yang merupakan media yang disusun dengan gambar yang berdamping sehingga menghasilkan pesan yang estetik bagi pembaca (Mccloud, 1993). Kesan estetis komik muncul karena cerita

dan dialog dari karakter fisiknya disajikan dengan visual. Dalam bentuk terbaiknya komik mampu memuat konten yang mendalam, mengharukan dan abadi seperti salah satu media ekspresi manusia lainnya (Duncan & Smith 2009, 2). Hal tersebut komik menjadi medium yang *powerfull* untuk menyampaikan pesan. Dalam temuan lainnya penulis mendapati bahwa sebuah penelitian tentang media film animasi Frozen dilakukan oleh Mcdowell dan Haberman (2019), ditemukan bahwa media animasi yang memberikan sebuah stimulus visual dinamis lebih menarik dari media yang statis. Hal itu terjadi karena stimulus visual yang dinamis lebih memberikan penilaian estetis.

Berdasarkan hasil survey angket di internet yang dilakukan penulis di suatu perguruan tinggi yang diisi oleh sebanyak 51 (lima puluh satu) responden, dengan usia berkisar antara 18-24 tahun. Dengan persentase gender terdiri dari 49% perempuan dan 51% laki-laki. Dari 51 responden berpendapat bahwa mereka mengetahui cara layanan AI, seperti menciptakan teks, gambar, suara, dan konten *generative*. Dari keseluruhan responden angket tersebut, mahasiswa perlu mengetahui bagaimana layanan-layanan AI mencari, mengakses dan mengumpulkan datanya, dan responden berpendapat mereka atau orang disekitar perlu mengetahui bagaimana hukum atau undang-undang di Indonesia regulasi penggunaan AI yang baik secara etis dan bertanggung jawab.

Dengan demikian penulis berinisiatif untuk mensosialisasikan penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia melalui sebuah karya berupa *motion comic*. Dalam menentukan karya penciptaan *motion comic*, penulis melakukan survey dengan menyimpulkan bahwa 66,7% mahasiswa memilih karya *motion comic*, 21,6% memilih animasi dan 11,8% memilih buku cerita bergambar, sehingga media yang akan dirancang akan dikemas ke dalam bentuk *motion comic*. Hasil survey juga menyimpulkan bahwa, 68,6% memilih motion comic dengan style ikonik atau kartun, 80,4% memilih untuk komik colorfull dan 76,5% memilih cerita yang bergenre komedi.

Selain itu, berdasarkan hasil survey yang dilakukan sebelumnya didapatkan persentase sebanyak 86,3% mahasiswa sering menggunakan media sosial Instagram dan 60,8% sering menggunakan media sosial Tiktok. Sehingga melalui platform media sosial Instagram menjadi target utama tempat dipublikasinya media tersebut, dan Tiktok menjadi target kedua. Dengan dipublikasikan melalui platform media sosial, kampanye

ini diharapkan dapat mendorong diskusi yang berkelanjutan tentang praktik yang bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi AI lingkungan perguruan tinggi, serta memperkuat kesadaran akan dampak sosial dan moral ketika menggunakan AI secara etis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan temuan-temuan diatas, penulis memilih merancang media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai media untuk menyampaikan pesan etika penggunaan AI di perguruan tinggi. Pertama, *motion comic* merupakan sebuah media yang menyampaikan pesan dengan visual sehingga memberi kesan yang mendalam. Kedua *motion comic* merupakan media yang dinamis, bukan sekedar media komik yang statis. Dengan itu *motion comic* memberikan sebuah daya tarik bagi pembaca. Sehingga pembaca dapat menjangkau pesan yang disampaikan pada *motion comic*.

B. Rumusan Masalah:

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitiannya yaitu “Bagaimana merancang *motion comic* yang mampu menyampaikan pesan tentang pemahaman etika AI secara efektif kepada mahasiswa perguruan tinggi?”

C. Tujuan Penciptaan:

Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kepada mahasiswa tentang urgensi mempertimbangkan aspek etika dalam penggunaan AI di Perguruan Tinggi.

D. Manfaat Penciptaan:

1. Manfaat Teoritis

Riset dan perancangan ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan, khususnya terhadap bidang Desain Komunikasi Visual sebagai wacana perkembangan teknologi dimasa sekarang terutama perkembangan AI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Masyarakat (dosen dan mahasiswa), perancangan *motion comic* ini mampu menjembatani informasi akademik mengenai etika penggunaan AI yang baik dan benar saat digunakan dalam pembelajaran diperguruan tinggi.
- b. Bagi mahasiswa, perancangan *motion comic* ini mampu meningkatkan pemahaman terkait urgensi mempertimbangkan etika dalam menggunakan AI dalam kegiatan pembelajaran akademis, sehingga menyadarkan mereka terhadap implikasi moral dan sosial dari teknologi tersebut.