

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tema mengenai masalah yang muncul untuk mahasiswa desain dalam berkembangnya *artificial intelligence* diangkat oleh penulis karena terdapatnya ketertarikan terhadap masalah yang mulai terlihat pada tahun 2023 dengan meningkatnya penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif. Berdasarkan Reutir (2023), komunitas *Riot games* menentang video yang dikeluarkan untuk merayakan 10 tahun *esports LATAM* karena terdapatnya penggunaan *artificial intelligence* dalam pembuatannya, penggunaan filter *Artificial intelligence* dalam video ini mengakibatkan marahnya komunitas *esports League of Legends* dan penghapusan video tersebut dalam beberapa jam.

Pada awal tahun 2023, *artificial intelligence* menjadi suatu hal yang populer digunakan dari bentuk media sosial, periklanan, hingga industri kreatif. Menurut Coursera (2023), *artificial intelligence* adalah sistem komputer yang dapat melakukan tugas manusia dalam membuat keputusan ataupun pemecahan masalah. *Artificial intelligence* datang dalam berbagai macam bentuk seperti asisten virtual, *artificial intelligence art*, *search engine*, dan banyak hal lainnya. Menurut Jens Schroter (2019), *artificial intelligence art* adalah seni yang dibuat melalui penggunaan *artificial intelligence* berdasarkan permintaan dari user dan dapat menghasilkan karya berdasarkan algoritma. Berkembangnya teknologi ini pada tahun 2023 dapat terlihat dari munculnya aplikasi yang khusus digunakan untuk menghasilkan desain seperti Midjourney, StarryAI, Stable Diffusion, dan aplikasi lainnya (Guinness, 2023).

Artificial intelligence datang dalam berbagai macam bentuk terutama dalam industri kreatif, contohnya adalah *AI Generator* yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan referensi, *AI color grading* untuk mengkoreksi warna, hingga

membuat 3D model untuk mempermudah proses penggambaran (Pramudya, 2023).

Masalah yang muncul dari berkembangnya *artificial intelligence* dalam industri kreatif adalah penggunaan teknologi tersebut dalam proses pembuatan suatu karya tanpa memperhatikan keetisan dari penggunaannya untuk menghasilkan desain berbentuk eksploratif meskipun tidak kreatif (Amabel, 2023). Dengan adanya perkembangan *artificial intelligence* yang masuk ke dalam industri kreatif dan perkuliahan, informasi terkait dengan penggunaan teknologi tersebut dalam komunitas seni dan mahasiswa terdominasi dengan dampak dan opini negatif sehingga banyak desainer yang menolak menggunakannya tanpa mengetahui sifat asli dan keuntungannya (Amabel, 2023).

Game adalah kata yang berasal dari bahasa *Inggris* yang berarti permainan, dalam konteks tersebut gim memiliki pengertian sebagai kelincahan intelektual (Novaliendry, 2013). Melalui media pembelajaran, materi dan informasi yang diberikan akan lebih mudah dicerna dan menjadi suatu penjelas pesan (Musfiqon, 2012). Berdasarkan statistik yang dibuat pada tahun 2021 (Annur), Indonesia merupakan salah satu pasar industri gim terbesar di Asia Tenggara dengan posisi ke-17 di dunia, estimasi dari penduduk Indonesia yang merupakan pemain gim sebanyak 52 juta penduduk.

Tugas akhir ini akan diarahkan menjadi media informasi interaktif, penulis memilih untuk membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Gim Mengenai Dampak *Artificial intelligence* dalam Mendesain”, tema yang diangkat oleh penulis pada laporan ini adalah mengenai *artificial intelligence*. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengedukasi mengenai penggunaan *artificial intelligence* secara etis dalam industri kreatif kepada mahasiswa jurusan desain dan pekerja dalam industri kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini, identifikasi rumusan masalah yang digunakan adalah:

1. Bagaimana cara merancang sebuah media informasi yang dapat dimengerti mengenai penggunaan *artificial intelligence* secara etis dalam industri kreatif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis menentukan batasan masalah sehingga proyek dapat terfokus dengan topik dan judul laporan. Pada tugas akhir ini hal yang dijadikan batasan masalah adalah:

1. Demografis:

Primer

- a. Usia: 18-23 tahun
- b. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- c. SES Ekonomi: SES B
- d. Pendidikan: Mahasiswa
- e. Bahasa yang digunakan: Indonesia dan ingris
- f. Etnis dan agama: Semua etnis dan agama

Sekunder

- a. Usia: 23 + tahun
- b. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- c. SES Ekonomi: SES B
- d. Pendidikan: Pekerja dalam industri kreatif
- e. Bahasa yang digunakan: Indonesia dan ingris
- f. Etnis dan agama: Semua etnis dan agama

2. Geografis

- a. Daerah: Jabodetabek
 - i. Daerah perkotaan
 - ii. Daerah yang memiliki jaringan internet

2. Psikografis

- a. Memiliki ketertarikan terhadap perkembangan *artificial intelligence* dalam industri kreatif
- b. Memiliki ketertarikan terhadap komunitas dalam industri kreatif

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Melalui tugas akhir ini, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah:

1. Merancang sebuah media informasi yang dapat menunjukkan penggunaan *artificial intelligence* beretika dalam industri kreatif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Manfaat tugas akhir bagi penulis adalah:
 - a. Menambahkan portofolio penulis dalam bentuk aset proyek
 - b. Menambah pengalaman pembuatan proyek gim dalam segi aset.
 - c. Melengkapi kriteria untuk lulus kuliah.
2. Manfaat yang didapatkan oleh orang lain dari tugas akhir ini adalah:
 - a. Informasi mengenai hal yang dapat dianggap etis dengan penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif.
 - b. Tugas akhir menjadi kumpulan informasi dan data untuk penulis yang membuat karya dengan tema *artificial intelligence*.
3. Manfaat dari tugas akhir ini bagi universitas adalah:
 - a. menambahkan informasi mengenai *artificial intelligence* ke dalam kumpulan kalatog laporan milik Universitas Multimedia Nusantara.