

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan tugas akhir ini, kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis mengenai masalah berkembangnya *artificial intelligence* dan etika penggunaannya dalam industri kreatif adalah bahwa dalam industri kreatif dan dalam kalangan mahasiswa masih banyak yang kurang mengetahui mengenai etika penggunaan teknologi tersebut dengan benar. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh penulis, penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif masih menjadi hal yang kurang dieksplorasi terutama dengan adanya perkembangan yang cepat, maka karena itu dengan gim yang dibuat oleh penulis dapat menjadi salah satu solusi untuk menyebarluaskan informasi tersebut terhadap target yang ingin dicapai.

Berdasarkan perancangan yang dilakukan oleh penulis melalui gim, format dalam bentuk gim bercerita dapat menjadi jawaban terhadap masalah penggunaan etika dalam *artificial intelligence*, hal ini dikarenakan adanya unsur dari cerita yang dapat mengajarkan pemain melalui pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Selain itu, perancangan gim yang berhubungan dengan dunia nyata tanpa menunjukkannya secara langsung dapat mendorong tingkat ketertarikan terhadap suatu gim tanpa mengurangi pesan yang ingin disampaikan. Maka dari hal tersebut, penulis dapat merancang gim sebagai media untuk mengatasi masalah etika dalam penggunaan *artificial intelligence*.

Melalui gim yang dibuat oleh penulis, solusi terhadap permasalahan dalam penggunaan *artificial intelligence* secara etis dapat terjawab dengan konten informasi yang diterapkan kedalam cerita dan konten desain gim. Konten gim dengan basis edukatif ini menjadi solusi yang efektif dengan memanfaatkan efek bermain adiktif melalui secara tidak langsung menanamkan pemikiran dalam menggunakan *artificial intelligence* secara etis dalam industri kreatif melalui

tindakan dilakukan dalam cerita gim terutama sebagai *point of view artificial intelligence* yang bersifat netral, sifat netral tersebut dapat menunjukkan pemain bahwa penggunaannya dapat bersifat positif ataupun negatif berdasarkan pilihan aksi manusia. Melalui informasi yang diberikan, pemain dapat mempertimbangkan pemikiran dan aksi kehidupan sehari-hari dalam penggunaan *artificial intelligence* terutama untuk mengaplikasikannya kedalam industri kreatif.

Cerita dari gim memiliki konten yang membantu dalam menginformasikan pesan mengenai *artificial intelligence* dan etika penggunaannya, hal tersebut dapat terlihat dari bagian cerita dimana ditunjukkan cara manusia menggunakan teknologi tersebut selayaknya seperti di dunia nyata untuk memperlihatkan kegunaan dan permasalahan dari penyalahgunaan. Melalui konten cerita dimana pemain menjadi seorang robot yang bertindak seperti *artificial intelligence*, pemain dapat lebih memahami mengenai karakteristik dan kemampuan teknologi tersebut, pemain juga lebih memahami bahwa *artificial intelligence* bukanlah penyebab munculnya masalah melainkan penggunaannya yang tidak etis oleh manusia seperti skenario gim dimana digunakan untuk menghasilkan karya publik tanpa izin pemilik *original* karya tersebut, selain itu pemain lebih memahami emosi yang dilalui sisi lain dari penggunaan *artificial intelligence* melalui emosi *NPC artist* terhadap karya milik karakter utama. Dengan adanya konten cerita yang mengangkat topik dan skenario tersebut, pemain menjadi lebih mengerti penggunaan *artificial intelligence* etis melalui melihat contoh positif dan negatif yang ditawarkan lewat gim.

Melalui pengerjaan tugas akhir ini, kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan oleh penulis adalah pemain dapat mengerti implementasi dalam bentuk metafora desain terhadap karakter terhadap topik *artificial intelligence* dan implikasi cerita terhadap kejadian nyata dalam industri kreatif. Menurut kesan dan saran pemain, cerita dalam proyek ini dapat dikembangkan untuk menangkap pesan secara keseluruhan. Dari informasi tersebut, kesimpulan yang dapat ditarik adalah gim dalam bentuk lengkap dapat menjadi media interaktif untuk

menginformasikan mengenai penggunaan etika baik dalam pengaplikasian *artificial intelligence* dalam industri kreatif.

## 5.2 Saran

Melalui perancangan karya ini, penulis mendapatkan pengalaman dalam membuat gim yang dapat berjalan dan digunakan oleh pemain untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Melalui perancangan karya dan laporan ini, saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk beberapa pihak tertentu adalah:

1. Mempelajari perkembangan *artificial intelligence* sesuai dengan berjalannya waktu.
2. Mengeksplorasi cara untuk memvisualisasikan pesan melalui media ataupun cerita yang berbeda.
3. Menambahkan informasi yang kurang dalam perancangan penulis untuk melengkapi kebutuhan penelitian.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA