

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generative AI merupakan sebuah teknologi yang merupakan salah satu cabang dari *Artificial Intelligence (AI)*. *Generative AI* merupakan teknologi komputasi yang mampu menciptakan konten baru seperti teks, gambar atau suara dari data pelatihan (Feuerriegel, 2024, h. 111). Teknologi ini menjadi populer karena kemudahannya untuk digunakan yang memberikan pengguna kemampuan untuk menciptakan sebuah gambar seperti lukisan tanpa perlu memiliki *skill* untuk membuat gambar tersebut. Berdasarkan survei yang diberikan ke 1.501 responden berusia 15-21 tahun, sebesar 86,21% menggunakan *AI* untuk mengerjakan tugas dari sekolah atau kuliah.

Seiring berjalannya waktu teknologi *generative AI* menjadi semakin populer karena mudah untuk digunakan. Namun kemudahan ini juga memunculkan masalah-masalah seperti plagiasi contohnya menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan karya ilmiah seperti pada kasus di bawah ini. Menurut pendapat dosen fakultas umum UGM Dina W. Kariodimedjo, Ph.D., data dari ChatGPT banyak meniru karya orang lain (Grehenson, 2023). Berdasarkan survei dari Turnitin (Merod, 2024), terdapat 6 juta tulisan ilmiah mahasiswa yang memiliki setidaknya 80 persen ditulis menggunakan *AI*. Salah satu contoh kasus *deepfake* adalah kasus mahasiswi di Korea Selatan yang mendapatkan *blackmail* dari chat Telegram yang berisi foto pornografi palsu (Mackinzie, 2024).

Berdasarkan kasus-kasus di atas. *Generative AI* dapat dan telah digunakan untuk melakukan kejahatan seperti plagiarisme dan *blackmail*. Kemudahan penggunaan *generative AI* mendorong orang-orang yang tidak bertanggung jawab untuk menyalahgunakannya. Bahaya dari konten *deepfake* adalah konten ini dapat menyebar dengan cepat melalui sosial media karena sifatnya yang kontroversial. Professor Hany Farid menyatakan bahwa semua orang

bisa menggunakan pelayanan online untuk meniru suara seseorang menggunakan *generative AI* dan membuat rekaman pembicaraan baru berdasarkan teks yang telah dimasukkan oleh pengguna (Finley, 2024). Menurut Dina W. Kariodimedjo, Ph.D., data dari *AI* memiliki kemungkinan tinggi untuk dideteksi sebagai plagiasi (Grehenson, 2023).

Berdasarkan observasi peneliti, saat ini sudah ada upaya untuk memperkenalkan apa itu *generative AI* dan bagaimana menggunakannya dengan bertanggung jawab. Namun upaya tersebut belum memadai dan masih banyak orang yang belum paham dengan hal tersebut. Oleh karena itu perlu diciptakannya media informasi yang dapat membantu mengedukasi masyarakat. Salah satu media informasi yang dapat diciptakan adalah *website*. Karena menurut pendapat (Wiratama, 2022, h.34), *website* menjadi tujuan para pengguna internet dalam mencari informasi, dan *website* bersifat praktis karena dapat diakses melalui internet kapan saja dimana saja menggunakan berbagai teknologi. Berdasarkan informasi di atas *website* dapat menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah yang ditemukan peneliti:

1. *Generative AI* berpotensi memunculkan masalah seperti plagiasi, *blackmail*, dan *deepfake*.
2. Belum ada media informasi yang memadai mengenai penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab.

Sehingga berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan media informasi mengenai pentingnya penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab?

1.3 Batasan Masalah

Objek perancangan yang ditetapkan adalah media informasi berupa *website* mengenai penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab. Perancangan

ini memiliki target yaitu laki-laki dan perempuan berusia 18-25 tahun dengan pendidikan minimal SMA. Target perancangan tersebut memiliki domisili di DKI Jakarta dan Tangerang dan memiliki kelas sosial yaitu SES A-B. Target perancangan ini memiliki psikografis sebagai berikut, masih bingung mengenai *generative AI* atau baru tahu mengenai *generative AI*, masih baru dalam menggunakan *generative AI*. *Website* yang dirancang peneliti berisi informasi seputar *generative AI* seperti bagaimana penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab serta berita-berita seputar *generative AI*

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan peneliti adalah melakukan perancangan *website* informasi mengenai penggunaan *generative AI* yang bertanggung jawab.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah manfaat yang didapatkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *website* mengenai *generative AI*. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi dapat bermanfaat dalam hal pengembangan teori seputar perancangan *website* informasi mengenai *generative AI*.

2. Manfaat Praktis:

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai perancangan *website* informasi bagi peneliti lain. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang memiliki topik seputar *generative AI* atau memiliki perancangan berupa *website* informasi dalam penelitian mereka.