

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan website tentang informasi bahaya tipuan *deepfake* menjawab kedua rumusan masalah yang diajukan. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap teknologi *artificial intelligence*, khususnya *deepfake*, diatasi melalui konten interaktif dan edukatif, seperti simulasi dan penjelasan visual dengan model 3D yang mendetail, yang membantu meningkatkan pemahaman target audiens, terutama Gen X, dalam mengenali konten *deepfake* secara efektif. Selain itu, terkait minimnya media yang menjelaskan bahaya teknologi *deepfake*, website ini menawarkan solusi berupa platform digital dengan elemen interaktif, desain visual menarik, dan panduan navigasi yang jelas. Media ini tidak hanya mengedukasi masyarakat tentang ancaman *deepfake*, tetapi juga memberikan pemahaman untuk mendeteksinya. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini relevan dengan kebutuhan target audiens dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital masyarakat.

#### **5.2 Saran**

Sebagai bagian dari penutup, penulis memberikan beberapa saran bagi dosen, peneliti, dan universitas yang berminat untuk mendalami atau mengembangkan topik serupa. Untuk dosen dan peneliti, disarankan agar penelitian berikutnya lebih mendalami aspek-aspek spesifik dari bahaya teknologi *deepfake*, seperti dampaknya terhadap psikologi masyarakat atau cara menggunakan teknologi deteksi *deepfake* ke dalam perangkat lunak.

Bagi universitas, saran yang diberikan adalah untuk mendukung penelitian serupa dengan menyediakan mengadakan program edukasi masyarakat, seperti pameran atau webinar, yang bertujuan meningkatkan kesadaran publik akan bahaya *deepfake* dan cara mengenalinya. Upaya ini akan memperkuat peran universitas sebagai pusat inovasi sekaligus meningkatkan literasi digital di masyarakat.

Bagi perancangan kepada penulis, beberapa saran untuk perancangan *website* edukasi *deepfake* ini mencakup beberapa aspek yang krusial untuk ditingkatkan. Salah satu saran utama adalah memberikan identitas atau nama yang jelas pada *website*, sehingga *website* ini dapat memiliki *branding* yang kuat dan mudah diingat, bukan hanya sekadar mengandalkan logo. Selain itu, desain media sekunder juga perlu ditingkatkan, khususnya pendekatan desain yang lebih relevan bagi masyarakat Generasi X. Dari segi visual dan konsep, media sekunder seharusnya lebih mampu menghubungkan pembaca dengan situasi dan ancaman yang ditimbulkan oleh *deepfake*, sehingga audiens tidak hanya diarahkan untuk mengunjungi *website* melalui *call to action*, namun juga tertarik secara emosional. Visual yang lebih mencerminkan permasalahan *deepfake* akan membantu membangun rasa penasaran dan urgensi bagi masyarakat untuk lebih memahami topik ini melalui *website*.

