

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa modern ini generatif AI memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa dengan mempercepat pekerjaan mereka, dikutip dari detik berdasarkan survei dari Tirto.id dan Jakpat mengenai mahasiswa yang menggunakan AI, sekitar 87 persen pelajar di Indonesia menggunakan AI untuk membantu mereka mengerjakan tugas (Wawan & Detik Jogja, 2024). Selain pengalaman belajar teknologi generatif AI juga dapat mempercepat pengembangan *game* khususnya pembuatan konsep *game* bagi mahasiswa. Pengertian Konsep *game* adalah sebuah tahapan pembuatan konsep didalam pengembangan sebuah *game*, Konsep *game* secara sederhana adalah sebuah overview dari sebuah *game* yang akan dibuat dimulai dari konsep karakter, penceritaan dan visual dari *game* tersebut (Amlin & Medium, 2019). Sedangkan generatif AI merujuk pada kecerdasan buatan yang belajar dari data-data mentah seperti Wikipedia ataupun Rembrandt dan belajar untuk meregenerasi data tersebut melalui sebuah prompt yang telah dimasukan oleh pengguna (Martineau & IBM, 2023).

Namun dalam penggunaan generatif AI dalam pengembangan konsep *game* tentu saja memiliki masalah didalamnya, salah satunya masalah etika. Dilansir dari LinkedIn masalah AI dalam pengembangan *game* merujuk kepada masalah etis seperti originalitas dan kepemilikan dimana AI biasanya dilatih dengan menggunakan data set yang besar termasuk dalam data yang memiliki hak cipta dan hal ini menimbulkan beberapa pertanyaan seperti siapa yang memiliki produk akhir dari ciptaan AI tersebut dan apakah penggunaan AI tersebut melanggar hasil karya orang lain (Stallings & LinkedIn, 2025). Selain keresahan dalam hak cipta terdapat juga keresahan terhadap seniman manusia atau seorang ilustrator didalam pengembangan *game* dimana ilustrator tersebut bisa saja diremehkan atau

diabaikan jika pengembang *game* menggunakan AI untuk membuat sketsa konsep untuk *game* yang sedang dibuat (Stallings & LinkedIn, 2025).

Masalah lain adalah banyaknya informasi mengenai penggunaan AI dalam pembuatan *game* yang lebih terfokus pada penerapan penggunaan teknologi AI untuk fitur-fitur didalam *game* serta saat pembuatan konsep *game*, contohnya adalah procedural generation, terrain generation, dynamic storytelling dan fitur lainnya (Marr & Forbes, 2024). Selain itu informasi mengenai etika AI juga belum terlalu ada didalam pengembangan *game*, seperti dilansir dari Northeastern Global News dimana pengembang *game* memiliki kekhawatiran terhadap etika AI dimana tidak adanya semacam guideline atau panduan etika penggunaan AI dalam pembuatan *game* ataupun konsep *game* (Contreras, 2024).

Penggunaan generatif AI didalam konsep *game* haruslah digunakan sesuai dengan etika AI yang ada, namun kurangnya panduan dan kurangnya informasi terhadap etika generatif AI didalam konsep *game* menjadi masalah terhadap penggunaan AI dalam pembuatan konsep *game* dimana banyak informasi lebih mengarah kepada penerapan teknologi AI dalam pembuatan *game* dan bukan kepada etika AI dalam konsep *game*. Hal ini juga dapat menyebabkan mahasiswa yang ingin menggunakan generatif AI untuk pembuatan konsep *game* mereka menjadi tidak mengetahui tentang etika AI untuk terhindar dari berbagai permasalahan dalam penggunaan AI. Dari fenomena tersebut, diperlukan sebuah media informasi berupa *website* dimana *website* memiliki arti seumpulan halaman informasi yang mudah dilihat dan diakses oleh siapapun (Farid & Exabyte, 2022). Informasi *website* yang dibuat adalah mengenai etika penggunaan generatif AI bagi mahasiswa dalam pembelajaran konsep *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan AI khususnya dalam pembuatan *game* memiliki masalah berupa masalah etis didalamnya. Salah satu masalah etis ini adalah

keresahan hak cipta dimana generatif AI biasanya menggunakan dataset yang cukup besar dan tentu saja terkadang memiliki hak cipta didalamnya sehingga hasil data yang dibuat oleh AI memiliki dilemma seperti apakah data tersebut melanggar hak cipta atau tidak jika digunakan dalam pengembangan sebuah *game* ataupun konsep *game*.

2. Banyaknya media informasi yang berfokus dalam penerapan teknologi AI yang akan digunakan untuk dijadikan fitur-fitur didalam pengembangan *game* dibandingkan penerapan teknologi AI untuk membantu pengembangan konsep *game*. Serta belum adanya semacam guideline atau panduan etika penggunaan AI dalam pembuatan *game* maupun konsep *game*.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis kemudian merancang penelitian desain dengan pertanyaan :

Bagaimana perancangan media informasi berupa *website* informasi mengenai etika penggunaan generatif AI untuk pengembangan konsep *game* bagi mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan *website* informasi pada topik strategi penggunaan generatif AI bagi mahasiswa yang sedang mengembangkan proyek konsep *game* memiliki batasan berdasarkan demografis, geografis dan psikografis. Untuk demografisnya sendiri perancangan *website* ini ditujukan kepada mahasiswa berumur 18 hingga 22 tahun dengan jangkauan semester yang ditempuh adalah semester 1 hingga 8. Alasan pemilihan target adalah mahasiswa karena ini didasari dari sumber data yang dilakukan oleh Jakpat dan Tirto.id yang mengemukakan bahwa sebanyak 87 persen mahasiswa menggunakan AI untuk membantu mereka mengerjakan tugas. Untuk geografis sendiri penulis mengambil daerah Tangerang dan Jakarta sebagai geografis utama dan untuk psikografis sendiri penulis mengambil sifat mahasiswa yang belum mengetahui mengenai tata cara penggunaan AI dan sedang dalam masa pembelajaran terlebih sedang mempelajari pembuatan konsep *game*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah perancangan *website* informasi mengenai etika penggunaan generatif AI dalam pembuatan konsep *game* bagi mahasiswa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah dibagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi penulis, manfaat bagi orang lain, serta manfaat bagi universitas. Manfaat tersebut adalah :

1. Manfaat Teoretis

Penulisan tugas akhir ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas mengenai perancangan desain. Untuk meningkatkan pengetahuan mengenai etika penggunaan AI bagi mahasiswa dalam mengembangkan konsep *game*. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan kontribusi untuk pada media informasi yang relevan di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Pertama penelitian ini memiliki manfaat sebagai salah satu syarat kelulusan bagi penulis dalam menjalankan perkuliahan, sekaligus memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam membuat perancangan media informasi. Kedua, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk topik penelitian seputar perancangan desain media informasi ataupun topik mengenai etika penggunaan AI.