

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi membuat AI menjadi teknologi yang sangat berharga dan berguna di era digital ini. Tetapi meskipun teknologi AI sangat berguna, masih terdapat banyak masyarakat yang tidak mengerti cara menggunakan AI dengan benar dan secara beretika. Pemahaman masyarakat mengenai penggunaan AI yang kurang dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti plagiarisme, dan dampak kreatif secara negatif. Plagiarisme. Mahasiswa menyalin teks atau ide orang lain tanpa memberikan atribut atau sumber yang tepat (Wahyuni, 2018). Selain itu hal tersebut juga akan berdampak kepada perkembangan akademik yang dimiliki oleh seorang mahasiswa dikarenakan ketidaktahuan menggunakan AI, dan jika digunakan secara tidak benar akan memunculkan logika serta psikologi yang tidak sehat terhadap pemikiran mahasiswa. Jika hal tersebut terjadi maka ada sebuah masalah yang akan terjadi pada sector Pendidikan.

Utami et al., (2025) menemukan survei penilaian integritas pendidikan 2024 oleh KPK yang menunjukkan bahwa 43% responden menyatakan plagiarisme masih terjadi di kampus. Selain itu, praktik ketidakjujuran akademik seperti menyontek juga sangat tinggi, yaitu sekitar 98% terjadi pada kampus. Hal tersebut menandakan bahwa penurunan integritas akademik sudah terjadi secara sistemik. Oleh karena itu penggunaan AI terutama Chat GPT bisa membawa dampak negatif seperti risiko etika dan plagiarisme. Terdapat hasil wawancara (Utami et al., 2025) terhadap 4 responden yaitu 3 mahasiswa dan seorang dosen di Jakarta mengenai regulasi dalam perguruan tinggi mengenai penggunaan Chat GPT belum ada peraturan yang mengatur penggunaan Chat GPT secara formal, tertulis, pada setiap perguruan tinggi sehingga dalam penggunaan Chat GPT memiliki dua masalah utama yaitu plagiarisme pada penggunaan AI bisa berupa karya atau penelitian dan

regulasi yang belum meluas secara umum diseluruh indonesia.

Kementrian Hukum Republik Indonesia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Jakarta pernah membuat sebuah kampanye mengenai “Pentingnya Menjaga Etika dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) di Era Digital”. Pada kampanye tersebut dijelaskan mengenai aturan undang-undang serta hukuman mengenai penggunaan AI. Selain itu mereka juga menjelaskan bahwa hasil karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa kontribusi manusia tidak masuk ke perlindungan hak cipta (DAW, 2025). Tetapi pembuatan kampanye oleh pemerintah Bengkulu hanya dilakukan disebuah website, hal tersebut termasuk kurang efektif dikarenakan mahasiswa/mahasiswi sekarang rata-rata menggunakan media digital untuk mencari sesuatu atau melihat sebuah kampanye.

Ananto et al., (2017) mengatakan kampanye sosial merupakan instrument yang penting dan sangat menarik karena pesan yang terkandung didalamnya sesuai dengan kebutuhan masalah yang sedang mereka alami. Oleh karena itu kampanye sosial menjadi solusi mengenai permasalahan penggunaan AI yang semakin banyak digunakan oleh mahasiswa, mahasiswa yang menggunakan AI rata-rata tidak mengetahui etika dasar dalam penggunaan AI oleh karena itu dibutuhkannya sebuah solusi berupa kampanye sosial yang mengajarkan cara menggunakan AI secara beretika dan benar serta aturan-aturan yang ada mengenai penggunaan AI. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan AI secara sembarangan dan tidak beretika bisa menimbulkan dampak buruk bagi mahasiswa secara perkembangan akademik, melanggar aturan (plagiarism), logika pemikirannya, serta psikologi mahasiswa itu sendiri. Selain itu penggunaan AI secara sembarangan juga bisa merugikan orang lain hal yang dirugikan bisa saja adanya privasi yang bocor kepada pihak lain, munculnya berita hoaks mengenai orang lain dimana hal itu bisa menjadi dampak besar bagi masyarakat yang tertipu atas informasi yang menipu itu, dan pembuatan sebuah karya mengatasnamakan orang lain juga berbahaya dalam perindustrian seni dan desain dan juga dalam pembuatan karya tulis, dikarenakan hal tersebut bisa dikenakan dengan kasus plagiasi terhadap penggunaan AI yang tidak beretika dan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa/mahasiswi di Indonesia sering kali menggunakan AI secara tidak beretika tanpa membuat *paraphrase* kembali dari hasil *prompt* AI.
2. Kurangnya media kampanye sosial mengenai penggunaan AI secara beretika.

Bagaimana perancangan kampanye sosial bahaya penggunaan AI secara tidak beretika dikalangan mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan topik Perancangan Kampanye Sosial Bahaya Penggunaan AI Secara Tidak Beretika Dikalangan Mahasiswa maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk menjaga agar perancangan ini tetap fokus dan mendalam, maka ditetapkan beberapa batasan masalah. Target audiens utama dari kampanye ini adalah mahasiswa aktif berumur 18-22 tahun. Berdomisili di JABODETABEK, serta target audiens merupakan SES B dan Fokus masalah yang diangkat adalah pada aspek etika penggunaan AI.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan pada rumusan masalah, maka tujuan tugas akhir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Untuk merancang media edukatif dalam meningkatkan informasi mengenai bahaya penggunaan AI secara tidak beretika
2. Untuk mengidentifikasi tantangan dalam penggunaan AI bagi mahasiswa/mahasiswi 18-22 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi dua bagian: manfaat teoretis dan praktis

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi penggunaan AI secara tidak beretika. Manfaat teoretis dari tugas akhir ini diharapkan, bisa mencegah terjadinya pengguna AI secara tidak beretika dikalangan mahasiswa.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi Penggunaan AI secara tidak beretika. Manfaat praktis dalam pembuatan tugas akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu, penulis, peneliti, dan universitas.

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapatkan wawasan dan pemahaman mengenai informasi penggunaan AI, mulai dari pengertian, manfaat, dampak, dan permasalahan. Penulis juga mendapatkan wawasan terkait merancang kampanye sosial secara online dan offline yang tepat untuk mahasiswa/mahasiswi yang berumur 18-22 Tahun.

Pembuatan tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan wawasan, pemahaman serta menjadi referensi akademik bagi peneliti lain. Pembuatan tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan wawasan, pemahaman serta menjadi referensi akademi bagi para mahasiswa serta memberikan kreditbusi karya kepada Universitas Multimedia Nusantara.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA