

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Membuat perancangan kampanye sosial dengan topik bahaya penggunaan AI secara tidak beretika dikalangan Mahasiswa. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini berupa metode kualitatif berupa wawancara dengan pengguna AI serta dewan etika hukum yang bertujuan untuk memperdalam wawasan mengenai *Behavior* saat menggunakan AI dan juga etika-etika apa saja yang tidak boleh dilanggar ketika menggunakan sebuah AI.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode dari (Landa, 2021) dalam buku *Advertising by Design: Generating and Designing Creative* yang terdiri dari 6 bagian.

3.2.1 Overview

Tahapan *overview* menrangkum pertemuan antar klien, pada penggeraan project terdapat *briefing* yang bertujuan untuk memahami apa yang klien inginkan. Desainer sudah mulai meriset mengenai brand klien, target pasar, dan competitor. Untuk menemukan berbagai macam informasi dan data. Pada tahapan ini juga sudah membuat *mindmap* untuk memudahkan menentukan target jalan selanjutnya.

3.2.2 Strategy

Pada tahapan *strategy*, desainer Menyusun strategi dasar dari komunikasi visual yang ingin dibuatnya, secara verbal dan nonverbal dengan data yang didapatkan pada tahap *overview*. Peneliti sudah mengetahui pembuatan karya seperti apa dan juga sudah terdapat *moodboard*.

3.2.3 Ideas

Pada tahapan *Ideas*, desainer mulai menganalisa strategi yang telah dibuat sebelumnya untuk mendapatkan sebuah ide yang dapat dikembangkan menjadi

pesan untuk target pasar secara visual dan *copywriting* yang cocok. Oleh karena itu peneliti sudah harus membuat big idea dan sebagainya untuk menjadi acuan utama.

3.2.4 *Design*

Pada tahapann *design*, ide yang sudah didapatkan sebelumnya perlu dikembangkan dalam bentuk visual mulai dari sketsa, pemilihan warna, tekstur, mindmap, dan moodboard. Sehingga sudah mulai ada Gambaran mengenai pembuatan karya dan desain.

3.2.5 *Production*

Pada tahapan *production*, desainer memperluas visual utamanya menjadi desain yang sesuai dengan media yang telah ditentukan. Kemudian membuat hasil karya akhir dari penemuan yang sudah dilakukan. Pada tahapan ini peneliti seharusnya sudah menyelesaikan pembuatan karya hingga *final*.

3.2.6 *Implementation*

Pada tahapan *Implementation*, desainer mengimplementasikan desain yang telah dibuat ke market bersamaan melakukan evaluasi hasil desain, serta menanyakan *feedback* kepada klien sehingga bisa mengetahui apa saja yang bisa diubah jika desain yang telah dibuat masih kurang memenuhi tujuan yang klien inginkan. Selain itu peneliti juga harus melihat apakah karya tersebut sudah mengubah perilaku audiens atau tidak. Dikarenakan tujuan utama dalam pembuatan karya adalah untuk mengubah perilaku audiens.

3.2.7 *Market Validation*

Pada tahapan *Market Validation*, desainer memeriksa potensi keberhasilan dalam desain yang telah dibuat, sehingga bisa lebih memahami kebutuhan target dan mencoba desain dengan klien yang berpotensi lainnya. Pada tahapan ini juga menentukan apakah desain tersebut berhasil atau tidak berhasil, jika desain tersebut tidak berhasil maka peneliti harus menganalisa ulang dan membuat sebuah karya yang baru yang cocok untuk menghasilkan sebuah Solusi bagi sebuah masalah.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara, dan kuesioner untuk mengetahui secara mendalam mengenai aturan-aturan yang ada mengenai penggunaan AI, aturan AI, kelebihan dan kekurangan AI dan serta mengenai bahaya penggunaan AI secara tidak beretika bagi para mahasiswa/mahasiswi berusia 18-22 tahun.

3.3.1 Wawancara Pengguna AI & Dewan Etika Mahasiswa

Wawancara akan dilakukan dengan pengguna yang menggunakan AI untuk keseharian pekerjaannya untuk memahami bagaimana penggunaan AI secara benar dan beretika. Wawancara ini akan membahas secara keseluruhan mengenai bahaya penggunaan AI secara tidak beretika dan apa dampaknya jika melakukan hal tersebut. Informasi ini akan menjadi landasan mengenai informasi penggunaan AI. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana anda menggunakan AI dalam sehari-hari?
2. Apa manfaat utama yang anda dapatkan dari penggunaan AI dalam mengerjakan sebuah pekerjaan?
3. Apakah anda pernah merasa ketergantungan pada penggunaan AI dalam mengerjakan sebuah pekerjaan?
4. Menurut anda, apa potensi paling bahaya jika AI digunakan secara tidak bertanggung jawab?
5. Apakah anda pernah merasa khawatir tentang plagiarisme atau pelanggaran hak cipta saat menggunakan AI?
6. Apakah anda memiliki sebuah prinsip etika ketika menggunakan AI untuk membantu mengerjakan sebuah pekerjaan?

7. Bagaimana anda memastikan bahwa output AI tetap original dan tidak menjiplak karya orang lain?
8. Apakah anda pernah menolak menggunakan AI untuk suatu proyek karena alasan etika? Bisa ceritakan?
9. Menurut anda, apakah perlu membuat aturan internal terkait penggunaan AI di sebuah tempat kerja?
10. Apa yang bisa dilakukan untuk mengurangi risiko penyalahgunaan AI?
11. Apakah anda mengetahui cara membedakan tugas milik bikinan AI dengan bikinan manusia sendiri?
12. Pesan apa yang ingin anda sampaikan kepada orang lain tentang penggunaan AI secara etis?

Wawancara akan dilakukan dengan dewan etika mahasiswa yang mengetahui aturan etika mengenai penggunaan AI untuk memahami bagaimana penggunaan AI secara benar dan beretika. Wawancara ini akan membahas secara keseluruhan mengenai aturan atau hukuman mengenai penggunaan AI secara tidak beretika kepada mahasiswa. Informasi ini akan menjadi landasan mengenai informasi penggunaan AI. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Menurut anda, bagaimana definisi dari penggunaan AI secara tidak beretika dalam konteks mahasiswa?
2. Apa saja bentuk penggunaan AI yang dapat dikategorikan sebagai tidak beretika dari perspektif hukum?

3. Menurut anda, apakah mahasiswa sekarang memahami aturan hukum dari penggunaan AI secara tidak etis?
4. Apakah saat ini sudah ada regulasi di Indonesia yang mengatur penggunaan AI dalam sector Pendidikan?
5. Apakah ada sebuah celah dalam hukum yang bisa dimanfaatkan oleh pelaku penyalahgunaan AI?
6. Apa sanksi hukuman yang akan diterapkan jika terdapat mahasiswa yang menyalahgunakan AI?
7. Menurut anda siapa yang seharusnya bertanggung jawab dalam memberikan sebuah edukasi etika penggunaan AI, pemerintah, institusi pendidikan, atau diri sendiri?
8. Menurut anda bagaimana cara untuk spread awareness mengenai aturan penggunaan AI yang baik dan benar?
9. Menurut anda, apa upaya preventif yang bisa dilakukan untuk mencegah penggunaan AI di Indonesia?
10. Menurut anda bagaimana seharusnya kampus mengatur atau memberikan sistem hukum terkait penggunaan AI dalam dunia Pendidikan?

1. Wawancara Pengguna AI

Narasumber Ferdi berperan sebagai narasumber yang setiap hari hampir menggunakan AI dikehidupan sehari-harinya, dari mengerjakan suatu tugas hingga kehidupannya. Identitas dari narasumber Ferdi masih mahasiswa yang berkuliah di Binus. Setelah mewawancarai narasumber Ferdi, narasumber Ferdi memberikan

informasi menarik mengenai penggunaan AI, dari ketergantunganya kepada AI serta prinsip etika yang ia pegang.

2. Wawancara Dewan Etika Mahasiswa

Narasumber Sonny berperan sebagai narasumber yang bekerja di pekerjaan yang mengurus etika-etika mahasiswa di UMN. Beliau sudah pernah menemui mahasiswa yang pernah kasus plagiarism akibat penggunaan AI. Narasumber Sonny merupakan pekerja di Universitas Multimedia Nusantara dibagian DEM (dewan etika mahasiswa). Setelah mewawancarai narasumber Sonny, narasumber Sonny memberikan begitu banyak pandangan luas mengenai aturan pengguna AI, pelanggaran, sanksi, tindakan preventif, dan penggunaan AI secara beretika. Beliau juga mementingkan masalah plágiasisme sebagai masalah utama di penggunaan AI secara tidak beretika.

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner akan dilakukan dengan target responden berupa mahasiswa/mahasiswi berusia 18-22 tahun, target yang mengisi merupakan 30 responden untuk memahami keseluruhan behavior para mahasiswa/mahasiswi dalam menggunakan AI sehari-hari. Kuesioner ini akan membahas mengenai hal-hal umum bersangkutan dengan AI serta para mahasiswa/mahasiswi. Informasi ini akan menjadi landasan mengenai tingkah laku mahasiswa/mahasiswi terhadap AI. Pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Apakah kamu mengetahui apa itu AI?
2. Seberapa sering kamu menggunakan AI dalam keseharian?
3. Untuk keperluan apa kamu biasanya memakai AI?
4. Apakah kamu lebih memilih menggunakan AI daripada memikir sesuatu sendiri?

5. Pernahkah kamu merasa ketergantungan pada AI?
6. Menurutmu, apa bahaya terbesar penggunaan AI?
7. Apakah kamu pernah memeriksa keakuratan informasi dari AI sebelum menggunakannya?
8. Apakah kamu mengetahui mengenai apa itu pelanggaran etis (seperti plagiarism, penyebaran informasi palsu)?
9. Jika ada bimbingan tentang penggunaan AI yang etis, apakah kamu tertarik untuk mengikutinya?
10. Seberapa penting sebuah regulasi untuk membatasi penggunaan AI?
11. Pernahkah kamu merasa bahwa AI bisa menggantikan manusia?
12. Apakah AI membantumu lebih kreatif?
13. Pernahkah kamu merasa bersalah menggunakan AI untuk tugas akademis?
14. Apakah kamu merasa AI membantu perkembangan akademik mu?
15. Apakah kamu merasa bahwa pemikiran secara logika menurun setelah menggunakan sebuah AI?
16. Apakah kamu sudah mempelajari aturan-aturan dalam penggunaan AI?
17. Apakah kamu mengetahui hukuman pelanggaran dalam penyalahgunaan AI?
18. Menurut kamu seberapa berisiko penyalahgunaan AI di kalangan mahasiswa?
19. Apakah menggunakan AI mengubah pola pikir kamu?
20. Apakah kamu merasa tertarik jika terdapat kampanye sosial mengenai penggunaan AI secara beretika?