

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* telah menjadi hal krusial yang mengubah berbagai aspek kehidupan sosial, salah satunya dengan kemunculan *deepfake*. *Deepfake* memungkinkan manipulasi wajah seseorang secara realistis sehingga orang tersebut tampak seolah-olah secara nyata melakukan dan mengatakan suatu hal walaupun sebenarnya tidak terjadi (Chesney & Citron, 2019, h.1758). Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan teknologi *deepfake* akhirnya membuka peluang terjadinya penyalahgunaan dalam bentuk *deepfake porn* (Aurelita & Lewoleba, 2024, h.3387). Berdasarkan laporan Southeast Asia Freedom of Expression Network atau SAFEnet, pada tahun 2024, tercatat ada sekitar 40 kasus *morphing* atau *deepfake* untuk membuat konten pornografi. Laporan ini mengalami peningkatan yang cukup drastis dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai belasan kasus (Pratama, 2025). Meskipun jumlah kasus yang tercatat masih terlihat relatif kecil, kenyataannya, data yang dipublikasikan belum sepenuhnya mencerminkan kondisi nyata dari isu yang terjadi (Lewoleba, Mulyadi, & Wahyuni, 2023, h.7084).

Berdasarkan laporan Security Hero (2023), diungkapkan bahwa 99% konten *deepfake porn* menargetkan perempuan. Perempuan merupakan kelompok yang lebih rentan sebab hadirnya ketidaksetaraan *gender* disertai dengan stigma negatif yang memposisikan perempuan sebagai objek eksploitasi seksual (Chapman, 2024, h.2). Salah satu contoh kasus yang terjadi di Universitas Udayana menunjukkan motif utama pelaku yang selaras dengan pernyataan Chapman sebelumnya yaitu untuk memuaskan hasrat seksual pribadi. Kasus tersebut pun baru dapat terungkap berkat mantan pacar pelaku yang mengirim bukti foto editan kepada para korban. Namun, setelah korban mendapatkan bukti, sebagian besar mengalami tekanan psikologis berat seperti takut, gelisah, dan enggan untuk

beraktivitas di luar rumah. Tidak hanya itu, para korban awalnya tidak langsung ingin menindaklanjuti kasus, melainkan menunggu mendapatkan keberanian kembali agar dapat melaporkan kasus bersama para korban lainnya kepada pihak universitas (Imam, 2025).

Contoh kasus Universitas Udayana mengindikasikan bahwa sebagian besar korban masih merasa takut dan bingung ketika menghadapi isu. Kondisi ini seringkali membuat korban mengambil langkah mundur yang pada akhirnya justru lebih menguntungkan pelaku. Kasus *deepfake porn* itu sendiri dapat menimpa siapa saja, termasuk publik. Pelaku hanya perlu memasukkan foto ke dalam mesin *artificial intelligence* sehingga dalam waktu singkat langsung dihasilkannya konten pornografi tanpa perlu mengedit secara manual lagi. Hal ini menunjukkan tingkat risiko tinggi yang jika dibiarkan, maka perempuan hendak semakin kehilangan kebebasannya dalam mengekspresikan diri baik di dunia maya maupun nyata, sementara publik akan terus hidup dalam rasa takut.

Saat ini sebenarnya sudah ada media informasi yang membahas tentang kekerasan berbasis gender *online* secara umum beserta penanganannya melalui akun Instagram Awes Kekerasan Berbasis Gender Online atau Awes KBGO. Namun, informasi tersebut masih tersebar dalam berbagai postingan sehingga berakhir kurang efektif dalam menjangkau korban maupun publik. Oleh sebab itu, diperlukan media informasi baru berupa *visual novel* yang sudah merangkap informasi mengenai ancaman *deepfake porn* di media sosial. *Visual novel* merupakan media yang menonjolkan narasi sebuah cerita dengan mewajibkan partisipasi aktif target audiens dalam memengaruhi bagaimana cerita berkembang (Camingue, Carstensdottir, & Melcer, 2021, h.11). Keunggulan ini secara tidak langsung mampu membuat target audiens belajar mengenai isu yang terjadi dari pilihan yang hendak dibuat. Selain itu, *visual novel* menawarkan fleksibilitas dengan akses yang mudah dijangkau oleh berbagai kalangan masyarakat (Camingue, Melcer, & Carstensdottir, 2020, h.2). Dengan kata lain, *visual novel* menjadi sebuah solusi efektif dalam mengedukasi akan betapa besarnya ancaman *deepfake porn* di media sosial dalam upaya menimalisir efek berlanjut yang terus tumbuh terhadap publik dan korban khususnya perempuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, penulis menemukan beberapa masalah, yaitu:

1. Adanya tren penyalahgunaan teknologi *deepfake* untuk menghasilkan konten pornografi di media sosial sehingga korban maupun publik merasa takut dan bingung ketika menghadapi isu. Ditambah lagi dengan informasi yang beredar masih bersifat umum dan kurang terstruktur sehingga berpotensi menyebabkan dampak keberlanjutan berupa terancamnya keamanan dan kebebasan berekspresi dalam media sosial.
2. Belum ada media informasi interaktif yang memiliki fokus secara khusus dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai betapa besarnya ancaman *deepfake porn* di media sosial.

Oleh karena itu, penulis mendapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan *visual novel* mengenai ancaman *deepfake porn* di media sosial?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan difokuskan kepada masyarakat umum dan korban *deepfake porn* dengan rentang usia 15-25 tahun, SES A-B, berdomisili di Jabodetabek yang aktif menggunakan media sosial, dengan menggunakan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar pengenalan *deepfake* secara umum, cara identifikasi *deepfake*, proses terjadinya *deepfake porn*, dampak yang terjadi, serta penanganan dari sudut pandang yang berbeda-beda. Namun, saat perancangan, implementasi *visual novel* dibatasi hanya sudut pandang korban yang mencakup *chapter* prolog dan *chapter* pertama saja dari total lima *chapter* serta dua sudut pandang lainnya yaitu teman dan *bystander*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah diputuskan sebelumnya, penulis menentukan tujuan tugas akhir yaitu membuat perancangan *visual novel* mengenai ancaman *deepfake porn* di media sosial.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan penjabaran isu dalam latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan tugas akhir, maka manfaat perancangan *visual novel* adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat perancangan sebagai usaha untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman pengguna aktif media sosial mengenai ancaman *deepfake porn* di media sosial melalui media informasi yang interaktif seperti *visual novel*. Perancangan diharapkan dapat menjadi kekayaan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas tentang pengaplikasian media informasi interaktif seperti *visual novel*. Di sisi lain, perancangan juga diharapkan dapat membantu peneliti lainnya yang tertarik dengan topik ancaman *deepfake porn* di media sosial dengan berbagai konten yang ada di dalamnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya proses perancangan ini, penulis berharap perancangan dapat menjadi sumber acuan referensi bagi para dosen, peneliti, ataupun mahasiswa lainnya yang tertarik dengan pilar informasi DKV, terutama dalam ranah perancangan media informasi berupa *visual novel* interaktif. Selain itu, perancangan juga diharapkan dapat mengedukasi para pengguna aktif media sosial terkait ancaman *deepfake porn* yang terjadi di media sosial. Dengan membangun pemahaman mendalam, penulis berharap para pengguna aktif media sosial dapat termotivasi untuk mengambil langkah preventif sesuai dengan kapasitasnya masing-masing dalam rangka menekan dampak berlanjut yang dihasilkan oleh ancaman *deepfake porn*. Melalui partisipasi aktif masyarakat, media sosial diharapkan dapat secara perlahan pulih kembali menjadi ruang yang aman dan nyaman digunakan oleh semua orang. Terakhir, perancangan hendak didokumentasikan sebagai karya resmi universitas sebagai bukti pencapaian atas keberhasilan pelaksanaan Tugas Akhir.