

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama di bidang kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (Sari, 2024), yang memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi seperti *Artificial Intelligence* dirancang untuk membantu dan meringankan beban manusia, bahkan mampu membuat sistem komputer meniru kemampuan intelektual manusia. Inovasi ini telah merevolusi berbagai sektor, serta meningkatkan efisiensi dan produktivitas manusia. Meskipun terdapat kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran tenaga kerja manusia (Hartanto, 2024), pada dasarnya *Artificial Intelligence* merupakan alat yang memperkuat kemampuan manusia serta membuka peluang baru bagi inovasi dan kreativitas.

Salah satu fenomena menarik dari perkembangan teknologi ini adalah *deepfake*. *Deepfake* merupakan teknologi berbasis kecerdasan buatan yang digunakan untuk menciptakan gambar, video, maupun rekaman suara palsu dengan kualitas tinggi sehingga tampak sangat nyata dan meyakinkan (Rahman, 2025). Namun, kemampuan *deepfake* dalam memanipulasi video atau audio juga menimbulkan peluang penyalahgunaan, seperti merusak citra dan reputasi seseorang, menipu masyarakat, serta menciptakan kerentanan terhadap manipulasi dan pelecehan digital (Andartanto, 2024).

Contoh kasus nyata yang mendapat perhatian publik terjadi pada awal tahun 2022, ketika beredar video berdurasi 61 detik yang menampilkan konten pornografi dengan sosok yang menyerupai artis bernama Nagita Slavina. Setelah dilakukan penyelidikan, pihak kepolisian mengungkapkan bahwa video tersebut merupakan hasil manipulasi menggunakan teknologi *deepfake* (Herman, 2023). Kasus lain yang juga menjadi sorotan adalah viralnya konten *deepfake* yang menampilkan Menteri Keuangan, Sri Mulyani Indrawati, seolah-olah menyatakan

bahwa “guru sebagai beban negara”, padahal pernyataan tersebut merupakan hasil manipulasi AI (Marbun, 2025). Kedua kasus tersebut menunjukkan bahwa teknologi *deepfake* dapat disalahgunakan untuk memanipulasi identitas dan menyebarkan informasi yang menyesatkan. Penyalahgunaan teknologi ini berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penipuan digital, pencemaran nama baik, penyebaran informasi palsu, serta ancaman terhadap privasi individu.

Oleh karena itu, penulis merancang kampanye sosial interaktif dengan media utama berupa website edukasi yang didukung oleh media sekunder seperti lenticular photocard, banner, dan YouTube Ads. Website menghadirkan kuis interaktif dan materi edukasi untuk membantu dewasa muda berusia 18-22 tahun meningkatkan kemampuan dalam mendeteksi penyimpangan media buatan seperti *deepfake* (Geissler & Feuerriegel., 2024). Berdasarkan penelitian (Sawitri., 2024), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi, keterlibatan aktif peserta, serta kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang kampanye sosial interaktif melalui website edukasi yang dilengkapi kuis interaktif dan materi pembelajaran untuk membantu dewasa muda usia 18-22 tahun meningkatkan literasi digital, memahami risiko penyalahgunaan teknologi AI, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memverifikasi informasi digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah perancangan ini yaitu:

1. Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai risiko dari teknologi *deepfake*.
2. Kurangnya kampanye interaktif yang secara khusus mengedukasi masyarakat mengenai dampak dan risiko teknologi *deepfake*.

Oleh karena itu, penulis mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut: bagaimana perancangan kampanye sosial interaktif tentang simulasi risiko *deepfake*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan kampanye sosial interaktif ini memiliki batasan audiens dan wilayah agar perancangan dapat lebih terarah serta efektif dalam penyampaian pesan. Batasan tersebut meliputi target primer, target sekunder, dan target geografis sebagai berikut:

Target Primer adalah dewasa muda berusia 18-22 tahun dari kalangan SES C, yaitu pengguna aktif media sosial yang sering berinteraksi dengan konten digital serta memiliki kemungkinan tinggi terpapar informasi palsu berbasis teknologi *Artificial Intelligence*, khususnya *deepfake*. Kelompok ini dipilih karena mereka merupakan pengguna utama platform digital dan memiliki pengaruh besar dalam penyebaran maupun penerimaan informasi di ruang digital.

Secara geografis kampanye ini berfokus pada masyarakat perkotaan wilayah Jabodetabek, karena wilayah ini memiliki tingkat penetrasi internet dan aktivitas digital tertinggi di Indonesia. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Banten merupakan daerah dengan pengguna internet terbesar di Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diterangkan, tujuan penulis dari tugas akhir ini adalah melakukan perancangan kampanye sosial interaktif tentang simulasi risiko *deepfake*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat langsung bagi praktisi dan masyarakat luas. Manfaat ini akan dibagi menjadi dua kategori sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual mengenai kampanye interaktif yang membahas isu *deepfake*. Hasilnya bisa dijadikan referensi untuk penelitian lain yang ingin mengembangkan topik serupa.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat agar lebih sadar akan bahaya *deepfake* melalui kampanye interaktif yang jelas dan menarik. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi contoh bagi praktisi atau pihak lain dalam membuat media kampanye interaktif yang mudah dipahami.