

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

AI atau *Artificial Intelligence* adalah kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur dalam konteks ilmiah atau bisa disebut juga intelegensi artifisial. *AI* merupakan teknologi yang dirancang untuk membuat sistem komputer mampu meniru kemampuan intelektual manusia. *AI* memiliki beberapa kelebihan, semisal mampu menganalisis data dengan cepat dan akurat, efisiensi yang tinggi, pembelajaran mandiri, dan pengambilan keputusan yang objektif. Salah satu *AI* yang ramai peminatnya yaitu *AI* yang bernama “Deep Fake”, *Deepfake* sendiri adalah teknologi *AI* yang dapat melakukan teknik manipulasi gambar, gambar yang dihasilkan oleh *Deepfake* memiliki Tingkat realitas yang tinggi sehingga sulit dibedakan oleh mata manusia. (Rahayu dan Santoso. 2023)

Deepfake adalah salah satu tipe dari *Artificial Intelligence* yang digunakan untuk membuat foto, audio. *Deepfake* digunakan untuk menggabungkan dan menempatkan gambar dan video yang ada ke sumber gambar atau video seseorang tampak seolah-olah mereka sedang melakukan atau mengatakan sesuatu yang tidak benar. *Deepfake* mulai muncul pada tahun 2017 oleh pengguna Reddit yang menggunakan nama “Deepfakes”. Meskipun membuat video dengan teknologi *deepfake* terlihat menarik, namun teknologi ini memiliki sisi negatif yang menjadi perhatian banyak orang. Setelah teknologi ini rilis, Reddit dibanjiri dengan berbagai video pornografi palsu yang menampilkan wajah politisi atau selebritis terkenal. (Barney. 2023)

Seiring dengan perkembangan *deepfake*, teknologi *Deepfake* saat ini juga memungkinkan untuk tidak hanya memalsukan wajah saja, namun juga suara semua orang. Kondisi tersebut membuat resiko akan pembuatan video untuk penyebaran info palsu menjadi semakin mengkhawatirkan. minimnya edukasi tentang *Deepfake* pada masyarakat tentunya sangat berpengaruh

besar. Beberapa orang tua bahkan percaya dengan apa yang disampaikan oleh deepfake karena kurangnya pemahaman teknologi.

Ketua Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) Septiaji Eko Nugroho menyebut orang-orang tua itu sebagai *digital immigrant*. Mereka berada di kisaran usia 40 tahun ke atas, bisa dikategorikan sebagai generasi X, atau generasi yang lahir pada awal atau pertengahan 1960-1980-an. Orang digital immigrant tumbuh ketika informasi masih dikonsumsi melalui media cetak, Generasi X lahir sebelum adanya teknologi, sedangkan generasi Y dan Z lahir saat perkembangan teknologi. Hasan, A., (2019) Alasan kenapa orang tua lebih termakan hoaks adalah :

1. Orang tua lebih terlambat mengenal dan menggunakan internet dan media sosial dibanding generasi yang lebih muda. Literasi digital mereka rendah.
2. Persoalan biologis yang membuat kemampuan kognitif mereka menurun seiring bertambahnya usia, sehingga lebih rentan tertipu hoaks.

Pemerintah sudah seharusnya memberikan edukasi tentang *Deepfake* kepada masyarakat. Dari edukasi di lingkungan rumah hingga sekolah, sehingga masyarakat bisa lebih memilih dan memilah tentang teknologi *Deepfake* dan lebih menyaring informasi yang didapatkan di Sosial media, salah satunya membuat sebuah video pengumuman layanan masyarakat atau *Public Service Announcement (PSA)*. dengan dibuatnya video *PSA* ini, masyarakat bisa lebih berhati-hati terhadap *AI* terutama *Deepfake*. Karena *PSA* dengan topik ini bisa terbilang hanya sedikit atau bahkan belum ada sama sekali yang dibuat, bahkan Penulis belum pernah melihat karya anak bangsa yang membahas tentang topik ini.

Dengan semakin canggihnya teknologi *Deepfake*, masyarakat umum, terutama orang lanjut usia, semakin mudah mempercayai video deepfake yang banyak dibagikan di media sosial, karena hasil deepfake sangat mirip dengan rekaman video sungguhan. Hal ini memudahkan penyebaran berita palsu dan memfasilitasi penyebaran kejahatan berbasis internet. Konten

deepfake masih banyak tersebar di jejaring sosial media disebabkan oleh tingkat kepercayaan masyarakat terhadap konten yang belum jelas kebenarannya sehingga pembuat dari *deepfake* itu sendiri merasa puas akan banyaknya *engagement* yang ia dapatkan.

Dengan adanya fenomena ini, penulis dan kelompok membuat sebuah *Public Service Announcement (PSA)* atau penyampaian pesan kepada masyarakat dengan media video yang membahas bahaya dari *deepfake* itu sendiri dengan tujuan mengedukasi masyarakat agar bisa lebih mengenali dan sadar akan bahaya *deepfake* itu sendiri. Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai Penyunting gambar dalam proses pembuatan *Public Service Announcement*. Penyunting gambar bertanggung jawab untuk mengatur serta menyusun gambar atau video sesuai dengan storyboard dan rencana naskah. Selain itu, penyunting juga melakukan seleksi gambar yang kemudian dimasukkan ke timeline software penyuntingan lalu menyusun video sesuai durasi yang diinginkan sutradara, termasuk penerapan transisi, *color grading*, dan *rendering*.

Penyuntingan gambar memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah video *PSA* untuk memberikan informasi seputar topik *Deepfake* ini, sehingga perlunya penyuntingan gambar dengan tepat dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diidentifikasi masalah masalah yang ada, yaitu:

1. Maraknya penyebaran konten *deepfake* di sosial media.
2. Minimnya edukasi kepada masyarakat tentang *deepfake*.
3. Banyaknya masyarakat yang mudah percaya dengan konten *deepfake*.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana caranya hasil dari penyuntingan video *public service announcement* tentang *deepfake* kepada masyarakat kota bandung agar dapat dinikmati oleh masyarakat?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahannya, maka berikut adalah Batasan masalahnya :

1. Apa

Public Service Announcement tentang pentingnya meningkatkan kesadaran Masyarakat tentang Bahaya dari *Deepfake* dan bagaimana cara mengidentifikasinya.

2. Mengapa

Untuk memahami proses penyuntingan dalam pasca produksi pembuatan video *PSA* yang mengangkat topik tentang kesadaran Masyarakat tentang bahaya dari *Deepfake* dan bagaimana cara mengidentifikasinya, tujuan dari dibuatnya *PSA* ini adalah memberikan edukasi kepada masyarakat.

3. Siapa

Target Audience yang dituju adalah :

- a. Usia kisaran 18-24 Tahun.
- b. Masyarakat kota Bandung

4. Bagaimana

Cara pembuatan video ini diawali berdiskusi dengan kelompok, lalu pengumpulan data dari berbagai artikel dan jurnal, dan tercipta konsep yang diinginkan sampai akhirnya produksi dan diakhiri dengan penyuntingan. Hasil dari penyuntingan rencananya akan di publikasi pada media Tiktok dan Instagram Reels.

5. Dimana

Penelitian dilaksanakan di Kota Bandung sedangkan produksi dari *PSA* ini akan dilakukan di Apartement Galeri Ciumbuleuit 1, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat.

6. Kapan

Pengumpulan data di lakukan dari tahun 2023 sampai sebelum produksi. *Public Service Announcement* ini akan dirilis pada pertengahan Tahun 2024.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyunting sebuah video PSA tentang bahaya dari deepfake dengan durasi sesingkat dan semenarik mungkin agar masyarakat yang menonton bisa menikmati dan mendapatkan edukasi mengenai deepfake itu sendiri.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis

- a. Menambah ilmu dalam bidang editor
- b. Ikut mendukung dan memberikan edukasi

2. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan edukasi tentang bahaya dan cara mengidentifikasinya dari *Deepfake* itu sendiri

3. Bagi Universitas

- a. Menjadi ilmu pengetahuan dan edukasi bagi mahasiswa dan dosen di lingkungan kampus.

4. Bagi Industri Film

- a. Memberikan referensi cerita dan konsep bagi “Creator” yang ingin membuat video *PSA* dengan tema *Deepfake*.
- b. Memberikan referensi Teknik baru pada dunia perfilman.

1.7 Metode Penelitian dan Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kualitatif dengan bantuan kuantitatif atau bisa disebut dengan *mix method* yang melibatkan observasi, studi Pustaka, dan kuesioner. Metode penelitian kualitatif akan menggunakan pendekatan estetika sehingga akan mencakup beberapa aspek penyuntingan yang terdapat pada objek penelitian. Alasan digunakannya kedua metode adalah agar data yang diperoleh lebih komperhensif, valid, reliabel dan objektif. (Hendrayanti, Kustati, & Sepriyanti. 2023)

1.7.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini berisi tentang rangkaian dalam mengumpulkan data serta informasi terkait Penyalahgunaan *Deepfake*.

1. Observasi

Pengumpulan data menggunakan metode observasi secara tidak langsung dengan cara melihat dan mengamati konten yang ada di sosial media, lalu penulis mencari beberapa artikel dan berita tentang kasus-kasus penyalahgunaan *Deepfake* dan juga melihat beberapa video di sosial media dan mengamati teknik penyuntingannya.

2. Kuesioner

Penulis mendapatkan data melalui kuesioner tentang pentingnya meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya *deepfake* dan cara mengenalinya lalu menyebarkannya di berbagai sosial media untuk mencapai target responden yang luas. Isi dari kuesioner tersebut mencakup Demografis, Pengetahuan tentang *Deepfake*, dan tindak pencegahan.

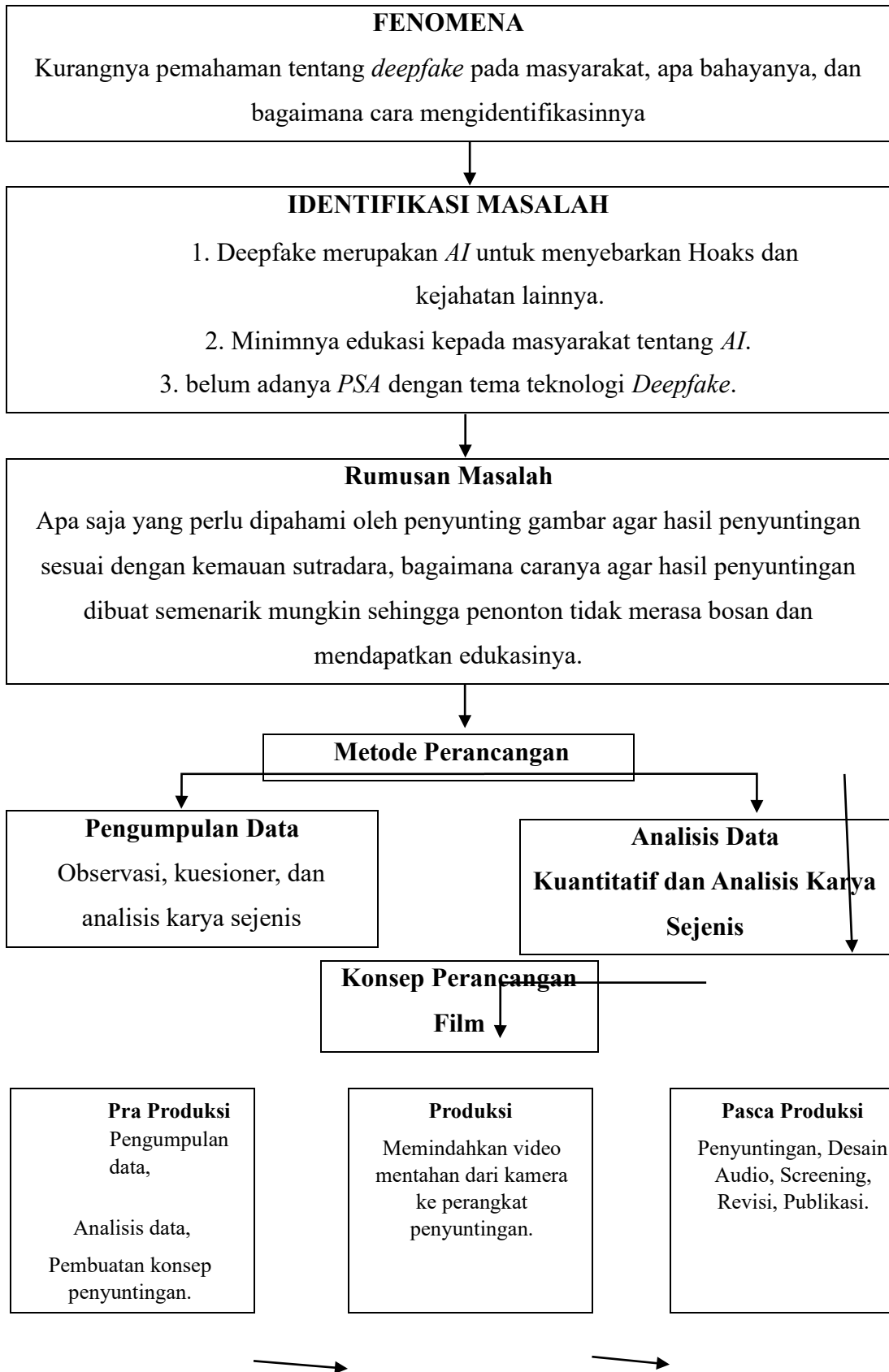
3. Studi Pustaka

Penulis melakukan penelitian melalui beberapa artikel dan jurnal tentang bahaya dari *deepfake* dan juga beberapa artikel tentang penyuntingan.

1.7.2 Analisis Data

Dalam penulisan ini, setelah penulis mendapatkan informasi dan data yang diperoleh dari observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Penulis melakukan analisis konten pada beberapa berita, jurnal, dan video tentang *Deepfake* dan juga mengenai penyuntingan. Untuk analisis data visual, penulis menggunakan metode pendekatan estetika yang berfokus pada elemen-elemen visual, gaya artistik dan penyuntingan yang akan digunakan pada saat tahap pasca produksi.

1.8 Kerangka Perancangan



Hasil Akhir

Public Service Announcement

**PENYUNTING GAMBAR DALAM PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT TENTANG
PENTINGNYA MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG BAHAYA**

1.9 Pembabakan *DEEPFAKE* DAN CARA MENGIDENTIFIKASINYA

1.9.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi dengan teknologi deepfake pada masyarakat. Berdasarkan latar belakang tersebut, kemudian dirumuskan menjadi bagian-bagian berupa identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, pengumpulan data dan analisis, serta kerangka penelitian yang kemudian juga ditutup oleh pembabakan untuk mengurai isi dari setiap bab.

1.9.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori sebagai fondasi penelitian untuk menguraikan permasalahan yang ada di BAB I. teori-teori yang digunakan di penelitian ini meliputi teori dari *Deepfake*, *Artificial Intelligence*, *Public Service Announcement*, *Editing Video*, teori dari teknik penyuntingan yang digunakan.

1.9.3 BAB III DATA DAN ANALISIS

Menjelaskan hasil analisis data yang telah didapat sehingga mudah untuk dipahami. Seluruh data yang telah terkumpul akan menjadi acuan dalam proses pembuatan *Public Service Announcement*.

1.9.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

BAB ini akan dijelaskan mengenai konsep perancangan awal hingga hasil akhir.

1.9.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dan penelitian yang telah dijelaskan dari awal sampai akhir laporan ini.