

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengutip Medium PLEADS FH Unpad, 24 Agustus 2023, dalam era digital yang semakin canggih, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan telah mencapai tingkat kemajuan yang sangat pesat. Saat ini, AI tidak hanya berbentuk robot humanoid, namun sudah berkembang ke berbagai bentuk seperti, perangkat lunak, sistem komputer, dan program yang dapat mengambil alih pekerjaan manusia. Salah satu kembangannya yang menarik perhatian adalah teknologi *deepfake*. *Deepfake* adalah memungkinkan memanipulasi video, gambar dan audio dengan tingkat realisme yang menakjubkan, menciptakan konten visual yang sulit dibedakan dari kenyataan (Reuters,2023).

Deepfake mulai muncul pada tahun 2017, saat itu pengguna Reddit yang menggunakan nama "*Deepfakes*" dengan kecerdasan buatan ini. Teknologi *deepfake* menggunakan sistem algoritma deep learning (pembelajaran mendalam) di mana sistem yang bekerja menggunakan struktur jaringan algoritma *Generative Adversarial Network* (GAN) yang dapat membuat *deepfake* terlihat sangat nyata meskipun itu palsu atau rekayasa. *Deepfake* sering kali dikaitkan dengan risiko dan kontroversi, teknologi ini juga memiliki potensi aspek positif, terutama dalam konteks hiburan seperti menciptakan efek khusus yang sangat realistis dalam produksi film, konteks kreativitas memungkinkan eksplorasi dalam bentuk seni baru, dan pengembangan teknologi. Namun kembali lagi, jika digunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab akan beresiko terjadinya tindakan kejahatan. Perusahaan AI menemukan 15.000 video *deepfake* yang beredar daring pada September 2019. Jumlah tersebut meningkat hampir dua kali lipat dalam kurun waktu sembilan bulan. Sebanyak 96 persen dari video *deepfake* itu berisi pornografi dan 99 persen wajah yang dipakai adalah wajah selebriti perempuan (The Guardian,2020).

Berdasarkan fenomena yang terjadi, perancang memusatkan perhatian pada teknologi *deepfake*. Perancang mengembangkan konsep PSA ini sebagai sarana untuk mengilustrasikan fenomena ini, tujuannya untuk edukasi mengenai adanya *deepfake*. Sarana multimedia yang mengangkat tentang fenomena ini masih tergolong sedikit untuk ditemukan apalagi dalam bentuk sebuah PSA. Hasil pengamatan perancang, PSA ini yang menggambarkan tentang isu-isu yang relevan bisa efektif menyampaikan pesan karena bisa menarik perhatian, menginspirasi, atau mengedukasi penonton. Dengan membangun alur cerita atau plot yang berakar pada realitas dan bantuan narasi yang mendalam, PSA ini akan menjadi sarana media yang efektif dalam menyampaikan pesan yang dimaksud.

Purdue Global menyatakan bahwa Pengumuman Layanan Masyarakat (PSA) adalah cara komunikasi yang digunakan oleh organisasi nirlaba, gerakan akar rumput, organisasi pemerintah dan militer untuk mendorong perubahan sosial atau mengajarkan orang tentang cara menyelesaikan masalah tertentu (Kurniatama,2019). Biasanya, PSA tidak berfokus pada perubahan kebijakan sebaliknya, PSA mempromosikan kesadaran dan rekomendasi untuk tindakan. Pesan PSA tidak harus rumit, pesan yang jelas dan ringkas lebih mungkin mempengaruhi target audiens. Pada dasarnya, seorang desainer produksi sangat penting untuk membuat pengumuman yang komunikatif. Peran desainer produksi memerlukan kreativitas yang tinggi dan kemampuan memvisualisasikan naskah atau proyek, keahlian dalam seni dan desain, pemahaman teknis fotografi gambar bergerak, serta keterampilan organisasi, komunikasi, dan manajemen.

Tugas akhir ini berjudul "Perancangan Setting Properti Video Pendek *Public Service Announcement* tentang *Deepfake* kepada Masyarakat Kota Bandung" secara langsung berkaitan dengan pernyataan bahwa PSA sering membahas isu-isu sosial dan keamanan, yang dalam konteks ini adalah fenomena *deepfake* di media sosial. *Deepfake* merupakan masalah yang relevan dalam era digital saat ini, karena teknologi tersebut dapat digunakan untuk menyebarkan konten palsu yang dapat merugikan individu dan masyarakat. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang konten *deepfake* di media sosial. Dengan merancang setting properti dalam PSA, tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan sebuah narasi visual yang kuat dan

efektif dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif tentang *deepfake*. Properti yang dirancang dalam tugas akhir ini dapat menjadi elemen penting dalam menyampaikan pesan-pesan tersebut secara jelas dan kuat kepada audiens. Dengan demikian, tugas akhir tersebut secara langsung bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut dengan menggunakan PSA sebagai media untuk memberikan edukasi tentang konten *deepfake* di media sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan sumber daya untuk menyebarkan informasi tentang *deepfake* secara luas dan efektif kepada masyarakat.
2. Masyarakat masih belum bisa membedakan konten *deepfake* dengan aslinya.
3. Banyak masyarakat di Kota Bandung yang belum mengetahui apa itu *deepfake*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penataan artistik video pendek PSA dalam memberikan edukasi tentang mengenali konten *Deepfake* kepada Masyarakat Kota Bandung ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan, maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan Setting Properti Video Pendek *Public Service Announcement* tentang *Deepfake* kepada Masyarakat Kota Bandung

2. Mengapa

Banyaknya masyarakat kota bandung yang masih kurang edukasi tentang konten *Deepfake*

3. Siapa

Target audiens yang dituju:

1. Usia 18-24 tahun,
2. Masyarakat Bandung, khusus Masyarakat yang belum mengenal teknologi AI *Deepfake*

4. Bagaimana

Perancang setting properti sebagai *Desainer Produksi* untuk tampilan Video Pendek *Public Service Announcement* tentang *Deepfake*

5. Dimana

Tempat pembuatan video pendek PSA berada di Kota Bandung, Jawa Barat.

6. Kapan

Perancangan PSA ini berlangsung pada September 2023 hingga Juli 2024.

1.5 Tujuan

1. Menyusun setting dan properti yang minimalis sehingga pesan yang disampaikan mudah diterima oleh audiens dan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai konten *Deepfake*.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan menjadi acuan bagi mahasiswa yang ingin memahami tentang bagaimana teknologi *deepfake* bekerja, peningkatan pemahaman, peningkatan literasi digital, pengurangan penyebaran informasi palsu. Dengan ini, prarancangan ini mendukung memberikan gambaran tentang teknologi deteksi *deepfake*. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, perancang berharap manfaat tentang pemahaman tentang teknologi terkini, seperti *deepfake*, dan bagaimana teknologi ini mempengaruhi dunia desain visual dan industri media.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang
 - a. Meningkatkan pemahaman perancang yang lebih baik tentang teknologi *deepfake* dan bagaimana teknologi ini dapat digunakan dalam produksi PSA. Ini dapat membantu mereka mengidentifikasi potensi penggunaan kreatif teknologi ini dalam proyek-proyek mereka.
 - b. Perkembangan keterampilan kreatif yang dapat menginspirasi perancang produksi untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka dalam merancang set, properti, dan elemen visual lainnya yang relevan dengan *deepfake*.

2. Bagi Universitas
 - a. Pengembangan sumber daya pendidikan, PSA ini dapat digunakan sebagai sumber daya pendidikan di universitas untuk memperluas pemahaman mahasiswa tentang isu-isu terkait teknologi *deepfake*, hoaks, etika digital, dan hukum terkait.
 - b. Pengenalan teknologi terkini yang dapat membantu mahasiswa memahami dan mengapresiasi perkembangan terbaru dalam teknologi, memberikan mereka wawasan tentang tren terkini dalam dunia digital.

3. Bagi Masyarakat
 - a. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang teknologi *deepfake*. Ini membantu individu untuk lebih waspada terhadap potensi konten palsu dan manipulasi informasi.
 - b. Membantu masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi konten palsu dan *deepfake*, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam memerangi penyebaran hoaks.

1.7 Metode Perancangan

Penelitian kualitatif secara general dapat membantu memahami lebih dalam fenomena penggunaan konten *deepfake* di media sosial, termasuk bagaimana pengguna media sosial memahami, merespon, dan terpengaruh oleh konten tersebut. Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti dapat menggali secara rinci persepsi, motivasi, dan tingkah laku masyarakat yang terkait dengan konten *deepfake*, yang melibatkan observasi, studi pustaka, dan analisis karya sejenis untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengukur seberapa efektif pesan PSA dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang konten *deepfake* di media sosial. Wawancara merupakan salah satu metode, tetapi tidak selalu diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian (Creswell,2012).

1.7.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati betapa pentingnya meningkatkan edukasi masyarakat tentang bahaya *deepfake* dan cara mengenalinya, yang dilakukan dengan mengumpulkan laporan tentang kasus nyata penyalahgunaan. Identifikasi kasus yang menarik dan relevan dengan mengumpulkan dokumen, artikel berita, video, gambar, atau materi visual yang terkait dengan kasus tersebut. Mencari tahu sebanyak mungkin data dengan mengakses sumber-sumber yang relevan dan mengidentifikasi pelaku dan korban penyalahgunaan *deepfake* dalam kasus-kasus tersebut.

B. Kuesioner

Mengumpulkan data melalui teknik kuesioner terkait pentingnya meningkatkan edukasi masyarakat tentang bahaya *deepfake* dan cara mengenalinya yaitu dengan menyebarkan kuesioner di berbagai saluran komunikasi untuk mencapai target responden yang lebih luas. Adapun isi kuesioner tersebut tentang data demografis responden, pengetahuan tentang *deepfake*, tindakan pencegahan dan kesadaran.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah bagian penting dari proses penelitian karena membantu perancang memahami pengetahuan yang sudah ada tentang subjek yang mereka pilih. Dengan cara melihat jurnal akademik yang membahas topik seperti teknologi *deepfake*, bagaimana itu berdampak pada masyarakat dan media sosial, dan seberapa baik PSA mengedukasi masyarakat tentang konten *deepfake*.

1.7.2 Analisis Data

Menguraikan, menginterpretasikan, dan mengolah data untuk mencapai kesimpulan yang berharga adalah proses yang dikenal sebagai analisis data. Analisis data kualitatif melibatkan pemahaman, penguraian, dan interpretasi terhadap data non-angka, seperti teks, gambar, atau rekaman suara, untuk mengungkap makna, pola, dan tema yang muncul.

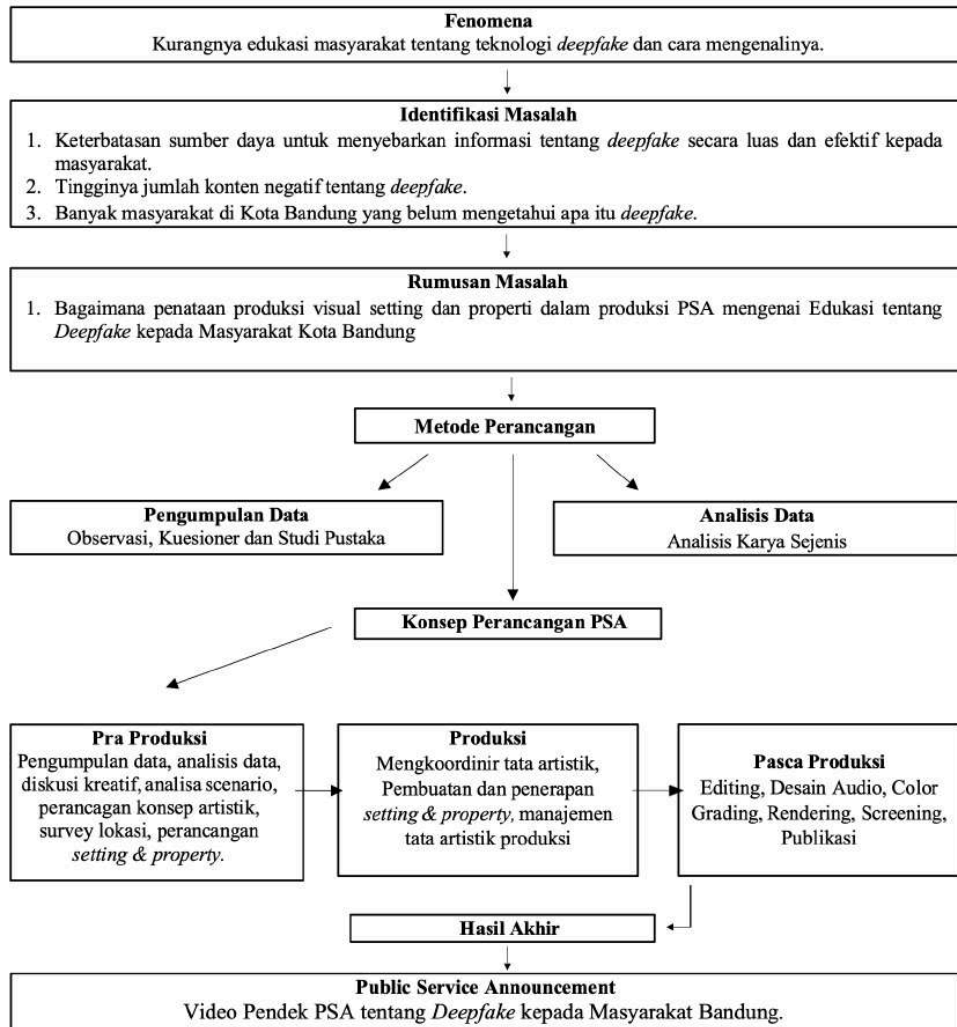
A. Analisis karya sejenis

Menganalisis film atau karya sejenis yang telah dibuat tentang masalah *deepfake* AI. Pendekatan naratif, kekuatan visual, dan efektivitas pesan sangat penting saat menganalisis karya sejenis (Maulid,2021). Melalui perbandingan dengan karya sejenis lainnya, penulis dapat mengidentifikasi keunikan, kelebihan, kelemahan, atau elemen khas yang membedakan karya yang sedang diuji. Selain itu, analisis terhadap karya sejenis juga dapat memberikan wawasan tentang tren, pola, atau tema yang muncul, serta dampaknya terhadap audiens atau pemirsa.

B. Analisis Konten

Analisis Konten merupakan alat penelitian yang efektif untuk mengeksplorasi dan memahami data kualitatif dengan cara menentukan keberadaan, mengukur, dan menganalisis kata, tema, atau konsep tertentu dalam teks (Maulid,2021). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, memahami, dan menginterpretasikan pola serta hubungan yang ada, sehingga memberikan wawasan yang mendalam tentang makna yang terkandung dalam data kualitatif tersebut.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan latar belakang tentang perancangan dan gambaran umum pembahasan dengan proses identifikasi masalah serta rumusan masalah. Selanjutnya dirumuskan dengan batasan ruang lingkup. Dalam bab ini dijelaskan juga metode yang dipakai dalam penelitian, cara pemerolehan dan analisis data, kerangka perancangan, serta pembabakan penulisan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai landasan pemikiran berisikan teori-teori yang digunakan. Teori-teori yang digunakan adalah teori yang berhubungan dengan fenomena yang diangkat dalam objek dan medium, menjelaskan metode dan juga pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut. teori yang dibahas antara lain: Perubahan Kebudayaan, PSA, Penyutradaraan, serta tentang Target Audiens.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menjelaskan hasil analisis data yang telah didapat sehingga dapat dipahami. Data yang di dikumpulkan terdiri dari: data observasi, wawancara, studi pustaka,serta kuesioner. Hasil analisis data tersebut kemudian akan dijadikan landasan dalam proses perancangan PSA.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan penyutradaraan PSA dari data yang telah didapat dan dianalisis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan kesimpulan dari penulisan yang telah dilakukan dan memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi penelitian, rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis sesuai urutan abjad, menurut kaidah penulisan daftar pustaka yang dibakukan dalam Bahasa Indonesia.