

Etika penggunaan AI dalam karya : Pengabdian Masyarakat kepada Komunitas Film linkpictureID di Depok Jawa Barat

by Ahmad Zakki Abdullah

Submission date: 28-Aug-2024 08:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 2439436374

File name: Cakrawala_-_Vol._3_No.3_Agustus_2024_Hal_215-227.pdf (474.01K)

Word count: 4203

Character count: 25796



Etika penggunaan AI dalam Karya : Pengabdian Masyarakat kepada Komunitas Film linkpictureID di Depok Jawa Barat

Ethics of using AI in work: Community Service to the linkpictureID Film Community in Depok, West Java

Ahmad Zakki Abdullah¹, I Nyoman Aji Suadhana Rai², Abdul Ghofur³, Azwar Azwar⁴

¹⁻⁴Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

Email: ahmadzakkiabdullah@upnvj.ac.id¹, nyoman_rai13@upnvj.ac.id², abdulghofur@upnvj.com³, azwarstmalaka@upnvj.ac.id⁴

Alamat : Jl. RS. Fatmawati Raya, Pondok Labu, Cilandak, South Jakarta City, Jakarta 12450, Indonesia

Korespondensi Penulis :: ahmadzakkiabdullah@upnvj.ac.id

Article History:

Received: Juni 15, 2024;

Revised: Juli 27, 2024;

Accepted: Agustus 26, 2024;

Published: Agustus 28, 2024;

Keywords: Artificial Intelligence; Depok; Ethics; Film Community; Norms

Abstract: The use of AI (artificial intelligence) in a work in the film community is growing very rapidly. The LinkpictureID film community is one of them. Applications that use AI are increasingly being used by the film community. This has a quite important impact considering that there are many things that can be used in the use of AI in a film where it must apply in accordance with the ethical rules that apply in society. The use of AI in accordance with ethical rules in society is formed based on norms. On this occasion, we help the LinkpictureID film community to be able to utilize AI in accordance with applicable norms such as interactive dialogues, the formation of FGDs and presentations by experts in the use of AI in a work. As a result of the service, it is hoped that the creative industries can utilize AI in accordance with the interests of policy makers so that they do not deviate from the norms that apply in the community of Depok, West Java.

Abstrak.

Penggunaan AI (artificial intelligent) dalam sebuah karya di komunitas film berkembang dengan sangat pesat. Komunitas film LinkpictureID adalah salah satunya. Aplikasi yang menggunakan AI semakin banyak digunakan oleh komunitas film. Hal ini membawa dampak yang cukup penting mengingat banyak hal yang bisa digunakan dalam penggunaan AI pada sebuah karya film dimana hal tersebut harus berlaku sesuai dengan kaidah etika yang berlaku di masyarakat. Penggunaan AI yang sesuai dengan kaidah etika di masyarakat dibentuk berdasarkan norma – norma. Pada kesempatan pengabdian ini, kami membantu komunitas film LinkpictureID agar dapat memanfaatkan AI sesuai dengan norma yang berlaku seperti dialog interaktif, pembentukan FGD dan pemaparan oleh para ahli dalam penggunaan AI dalam sebuah karya. Hasil dari pengabdian diharapkan para industri kreatif bisa memanfaatkan AI sesuai dengan kepentingan para pemangku kebijakan agar tidak keluar dari norma – norma yang berlaku di masyarakat Depok, Jawa Barat. .

Kata kunci : Artificial Intelligent; Depok; Etika; Komunitas Film; Norma – norma

1. PENDAHULUAN

AI (artificial intelligent) atau kecerdasan buatan adalah terobosan yang sangat dirasakan oleh sebagian professional karena pekerjaan mereka telah diambil alih. Walau sudah ada beberapa pernyataan yang dikatakan oleh berbagai ahli bahwa AI bukanlah ancaman, tetapi beberapa professional sudah mulai merasakan kehadiran AI yang telah mengurangi pendapatan mereka. AI mampu menggantikan peran manusia dalam beberapa pekerjaan, sehingga tidak perlu lagi menggaji atau menyewa manusia untuk pekerjaan tersebut. Walaupun kemampuan AI itu dianggap umum, maka asumsi tersebut seolah hanya menghilangkan pekerjaan Asisten akan tetapi ada pekerjaan yang sudah diambil alih oleh AI seperti ilustrator, penulis berita, penulis (copy writer dan screenwriter). Beberapa kemungkinan lain adalah AI memiliki kemampuan untuk bisa mengambil alih pekerjaan yang lebih kompleks seperti reporter, editor film, IT consultant, IT programmer, Webdesigner dan berbagai hal lain yang berkaitan dengan coding.

AI pada dasarnya adalah sebuah alat processing yang mampu mengolah kumpulan teks alphanumerical (huruf dan angka), dengan sebuah model bahasa yang dalam tahap penggunaannya bisa seolah olah hadir sebagai makhluk hidup. AI diterapkan dalam bentuk chat atau gaya penyampaian yang menggunakan memasukan teks seperti kita sedang berkomunikasi dalam aplikasi bicara (chat application). ChatGPT adalah salah satu aplikasi yang menggunakan kemampuan AI dalam aplikasi bicara yang mana pengguna bisa bertanya dan berdialog dengan-nya. Pengguna bisa memberikan perintah dalam bentuk prompting.

Sebelumnya dikatakan bahwa chatGPT memiliki kemampuan untuk membuat model bahasa (language model) yang mana menjadi sumber processingnya, sehingga AI sangat melekat dengan pembahasaan. Kemampuan AI ini sangat melekat dengan pengolahan bahasan dan memiliki kesempatan yang lebih baik dalam membangun informasi dalam bentuk huruf-huruf, antara lain pesan. Kemampuan AI dalam processing mampu menghasilkan pesan yang bisa meyakinkan pembacanya, apalagi kemampuan AI melalui process "machine learning" dimana di dalamnya ada proses belajar terus menerus. Kemampuan AI dalam bentuk pemodelan bahasa, perancangan pesan dan juga perkemangan melalui pembelajarn ini bisa dikaitkan dengan programming dan pengkodean. Kedua itu, adalah inti dari sebuah pembuatan pesan yang mana menjadi hasil utama penulisan dan berbagai profesi yang berkaitan dengan bahasan atau pesan. Maka AI bisa dikatakan mampu menggantikan profesi ini karena pprocessing nya bisa diwakili dan diberikan perintah untuk memproduksi karya yang lebih banyak , cepat dan juga effisien.

Kemampuan AI dalam hal kepenulisan adalah kemampuannya untuk bisa menghasilkan cerita dan juga berbagai konten seperti “scripted post”, ucapan, pidato, karya tulis, cerpen, artikel dan hal hal lainnya. Walaupun sudah banyak kritik yang mengatakan bahwa AI ytidak bisa membuat karya yang akurat atau factual, maka sebenarnya itu hanyalah masalah prompting dan tuning yang bisa dimodifikasi. Sekarang professional menggunakan AI untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan lebih mudah. Setelah masalah profesi dan kritik, muncul ungkapan “youre not gonna be exhanhe by AI, but professional which bot using AI is going to be exchanged by one” yang berarti bahwa professional tidak adakan digantikan oleh AI tetapi professional yang tiak menggunakan AI lah yang akan digantikan.

Sekarang banyak professional yang menggunakan AI dan mampu menerima beban kerja yang besar namun bisa diselesaikan tepat waktu dengan bantuan AI. Kemapuan AI ini dapat memberikan bantuan kepada professional manapun untuk bisa menghasilkan konten yang bermanfaat dan juga bernilai ekoomis. Adanya perkembangan teknologi dan juga inovasi di bidang penulisan atau perngkaryaan ini menyebabkan fenomena dimana terjhadi perubahan cara pemekerjaan para profesonal. Perubahan ini bisa dianggap timpang, dan menyebabkan adanya berbagai interpretasi. Profesionalisme dalam penulisan dipertanyakan ketika menggunakan AI dalam proses pekerjaanya.

Para professional di amerika sudah mengantisipasi berbagai langkah untuk mencari jaminan dari berbagai perusahaan besar agar pekerjaan tetap tersedia walaupun di tengah penggunaan AI ini. Penulis di amerka yang tergabung dalam SAG, melakukan aksi yang meuntut adanya jaminan bahwa AI dalam hal penulisan konten dibatasi dan tetap di bawah pengawasan organisasi mereka. Penulisan dnegan menggunakan AI pada tahapan tertentu dilarang untuk memberikan kesempatan kerja.

Indonesia memiliki tenaga kerja ekonomi kreatif dengan laju pertumbuhan yang cukup stabil secara positif. Walaupun ada laporan adanya penurunan pertumbuhan dan juga pertumbuhan ekonomi pada tahun 2019 Barekraf melalui siaran pers yang diumumkan oktober 2023, tenaga kerja ekonomi kreatif mengalami kenaikan 9.49 %. Melalui siaran pers yang sama, tenaga kerja ekonomi kreatif paling cepat pulih. Dari pengolahan data yang ada maka memproyeksikan nilai yang dapat dilihat melalui tabel 1 . Melalui perhitungan itu maka Indonesia bisa memiliki kurang lebih 23 juta pekerja ekonomi kreatif. Pertambahan 8,7 juta tenaga kerja dalam kurun waktu 10 tahun. Dari jumlah itu tersebar secara nasional namun dari statistika Barekraf jumlah itu mengisi secara berurutan di Banten (Tangerang) dan DKI Jakarta Sebesar 13.18% dan 15.29% film dan animasi.

Tabel 1 Proyeksi tenaga ekonomi kreatif 2020-2024 dengan rata rata dari tahun 2014-2019

2014	15,167,573	792,017	0.052	Data riil BAREKRAF 2019
2015	15,959,590	949,479	0.059	
2016	16,909,069	769,809	0.046	
2017	17,678,878	818,444	0.046	
2018	18,497,322	742,862	0.040	
2019	19,240,184	769,607	0.040	Data olahan Proyeksi
2020	20,009,791	600,294	0.030	
2021	20,610,085	618,303	0.030	
2022	21,228,388	2,001,837	0.094	
2023	23,230,225	696,907	0.030	
2024	23,927,131	717,814	0.030	

Di Depok sendiri merupakan Kota penyokong DKI Jakarta yang warganya banyak bergerak di bidang film, videography dan juga produksi audio-visual seperti company profile, video tutorial, content creator klan video dll. Penggunaan AI yang semakin meningkat dan juga jumlah sebaran tenaga kerja ekonomi kreatif di Jabodetabek maka diperlukan sebuah pendekatan dalam bentuk pengabdian masyarakat untuk membahas Etika penggunaan AI. Komunitas Film LinkpictureID yang berdomisili di kota Depok diharapkan dalam membantu memahami berbagai permasalahan yang mana bisa menjadi masyarakat yang paham dengan perkembangan ini dengan berbagai penerapannya dalam profesi mereka.

Kenapa Etika itu penting disosialisasikan kepada komunitas film ?

Penggunaan Etika itu sangat penting dalam komunitas film karena dapat digunakan sebagai *guideline* untuk industri perfileman dan sebagai sebuah tolak ukur sebuah karya tidak mencederai nilai – nilai masyarakat atau suatu kelompok masyarakat yang terdampak dari penggunaan AI ini. Dengan berpegang prinsip pada Etika, suatu hasil karya dari penggunaan AI dalam komunitas film bisa memberikan pemahaman kepada masyarakat publik untuk taat kepada norma dan aturan yang berlaku di masyarakat atau kelompok masyarakat.

Nilai budaya yang terbentuk di dalam sebuah kelompok masyarakat wajib dilestarikan karena merupakan nilai dasar dari sebuah peradaban yang bersifat alamiah tanpa adanya campur tangan dari teknologi misalnya. Sebagai contoh, masyarakat baduy dalam yang sama sekali tidak terpengaruh teknologi dalam kehidupan masyarakatnya wajib dijaga agar tetap bertahan dari terpaan globalisasi dan modernisasi. Identitas suatu kebudayaan yang asli tersebut adalah factual dan sangat dipengaruhi oleh keadaan alam masyarakat setempat. Jika penggunaan AI dalam masyarakat atau kelompok ini di intervensi akan menghasilkan ketidak seimbangan alam di wilayah tersebut.

Bagaimana etika itu tersosialisasikan dengan baik terhadap komunitas film ?

Agar dapat tersosialisasikan penggunaan AI ini masyarakat perlu terlebih dahulu melakukan mini riset terhadap sebuah objek yang ingin dibuat dalam komunitas film. Seperti, bagaimana mengedepankan prinsip sosial yang berlaku di masyarakat tersebut dan menghargai kebiasaan yang dilakukan dalam masyarakat atau kelompok masyarakat tersebut. Selain itu, sosialisasi juga perlu dilakukan terhadap komunitas film dengan menggunakan media sosial atau dengan membentuk FGD tentang etika dalam masyarakat pecinta film atau komunitas film.

Rumusan Masalah:

1. Penggantian Peran Profesional oleh AI: Bagaimana kecerdasan buatan (AI) menggantikan peran profesional dalam berbagai bidang seperti penulisan, ilustrasi, dan perancangan, dan dampaknya terhadap pendapatan dan kesempatan kerja profesional tersebut?
2. Dampak Ekonomi pada Tenaga Kerja Kreatif di Indonesia: Bagaimana pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia dipengaruhi oleh peningkatan penggunaan AI, dan bagaimana hal ini mempengaruhi tenaga kerja di sektor ini?
3. Etika dan Regulasi Penggunaan AI: Apa tantangan etis dan kebutuhan regulasi terkait penggunaan AI dalam industri kreatif untuk memastikan keadilan dan keberlanjutan pekerjaan?

Tujuan:

1. Mengidentifikasi dan Menganalisis Penggantian Peran oleh AI: Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi bidang pekerjaan yang paling terpengaruh oleh penggantian oleh AI, menganalisis dampak ekonomi langsung terhadap profesional di bidang tersebut, dan memahami persepsi mereka terhadap transisi ini.
2. Evaluasi Dampak Ekonomi pada Sektor Kreatif: Tujuannya adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan AI telah mempengaruhi pertumbuhan ekonomi di sektor kreatif Indonesia dan mengevaluasi prospek masa depan tenaga kerja dalam konteks pertumbuhan atau penurunan tersebut.
3. Mengembangkan Kerangka Kerja Etis dan Regulasi: Tujuannya adalah untuk mengusulkan kerangka kerja etis dan rekomendasi kebijakan untuk pengaturan penggunaan AI dalam industri kreatif, sehingga dapat mendukung inovasi sambil memastikan proteksi dan keadilan untuk semua pekerja.

Tujuan dengan digunakannya AI dalam sebuah karya adalah untuk dapat memaksimalkan dan mempermudah pengguna memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk membuat hasil karya dengan bantuan teknologi informasi. AI dimanfaatkan oleh karena kemampuannya dalam melakukan analisis terhadap sebuah karya bisa itu film, sinopsis dan alur cerita sehingga pengguna bisa memanfaatkan waktu luang nya untuk kebutuhan yang lainnya. Selain kemudahan untuk menghasilkan karya cerita yang baik, AI memberikan manfaat kepada pengguna agar alur cerita dalam sebuah karya film dapat berjalan secara sistematis, manfaat lain yang didapat diantaranya adalah AI bisa memberikan masukan terhadap jalannya sebuah cerita dalam industri film moderen maupun tradisional.

Etika dalam industri film sangat penting untuk disosialisasikan karena mempengaruhi bagaimana karya dibuat, disajikan, dan diterima oleh masyarakat. Komunitas film tidak hanya bertanggung jawab untuk menghasilkan konten yang menghibur, tetapi juga harus memastikan bahwa konten tersebut dihasilkan dan didistribusikan dengan cara yang adil dan bertanggung jawab. Isu-isu seperti hak cipta, representasi yang adil, dan perlakuan etis terhadap subjek dan partisipan dalam pembuatan film adalah beberapa aspek kunci yang membutuhkan pedoman etis yang jelas. Sosialisasi etika dalam komunitas film membantu para pembuat film memahami batasan-batasan yang harus dihormati dan etika profesi yang harus dijadikan pedoman, sehingga mampu mencegah eksploitasi dan kesenjangan yang mungkin terjadi.

Lebih lanjut, dalam era digital saat ini, di mana penggunaan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) semakin meningkat dalam produksi film, pentingnya etika menjadi semakin krusial. AI dapat mengubah cara film diproduksi, dari skenario yang ditulis oleh AI hingga pengeditan yang dipercepat dengan algoritma. Namun, penggunaan ini juga membawa pertanyaan tentang keaslian dan keotentikan kreatif. Sosialisasi etika tidak hanya melindungi hak-hak kreator, tetapi juga menjaga integritas karya seni film itu sendiri, memastikan bahwa penggunaan teknologi baru ini tetap menghormati nilai-nilai kreatif dan hak asasi manusia. Dengan demikian, sosialisasi etika penting untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi dalam pembuatan film berjalan seiring dengan nilai-nilai keadilan dan transparansi yang mendukung keberlanjutan industri film yang sehat dan inklusif.

2. METODE DAN ISI PENGMAS

Pengabdian masyarakat (Pengmas) dilaksanakan pada tanggal 26-27 Februari 2024. Tema kegiatan adalah "Etika Penggunaan AI pada Komunitas Film LinkPictureID", metodologi yang digunakan dirancang untuk memfasilitasi diskusi mendalam dan partisipatif antara para stakeholder. Kegiatan pertama dalam rangkaian ini adalah sesi dialog interaktif. Dialog ini diadakan dengan tujuan mengumpulkan pandangan dan pengalaman langsung dari para profesional film tentang penggunaan AI dalam industri mereka. Peserta yang terlibat meliputi sutradara, penulis skenario, editor, serta ahli teknologi AI. Melalui diskusi terbuka, peserta diajak berbagi insight tentang tantangan dan peluang yang mereka hadapi dalam praktik sehari-hari. Sesi ini juga mengeksplorasi masalah etika yang muncul, seperti pengaruh AI terhadap keaslian karya kreatif dan implikasi terhadap hak cipta.

Kegiatan kedua adalah presentasi oleh para ahli yang telah terlibat dalam penelitian atau penerapan AI di industri kreatif lainnya. Presentasi ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih luas mengenai praktik terbaik dan kerangka kerja etis dalam penggunaan AI. Para pembicara menyajikan studi kasus dari industri serupa yang berhasil mengintegrasikan AI dengan cara yang etis dan produktif, memberikan contoh konkret yang bisa ditiru atau diadaptasi oleh komunitas film. Selain itu, sesi ini juga menghadirkan pembahasan tentang regulasi yang ada dan bagaimana regulasi tersebut mempengaruhi praktik produksi film. Pendekatan ini membantu peserta memahami kompleksitas etis dalam penggunaan AI dan merancang strategi adaptasi yang sesuai dengan nilai-nilai profesional mereka.

Terakhir, kegiatan ini diakhiri dengan Fokus Group Discussion (FGD) yang melibatkan berbagai pihak yang memiliki kepentingan dalam penggunaan AI di industri film, termasuk produser, aktivis hak digital, dan perwakilan dari organisasi profesi. FGD ini dirancang untuk menggali lebih dalam masukan dari sesi dialog dan presentasi, serta mengidentifikasi dan merumuskan rekomendasi best practice untuk penggunaan AI yang etis dalam produksi film. Dalam FGD ini, peserta bekerja bersama untuk menyusun garis besar kebijakan dan prinsip etis yang harus diikuti oleh komunitas film, menciptakan roadmap yang jelas untuk penerapan praktik yang bertanggung jawab dan berkelanjutan. Hasil dari FGD ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan etika yang dapat diadopsi oleh komunitas film secara lebih luas.

Profil rekan

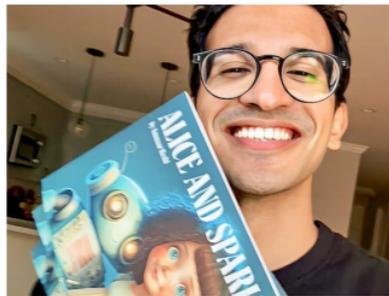
LinkpictureID adalah sebuah komunitas film dan juga sekaligus sebuah rumah produksi yang bergerak di bidang audio visual. Komunitas film ini juga mengajarkan menulis konten audio visual seperti scenario film, dokumenter dan video. Komunitas ini sudah bergerak sejak

tahun 2013 dan beranggotakan 20 orang. Komunitas ini juga secara rutin melakukan dialog terbuka yang membahas berbagai fenomena terkait industri film dan juga produksi film. Selain industri dan produksi, komunitas ini juga memiliki perhatian terhadap profesionalisme di bidang audio-visual yang mana sampai saat ini mereka dianggap masih terbatas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan yang menjadi pembahasan ini adalah masalah penggunaan AI di antara para profesional khususnya di bidang kreatif. Komunitas film LinkPictureID diharapkan dapat memberikan tanggapan terkait dengan masalah penggunaan AI di bidang produksi audiovisual dan juga secara makro-sistem sebagai representasi dari lingkungan industri kreatif.

Berbagai tanggapan atas penggunaan AI yang mana bisa menjadi perdebatan karena masalah ini adalah sebuah inovasi yang bisa menggantikan peran manusia dalam keseharian. Peran manusia ini tentu mengisi tugas dan pekerjaan, yang mana jika digantikan oleh AI maka manusia bisa kehilangan pekerjaan. Kesempatan kerja juga semakin mengecil karena sudah banyak hal, dengan perkembangan teknologi di bidang AI yang merambah ke berbagai pekerjaan. Satu hal yang menjadi perhatian dalam kreativitas adalah profesi “penulis” dan “illustrator” yang mana pernah menjadi sebuah perbincangan di internet. Seorang meunjukkan bahwa dengan menggunakan AI dia bisa memproduksi sebuah buku anak-anak (lihat gambar 1).



Gambar 1 Ammar Reshi membuat buku (alice and sparkle), isi dan gambarnya sepenuhnya dibuat oleh AI.

Sumber businessinsider.com "this man used AI to write and illustrate a Children's book in one weekend. He wasn't prepared for the backlash."

Pertemuan pertama dilakukan pembahasan dimana beberapa anggota diajak berbicara dengan diberikan data factual yang disajikan oleh fasilitator untuk bisa memberikan gambaran

yang utuh terkait dengan berbagai fenomena pengguna AI. Ada pun beberapa hal yang disampaikan fasilitator adalah:

1. Sejarah AI dan penggunaannya
2. Platform AI
3. Penerapan teknis AI chat GPT dan Gemini



*Gambar 2 Profil profesi para peserta pengmas
Sumber : Hasil pengolahan data*

Lalu pertemuan kedua yaitu FGD, para peserta dan juga fasilitator melakukan dialog terbuka yang mana direkam lalu kemudian dijadikan data yang akan diolah dengan analisis teks yang kemudian bisa dibahas dalam kategorisasi tema dan topik. FGD menghasilkan beberapa topik antara lain yang bisa dilihat di gambar berikut .



Gambar 3 Analisis teks (tema dan kategori) 1st cycle coding
Sumber : Hasil pengolahan data

Pengolahan data dengan menggunakan analisis teks menunjukkan dengan proses 1st cycle analisis menunjukkan bahwa ada 2 tema besar (lihat gambar 2) yang menjadi respon dari para peserta pengabdian masyarakat. Pertama mereka menanggapi masalah kehadiran AI di tengah masyarakat yang bisa mempengaruhi budaya, yakni adalah homogenisasi. Tidak adanya perbedaan dalam hal pemikiran dan juga kebiasaan ini bisa menjadi sebuah kebiasaan yang dianggap masalah bagi sebagian peserta. Homogenisasi budaya ini menurut mereka sebagai tonggak industrialisasi yang semakin padat yang dapat merugikan para pekerja seni dan juga masyarakat. Standarisasi dan juga adanya keseragaman ini dianggap akan membuat perkembangan seni lambat laun berhenti dan dianggap “mati”. Selain itu, juga ada sebuah budaya populer yang tidak bisa dilawan dan dikonsumsi masyarakat dan semakin menguatkan bahwa produksi nilai-nilai popularisme itu penting dalam masyarakat. Padahal popularisme itu hanya dimanfaatkan oleh industri saja dan akhirnya bisa membenarkan bahwa seni itu tidak perlu bernilai tinggi tetapi ada “nilai ekonomisnya” atau “bisa dijual”.

Pengaruh pada sosial masyarakat membahas masalah kebiasaan dan perilaku yang mana dikaitkan dengan cara berinformasi. Satu fenomena yang dibahas adalah ketika pidato Jokowi yang diterjemahkan dalam berbagai bahasa yang mana audio dan visual gambar itu adalah hasil

dari processing AI. Bagi para peserta pengmas, hal itu bisa saja menimbulkan sikap apresiasi sekaligus diapresiasi. Tendensi politik yang ada ditengah masyarakat bisa membelah opini antara penggunaan AI yang bisa menyebarkan misinformasi. Peserta pengmas menilai bahwa dengan keadaan persepsi di indoneia atau “melek media” yang masih rendah maka misinformasi ini bisa terjadi apalagi yang ditimbulkan dari pidato multibahasa yang dilakukan oleh Jokowi. Terakhir, dalam pembahasan AI dan masyarakat ini adalah masalah pembelajaran dan Pendidikan yang mana salah satu peserta mengatakan bahwa dia menyaksai langsung bagaimana keponakannya membuat presentasi dengan AI tanpa dengan menjelaskan bahwa dia bantu dengan AI dan mendapatkan apresiasi dari gurunya. Peserta lain juga mengatakan bahwa bahwa kegiatan belajar mengajar di kampusnya, khususnya dosen tidak mudah mendeteksi karya tuli AI dan yang asli ditulis mahasiswa. Kecurigaan ini menimbulkan tuduhan tuduhan kepada mahasiswa yang juga sulit dibuktikan kebenarannya lalu meninggalkan kesan yang tidak nyaman diantara hubungan dosen-mahasiswa.

Para peserta pengmas mengaggap bahwa mereka adalah pekerja seni atau seniman. Mereka juga sangat mengandalkan kreativitas dan juga kemampuan untuk bisa mengolah ide dan gagasan yang menarik untuk bisa dijadikan sebuah daya tarik. Ada berbagai hal yang menarik untuk dikaji terkait dengan mereka sebagai pekerja seni. Pertama, pekerja seni memiliki sebuah mind-set yang adaptif dan juga dapat menerima inovasi dan perkembangan teknologi dalam hal ini adalah AI.

“kita ini sebenarnya setengah seniman, nggak tahu banyak tentang AI dan kita tetap ingin orisinil. Sentuhan manusia itu penting dalam seni”

Sebagian pekerja seni ada yang menolak terlalu banyak peran “alat” dalam pengkaryaan sehingga sudah tidak ada lagi yang disebut “sentuhan manusia”. Hal ini menjadi permasalahan yang sangat pelik, karena ukuran otentisitas “pengkaryaan” yang tidak ada rujukannya dan ujuran pembatasab “penggunaan alat. Peserta pengmas dalam linkpictureID terdiri atas beberapa profesi yaitu editor video, produser, pemeran teater, penulis konten creator, yang mana mengaku bahwa tidak bisa lepas dari peran computer dari rutinitas sehari hari.

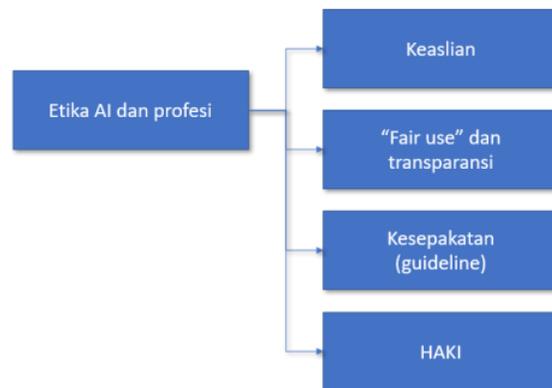
“Pas 2022, waktu itu dapat job sebenarnya simple tuh, produk photography. Jadi dikasih produk kosmetik dan kita foto. Nah terus ternag kita pake AI lah, latar belakangnya itu boleh dikata 80% AI karena sisanya di touch up. Client pas dikasih nggak ada masalah, kita juga nggak bilang apa apa. Besokannya eh, 3 minggu selanjutnya di telpon balik, minta RO sama lah intinya. Lucunya, kita sempet rapat dan bahas hasil foto dan disitu kita kaget. Katanya banyak yang submit tapi kok editannya jelek, katanya si nggak suka

*editan AI. Terus kita lirik lirikan aja, padahal kita juga pake AI. Saya pribadi
diem aja, kalau ngomong takutnya jadi salah paham kan”*

*“pas ditanya, abang nggak apa apa nulis buat nasional pake AI ? terus dia
jawabnya gini : ah mereka udah industry kok, kasih aja barang industri yang
penting kita yang monitor”*

Etika yang berlaku pada industri film adalah harus sesuai dengan kepentingan dari subjek penelitian yang berlaku di masyarakat tersebut. Penggunaan AI dalam produk photography misalnya diperlukan sentuhan manusia sebelum AI melakukan touch up atas hasil karya yang dihasilkan.

Batasan penggunaan AI sampai sekarang masih belum diatur, akan tetapi diperlukan sentuhan manusia terlebih dahulu sebelum AI melakukan processing data dari apa yang diinput oleh individu terkait dengan penggunaannya. Artinya individu tersebut harus melakukan mini Riset terlebih dahulu dalam melakukan instruksi kepada mesin AI tersebut.



Gambar 4 Analisis teks (tema dan kaetgori) 2nd cycle coding.
Sumber : Hasil pengolah data

Tahapan ini memperlihatkan bahwa ada sebuah cara mendefinisikan etika yang berbeda yakni pengetahuan tentang subjek dan norma – norma yang berlaku dalam komunitas film tersebut. Artinya diperlukan pemahaman lebih lanjut terkait kaidah dan norma – norma yang berlaku di dalam kelompok masyarakat tersebut agar tidak bertentangan dengan norma dan kaidah masyarakat tersebut.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan peserta dari komunitas film linkpictureID yang dilakukan 2 kali melalui FGD menghasilkan sebuah dialog yang membahas Etika dalam penggunaan AI di kalangan seni dan kreatif. Peserta diikuti oleh 21 orang dan 16 orang mengatakan mereka menggunakan laptop dan computer dalam pengkaryaan (produksi) dan dari 16 orang itu, 10 diantaranya sudah aktif menggunakan AI dalam pekerjaan mereka sehari-hari. AI yang digunakan adalah chatGPT yang berbayar untuk masalah konten isi dalam bentuk tulisan, sedangkan midjourney dan Leonardo.AI digunakan untuk menghasilkan gambar. Salah satu pernyataan peserta terkait etika adalah bahwa AI boleh digunakan dalam batasan tertentu, untuk menjaga keaslian yang tetap dari manusia. Akan tetapi masalah batasan ini terbagi pada ukuran berapa banyak persen yang dianggap sebagai asli. Belum ada informasi dan aturan terkait dengan batasan maksimal penggunaan AI oleh manusia, akan tetapi penggunaan AI ini masih dibatasi selama dalam pencarian karya bisa dilakukan oleh manusia. Seperti kata kunci yang digunakan untuk memproduksi sebuah karya, maupun instruksi yang diberikan kepada AI dalam pengoperasian sebuah hasil karya dalam industri film.

Saran yang bisa diberikan kepada para peserta FGD adalah dengan memanfaatkan penggunaan AI agar sesuai dengan kaidah Etika maka diperlukan pemahaman yang konkret tentang subjek suatu karya yang biasanya dilakukan sebelum menggunakan AI. Artinya diperlukan mini riset terlebih dahulu tentang tata cara, kebiasaan dan norma yang dilakukan oleh komunitas subjek tersebut supaya ketika AI mengelaborasi suatu karya dalam industri film harus mendukung kaidah – kaidah dan etika tersebut agar tidak bertentangan dengan Etika si subjek tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Kementrian PPN. (2020). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (testimony).

5
Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023). Siaran Pers: Menparekraf: Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif Terbukti Lebih Cepat Pulih dari Pandemi.

3
Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020. Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <http://www.kememparekraf.go.id>

2
Jobin, A., Ienca, M., & Vayena, E. (2019). The global landscape of AI ethics guidelines. *Nature Machine Intelligence*, 1(9), 389–399. <https://doi.org/10.1038/s42256-019-0088-2>

4
Flick, C., & Worral, K. (2022). *The ethics of creative AI*. Springer Series on Cultural Computing, 73–91. https://doi.org/10.1007/978-3-031-10960-7_5

Etika penggunaan AI dalam karya : Pengabdian Masyarakat kepada Komunitas Film linkpictureID di Depok Jawa Barat

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnaluniv45sby.ac.id Internet Source	2%
2	www.researchgate.net Internet Source	1%
3	repository.unsoed.ac.id Internet Source	1%
4	www.upf.edu Internet Source	1%
5	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1%
6	www.businessinsider.in Internet Source	<1%
7	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	<1%
8	123dok.com Internet Source	<1%

dergipark.org.tr

9	Internet Source	<1 %
10	id.123dok.com Internet Source	<1 %
11	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
12	A.H.G. Kusumah, C.U. Abdullah, D. Turgarini, M. Ruhimat, O. Ridwanudin, Y. Yuniawati. "Promoting Creative Tourism: Current Issues in Tourism Research", CRC Press, 2021 Publication	<1 %
13	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
14	ojs.scipub.de Internet Source	<1 %
15	repository.uinib.ac.id Internet Source	<1 %
16	Wayne Holmes, Kaśka Porayska-Pomsta. "The Ethics of Artificial Intelligence in Education - Practices, Challenges, and Debates", Routledge, 2022 Publication	<1 %

Etika penggunaan AI dalam karya : Pengabdian Masyarakat kepada Komunitas Film linkpictureID di Depok Jawa Barat

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13