

5. PENUTUP

a. Kesimpulan

Peningkatan teknologi AI akhir-akhir ini berlangsung dengan cepat dan menciptakan masalah karena belum ada peraturan yang meregulasinya dan ketidaksiapan masyarakat dalam mengimbangnya. Karena masih terbilang baru, belum banyak sosialisasi yang dilakukan, dan sosialisasi yang ada pun jarang mengangkat isu etika yang ada pada AI generatif. Karya ini bertujuan agar penonton dapat mengetahui kekhawatiran etis yang ada dan bagaimana cara menggunakan AI generatif dengan baik. Etika baik yang dimaksud adalah hasil riset dan observasi dari berbagai macam pengguna, oposisi, dan narasumber, dengan mempertimbangkan kekhawatiran yang banyak diutarakan oleh pihak yang dirugikan agar memperoleh hasil yang obyektif.

Karya ini berbentuk animasi, salah satu media yang paling populer saat ini di kalangan target penonton. Animasi adalah media yang *engaging* tapi mudah untuk dinikmati. Dengan menambahkan karakter-karakter yang *relatable* dan jalan cerita yang tidak langsung menggurui serta memungkinkan untuk memang terjadi di dunia nyata, animasi ini tidak hanya bergantung pada audio dan visual untuk menyampaikan pesan utamanya, namun tetap berperan untuk menarik penonton agar menyimak isi animasi ini.

Evaluasi dari audiens menunjukkan bahwa animasi ini sudah cukup efektif dalam menyampaikan etika yang baik dalam menggunakan *generative AI*. Menurut analisa YouTube, karya sudah dengan tepat meraih penonton berusia 18-35 tahun, dengan 28 komentar yang mengakui bahwa animasi ini sudah mengemas plot dan pesan mengenai etika dalam penggunaan *generative AI* dengan baik. Cerita dan karakter yang mirip dengan kejadian di dunia nyata membuat audiens semakin setuju tentang sikap yang seharusnya diambil sebagaimana yang terdapat pada animasi ini dapat diaplikasikan pada tindakan sehari-hari.

b. Saran

- a. Proses pembuatan animasi, terutama sebagai proyek individu, menuntut manajemen waktu yang hebat. Diharapkan mengikuti jadwal tiap prosesnya sehingga karya dapat selesai hingga media pendukungnya.

- b. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada *audience* yang lebih tua (diatas 35 tahun) dengan media lain selain animasi agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas, mengingat penggunaan *generative* AI yang dapat terlihat diluar internet.
- c. Menambahkan elemen motion graphic lebih banyak agar *shot* tidak terlihat stagnan.
- d. Cari referensi game *visual novel* atau animasi cutout lain yang memiliki limitasi frame pada animasinya, sehingga hal ini bisa dijadikan studi kasus untuk pengaplikasian pada tugas akhir atau proyek.