ETIKA & RESIKO KA

NAMA :
KELAS :



1 TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi masalah etika dan risiko yang dapat muncul dari penggunaan AI.
- Menganalisis contoh kasus penggunaan AI secara kritis dan etis.
- Menyampaikan pendapat dan solusi etis terhadap kasus penggunaan AI.

2 KASUS UNTUK DIANALISIS

Kasus: Foto Editan AI di Media Sosial

Seorang siswa SMP bernama Dinda menggunakan aplikasi AI untuk membuat foto dirinya terlihat lebih cantik dan "sempurna".
Ia mengunggah foto itu ke media sosial dan mendapatkan banyak pujian. Namun, beberapa teman sekelasnya tidak mengenalinya di dunia nyata dan menuduhnya "menipu" dengan foto palsu. Beberapa hari kemudian, foto editan Dinda disebarkan ulang oleh akun lain tanpa izin, bahkan digunakan untuk iklan produk kecantikan tanpa sepengetahuannya.

3 DISKUSI KELOMPOK (20 MENIT)

Diskusikan dengan teman satu kelompok pertanyaan berikut:
a. Apa masalah utama dalam kasus tersebut?
b. Risiko apa saja yang muncul dari penggunaan AI pada kasus itu?
c. Menurutmu, apakah Dinda melanggar etika? Mengapa?
d. Siapa saja yang dirugikan dari kasus tersebut?
e. Apa solusi atau saranmu agar hal seperti ini tidak terulang?
Jawab dalam tabel analisis kasus di bawah ini !

Pertanyaan	Jawaban Kelompok
a. Masalah utama	
b. Risiko yang muncul	
c. Etika yang dilanggar	
d. Pihak yang dirugikan	
e. Solusi / Saran	

Tuliskan pendapat pribadimu:
Apakah menurutmu penggunaan AI untuk mengedit foto termasuk tidak etis? Jelaskan alasanmu dan berikan contoh lain penggunaan AI yang perlu diwaspadai.

Pelanggaran hak cipta kini menjadi isu hangat dalam industri anime, terutama setelah munculnya tren Ghibli AI atau yang disebut *Ghiblifikasi*. Fitur baru GPT-4o dari perusahaan OpenAI kini mampu mengubah foto atau gambar pengguna menjadi gambar bergaya animasi khas Studio Ghibli.

Siapa yang tidak familier dengan Studio Ghibli? Studio animasi legendaris asal Jepang yang didirikan oleh Hayao Miyazaki dan Isao Takahata pada tahun 1985. Beberapa karya film animasi mereka yang terkenal dan banjir penonton, di antaranya ada *Spirited Away* (2001), *My Neighbor Totoro* (1988), hingga *Howl's Moving Castle* (2004).

Studio Ghibli memang dikenal karena visualnya yang indah. Eksplorasi emosional dalam setiap karyanya juga menjadi nilai lebih. Hal tersebut merupakan buah kerja keras para animator yang meluangkan seluruh waktu, tenaga, dan pikiran hingga perasaannya dapat tersalurkan dalam sebuah karya seni.

Kemunculan tren Ghibli AI cukup menjadi pembahasan yang serius. Lantaran terdapat dua pandangan berbeda dari masyarakat terkait masalah orisinalitas. Apakah tren ini berpotensi melanggar hak cipta seorang seniman?

Melansir *Tempo*, pernyataan lama Hayao Miyazaki mengenai AI dalam animasi dalam rekaman dokumenter 2016 kembali mencuat. Miyazaki mengatakan dirinya 'sangat muak' usai menyaksikan demo animasi AI yang menampilkan tubuh bergerak dengan cara menyeret kepala ala zombi.

"Siapa pun yang menciptakan hal ini tidak tahu apa arti penderitaan," ujarnya saat itu. Sang animator dan pembuat film yang kini berusia 84 tahun itu menegaskan tak akan pernah mau memasukkan teknologi serupa AI ke dalam karyanya, karena merasa itu penghinaan terhadap kehidupan, dikutip dari *Tempo* (24/4/2025).

Pada 27 Maret 2025, viral sebuah surat somasi palsu yang mengatasnamakan Studio Ghibli. Setelah ditelusuri, surat tersebut hoaks: nama pengacara dan alamat tidak valid. Sampai artikel ini dibuat, Studio Ghibli belum menyatakan keterangan resmi apapun.

Di Indonesia, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang ini memberikan perlindungan terhadap karya di bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan, termasuk di antaranya karya seni visual, film, musik, dan karya tulis.

Namun, seperti dijelaskan oleh pakar hukum hak kekayaan intelektual dari **Fakultas Hukum** Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) **Dr. Tashya Panji Nugraha, S.H., M.H.**, regulasi di Indonesia belum secara eksplisit membahas karya teknologi AI.

"Undang-undang hak cipta memang hanya melindungi ekspresi konkret dari ide, belum eksplisit melindungi gaya atau estetika umum," ujar Tashya secara daring, Kamis (24/4/2025). Artinya, jika AI hanya meniru 'gaya umum' atau nuansa visual tanpa menjiplak karya spesifik, itu mungkin tidak tergolong pelanggaran.

Tapi polemik ini justru menimbulkan dilema baru. Bagaimana jika 'gaya umum' itu sebenarnya sangat khas, spesifik, kompleks, dan melekat erat dengan karya film animasi satu studio animasi tertentu?

Bacalah berita tentang tren animasi Ghibli di samping !

1. Apakah menurutmu tren ghibli tersebut memiliki pelanggaran hak cipta? Mengapa?

Jawab :

2. Bagaimana sikapmu sebagai seorang warga biasa terhadap tren ghibli tersebut?

Jawab :

3. Apa menurutmu yang bisa dilakukan, agar tren pelanggaran hak cipta tersebut tidak terulang di masa mendatang?

Jawab :

REFLEKSI DIRI

1. Apa hal baru yang kamu pelajari tentang kecerdasan artifisial hari ini?
Jawaban :

2. Bagaimana seharusnya kita menggunakan teknologi AI agar tidak merugikan orang lain?
Jawaban :

3. Menurutmu, apakah AI lebih banyak membawa manfaat atau bahaya? Jelaskan.
Jawaban :



Tuliskan pendapat pribadimu:
Apakah menurutmu penggunaan AI untuk mengedit foto termasuk tidak etis? Jelaskan alasanmu dan berikan contoh lain penggunaan AI yang perlu diwaspadai.

Pelanggaran hak cipta kini menjadi isu hangat dalam industri anime, terutama setelah munculnya tren Ghibli AI atau yang disebut *Ghiblifikasi*. Fitur baru GPT-4o dari perusahaan OpenAI kini mampu mengubah foto atau gambar pengguna menjadi gambar bergaya animasi khas Studio Ghibli.

Siapa yang tidak familier dengan Studio Ghibli? Studio animasi legendaris asal Jepang yang didirikan oleh Hayao Miyazaki dan Isao Takahata pada tahun 1985. Beberapa karya film animasi mereka yang terkenal dan banjir penonton, di antaranya ada *Spirited Away* (2001), *My Neighbor Totoro* (1988), hingga *Howl's Moving Castle* (2004).

Studio Ghibli memang dikenal karena visualnya yang indah. Eksplorasi emosional dalam setiap karyanya juga menjadi nilai lebih. Hal tersebut merupakan buah kerja keras para animator yang meluangkan seluruh waktu, tenaga, dan pikiran hingga perasaannya dapat tersalurkan dalam sebuah karya seni.

Kemunculan tren Ghibli AI cukup menjadi pembahasan yang serius. Lantaran terdapat dua pandangan berbeda dari masyarakat terkait masalah orisinalitas. Apakah tren ini berpotensi melanggar hak cipta seorang seniman?

Melansir *Tempo*, pernyataan lama Hayao Miyazaki mengenai AI dalam animasi dalam rekaman dokumenter 2016 kembali mencuat. Miyazaki mengatakan dirinya 'sangat muak' usai menyaksikan demo animasi AI yang menampilkan tubuh bergerak dengan cara menyeret kepala ala zombi.

"Siapa pun yang menciptakan hal ini tidak tahu apa arti penderitaan," ujarnya saat itu. Sang animator dan pembuat film yang kini berusia 84 tahun itu menegaskan tak akan pernah mau memasukkan teknologi serupa AI ke dalam karyanya, karena merasa itu penghinaan terhadap kehidupan, dikutip dari *Tempo* (24/4/2025).

Pada 27 Maret 2025, viral sebuah surat somasi palsu yang mengatasnamakan Studio Ghibli. Setelah ditelusuri, surat tersebut hoaks; nama pengacara dan alamat tidak valid. Sampai artikel ini dibuat, Studio Ghibli belum menyatakan keterangan resmi apapun.

Di Indonesia, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang ini memberikan perlindungan terhadap karya di bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan, termasuk di antaranya karya seni visual, film, musik, dan karya tulis.

Namun, seperti dijelaskan oleh pakar hukum hak kekayaan intelektual dari **Fakultas Hukum** Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) **Dr. Tashya Panji Nugraha, S.H., M.H.**, regulasi di Indonesia belum secara eksplisit membahas karya teknologi AI.

"Undang-undang hak cipta memang hanya melindungi ekspresi konkret dari ide, belum eksplisit melindungi gaya atau estetika umum," ujar Tashya secara daring, Kamis (24/4/2025). Artinya, jika AI hanya meniru 'gaya umum' atau nuansa visual tanpa menjiplak karya spesifik, itu mungkin tidak tergolong pelanggaran.

Tapi polemik ini justru menimbulkan dilema baru. Bagaimana jika 'gaya umum' itu sebenarnya sangat khas, spesifik, kompleks, dan melekat erat dengan karya film animasi satu studio animasi tertentu?

REFLEKSI DIRI

1. Apa hal baru yang kamu pelajari tentang kecerdasan artifisial hari ini?
Jawaban :

2. Bagaimana seharusnya kita menggunakan teknologi AI agar tidak merugikan orang lain?
Jawaban :

3. Menurutmu, apakah AI lebih banyak membawa manfaat atau bahaya? Jelaskan.
Jawaban :

