

## DAMPAK PERKEMBANGAN AI TERHADAP IMPLIKASI ETIS DAN HUKUM PADA INDUSTRI KREATIF

Ceceng Muhammad Badrudin<sup>1</sup>, Rizki Maulana Rachman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: [cemubad03@gmail.com](mailto:cemubad03@gmail.com)

*Article History: Submitted/Received 24 Mei 2025*

*First Revised 27 Juni 2025*

*Accepted 15 Juli 2025*

*Publication Date 26 Juli 2025*

### ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada mahasiswa, khususnya yang baru memasuki dunia industri kreatif, mengenai pentingnya memperhatikan aspek etika dan tanggung jawab dalam penggunaan kecerdasan buatan (AI). Perkembangan AI yang pesat menimbulkan berbagai implikasi, terutama terkait isu hak cipta dan kepemilikan karya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan mahasiswa Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) sebagai objek penelitian untuk memperoleh data mengenai pemahaman mereka terhadap aspek etis dan hukum dalam pemanfaatan AI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa STDI memiliki tingkat kesadaran yang cukup baik dalam mengelola penggunaan AI secara etis serta menghargai prinsip-prinsip hukum dalam proses penciptaan karya desain.

*Kata Kunci: industri kreatif; Artificial Intelligence (AI); seniman*

### ABSTRACT

This article aims to educate students, especially those new to the creative industry, about the importance of paying attention to ethical and responsible aspects when using artificial intelligence (AI). The rapid development of AI has various implications, particularly regarding copyright and copyright issues. This study used a quantitative approach, involving students from the Indonesian College of Design (STDI) as research subjects to obtain data on their understanding of the ethical and legal aspects of AI utilization. The results indicate that the majority of STDI students have a fairly good level of awareness in managing the ethical use of AI and respect legal principles in the design creation process.

*Keywords: creative industry; Artificial Intelligence (AI); artists*

## I. PENDAHULUAN

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) adalah bidang multidisiplin yang bertujuan untuk memekanisasi latihan yang membutuhkan pengetahuan manusia. Pencapaian terakhir dalam A.I. menggabungkan diagnosa klinis mekanis dan kerangka kerja yang secara alami mengulang peralatan untuk prasyarat klien tertentu. Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang ilmiah yang masih muda, yang seperti halnya domain ilmu pemrosesan informasi lainnya. Namun, kekhawatiran yang jauh lebih lama telah berkontribusi pada kemunculan terakhirnya. AI adalah singkatan dari "Artificial Intelligence" atau dalam bahasa Indonesia adalah kecerdasan buatan. AI adalah suatu kemampuan terhadap mesin atau komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan

manusia. Menurut (Shapiro, 2002) Kecerdasan Buatan (AI) adalah bidang ilmu komputer dan teknik yang berkaitan dengan pemahaman komputasi tentang apa yang biasa disebut perilaku cerdas, dan dengan penciptaan artefak yang menunjukkan perilaku tersebut. Tujuan utama dari pengembangan AI ini adalah untuk menciptakan mesin atau program komputer yang dapat belajar, beradaptasi, dan mengeksekusi tugas secara mandiri tanpa bantuan manusia. Terdapat dua jenis utama AI yakni AI Konvensional (*Narrow AI*) dan AI Umum (*General AI*). AI Konvensional merupakan AI jenis ini dirancang untuk melakukan tugas-tugas spesifik. Contohnya seperti sistem rekomendasi, pengenalan suara atau wajah, dan chatbot. AI konvensional ini terbatas pada tugas tertentu dan tidak memiliki kemampuan untuk melakukan tugas di luar lingkupnya. AI Umum (*General AI*) merupakan

AI jenis ini mencakup kemampuan untuk mengeksekusi tugas-tugas apa pun yang dapat dilakukan manusia. AI umum memiliki tingkat kecerdasan yang setara dengan manusia dan dapat berpikir, belajar, dan menyelesaikan berbagai jenis tugas dengan pemahaman konteks yang luas. Saat ini, AI umum masih merupakan konsep yang lebih bersifat teoritis dan belum sepenuhnya terwujud dalam bentuk praktis. Beberapa teknik yang digunakan dalam pengembangan AI meliputi *machine learning*, *neural networks*, *deep learning*, *natural language processing*, dan berbagai metode pengolahan data lainnya. AI telah diterapkan dalam berbagai bidang terutama di bidang industri kreatif dan masih banyak lagi untuk bertujuan meningkatkan efisiensi dan memberikan solusi untuk suatu masalah yang kompleks.

Menurut (Budi, 2023) Kemajuan besar dalam deep learning pada awal 2010-an memungkinkan komputer untuk memodelkan data yang kompleks dan mengambil keputusan yang semakin akurat dalam berbagai tugas. Pencapaian progresif telah mendorong imajinasi para filsuf, penulis, pembuat film, dan seniman lainnya. Inilah alasan mengapa dalam beberapa elemen epik sejarah besar yang kami gambarkan di sini, referensi ke semua sektor kreativitas manusia terlibat. Menurut (Longbing, 2021) Sejarah AI telah mengalami percepatan dari kecerdasan objek (misalnya, pada simbol, perilaku, dan agen) ke kecerdasan sistem (misalnya, manusia, alam, dan masyarakat), dan dari kecerdasan individu (misalnya, kecerdasan pembelajaran) ke kecerdasan metasintetik (hibridisasi dan sintesis kecerdasan). Dibangun di atas evolusi AI yang penuh gejolak, AI generasi baru ini mempercepat lajunya dalam berinovasi, membedakan, mentransformasi, dan membentuk kembali dunia.

Kreativitas fenomena yang muncul di lapisan manusia, sosial, budaya dan mesin buatan. Dengan munculnya Kecerdasan Buatan (AI), bidang kreativitas menghadapi peluang dan tantangan baru. Manifesto ini mengeksplorasi beberapa skenario kolaborasi manusia dengan mesin dalam tugas-tugas kreatif dan mengusulkan "hukum dasar AI generatif" untuk memperkuat penggunaan AI yang bertanggung jawab dan etis dalam bidang kreativitas. Selain itu, kami telah memasukkan manifesto yang dibuat oleh AI yang juga menyoroti tema-tema penting, mulai dari

aksesibilitas dan etika hingga sensitivitas budaya. Dikutip dari artikel yang dibuat oleh (Meenu Varghese, 2022) Kecerdasan Buatan adalah salah satu inovasi teknologi yang paling signifikan dan menonjol yang telah membentuk kembali semua aspek kehidupan manusia dalam hal kemudahan, mulai dari hal yang sangat besar seperti belanja, pengumpulan data, mengemudi, kehidupan sehari-hari, pendekatan medis, dan masih banyak lagi. Dan menurut (F. Figoli, 2021) Di samping potensi yang ada, memperkenalkan agen non-manusia dalam tim desain dapat membawa kekritisian tertentu, yang membutuhkan tingkat kesadaran yang tinggi dari para desainer untuk mengatasinya. Hukum dasar yang diusulkan bertujuan untuk mencegah AI menghasilkan konten yang berbahaya dan bersaing secara langsung dengan manusia. Menciptakan label dan hukum juga disoroti untuk memastikan penggunaan AI yang bertanggung jawab. Masa depan positif dari kreativitas dan AI terletak pada kolaborasi yang harmonis yang dapat bermanfaat bagi semua orang, yang berpotensi mengarah pada tingkat produktivitas kreatif yang menghormati pertimbangan etika dan nilai-nilai kemanusiaan selama proses kreatif.

Dalam era globalisasi ini, industri manufaktur dan kreatif mengalami perubahan besar akibat kemajuan teknologi dan pergeseran paradigma dalam proses produksi. Salah satu konsep yang semakin mendapatkan perhatian adalah penyederhanaan produksi, yang tidak hanya berfokus pada efisiensi tetapi juga memberikan dorongan bagi kreativitas massal. Perkembangan teknologi, terutama di bidang otomatisasi, robotika, dan kecerdasan buatan, telah mengubah wajah produksi modern. Mesin canggih dan sistem otomatis memungkinkan perusahaan untuk menyederhanakan proses produksi, mengurangi biaya, dan meningkatkan efisiensi. Dikutip dari artikel yang dibuat oleh (Mathias Benedek, 2014) mengklaim bahwa penelitian kreativitas berada dalam krisis, yang dikaitkan dengan penyederhanaan berlebihan yang digunakan dalam penelitian kreativitas kuantitatif. Hal ini memungkinkan manusia untuk fokus pada tugas-tugas yang membutuhkan kecerdasan, inovasi, dan kreativitas. Penyederhanaan produksi tidak hanya memberikan keuntungan ekonomi tetapi juga menjadi kunci keberlanjutan. Konsep kreativitas massal melibatkan partisipasi aktif dari banyak orang dalam proses kreatif. Pekerja

dapat mengalokasikan lebih banyak energi untuk eksplorasi ide-ide baru, perbaikan produk, dan penemuan inovatif. Dalam rangka menggabungkan penyederhanaan produksi dan kreativitas massal, perusahaan harus mengadopsi pendekatan holistik yang mencakup teknologi, manajemen sumber daya manusia, dan strategi inovasi.

Meskipun potensi positifnya yang besar, penggunaan AI dalam industri kreatif juga menghadapi tantangan, terutama terkait dengan keamanan data dan isu etika. Di kutip dari artikel yang dibuat oleh (Hukum, 2023) Pertumbuhan teknologi kecerdasan buatan membawa manfaat besar, tetapi juga menghadirkan sejumlah tantangan hukum yang signifikan. Etika dan tanggung jawab memainkan peran kunci dalam mengatasi tantangan-tantangan ini. Kerangka hukum yang adaptif dan proaktif diperlukan untuk melindungi hak privasi, memastikan keamanan, dan mengatasi pertanyaan etika yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Perlindungan hak cipta, privasi konsumen, dan keamanan data adalah aspek-aspek yang harus diperhatikan dengan cermat dalam menerapkan teknologi ini. Dalam era di mana kecerdasan buatan (AI) merambah ke berbagai sektor, industri kreatif menjadi salah satu wilayah yang mengalami transformasi luar biasa. Penggunaan teknologi ini membuka pintu untuk inovasi yang tak terbatas, tetapi di sisi lain, juga menimbulkan berbagai pertanyaan etika dan tanggung jawab. Dikutip dari artikel yang dibuat oleh (Chasandra Puspitasari, 2022) Pengembangan dan penerapan teknologi AI yang tidak diatur dengan etika dapat mengakibatkan kerugian bagi masyarakat. Sebagai mesin yang semakin cerdas, AI memerlukan refleksi mendalam tentang bagaimana dampaknya terhadap kreativitas, privasi, dan nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks industri kreatif. Penggunaan AI dalam industri kreatif menciptakan dilema tentang sejauh mana pengambilan keputusan otomatis dapat menggantikan peran kreativitas manusia. Sejauh mana AI dapat berperan dalam proses kreatif tanpa mengurangi keaslian dan ekspresi individu adalah pertanyaan kritis yang perlu dijawab. Ketika AI terlibat dalam pembuatan konten, muncul pertanyaan tentang hak cipta dan kepemilikan intelektual. Bagaimana mengatasi hak cipta saat AI berkontribusi pada proses kreatif? Seberapa jauh peran manusia dalam menciptakan konten

dapat diidentifikasi dan dilindungi? Ini adalah pertanyaan etika yang membutuhkan pandangan yang jelas untuk melindungi hak-hak seniman dan pencipta karya.

Dalam era digital yang terus berkembang, integrasi kecerdasan buatan (AI) telah menjadi sebuah tren tak terhindarkan. Keberadaan AI tidak hanya memengaruhi industri-industri konvensional, tetapi juga merambah ke sektor kreatif dengan dampak yang signifikan. Dikutip dari artikel (Masrichah, 2023) Selain itu, beberapa jenis pekerjaan manusia berisiko digantikan oleh AI, sehingga membutuhkan adaptasi dan pengembangan keterampilan baru. Di industri kreatif, efisiensi produksi seringkali menjadi kunci kesuksesan. AI dapat memberikan kontribusi besar dengan mempercepat proses produksi, mengurangi kesalahan manusia, dan meningkatkan kualitas hasil akhir. Dalam bidang animasi, misalnya, AI dapat digunakan untuk mempercepat proses rendering dan animasi, memungkinkan para animator fokus pada aspek kreatif yang lebih kompleks. Satu aspek yang membuat AI semakin diperlukan dalam industri kreatif adalah kemampuannya untuk menciptakan konten yang dipersonalisasi. Dengan analisis data konsumen yang canggih, AI dapat memahami preferensi individu dan menciptakan pengalaman yang disesuaikan. Ini berarti bahwa kampanye pemasaran, desain produk, dan konten hiburan dapat disesuaikan dengan preferensi masing-masing konsumen. Industri kreatif selalu terkena dampak perubahan tren dan selera pasar. Kecepatan adaptasi menjadi kunci dalam menjaga relevansi. Transformasi teknologi telah membuka pintu bagi berbagai peluang karir di dalamnya, menciptakan lingkungan yang dinamis dan penuh potensi. Industri kreatif, yang melibatkan desain, seni, media, dan teknologi, kini menjadi kekuatan utama dalam perekonomian global.

Industri kreatif merujuk pada sektor ekonomi yang berfokus pada penciptaan, pengembangan, dan eksploitasi kreativitas, pengetahuan, dan keahlian individu atau kelompok dalam menciptakan produk, layanan, atau konten yang memiliki nilai ekonomi dan budaya. Menurut (Made Antara, 2018) Industri kreatif adalah industri atau kegiatan ekonomi yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan

daya kreasi dan daya cipta individu tersebut, yang menciptakan nilai tambah ekonomi atau lazim disebut ekonomi kreatif. Industri kreatif mencakup berbagai bidang yang mencampurkan elemen kreativitas, inovasi, dan ekspresi individual dengan aspek-aspek bisnis. Beberapa sektor yang termasuk dalam industri kreatif meliputi Desain, Seni dan Budaya, Media dan Hiburan, dan masih banyak lagi. Industri kreatif tidak hanya menciptakan nilai ekonomi, tetapi juga berkontribusi pada identitas budaya suatu daerah atau negara. Peningkatan konektivitas global dan kemajuan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam industri kreatif, memungkinkan kolaborasi lintas batas dan distribusi konten secara luas. Penting untuk dicatat bahwa batas antara industri kreatif dan industri lainnya tidak selalu tegas, dan definisi industri kreatif dapat bervariasi di berbagai konteks. Namun, dalam banyak kasus, industri kreatif diidentifikasi oleh fokusnya pada kreasi dan inovasi serta dampaknya terhadap kekayaan budaya dan ekonomi.

Dampak Media Sosial dan Konten Digital, Keberadaan media sosial dan konsumsi konten digital telah menjadi pendorong utama perubahan di industri kreatif. Keahlian dalam mengelola platform media sosial, pembuatan konten visual, dan pemasaran digital menjadi keterampilan yang sangat dicari. Pengembangan Permainan dan Realitas Virtual, Industri permainan dan realitas virtual mengalami ledakan pertumbuhan dalam beberapa tahun terakhir. Peluang karir dalam pengembangan permainan, desain lingkungan virtual, dan produksi konten VR semakin menarik perhatian para pencari kerja yang bersemangat menggali potensi di dunia digital.

E-commerce telah mengubah cara orang berbelanja, dan hal ini menciptakan peluang besar di bidang desain produk digital. Desainer UI/UX, fotografer produk, dan ahli pemasaran digital memiliki peran krusial dalam menciptakan pengalaman belanja online yang menarik dan efisien. Berkembangnya pendidikan online dan pelatihan jarak jauh juga memberikan kontribusi signifikan terhadap industri kreatif. Peluang karir sebagai instruktur online, pembuat konten pendidikan digital, dan desainer kurikulum menjadi relevan dalam mendukung pendidikan di era digital.

Dengan adanya peluang yang terus berkembang di industri kreatif, individu diharapkan dapat memanfaatkan keahlian

kreatif mereka untuk meraih kesuksesan di dunia digital. Lingkungan dunia digital, yang didukung oleh perangkat teknologi (misalnya komputasi seluler) dan platform media sosial (misalnya Facebook, Instagram), telah membuka cara-cara baru untuk menciptakan model bisnis digital dan saluran media baru (Vasconcelos & Rua, Ciasullo & Lim, Miháldinecz & Rua, & Rodrigues dkk., 2023). Menurut salah satu artikel yang dibuat oleh (Andreas W. Finaka, 2022) Di era yang serba digital, banyak peluang bisnis dan karier yang bisa dilakukan hanya dari rumah. Oleh karena itu, penting bagi para pencari karir untuk terus mengasah keterampilan mereka, mengikuti perkembangan tren, dan siap menghadapi tantangan serta peluang yang terus bermunculan di era digital ini. Namun dalam pelaksanaannya perlu diperhatikan mengenai kaitannya dengan etis dan hukum yang mengatur perkembangan desain dan bisnis dalam industri kreatif di era digital.

Dikutip dari (Heryansyah, 2018) Secara teoretis ataupun filosofis, etika dan hukum (dalam pendekatan nonpositivis) adalah dua entitas yang sangat berkaitan, tetapi berbeda dalam penegakannya. Berikut adalah beberapa pertimbangan etis dan hukum yang umum terkait dengan industri kreatif: (1) Hak kekayaan intelektual (HKI) merupakan perlindungan dan penghargaan terhadap hak cipta (2) Representasi budaya dan Keanekaragaman merupakan industri kreatif harus memastikan representasi yang adil dan memahami keanekaragaman budaya (3) Keamanan dan privasi data merupakan dalam industri kreatif yang semakin terhubung secara digital, perlindungan privasi data dan keamanan informasi menjadi perhatian utama (4) Ketidaksetaraan dan akses diupayakan untuk mengurangi ketidaksetaraan dalam industri kreatif dan memastikan akses yang adil bagi semua pihak. Sedangkan pada implikasi hukum merujuk pada (1) Hak Cipta dan Merek Dagang merupakan peraturan hukum terkait hak cipta dan merek dagang harus diikuti dengan ketat untuk melindungi karya seni, desain, dan merek dagang dari penggunaan tanpa izin. (2) regulasi privasi data dalam konteks digital, regulasi privasi mengatur bagaimana data konsumen dikumpulkan, disimpan, dan digunakan (3) konten dan sensorship, beberapa negara menerapkan peraturan ketat terkait konten, dan industri kreatif harus mematuhi peraturan tersebut

untuk menghindari sensorship atau sanksi hukum (4) ketidaksetaraan dan diskriminasi, beberapa negara memiliki peraturan yang melarang diskriminasi berdasarkan jenis kelamin, etnisitas, agama, dan orientasi seksual (5) kewajiban hukum terkait konten, dalam bidang media dan hiburan, ada kewajiban hukum terkait konten yang melibatkan pertimbangan seperti keamanan publik, melanggar norma masyarakat, dan keadilan. Menanggapi dan mematuhi aspek-aspek etis dan hukum ini membantu industri kreatif untuk tetap berkelanjutan, mendukung masyarakat, dan memastikan kesejahteraan semua pihak yang terlibat atas hukum yang ada.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul Dampak Perkembangan AI Terhadap Implikasi Etis dan Hukum pada Industri Kreatif dengan tujuan untuk memberikan edukasi terhadap para pengguna AI agar lebih berhati-hati dan lebih memperhatikan lagi atas pelanggaran hak cipta yang memungkinkan kita terjerat atas hukum tersebut.

## II. METODE

Metode penelitian yang digunakan seperti melakukan analisis data kuantitatif dasar, suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (score,nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai, dan dianalisis dengan analisis statik (Iwan Hermawan, 2019). Yang berlokasi di Kampus Sekolah Tinggi Desain Indonesia(STDI) dengan objek para pekerja industri kreatif dan mahasiswa Kampus STDI.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh Pekerja dibidang Industri Kreatif yang ada, dan Mahasiswa kampus STDI.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah berupa angket kuesioner menggunakan skala Likert dengan penilaian : 1 (Tidak Setuju), 2 (Kurang Setuju), 3 (Cukup Setuju), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju) yang berkaitan dengan Dampak Perkembangan AI Terhadap Implikasi Etis dan Hukum Terhadap Industri Kreatif melalui google form <https://forms.gle/8yWURu3mNVxpqJnD8> yang diisi oleh Mahasiswa STDI Bandung dan

para Pekerja dibidang Industri Kreatif. Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif.

### Analisis Data

Data-data yang dikumpulkan adalah persentase para seniman, mahasiswa dan para pekerja dibidang industri kreatif, penilaian terhadap dampak perkembangan AI yang diuji validitas serta reliabilitasnya dan uraian mengenai gaya dampak perkembangan AI yang dirasakan dampaknya saat ini.

## III. PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Dampak Perkembangan AI Terhadap Implikasi Etis dan Hukum Pada Industri Kreatif

|        | N  | Min | Max | Mean  | Std. Deviation | %    |
|--------|----|-----|-----|-------|----------------|------|
| X1     | 47 | 1   | 5   | 3.87  | 1.035          | 77 % |
| X2     | 47 | 1   | 5   | 3.21  | 1.350          | 64 % |
| X3     | 47 | 1   | 5   | 3.85  | 1.103          | 77 % |
| X4     | 47 | 1   | 5   | 2.91  | 1.365          | 58 % |
| X5     | 47 | 1   | 5   | 3.23  | 1.255          | 65 % |
| X6     | 47 | 1   | 5   | 3.60  | 1.173          | 72 % |
| X7     | 47 | 1   | 5   | 2.83  | 1.388          | 57 % |
| X8     | 47 | 1   | 5   | 3.64  | 1.169          | 73 % |
| X9     | 47 | 2   | 5   | 4.04  | 0.932          | 81 % |
| X10    | 47 | 1   | 5   | 3.85  | 1.083          | 77 % |
| X11    | 47 | 2   | 5   | 3.98  | 0.967          | 80 % |
| X12    | 47 | 2   | 5   | 4.00  | 1.063          | 80 % |
| X13    | 47 | 1   | 5   | 3.68  | 1.125          | 74 % |
| X14    | 47 | 1   | 5   | 3.49  | 1.214          | 70 % |
| X15    | 47 | 1   | 5   | 3.30  | 1.334          | 66 % |
| X16    | 47 | 1   | 5   | 3.32  | 1.321          | 66 % |
| X17    | 47 | 1   | 5   | 3.83  | 1.028          | 77 % |
| X18    | 47 | 1   | 5   | 3.85  | 1.021          | 77 % |
| X19    | 47 | 1   | 5   | 3.51  | 1.101          | 70 % |
| X20    | 47 | 1   | 5   | 3.74  | 1.259          | 75 % |
| Tota l | 47 | 40  | 100 | 71.74 | 14.144         |      |

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 1 maka dapat diketahui bahwa terdapat 77% responden menyetujui bahwa perkembangan AI mempercepat proses produksi dalam industri

kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan AI dapat mempercepat proses produksi dalam industri kreatif. Dikutip dari (Hanifa Hanifa, 2023) Industri kreatif yang mencakup berbagai sektor seperti seni, desain, film, musik, dan periklanan telah mengadopsi teknologi AI untuk mempercepat inovasi, meningkatkan efisiensi produksi, dan memperluas pasar. Berdasarkan data pengolahan pada tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat 64% responden yang setuju bahwa penggunaan AI dalam desain grafis dapat menggantikan kreativitas manusia. Sebanyak 77% setuju bahwa ada resiko terhadap kerentanan keamanan dan privasi yang perlu diatasi ketika menggunakan AI dalam industri kreatif. Sebanyak 58% setuju bahwa AI dapat menggantikan pekerjaan seniman dan desainer manusia secara signifikan. Menurut data pada tabel 1 sebanyak 65% setuju dengan etika terlibat ketika penggunaan AI untuk menciptakan karya seni yang mungkin sulit dibedakan dari karya manusia. Sebanyak 72% setuju bahwa masyarakat seharusnya terlibat dalam pengambilan keputusan terkait penggunaan AI dalam industri kreatif. Sebanyak 57% setuju bahwa kreativitas manusia dapat diungguli oleh algoritma AI dalam pembuatan konten visual. Sebanyak 73% setuju bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan efisiensi dalam berbagai sektor terutama dalam industri kreatif. Sebanyak 81% setuju bahwa AI mempengaruhi industri periklanan dan pemasaran kreatif. Sebanyak 77% setuju penggunaan AI dalam pembuatan karya seni dapat menghadirkan tantangan baru terkait dengan hak cipta dan kepemilikan intelektual. Sebanyak 80% setuju penggunaan AI dalam fotografi berdampak terhadap keaslian dan integritas visual. Sebanyak 80% juga setuju bahwa penggunaan AI dalam fotografi berdampak terhadap keaslian dan integritas visual. Lalu sebanyak 74% setuju bahwa penggunaan AI dapat memperluas aksesibilitas terhadap seni dan kreativitas di seluruh lapisan masyarakat. Sebanyak 70% setuju bahwa penggunaan AI dalam pembuatan suatu desain dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas produksi. Sebanyak 66% setuju risiko kehilangan pekerjaan manusia diinduksi oleh penggunaan AI dalam industri kreatif dapat diatasi dengan solusi tertentu. Sebanyak 66% juga sependapat bahwa etika terlibat ketika AI digunakan untuk meramalkan tren desain dan gaya. Sebanyak 77% setuju bahwa peran

edukasi terhadap etika penggunaan AI dapat memengaruhi sikap dan pemahaman para pelaku industri kreatif. Sebanyak 77% juga setuju bahwa penggunaan AI dalam pengeditan dan produksi desain memengaruhi narasi dan storytelling. Sebanyak 70% setuju adopsi AI dalam pembuatan konten kreatif dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam industri. Dan sebanyak 75% setuju bahwa pemerintah dan regulator perlu terlibat dalam mengatur penggunaan AI dalam industri kreatif.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Proses Komunikasi Organisasi Reliability

| Statistics                 |          |            |           |
|----------------------------|----------|------------|-----------|
| Cronbach's Alpha (r alpha) | r kritis | N of Items | Kriteria  |
| 0.949                      | 0.600    | 17         | Relia bel |

Sumber : Data Responden yang diolah

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa uji reliabilitas terhadap seluruh pertanyaan untuk variabel penilaian Dampak Perkembangan AI Terhadap Implikasi Etis dan Hukum pada Industri Kreatif dinyatakan valid atau reliabel karena jawaban terhadap pertanyaan tersebut selalu konsisten. Karena nilai "Alpha Cronbach" sebesar 0,908 lebih besar dari 0,600 maka dapat dinyatakan bahwa seluruh pertanyaan atau instrumen dinyatakan reliabel atau memenuhi persyaratan.

Industri kreatif telah menjadi sorotan dalam perbincangan seputar pengaruh Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu dampak paling terlihat dari adopsi AI dalam industri kreatif adalah peningkatan efisiensi produksi. Berkat kemampuan AI dalam menganalisis data besar-besaran dengan cepat dan menciptakan solusi otomatis, proses kreatif seperti desain grafis, produksi film, dan pengembangan musik dapat dipercepat secara signifikan. Meskipun ada kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran manusia dalam proses kreatif, banyak yang percaya bahwa teknologi ini sebenarnya dapat menjadi katalisator untuk inovasi yang lebih besar. Dengan algoritma yang mampu mengidentifikasi pola dan tren, AI dapat membantu pelaku industri kreatif menemukan gagasan baru dan mengeksplorasi konsep yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. AI juga memungkinkan adopsi personalisasi yang lebih besar dalam konten kreatif. Dengan menganalisis perilaku

pengguna dan preferensi individu, platform kreatif dapat menyajikan konten yang lebih relevan dan menarik bagi audiens mereka. Hal ini membuka pintu untuk pengalaman pengguna yang lebih mendalam dan terlibat dalam berbagai bentuk seni dan hiburan.

Namun, seperti halnya dengan setiap perkembangan teknologi, adopsi AI dalam industri kreatif juga menimbulkan sejumlah tantangan etika dan keadilan. Pertanyaan tentang kepemilikan intelektual, hak cipta, dan privasi data menjadi semakin kompleks dengan peningkatan penggunaan algoritma dan analisis prediktif. Untuk mengelola dampak yang berkembang dari AI dalam industri kreatif, pendidikan dan regulasi yang tepat sangatlah penting. Pelaku industri perlu dilengkapi dengan pemahaman yang mendalam tentang etika penggunaan AI dan bagaimana mengintegrasikannya secara bertanggung jawab dalam praktik kreatif mereka. Di sisi lain, pemerintah dan badan regulasi perlu mengembangkan kerangka kerja yang sesuai untuk mengatur penggunaan AI dalam industri kreatif dan memastikan bahwa manfaatnya tersebar secara adil. Secara keseluruhan, dampak AI terhadap industri kreatif adalah fenomena yang kompleks dan multi-dimensi. Sementara teknologi ini membawa potensi besar untuk meningkatkan efisiensi produksi, memperluas kreativitas, dan meningkatkan pengalaman pengguna, juga memunculkan sejumlah tantangan etika dan keadilan yang memerlukan perhatian serius. Dengan pendekatan yang hati-hati dan kolaboratif dari semua pemangku kepentingan, AI dapat menjadi kekuatan yang mendorong inovasi positif dan perkembangan dalam industri kreatif.

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 1, mengeksplorasi berbagai pandangan dan sikap responden terhadap penggunaan AI dalam industri kreatif. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa sebanyak 77% responden menyatakan persetujuan terhadap peran AI dalam mempercepat proses produksi dalam industri kreatif. Fenomena ini mencerminkan kepercayaan yang kuat bahwa adopsi AI dapat meningkatkan efisiensi dalam menciptakan konten kreatif, yang diperkuat oleh fakta bahwa sektor industri kreatif telah mengadopsi teknologi AI untuk mempercepat inovasi dan memperluas pasar.

Namun demikian, penggunaan AI juga menimbulkan sejumlah tantangan. Misalnya,

77% responden mengakui adanya risiko terkait kerentanan keamanan dan privasi dalam penggunaan AI dalam industri kreatif. Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan AI dapat menggantikan pekerjaan manusia secara signifikan, dengan 58% responden menyatakan persetujuan terhadap hal ini.

Data pada tabel juga mengungkapkan perdebatan seputar dampak AI terhadap kreativitas manusia. Sementara 57% responden percaya bahwa kreativitas manusia dapat diungguli oleh algoritma AI dalam pembuatan konten visual, 66% lainnya mengakui bahwa risiko kehilangan pekerjaan manusia dapat diatasi dengan solusi tertentu. Terkait pengaturan penggunaan AI dalam industri kreatif, sebanyak 75% responden sepakat bahwa pemerintah dan regulator perlu terlibat dalam menetapkan kerangka kerja yang sesuai. Ini menyoroti perlunya kebijakan yang cermat untuk mengelola dampak dan memastikan keadilan dalam adopsi teknologi AI. Selain regulasi, pendidikan tentang etika penggunaan AI juga dianggap penting. Sebanyak 77% responden setuju bahwa peran edukasi terhadap etika penggunaan AI dapat memengaruhi sikap dan pemahaman para pelaku industri kreatif, mencerminkan kebutuhan untuk meningkatkan kesadaran akan implikasi moral dan sosial dari penggunaan teknologi ini. Dalam konteks industri kreatif, adopsi teknologi AI menjanjikan peningkatan efisiensi produksi, tetapi juga menghadirkan sejumlah tantangan dan pertimbangan etika. Penting bagi pelaku industri, pemerintah, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam mengelola dampak dan memastikan bahwa penggunaan AI dalam industri kreatif memberikan manfaat yang seimbang dan bertanggung jawab.

#### IV. KESIMPULAN

Perkembangan AI saat ini semakin berkembang pesat. Maraknya penggunaan AI saat ini karena AI mudah untuk diakses mulai dari smartphone. Namun banyak perdebatan dalam penggunaannya terutama dalam industri kreatif. Dan juga penggunaan AI dalam industri kreatif harus mempertimbangkan banyak hal. Mulai dari legalitas dan keaslian karya, pelanggaran hak cipta, dan lainnya. Tetapi apabila penggunaannya tepat, AI ini sangat membantu terutama di dalam industri kreatif, salah satunya yaitu mempercepat produksi dan mencari ide. Memberikan edukasi lebih terhadap masyarakat terutama terhadap

mahasiswa yang akan bekerja di industri kreatif untuk memberikan pemahaman lebih mengenai penggunaan AI. Memberikan edukasi bahwasannya ketika menggunakannya harus memperhatikan banyak hal. Karena karya yang dihasilkan bisa saja dilindungi undang-undang yang ketika dipakai nanti bisa mengakibatkan kita berurusan dengan hukum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andreas W. Finaka, R. O. (2022). *Banyak Peluang Pekerjaan di Era Digital*. indonesiabaik.id.
- Budi, A. (2023). *Perkembangan AI dari Masa ke Masa*. <https://crocodic.com/ai-dari-masa-ke-masa/>.
- Chasandra Puspitasari, S. M. (2022). Tantangan dalam Pengembangan Teknologi Artificial Intelligence di Indonesia. *Computer Science*.
- F. Figoli, L. R. (2021). Ai in the design process: training the human-ai collaboration. <https://typeset.io/papers/ai-in-the-design-process-training-the-human-ai-collaboration-3aa3xbs5>.
- Hanifa Hanifa, A. S. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science(JCS)*.
- Heryansyah, D. (2018). *Etika dan Hukum*. Indonesian Corruption Watch.
- Hukum, U. E. (2023). *Tantangan Hukum dalam Teknologi Kecerdasan Buatan: Etika dan Tanggung Jawab*. Malang: fh.esaunggul.
- Iwan Hermawan, S. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Longbing, C. M. (2021). A New Age of AI: Features and Futures. *IEEE Intelligent Systems*, 25-37.
- Made Antara, M. V. (2018). KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI INDUSTRI KREATIF. *eprosiding.idbbali.ac.id*.
- Masrichah, S. (2023). Ancaman Dan Peluang Artificial Intelligence (AI). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i3.1860>.
- Mathias Benedek, E. J. (2014). Creativity - Lost in Simplification? <https://typeset.io/papers/creativity-lost-in-simplification-4t5uurqfd7>, 213-219.
- Meenu Varghese, S. R. (2022). Influence of AI in human lives. *Human-Computer Interaction*.
- Shapiro, S. C. (2002). Artificial intelligence (AI). <https://typeset.io/papers/artificial-intelligence-ai-4cq85wugz>, 89-93.
- Vasconcelos & Rua, 2., Ciasullo & Lim, 2., Miháldinecz & Rua, 2., & Rodrigues dkk., 2. (2023). Entrepreneurship in the age of the digital economy. <https://revistas.usc.gal/index.php/rge/article/view/9268/13007>.