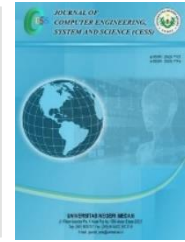


Contents list available at [www.jurnal.unimed.ac.id](http://www.jurnal.unimed.ac.id)

**CESS**  
**(Journal of Computing Engineering, System and Science)**

journal homepage: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess>



**Etika Desainer Grafis dalam Pemanfaatan Art-Generator**

**Graphic Designer Ethics in Utilizing Art-Generator**

Dinda Ayu Anggraeni<sup>1\*</sup>, Farhan Husyen Ramadhan<sup>2</sup>, Puan Bening Pastika<sup>3</sup>, Yoga Hernawan<sup>4</sup>,  
Florentina Yuni Arini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Negeri Semarang  
Sekaran, Gunung Pati, Kota Semarang - Jawa Tengah

email: <sup>1</sup>[ayuanggraenidinda02@students.unnes.ac.id](mailto:ayuanggraenidinda02@students.unnes.ac.id), <sup>2</sup>[farhanhr00@students.unnes.ac.id](mailto:farhanhr00@students.unnes.ac.id),  
<sup>3</sup>[puanbening04@students.unnes.ac.id](mailto:puanbening04@students.unnes.ac.id), <sup>4</sup>[yogahernawan@students.unnes.ac.id](mailto:yogahernawan@students.unnes.ac.id), <sup>5</sup>[floyuna@mail.unnes.ac.id](mailto:floyuna@mail.unnes.ac.id)

**ABSTRAK**

Peralihan generasi komputer dari masa ke masa menunjukkan betapa pesatnya perkembangan komputer. Saat ini, komputer telah memasuki generasi kelima sebagai generasi yang menjadi tolak ukur dalam perkembangan teknologi yang semakin maju dan revolusioner. Berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, komputer generasi kelima memanfaatkan Kecerdasan Buatan dalam melakukan pemrosesan data dan pengambilan keputusan. Salah satu contoh dari teknologi Kecerdasan Buatan adalah Art-Generator. Eksistensi Art-Generator sangat membantu manusia, khususnya para desainer grafis, dalam menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan akurat. Namun, kelebihan tersebut menimbulkan beberapa dampak negatif, yaitu timbulnya kesalahpahaman dan kesalahan suatu informasi, serta munculnya isu-isu terkait hak cipta yang merugikan pemilik asli. Oleh karena itu, sebagai desainer grafis yang hidup pada era generasi kelima komputer ini, dibutuhkan pemahaman mengenai etika dalam pemanfaatan Art-Generator sehingga tidak melanggar etika profesi dalam pemanfaatan Art-Generator dalam bidang seni. Pada penelitian ini, penulis melakukan pendekatan menggunakan metode penelitian studi literature review guna memaparkan etika desainer grafis dalam pemanfaatan Art-Generator. Dengan mengetahui etika profesi dalam pemanfaatan Art-Generator, diharapkan dapat meminimalisir kadar pemanipulasian oleh desainer grafis dalam pemanfaatan Art-Generator sehingga tidak melanggar prinsip kepemilikan yang mengakibatkan konsekuensi hukum.

**Kata Kunci:** *Etika Profesi, Seni, Kecerdasan Buatan, Generator Seni.*

**ABSTRACT**

The transition of computer generations from time to time shows how rapid the development of computers. Currently, computers have entered the fifth generation as a benchmark generation in the development of technology that is increasingly advanced and revolutionary.

\*Penulis Korespondensi:

email: [ayuanggraenidinda02@students.unnes.ac.id](mailto:ayuanggraenidinda02@students.unnes.ac.id)

Unlike the previous generations, the fifth generation of computers utilizes Artificial Intelligence in data processing and decision-making. One example of Artificial Intelligence technology is Art-Generator. The existence of Art-Generator is very helpful for humans, especially graphic designers, in completing their work quickly and accurately. However, these advantages lead to some negative impacts, namely the emergence of misunderstandings and misinformation, as well as the emergence of copyright-related issues that harm the original owner. Therefore, as a graphic designer living in the era of the fifth generation of computers, it is necessary to understand the ethics in the use of Art-Generator so as not to violate professional ethics in the use of Art-Generator in the field of art. In this research, the author approaches using the research method of literature review study to explain the ethics of graphic designers in the utilization of Art-Generator. By knowing the professional ethics in the use of Art-Generator, it is expected to minimize the level of manipulation by graphic designers in the use of Art-Generator so as not to violate the principle of ownership which results in legal consequences.

**Keywords:** *Professional Ethics, Art, Artificial Intelligence, Art-Generator.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Artificial Intelligence telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia saat ini, hal seperti ini bisa diperhatikan dengan banyaknya bidang yang mulai menerapkan AI untuk mempermudah pekerjaan manusia, termasuk bidang seni.

Dalam bidang seni, sudah sering ditemui karya seni yang dihasilkan oleh AI dengan kualitas yang baik dan bisa dibandingkan dengan ilustrasi yang dibuat oleh tangan manusia. Seberapa baik ilustrasi tersebut sehingga bisa dibandingkan dengan hasil para seniman dapat ditemukan pada kasus dimana lukisan bertajuk "Théâtre D'opéra Spatial" memenangkan sebuah kompetisi seni rupa Colorado State Fair. Lukisan tersebut merupakan lukisan yang dihasilkan menggunakan AI midjourney dimana AI tersebut akan menghasilkan gambar berdasarkan input teks dari pengguna.

Tentunya meskipun bisa dengan mudah membuat seni dengan kualitas yang baik, AI-generated art menimbulkan banyak kontroversial karena data-data yang digunakan untuk melatih AI untuk membuat ilustrasi berasal dari karya yang ada sehingga hasil dari AI tersebut sangat mungkin untuk mirip dengan karya orang lain. Selain itu dengan mudahnya membuat karya seni, banyak seniman saat ini akan merasa terancam pekerjaannya.

Masalah imitasi karya orang lain hingga ancaman terhadap seniman tentunya menimbulkan pertanyaan terkait etika yang perlu diperhatikan dalam penggunaan AI. Pada Artikel ini penulis akan membahas etika profesi dan batasan etika dalam pemanfaatan Art-Generator untuk membuat suatu desain grafis. Dengan memahami batasan etika untuk penggunaan AI, teknologi ini dapat dimanfaatkan dengan lebih bijak tanpa merugikan pihak manapun.

## 2. TINJAUAN TEORI

### 2.1. Etika Profesi

Menurut Salomon dalam [1], “etika merupakan watak individu. Orang yang memiliki etika adalah orang yang baik. Dari pengertian tersebut, diambil suatu pemahaman bahwa manusia merupakan individu yang beretika”.

Etika merujuk pada norma-norma sosial yang mengatur dan membatasi perilaku manusia. Etika Profesi IT, menurut [1], adalah sikap etis dalam penggunaan teknologi modern untuk mendukung pekerjaan dalam profesi tertentu, dengan prinsip dasar tanggung jawab moral yang dimiliki oleh individu-individu yang menjalankannya.

Dapat disimpulkan bahwa etika profesi adalah seperangkat peraturan yang berlaku untuk semua anggota dalam suatu organisasi profesi. Peraturan tersebut mencakup apa yang diizinkan dan apa yang dilarang, serta pedoman-pedoman untuk berperilaku secara profesional dalam suatu bidang pekerjaan [2].

### 2.2. Desainer Grafis

Desain grafis adalah sebuah cara komunikasi secara visual dengan memanfaatkan gambar untuk menyampaikan informasi secara efektif [3]. Desain grafis melingkupi kemampuan yang didalamnya, seperti ilustrasi, fotografi, tipografi pengolahan gambar dan tata letak. Kemunculan dekstop pada pertengahan 1980-an dan beberapa software mengenalkan manipulasi gambar pada komputer dan gambar 3D dan mempermudah para pekerjaan manipulasi gambar yang sebelumnya sulit untuk dikerjakan. Dengan menggunakan komputer untuk melakukan desain memungkinkan desainer untuk melihat hasil dan melakukan perubahan pada tipografi dengan cepat tanpa harus menggunakan tinta dan/atau pena [4].

Seseorang yang membuat ilustrasi, tipografi, foto atau grafik bergerak untuk media cetak dan elektronik merupakan tugas Graphic designer (desainer grafis). Seorang graphic designer memiliki tanggung jawab atas tampilan visual serta materi promosi produk. Graphic designer berperan dalam menyampaikan informasi produk dengan cara yang menarik sekaligus memuaskan keinginan pelanggan.

Graphic designer dapat berkarier di industri jasa, industri manufaktur dan media. Pada industri jasa tugas seorang graphic designer mencakup telekomunikasi, teknologi informasi serta pendidikan. Sedangkan pada industri manufaktur seorang Graphic designer memiliki mencakup otomotif, elektronik tekstil dan pakaian.

Graphic designer memiliki peran dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan tertentu melalui iklan layanan masyarakat. Seorang Graphic designer tidak perlu memiliki keterampilan menggambar yang bagus. Tetapi, minimal memiliki kemampuan dasar dalam menggambar, agar mudah bagi seorang Graphic designer menuangkan idenya ke dalam bentuk visual. Seorang Graphic Designer perlu memiliki pemahaman yang bagus untuk menggunakan Graphic software untuk membantu dalam membuat ilustrasi.

### 2.3. Art-Generator

*Graphic designer* memiliki peran dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan tertentu melalui iklan layanan masyarakat. Seorang *Graphic designer* tidak perlu memiliki keterampilan menggambar yang bagus. Tetapi, minimal memiliki kemampuan dasar dalam menggambar, agar mudah bagi seorang *Graphic designer* menuangkan idenya ke dalam bentuk visual. Seorang *Graphic Designer* perlu memiliki pemahaman yang bagus untuk

menggunakan Graphic software untuk membantu dalam membuat ilustrasi. Artificial Intelligence merupakan ilmu dengan tujuan mengembangkan sistem dan mesin yang bisa menyelesaikan tugas-tugas manusia [5]. Definisi lain dijelaskan oleh Andreas Kaplan dan Michael Haenlin yang menyatakan bahwa AI merupakan kemampuan sistem untuk menafsirkan dan belajar dari data eksternal untuk mencapai tujuan tertentu menggunakan hasil pembelajaran dan adaptasi yang fleksibel [6].

*Art-Generator* merupakan salah satu penerapan dari Artificial Intelligence. *Art-Generator* adalah sebuah program yang menggunakan sebuah algoritma deep learning dan text-to-image generation. *Deep learning* sendiri adalah metode dalam bidang machine learning yang merupakan cabang khusus dari Artificial Intelligence yang membuat agar komputer bisa memproses data yang caranya terinspirasi dari otak manusia [7]. Algoritma dari *Art-Generator* ini dilatih menggunakan berbagai parameter dan gambar untuk belajar menghasilkan sebuah gambar yang baru sesuai dengan deskripsi yang diinputkan oleh pengguna [8].

### 3. METODE

Studi literature review dengan pendekatan deskriptif kualitatif merupakan metode yang penulis gunakan, yakni melakukan pengumpulan data dan menganalisis artikel, jurnal, dan sumber-sumber terpercaya lainnya yang sesuai dengan teori yang dibahas.

Dalam penelitian ini, studi literature review dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari artikel, jurnal, dan sumber-sumber terpercaya lainnya yang sesuai dengan teori yang dibahas. Fenomena yang penulis teliti akan memiliki gambaran yang jelas setelah penulis menganalisis data-data tersebut. Jika dibandingkan dengan metode penelitian yang lainnya, studi literature review unggul dalam merefleksikan berbagai data dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal tersebut tentu memperkuat hasil penelitian serta meminimalisir adanya penyimpangan data.

Dalam melakukan penelitian menggunakan studi literature review, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu pembuatan rumusan masalah, menetapkan strategi penelitian, dan melakukan klasifikasi studi berdasarkan strategi pencarian yang telah ditetapkan sebelumnya. Rumusan masalah telah dicantumkan pada bab Pendahuluan sebagai gambaran dan pemahaman awal mengenai penelitian yang akan penulis bahas. Berikut ini spesifikasi detail terkait dengan tahapan yang dikembangkan menggunakan metode studi literature review.

#### 3.1. Strategi Pencarian

Pengumpulan publikasi yang akan ditinjau dalam penelitian ini dilakukan dengan pencarian artikel menggunakan database jurnal penelitian melalui penelusuran internet. Google Scholar dan PubMed sebagai database jurnal penelitian digunakan dalam penelitian ini untuk mencari artikel yang sesuai dengan topik dari penelitian ini. Bantuan dari chat tool AI bernama Perplexity AI juga membantu dalam menjelajahi internet. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang berasal dari hasil penelitian para akademisi sebelumnya.

#### 3.2. Klasifikasi Studi

Klasifikasi studi merupakan tahapan lanjut setelah membuat rumusan masalah dan melakukan strategi pencarian. Ketika melakukan strategi pencarian, terdapat berbagai macam

studi literature yang ditemukan sehingga dibutuhkan klasifikasi studi untuk mengelompokkan studi literature sesuai dengan topik dan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Kemudian, studi literature yang telah dikelompokkan, dianalisis untuk menghasilkan jawaban yang mendetail serta akurat sesuai dengan topik yang dibahas.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Sejarah dan Pemanfaatan Art-Generator

Banyak orang mungkin berpikir bahwa penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam menciptakan karya seni adalah hal baru, tetapi sejarah seni AI sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 70-an. Pada saat itu, seorang seniman bernama Harold Cohen menciptakan program pertama bernama AARON, yang digunakan untuk membuat karya seni. Ia terus mengembangkan program ini selama lebih dari empat puluh tahun.



Gambar 1. Harold Cohen Dari *University of California San Diego* Membuat Lukisan Dengan AARON

Salah satu karya terkenal Harold Cohen adalah "Socrates' Garden," sebuah instalasi yang dibuat pada tahun 1984 di Buhl Science Centre. Beberapa orang bahkan menganggapnya sebagai karya agung AARON. Instalasi ini terdiri dari berbagai bentuk yang diciptakan oleh sistem AARON, kemudian diwarnai, dipasang di atas kayu lapis, dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah struktur mirip pohon yang menghadang pengunjung dan membuat pengunjung merasa tenggelam dalam karya seni tersebut.

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) dalam menciptakan karya seni mengalami peningkatan yang signifikan, terlebih ketika komputer mulai memasuki generasi kelima. Terdapat beberapa perangkat lunak yang memanfaatkan eksistensi kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan karya seni desain grafis secara otomatis atau semi-otomatis, salah satu di antaranya adalah Art-Generator. Art-Generator atau lebih lengkapnya AI art generator adalah alat pembuat karya visual yang menggunakan algoritma artificial intelligence [9].



Gambar 2. Lukisan Harold Cohen yang berjudul "Socrates' Garden"

Sumber: <http://dada.compart-bremen.de/>

Algoritma artificial intelligence yang digunakan oleh Art-Generator adalah deep neural networks pada machine learning, datasets besar yang berisi karya-karya yang telah jadi digunakan untuk “mengajarkan” algoritma untuk menemukan pola dan gaya agar bisa digunakan untuk membuat karya baru. Proses pada pembuatan karya baru pada Art-Generator mencakup Dataset selection, training, generation, dan refinement [10].

Cara kerja dari Art-Generator ini adalah dengan menginputkan perintah pada Art-Generator, lalu tekan Generate, maka AI akan meng-Generate gambar yang telah diinputkan oleh user. Penggunaan pendekatan dari Natural Language Processing (NLP), seperti transformer yang memungkinkan user untuk menggunakan teks yang kompleks sebagai masukan untuk model teks ke gambar. Transformer adalah sebuah arsitektur jaringan saraf yang telah menjadi fundamental dalam Natural Language Processing (NLP). Transformer memungkinkan mesin untuk memahami dan mengolah teks dalam bahasa manusia dengan cara yang lebih efisien dan efektif. OpenAI mengadaptasi arsitektur GPT-2, yaitu Large Language Model (LLM), untuk menghasilkan serangkaian nilai piksel yang dapat diatur ulang menjadi gambar yang dapat dikenali [11].

Art-Generator digunakan dalam arsitektur sebagai alat tentative (sementara) dalam menyajikan pilihan desain grafis. Beberapa perusahaan ternama, seperti Mid Journey dan DALL-E, telah menerbitkan versi upgrade dari produk Art-Generator untuk diakses secara gratis. Kedua perangkat lunak tersebut berguna bagi desainer grafis dalam mengembangkan konsep arsitektur yang inovatif. Desainer grafis hanya perlu memasukkan desain arsitektur yang diinginkan, kemudian perangkat lunak akan mengolahnya, lalu menampilkan berbagai gambar desain alternatif dalam hitungan detik. Dengan pemanfaatan Art-Generator, desainer grafis dapat menghasilkan desain arsitektur dengan usaha dan kendala yang minimal [8].

#### **4.2. Etika yang Diterapkan oleh Desainer Grafis dalam Penggunaan Art-Generator**

Pada pertemuan The General Conference of UNESCO di Paris, 9-24 November 2021, UNESCO mengeluarkan Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence (Rekomendasi) sebagai standar global [12].

Berikut adalah beberapa poin menurut UNESCO yang memiliki hubungan etika ketika menggunakan Art-Generator, yaitu salah satu contoh AI yang dimanfaatkan untuk pembuatan desain grafis:

#### **4.2.1. Penghormatan terhadap hak cipta**

Penggunaan Art-Generator di bidang seni harus senantiasa mempertimbangkan dan menghormati hak cipta serta kekayaan intelektual. Art-Generator telah membuka pintu untuk eksplorasi kreatif yang lebih dalam dunia seni, dengan kemampuan untuk menghasilkan karya seni baru dan inovatif. Namun, dalam melibatkan Art-Generator dalam penciptaan seni, desainer grafis perlu memastikan bahwa hak cipta yang ada dihormati, dan pemegang hak cipta diberikan pengakuan dan kompensasi yang sesuai. Hal ini dapat memastikan bahwa inovasi seni dengan bantuan Art-Generator dapat berkembang tanpa mengorbankan integritas dan hak-hak seniman serta pencipta seni yang mendasarinya.

#### **4.2.2. Transparansi dalam menggunakan Art-Generator**

Transparansi penting dalam menggunakan Art-Generator untuk penciptaan desain grafis. Artinya, harus disediakan informasi yang cukup tentang proses pembuatan desain grafis dengan memanfaatkan Art-Generator. Dalam konteks seni, ini berarti desainer grafis harus memberikan penjelasan yang memadai tentang teknik, algoritma, dan alat Art-Generator yang digunakan. Hal ini memungkinkan desainer grafis untuk memahami cara pembuatan desain grafis, dan lebih mudah dalam mengidentifikasi potensi bias, kesalahan, dan hasil yang tidak diinginkan [5].

#### **4.2.3. Menghindari unsur diskriminasi dalam karya**

Pentingnya memastikan bahwa hasil penciptaan desain grafis menggunakan *Art-Generator* sesuai dengan nilai-nilai etika dan 1moral yang berlaku dalam masyarakat. Ini melibatkan pemikiran etis tentang apakah penciptaan desain grafis tersebut menghormati nilai-nilai sosial dan budaya yang ada.

Menghindari diskriminasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam penggunaan *Art-Generator* dalam pembuatan desain grafis. Meskipun *Art-Generator* membuka peluang untuk berinovasi dan menciptakan karya seni yang luar biasa, desainer grafis harus memastikan bahwa teknologi ini tidak digunakan dengan cara yang merugikan atau mendiskriminasi kelompok tertentu dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk memeriksa dan memantau penggunaan *Art-Generator* dengan seksama untuk memastikan bahwa tidak ada unsur diskriminasi atau ketidaksetaraan yang terjadi.

#### **4.2.4. Penting untuk menghindari bias pada hasil**

Ketika desainer grafis menggunakan *Art-Generator* di bidang seni, berarti data yang digunakan untuk melatih *Art-Generator* harus benar-benar akurat dan dapat dipercaya. Mengapa hal tersebut penting? Karena jika data yang desainer grafis berikan kepada *Art-Generator* sudah memiliki bias tertentu, maka *Art-Generator* bisa saja menghasilkan karya seni yang juga memiliki bias tersebut. Misalnya, jika data yang digunakan cenderung mendukung satu kelompok atau pandangan tertentu, maka karya seni yang dihasilkan oleh *Art-Generator* juga mungkin akan cenderung mendukung hal yang sama. Jadi, dengan memastikan data yang digunakan akurat dan netral, desainer grafis dapat mencegah terjadinya bias dalam hasil karya seni yang dihasilkan oleh *Art-Generator*, sehingga seni ini dapat dinikmati oleh berbagai kelompok dan pandangan dengan adil dan setara.

#### **4.2.5. Menghindari kepercayaan yang lebih pada Art-Generator**

Dalam etika penggunaan Art-Generator dalam seni, sangat penting untuk menghindari kesombongan teknologi yang berlebihan. Sistem Art-Generator yang digunakan dalam seni harus selalu mampu mengakui ketidakpastian dan menempatkan seni manusia di tempat yang

layak. Meskipun Art-Generator dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam eksplorasi seni, desainer grafis harus selalu mengingat bahwa seni adalah ungkapan kreatif manusia yang penuh makna, subjektif, dan kerap tak terbatas oleh aturan pasti. Oleh karena itu, Art-Generator harus selalu berfungsi sebagai katalisator atau alat bantu kreatif yang menghormati ekspresi manusia dan keragaman dalam seni. Dengan begitu, desainer grafis dapat memastikan bahwa penggunaan Art-Generator dalam seni berada dalam batasan etis yang menghormati hak seniman dan menjaga kekhasan seni sebagai ungkapan manusia.

#### **4.2.6. Menghindari penggunaan Art-Generator untuk tujuan yang merugikan**

Dalam konteks seni, Art-Generator memiliki potensi untuk mendukung, memperkaya, dan memperluas kreativitas manusia. Namun, desainer grafis harus menjaga agar teknologi ini tidak disalahgunakan atau digunakan untuk tujuan yang negatif, seperti penipuan, pelanggaran hak cipta, atau bahkan untuk menyebarkan konten yang merusak. Penggunaan Art-Generator dalam seni harus selalu diarahkan untuk menciptakan dampak positif, termasuk menginspirasi, menghibur, dan mempromosikan pemahaman seni yang lebih baik.

#### **4.3. Penerapan Kode Etik dalam Memanfaatkan Art-Generator dalam Berbagai Konteks**

Penggunaan *Art-Generator* dalam pembuatan desain grafis menimbulkan berbagai pertanyaan etika. Salah satu pertanyaan umum yang sering ditanyakan adalah apakah desain grafis yang dihasilkan oleh *Art-Generator* dapat dianggap sebagai karya yang sah?

Pertanyaan ini menjadi penting karena karya yang dihasilkan oleh *Art-Generator* seperti ilustrasi anime dapat sangat realistis dan sulit dibedakan dari karya yang digambar oleh tangan manusia. Hal ini dapat menimbulkan masalah, misalnya jika karya tersebut digunakan untuk menipu orang atau untuk menyebarkan informasi yang salah.

Membuat desain grafis dengan menggunakan *Art-Generator* memerlukan penerapan kode etik yang cermat. Berikut adalah rincian lebih lanjut tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menerapkan kode etik dalam membuat desain grafis menggunakan art-generator:

##### **4.3.1. Hak Cipta**

- 1) Pemahaman Hak Cipta: Penting untuk memahami hak cipta yang berlaku atas desain grafis yang akan dibuat dengan Art-Generator. Ini melibatkan pengenalan siapa pemegang hak cipta dan hak-hak yang melekat pada karya tersebut [13].
- 2) Izin dan Lisensi: Pastikan untuk memperoleh izin atau lisensi yang diperlukan dari pemegang hak cipta sebelum menggunakan desain grafis sebagai bahan dasar pemanfaatan Art-Generator [14].
- 3) Pengakuan: Saat mempublikasikan hasil desain grafis menggunakan Art-Generator, jelas dan tegas akui sumber atau pemegang hak cipta desain grafis yang asli [14].

##### **4.3.2. Konteks Budaya**

- 1) Penanaman Nilai dalam Konteks Budaya: Selalu mempertimbangkan nilai-nilai budaya yang mendasari desain grafis yang diubah. Pastikan bahwa pembuatan desain grafis tetap menghormati dan memperhatikan nilai-nilai budaya yang terkait [13].
- 2) Konsultasi dengan Ahli Budaya: Dalam kasus yang rumit atau sensitif secara budaya, konsultasikan dengan ahli budaya atau komunitas yang terkait untuk memastikan hasil desain grafis tidak menyinggung atau merusak konteks budaya [13].



#### **4.3.3. Konteks Sosial**

- 1) Kesadaran Sosial: Pertimbangkan dampak sosial dari pembuatan desain grafis menggunakan Art-Generator. Pastikan bahwa hasil desain grafis tidak merugikan atau merendahkan kelompok sosial tertentu [13].
- 2) Konsultasi dengan Para Pihak Terkait: Terlibatlah dengan kelompok sosial yang terkait atau berpotensi terpengaruh oleh desain grafis yang diubah. Dengan berbicara dan mendengarkan, desainer grafis dapat meminimalkan risiko kontroversi sosial [13].

#### **4.3.4. Konteks Hukum**

- 1) Pemahaman Hukum: Pastikan untuk memahami peraturan perundang-undangan yang berlaku terkait dengan seni dan hak cipta. Ini melibatkan pengetahuan tentang batasan hukum terhadap penggunaan Art-Generator untuk membuat desain grafis [14].
- 2) Kepatuhan Hukum: Patuhi peraturan hukum yang berlaku. Hindari pelanggaran hak cipta, pelanggaran privasi, atau pelanggaran hukum lainnya dalam bidang desain grafis [14].

#### **4.3.5. Konteks Profesional**

- 1) Etika Profesi: Saat menggunakan Art-generator dalam desain grafis, desainer dan pengguna teknologi harus mengikuti standar etika profesinya masing-masing. Ini termasuk prinsip-prinsip seperti kejujuran, transparansi, dan pertanggungjawaban [13].
- 2) Pendidikan dan Keterampilan: Terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan terkait desain dan teknologi Art-Generator serta AI-nya untuk memastikan desain dilakukan dengan kualitas yang tinggi [15].

#### **4.4. Tanggung Jawab Desainer Grafis terhadap Pelanggaran Etika dalam Pemanfaatan Art-Generator**

Dalam pengembangan era digital yang berkembang secara signifikan, teknologi kecerdasan buatan (AI) berperan penting dalam dunia seni. Desainer Grafis kini memiliki akses yang semakin mudah ke alat-alat Art-Generator berbasis AI seperti Art-Generator yang memungkinkan desainer grafis untuk menciptakan karya seni yang lebih canggih, kreatif, dan bahkan interaktif. Namun, bersamaan dengan potensi luar biasa yang ditawarkan oleh AI dalam seni, muncul pula tantangan dan pertimbangan etika yang mendalam.

Penting untuk menyadari bahwa AI, dalam konteks seni, dapat digunakan untuk menghasilkan karya yang sangat memengaruhi audiens, dan dampaknya dapat sangat luas. Oleh karena itu, desainer grafis memiliki tanggung jawab yang signifikan untuk memahami dan menjaga etika dalam penggunaan teknologi ini [16].

Berikut ini adalah tanggung jawab yang harus ditanggung oleh desainer grafis yang melanggar etika saat menggunakan Art-Generator dalam pembuatan desain grafis:

##### **4.4.1. Penerimaan Kritik**

Desainer grafis harus bersedia menerima kritik dari masyarakat dengan sikap terbuka. Kritik bukanlah sesuatu yang seharusnya ditakuti, melainkan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas karya yang dibuat oleh desainer grafis. Dalam menerima kritik, desainer grafis dapat mendengarkan dengan seksama pendapat orang lain mengenai karyanya, bahkan jika kritik tersebut terasa sulit atau tidak nyaman [16].

Penerimaan kritik adalah salah satu aspek penting dalam perjalanan seorang desainer grafis. Dengan sikap terbuka terhadap kritik, desainer grafis dapat terus mengembangkan diri dan memperbaiki karyanya agar tidak melanggar etika.

#### **4.4.2. Mengakui Kesalahan**

Mengakui kesalahan adalah tindakan yang sangat penting dalam perkembangan pribadi dan profesional seorang desainer grafis [17]. Desainer grafis, seperti siapa pun, dapat membuat kesalahan dalam karyanya, baik dalam aspek teknis maupun dalam hal konten. Sebagai individu yang menciptakan sesuatu yang dapat memengaruhi masyarakat, desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk mengakui kesalahan yang telah dilakukan.

#### **4.4.3. Memperbaiki karya seni**

Memperbaiki karya seni adalah langkah penting dalam perjalanan seorang desainer grafis [18]. Desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa karya-karya yang dibuat sesuai dengan etika dan tidak merugikan orang lain. Pemahaman akan nilai-nilai etika dan dampak sosial karya seni adalah kunci dalam proses ini.

Memperbaiki karya seni juga mencerminkan tanggung jawab sosial seorang desainer grafis terhadap masyarakat. Desainer grafis memiliki pengaruh yang signifikan dalam budaya dan masyarakat, dan dengan memastikan karya yang dibuat sesuai dengan etika dan tidak merugikan orang lain, desainer grafis juga harus berkontribusi pada lingkungan budaya yang lebih sehat dan inklusif.

#### **4.4.4. Menghindari pelanggaran etika di masa depan**

Menghindari pelanggaran etika di masa depan adalah langkah penting dalam pertumbuhan seorang desainer grafis. Kesalahan merupakan bagian alami dari proses pembelajaran, dan seorang desainer grafis harus mampu memanfaatkan pengalaman ini untuk berkembang lebih baik di masa depan. Ini melibatkan pengakuan kesalahan, pemahaman lebih dalam terhadap nilai-nilai etika, menerima umpan balik, dan komitmen untuk terus belajar. Dengan demikian, seniman dapat menciptakan karya seni yang lebih bermakna dan sesuai dengan perubahan dalam masyarakat [19].

#### **4.4.5. Mengajukan permohonan maaf**

Mengajukan permohonan maaf adalah langkah penting dalam menghadapi pelanggaran kode etik oleh seorang desainer grafis. Ketika sebuah karya seni atau tindakan seni mengakibatkan dampak negatif pada masyarakat atau kelompok tertentu, desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk mengakui kesalahannya dan menyatakan penyesalan secara terbuka [16].

Mengajukan permohonan maaf juga tindakan yang menunjukkan kedewasaan, tanggung jawab, dan empati dari seorang desainer grafis. Ini menunjukkan bahwa desainer grafis memahami betapa pentingnya integritas dan kualitas dalam karya yang dibuat. Permohonan maaf juga merupakan langkah pertama untuk memperbaiki hubungan yang mungkin rusak akibat pelanggaran kode etik

#### **4.4.6. Mengikuti proses penyelesaian yang ditetapkan**

Mengikuti proses penyelesaian yang ditetapkan adalah tindakan penting dalam menjaga keteraturan dan integritas dalam dunia seni. Saat seorang desainer grafis atau karyanya menjadi subjek perdebatan atau kontroversi yang melibatkan pelanggaran kode etik, penting untuk mematuhi peraturan dan standar yang ditetapkan oleh lembaga atau organisasi yang mengatur etika seni [19].

Jika ada pelanggaran kode etik yang ditemukan atau dilaporkan, seorang desainer grafis harus bersedia untuk berpartisipasi dalam proses penyelesaian. Ini termasuk memberikan

informasi yang diperlukan, menghadiri pertemuan, dan berkooperasi sepenuhnya dengan penyelidikan yang mungkin dilakukan. Tindakan ini adalah bukti dari keterbukaan dan tanggung jawab seorang desainer grafis.

#### 4.4.7. Menghindari kontroversi yang tidak perlu

Menghindari kontroversi yang tidak perlu adalah hal yang penting dalam menjaga citra dan integritas seorang desainer grafis dalam dunia seni yang terus berkembang [20]. Seiring dengan perkembangan teknologi, desainer grafis sering kali memiliki akses ke alat-alat baru, seperti kecerdasan buatan, yang dapat mengubah cara karya seni diciptakan dan dipahami oleh masyarakat.

Penggunaan teknologi baru dalam seni dapat membawa manfaat yang besar, tetapi juga memiliki potensi untuk menimbulkan kontroversi. Oleh karena itu, desainer grafis harus berhati-hati dalam mengintegrasikan teknologi ini dalam karya yang dibuat. Desainer grafis harus mempertimbangkan dampak sosial, etika, dan moral dari penggunaan teknologi tersebut.

## 5. KESIMPULAN

Penggunaan AI khususnya Art-Generator dalam pembuatan desain grafis memunculkan sejumlah isu khususnya etika dalam penggunaannya. Art-Generator menggunakan karya seni orang lain untuk dipelajari dan diimitasi untuk menghasilkan desain grafis yang diinginkan oleh desainer grafis. Dalam konteks ini, penggunaan Art-Generator tersebut telah melanggar salah satu prinsip etika dasar yaitu kepemilikan. Karya seni yang digunakan oleh Art-Generator untuk diimitasi sering kali tidak memiliki izin dari penciptanya. Prinsip kepemilikan perlu dipahami oleh desainer grafis agar tidak melanggar hak cipta dan mengakibatkan konsekuensi hukum.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ter panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal yang berjudul "Etika Desainer Grafis dalam Pemanfaatan Art-Generator".

Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca. Penulis berharap jurnal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

## REFERENSI

- [1] T. Wahyono, *Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi*. 2006.
- [2] C. Kurniawan, "Manfaat Etika Profesi Konsultan IT Terhadap Kepercayaan Perusahaan," *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, vol. 5, no. 1, Jul. 2019, doi: 10.55635/jic.v5i1.89.
- [3] D. A. W. LAKSANA, *PENGANTAR DESAIN GRAFIS*.
- [4] "Sekilas Tentang Desain Grafis." Accessed: Oct. 25, 2023. [Online]. Available: [https://bbpsdmp-medan.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/01/Artikel-Pengertian-Desain-Grafis\\_edited.pdf](https://bbpsdmp-medan.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/01/Artikel-Pengertian-Desain-Grafis_edited.pdf)
- [5] A. Firdhausi, "Etika Digital Dalam Artificial Intelligence," 2023.
- [6] M. Siahaan, C. Harsana, K. Anderson, M. V. Rosiana, S. Lim, and W. Yudianto, "Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas

- Tunanetra," *Journal of Information System and Technology*, vol. 01, no. 02, pp. 186–193, Nov. 2020.
- [7] "Apa Itu Deep Learning?," <https://aws.amazon.com/id/what-is/deep-learning/>.
- [8] E. Vilgia Putri Beyan, A. Gisela Cinintya Rossy, and E. Vilgia Princess Beyan, "JARINA- Journal of Artificial Intelligence in Architecture A Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field," 2023.
- [9] M. Clarke, "What Is an AI Art Generator? Features, Benefits and More," techrepublic.
- [10] C. McFadden, "The rise of AI art: What is it, and is it really art?," Interesting Engineering.
- [11] H. H. Jiang *et al.*, "AI Art and its Impact on Artists," in *Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, New York, NY, USA: ACM, Aug. 2023, pp. 363–374. doi: 10.1145/3600211.3604681.
- [12] UNESCO, *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence*. 2022. Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- [13] K. Dedes, A. Prasetya, E. P. Laksana, L. Ramadhani, and V. Setia, "Peran Etika dalam Teknologi Informasi," *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, Jan. 2022, doi: 10.17977/um068v2i12022p11-19.
- [14] E. Fauzy, "Rekonseptualisasi Perlindungan Hukum atas Hak Cipta Terhadap Artificial Intelligence di Indonesia," Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2023.
- [15] J. Simarmata, A. Banjarnahor, S. Ovalia, and A. Hasibuan, *Artificial Intelligence Marketing*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- [16] M. K. Sari, "Tanggung Jawab Ilmuwan dan Seniman," Bogor, 2020.
- [17] D. Setyowati, "Memahami Konsep Restorative Justice sebagai Upaya Sistem Peradilan Pidana Menggapai Keadilan," *Pandecta Research Law Journal*, vol. 15, no. 1, pp. 121–141, Jun. 2020, doi: 10.15294/pandecta.v15i1.24689.
- [18] A. Rusilowati, "Pengembangan Instrumen Non-Tes," 2013.
- [19] Y. Rajalahu, "Penyelesaian Pelanggaran Kode Etik Profesi," *Lex Crimen*, vol. 2, no. 2, 2013.
- [20] I. D. Enggarratri, "Peran Media Massa Sebagai Pendukung Citra Organisasi," *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, vol. 16, no. 1, p. 43, Oct. 2017, doi: 10.32509/wacana.v16i1.9.