

## ETIKA PROFESI PENGGUNAAN *GENERATIVE AI* DARI PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA DAN FILSAFAT MORAL

Clara Victoria Padmasari

Fakultas Desain, Institut Informatika Indonesia

Email: clara@ikado.ac.id

### Abstrak

Penggunaan *generative AI* dalam kerja desain menimbulkan perdebatan dari segi etika profesi. *Generative AI* berguna untuk membantu proses kerja desain namun di sisi lain juga dianggap sebagai kecurangan dalam kerja. Artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai etika penggunaan *generative AI* dalam konteks sosial dan budaya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dari berbagai sumber referensi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *generative AI* memiliki berbagai dampak sosial dan budaya seperti insensitivitas terhadap budaya, isu jawastrisme dan persoalan lingkungan menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan *generative AI*. Oleh karena itu, dari segi filsafat moral, penggunaan *generative AI* hanya etis apabila dilakukan untuk pribadi dan bukan hasil akhir. Bila digunakan untuk kepentingan bersama, penggunaan *generative AI* tidak etis mengingat dampaknya yang lebih banyak menciptakan mudarat dalam hidup bermasyarakat.

**Kata Kunci:** *Generative AI*, Etika Profesi, Sosial Budaya, Filsafat Moral, Kerja Desain

### Abstract

*The use of generative AI in design work raises debates in terms of professional ethics. Generative AI is useful for helping the design work process but on the other hand, is also considered cheating at work. This article aims to answer questions about the ethics of using generative AI in Indonesia's social and cultural context. This study uses a qualitative method with a literature study approach by looking at various reference sources. The results of this study indicate that the use of generative AI has multiple social and cultural impacts such as insensitivity to culture, issues of Javanese centrism and environmental issues are the main considerations in the use of generative AI. Therefore, in terms of moral philosophy, generative AI is only ethical if it is done for personal use and not the result. When used for the common good, the use of generative AI is unethical considering its impact which creates more harm in community life.*

**Keywords:** *Generative AI, Professional Ethics, Social Culture, Moral Philosophy, Design Labour*

*Correspondence author:* Clara Victoria Padmasari, clara@ikado.ac.id, Surabaya, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

## PENDAHULUAN

Peneliti belum menemukan banyak referensi mengenai hubungan kecerdasan buatan generatif (selanjutnya disebut sebagai *generative AI*) dan etika profesi desain saat mengampu mata kuliah Etika Profesi dan Antikorupsi (*Professional Ethics and Anti-Corruption*) pada awal tahun 2024. Dari perbincangan dengan teman desainer, industri kreatif saat ini sudah menggunakan kecerdasan buatan dalam pembuatan desain. Ia mengatakan bahwa perusahaan yang mempekerjakannya berlangganan layanan *generative AI* untuk membuat *mood board* dan sketsa. Pembuatan sketsa secara gambar tangan atau dengan gambar digital sudah ditinggalkan dan diganti dengan mengetik *prompt* di layanan *generative AI* hingga menemukan gambar yang paling sesuai. Di studio desain lainnya, seorang *project manager* mengaku menggunakan *generative AI* untuk menghasilkan referensi gambar dalam proses desain. Bagi teman desainer dan *project manager*, pembuatan gambar referensi atau sketsa dengan *generative AI* dilakukan sebagai usaha cepat, mudah dan singkat dalam proses kerja desain. Meski demikian, keduanya merasa bertentangan dalam penggunaan *generative AI*. Di satu sisi, *generative AI* membantu proses kerja desain. Namun di lain sisi, penggunaan *generative AI* dianggap sebagai kecurangan dalam bekerja.

*Generative AI* merupakan bagian dari kecerdasan buatan yang menggunakan model pemelajaran mesin (*machine learning*) untuk menghasilkan suatu produk seperti teks, gambar visual, suara, lagu, dan lainnya (Jiang et al., 2023: 363-364). Beberapa contoh aplikasi *generative AI* yang digunakan masyarakat dan industri kreatif adalah ChatGPT, Midjourney dan Gemini. Secara umum, dampak *generative AI* terhadap pengguna adalah minimnya transparansi, pelanggaran privasi, bias dan diskriminasi, pelecehan, penipuan, memperburuk perubahan iklim (Bender et al., 2021: 617-618; Chen et al., 2023; Electronic Privacy Information Center, 2023: 1-40; Huang et al., 2023, 801). Dari segi kerja berkesenian, Jiang dkk. menyatakan secara tegas bahwa *generative AI* bukan seniman dan oleh karena itu, *generative AI* menghilangkan unsur kemanusiaan yang seharusnya dilakukan oleh seniman. Dengan seni, seniman berkomunikasi, *generative AI* menuliskan efek kecerdasan buatan terhadap komunitas seni yaitu kerugian ekonomi, pemalsuan seni, stereotipe dan pandangan hegemoni terhadap identitas dan kematian akan kebaruan seni, bahasa dan budaya (Jiang et al., 2023: 366-368).

Di lain sisi, teknologi kecerdasan buatan tidak dapat terelakkan. Dalam penelitian Huang dkk., UNESCO menerbitkan buku '*Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence*' sebagai standar etika dalam penggunaan layanan AI pada tahun 2021 (Huang et al., 2023: 808). Standar etika ini berlaku pada semua anggota UNESCO, termasuk Indonesia. Selain itu, dari sisi hukum, negara seperti Uni Eropa, Brasil dan Amerika Serikat juga memiliki hukum berdasarkan perkembangan kecerdasan buatan, termasuk dalam privasi data dan penggunaan kecerdasan buatan dalam kendaraan otomatis (Huang et al., 2023: 813). Hukum dan standar etika ini dibuat untuk mencegah adanya pelanggaran-pelanggaran yang disebabkan oleh penggunaan kecerdasan buatan. Akan tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan adanya potensi pelanggaran penggunaan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, pembuatan model kecerdasan buatan yang transparan, riset multidisiplin dari berbagai empunya kepentingan seperti pemerintah, akademisi, pengguna dan ilmuwan kecerdasan buatan serta melihat model kecerdasan buatan dari berbagai pendekatan etika menjadi penting dalam penggunaan layanan kecerdasan buatan (Huang et al., 2023: 808).

Di Indonesia, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bekerja sama dengan Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual menerbitkan buku *Desain Komunikasi Visual dan Kecerdasan Artifisial* pada Oktober 2024. Buku ini berisi mengenai panduan etika dalam penggunaan *generative AI* dalam desain komunikasi visual, mulai dari tahap perancangan hingga memberi konsep alternatif visual. Penulis buku ini juga menegaskan bahwa *generative AI* hanya berfungsi sebagai alat bantu dan mempercepat proses desain. Maka, *generative AI* tidak bisa menggantikan kerja manusia, karena tugas desainer adalah memecahkan masalah manusia dengan melihat konteks sosial dan budaya. Meski demikian, konteks sosial budaya ini perlu ditinjau lebih lanjut dengan memahami persoalan sosial budaya yang sering muncul dalam kerja desain.

Etika profesi berguna untuk menjawab persoalan sosial budaya serta benar tidaknya proses kerja desain. Etika ini merupakan sebuah etika yang berada dalam ranah keprofesian. Profesi merujuk pada suatu keterampilan khusus yang memiliki tanggung jawab moral kepada masyarakat (Bertens, 2013: 219). Oleh karena itu, setiap profesi memiliki kode etik yang dikeluarkan oleh kelompok profesi untuk menjaga integritas profesi tersebut. Salah satu kelompok profesi desain adalah Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI), yang mempublikasikan buku Kode Etik Profesional Desainer Grafis. Buku ini menjadi pedoman etika profesi desainer komunikasi visual bagi anggota ADGI. Pedoman etika ini berisi mengenai standar kinerja, perilaku profesional, tanggung jawab terhadap masyarakat dan isu-isu sensitif di Indonesia. Menurut ADGI, seorang desainer harus menjunjung nilai kehormatan, kejujuran, moralitas dan integritas serta melaksanakan tanggung jawab kepada masyarakat. Tanggung jawab masyarakat yang dilakukan adalah mendukung keberlanjutan lingkungan, menciptakan keadilan sosial, keragaman budaya, inklusivitas desain, keamanan publik, aksesibilitas, menghindari penyalahgunaan kekuasaan, memahami adanya konsekuensi dari inovasi teknologi dan bertanggung jawab terhadap rantai pasok desain secara material, sumber daya dan kondisi kerja pemasok (Asosiasi Desain Grafis Indonesia, n.d.: 12-14). Selain itu, ADGI juga menuliskan ada beberapa isu-isu sensitif yang muncul di Indonesia, yaitu sensitivitas dan kehati-hatian terhadap ragam hias tradisional, persoalan jawasentrisme, fenomena cocoklogi, isu politik dan pemilihan umum dan meme. Dari berbagai persoalan sosial dan budaya tersebut, maka seorang desainer harus memiliki wawasan yang luas, kompleks dan mampu berpikir kritis dalam menanggapi isu-isu tersebut.

Sebagai persoalan moral, penggunaan *generative AI* perlu dilihat dalam kacamata filsafat moral. Filsafat moral merupakan pemikiran makna baik dan buruk dalam suatu tindakan. Oleh karena itu, filsafat moral bertujuan untuk melihat kompleksitas suatu permasalahan sosial dan kaitannya dengan nilai moral. Menurut Bertens (2013: 183), ada empat macam filsafat moral, yaitu hedonisme, eudemonisme, utilitarianisme dan deontologi. Filsafat moral yang pertama adalah hedonisme. Bagi kaum hedonis, kebaikan merupakan bentuk dari pemuasan keinginan, pemenuhan rasa senang dan nikmat dalam diri (Bertens, 2013: 183). Ada dua pendapat dalam filsafat moral ini. Pendapat pertama merupakan aliran dari pemikiran Aristippos yang merupakan murid Sokrates. Bagi Aristippos, kesenangan merupakan tujuan hidup manusia dan oleh karena itu harus selalu dicapai. Kesenangan ini merupakan sesuatu yang berasal dari tubuh, aktual dan individual. Oleh karena itu, gerak badan merupakan hal yang menyenangkan sedangkan sakit merupakan hal yang tidak menyenangkan. Sifat aktual di sini maksudnya adalah kesenangan tersebut berasal dari hal-hal yang dirasakan pada saat itu juga, bukan dari masa lalu atau masa depan. Terakhir, juga harus bersifat individual, yaitu hanya dapat dirasakan oleh dirinya sendiri tanpa memedulikan orang lain.

Pendapat kedua merupakan pendapat Epikuros. Bagi Epikuros, kesenangan merupakan rasa kebebasan dari rasa sakit dan kecemasan. Tujuan hidup manusia adalah mencapai ketenangan batin atau yang disebut juga sebagai *ataraxia*. Oleh karena itu, hedonisme Epikuros tidak hanya bergantung pada kebahagiaan yang muncul pada saat itu juga, namun yang pernah terjadi di masa lalu dan yang akan mendatang. Bagi penganut hedonisme, kesenangan memiliki batasan, yaitu pengendalian diri. Pengendalian diri bagi Aristippos adalah membatasi diri dari usaha yang berlebih dan membiarkan kesenangan datang pada diri sendiri (Bertens, 2013: 184; Roochnik, 2024: 135), sedangkan pengendalian diri Epikuros adalah dengan melaksanakan kesederhanaan (Bertens, 2013: 184).

Filsafat moral yang kedua adalah eudemonisme. Aliran ini merupakan buah pemikiran Aristoteles dalam bukunya berjudul *Ethika Nikomakheia*. Menurut Aristoteles, kebahagiaan atau *eudaimonia* adalah momen ketika manusia dapat menjalankan hidup dengan baik. Kebaikan dalam hidup berwujud dalam pilihan-pilihan hidup yang rasional untuk tujuan tertentu. Oleh karena itu, sebuah kebaikan perlu dilakukan dengan mengutamakan akal budi dan rasio.

Poin ketiga adalah utilitarianisme. Utilitarianisme merupakan filsafat moral yang dikembangkan oleh Jeremy Bentham, seorang pakar politik Inggris. Selain terkenal dalam pembuatan rancangan penjara berupa panopticon, Bentham juga membuat ukuran dalam

pembuatan moral. Kebaikan dinilai dari perbuatan membahagiakan orang lain maka seseorang harus menjadi pribadi yang berguna. Berbeda dari dua filsafat moral sebelumnya, filsafat moral Bentham berpusat pada kebahagiaan semua orang dan tidak berpusat pada individu. Bagi Bentham, ukuran baik buruk moral adalah apabila hal tersebut menguntungkan atau merugikan sesama lainnya. Bila semakin banyak manfaatnya maka akan semakin baik, begitu pula sebaliknya.

Terakhir adalah filsafat moral deontologi. Aliran deontologi merupakan hasil pemikiran dari Immanuel Kant, seorang filsuf dari Prussia dalam bukunya berjudul *Critique for a Pure Reason*. Menurut Kant, kebaikan tergantung pada maksud dan niat dari pelaku. Perbuatan yang baik bagi Kant merupakan hal yang wajib dan berdasarkan hukum moral. Hukum moral ini bersifat mengikat pada individu melalui sistem yang berlaku di masyarakat.

Dari persoalan ini, peneliti merumuskan pertanyaan untuk dijawab pada artikel ini: (1) Apa hubungan etika profesi dengan *filsafat moral*?; (2) Bagaimana penggunaan *generative AI* dari sudut pandang filsafat moral?; (3) Bagaimana penggunaan *generative AI* dalam etika profesi dengan konteks Indonesia?; Tulisan ini akan menjawab penggunaan *generative AI* dalam kerja desain dari sudut filsafat moral dengan konteks Indonesia. Dampak *generative AI* dilihat secara lebih luas dengan melihat permasalahan kerja desain yang terjadi di Indonesia. Filsafat moral digunakan untuk melihat etis maupun tidak etisnya penggunaan *generative AI* dalam kerja desain. Penelitian ini hanya membatasi pada penggunaan *generative AI* dengan produk visual.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Pendekatan studi pustaka memerlukan tinjauan berbagai literatur dalam melaksanakan penelitian (Given, 2008: 488). Oleh karena itu, pendekatan ini digunakan untuk membahas rumusan permasalahan dengan melihat dari berbagai literatur. Hasil tinjauan ini diinterpretasikan dalam suatu analisis yang disampaikan dalam bagian pembahasan.

Dalam artikel ini, pustaka yang digunakan umumnya bersumber dari buku, jurnal, dokumen-dokumen lembaga dan pemerintah. Berbagai sumber ini digunakan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian, menjadi tinjauan dan sumber literatur.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Etika Profesi dan Filsafat Moral**

Menurut Bertens (2013: 3-6), ada tiga maksud dari etika, yaitu: (1) sistem nilai; (2) kode etik; dan (3) filsafat moral. Sebagai suatu sistem nilai, etika merupakan norma yang menjadi pegangan seseorang atau kelompok dalam berperilaku. Oleh karena itu, etika berperan penting untuk kemaslahatan bersama. Tanpa etika, tidak ada nilai atau pedoman yang mengatur perilaku manusia.

Sebagai kode etik, etika dirumuskan dalam suatu kode etik yang disusun bersama dalam suatu komunitas. Dari penjelasan di atas, kode etik profesi dibuat oleh komunitas yang berprofesi sama untuk menjaga integritas profesi. Sebagai bagian dari etika terapan, kode etik profesi digunakan untuk menunjukkan perilaku yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam suatu komunitas profesi. Misalnya, dalam buku *Kode Etik Profesional untuk Desainer Grafis*, tertulis beberapa karakteristik profesionalitas kerja desain, salah satunya menjaga standar mutu dan kompetensi profesional (Asosiasi Desain Grafis Indonesia, n.d.: 6). Menurut ADGI (n.d.: 6), menjaga standar mutu dan kompetensi profesional dilakukan dengan mengikuti metodologi desain dan melaksanakan proses desain dari riset hingga desain akhir secara menyeluruh. Maka pelanggaran kode etik seorang desainer komunikasi visual adalah meniadakan atau mencurangi metodologi desain.

Terakhir sebagai filsafat moral, etika dilihat dalam kaitannya dengan ilmu mengenai yang baik dan buruk. Sebagai ilmu baik dan buruk, maka etika mengatur mengenai hal-hal yang dilakukan dan tidak dilakukan. Bahkan, etika juga mengatur mengenai 'keharusan' (Bertens, 2013). 'Keharusan' ini dalam kaitannya dengan filsafat moral dapat dipertanyakan sesuai

konteksnya. Hal ini juga disebut sebagai metaetika atau melampaui etika dengan mempertanyakan asal usul alasan perilaku tersebut baik atau buruk.

Etika profesi merupakan etika terapan dalam ranah keprofesian. Sebagai suatu nilai, suatu etika profesi perlu disusun sebagai pedoman dalam menjalankan profesi. Hasilnya, berupa kode etik. Namun, penyusunan kode etik profesi juga perlu disusun seturut dengan pengalaman hidup manusia dan konteks lingkungannya. Terutama di lingkungan masyarakat yang majemuk seperti di Indonesia. Misalnya, dalam buku Kode Etik Profesional, untuk Desainer Grafis, tertulis mengenai isu sensitif seperti jawasentrisme. Pertanyaan metaetika yang muncul adalah: Mengapa sebaiknya desainer tidak jawasentris? Pertanyaan ini perlu dilihat dengan pendekatan filsafat moral. Misalnya, dalam deontologi, jawasentris tidak dapat dibenarkan karena tidak sesuai dengan norma masyarakat Indonesia yang toleran dan menjunjung keberagaman. Penjabaran seperti inilah yang akhirnya membentuk sebuah pedoman etik disertai dengan alasan suatu sikap diperbolehkan maupun tidak diperbolehkan.

### **Generative AI dan Persoalan Sosial Budaya**

Respon masyarakat dalam penggunaan *generative AI* dalam kerja desain umumnya terbagi dua. AIDIA menyambut *generative AI* sebagai hal baik karena mampu memudahkan visualisasi dan mempercepat proses kerja desain. Di sisi lain, ada yang menimbang bahwa penggunaan *generative AI* dalam masyarakat justru tidak baik. Di platform X, beberapa ilustrator menyampaikan keluhan seperti pencurian data dan estetika yang buruk (@kurecchi12\_, n.d.). Meski teknologi *generative AI* tergolong relatif baru untuk publik, namun bukan berarti praktik kerjanya tidak relevan dengan etika profesi yang berlangsung saat ini.

Pencurian data memang menjadi persoalan besar yang saat ini masih menjadi perdebatan dalam penggunaan *generative AI*. Pada bulan Januari 2024, berita mengenai *database* seniman dan periode seni yang menjadi bahan *prompt* Midjourney terkuak (Ho, 2024). Berita ini cukup menggemparkan karena Midjourney dianggap telah melanggar hak cipta seniman. Selain itu, program *generative AI* lainnya, Stability AI juga dianggap mencuri data-data dari seniman yang didata oleh Midjourney (McKenzie, 2024). Pelanggaran hak cipta ini sebenarnya juga bersinggungan dengan kekhawatiran lainnya. Pertama, program *generative AI* umumnya tidak memiliki transparansi dalam model yang digunakan dan sumber data yang diambil. Oleh karena itu, kemungkinan pelanggaran hak cipta dan privasi data bisa terjadi dalam *generative AI*. Kedua, pencurian data ini juga bisa menimbulkan perdebatan mengenai plagiarisme karya. Perdebatan ini sebenarnya menjadi persoalan karena gaya desainer atau ilustrator yang ditiru oleh *generative AI* bisa saja dianggap sebagai plagiarisme, walaupun yang melakukan bukan manusia. Maka, penggunaan produk hasil *generative AI* sebaiknya bukan untuk hasil akhir desain atau ilustrasi karena ada kemungkinan produk yang dihasilkan merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta dan juga privasi data.

Persoalan estetika yang buruk lebih lanjut akan dibahas dalam filsafat moral, namun hal ini juga bersinggungan dengan persoalan yang lebih mendalam. Dalam persoalan sosial budaya yang diangkat oleh ADGI, seorang desainer komunikasi visual perlu menjaga keragaman budaya dan inklusivitas desain serta menyadari isu sensitif seperti ragam hias tradisional dan jawasentrisme. Penggunaan *generative AI* dikhawatirkan menimbulkan bias dan diskriminasi. Hal ini terjadi karena umumnya data yang diambil dari *generative AI* merupakan data yang dominan dan beredar di internet. Oleh karena itu, tidak heran apabila dalam pembuatan *generative AI* sering ditemukan kesalahan dalam ragam hias atau kesan jawasentrisme. Contoh kasusnya, penulis membuat *prompt* yang berisi gambar orang Indonesia. Pada gambar tersebut keluarlah gambar pria yang memakai baju dengan ragam hias serta latar belakang rumah, pohon kelapa dan bendera merah putih. Orang yang dihasilkan oleh DALL-E (ChatGPT) dianggap sebagai orang Jawa dengan pakaian beragam hias batik. Batik sebagai pakaian untuk melambangkan Indonesia cukup diperdebatkan karena dianggap melihat budaya lain di Indonesia dari kacamata jawasentris. Hal ini membuktikan memang adanya jawasentrisme dalam data yang diambil dari program *generative AI* tersebut. Akibatnya adalah ketidakmampuan dalam melihat budaya lain di luar Jawa sebagai apa adanya. Maka, tidak heran apabila terjadi kesalahan dalam ragam hias terjadi pada

budaya lainnya. Contoh kasusnya adalah ketika penulis meminta DALL-E untuk membuat rumah betang Dayak. Rumah betang adalah rumah adat suku Dayak yang menggunakan kayu sebagai bahan utamanya. Hasilnya adalah rumah dengan atap yang tinggi meruncing dengan ukiran-ukiran kayu. Persoalan yang muncul adalah ragam hias yang dihasilkan jauh dari hasil kenyataan. Umumnya, rumah betang Dayak tidak memiliki ukiran berongga dan atapnya tidak runcing. Atap runcing yang disajikan lebih mirip dengan rumah gadang khas Minangkabau. Kesalahan ini cukup fatal dan insensitif bagi kedua budaya tersebut. Oleh karena itu, seorang desainer komunikasi visual tidak bisa hanya menggunakan *generative AI* sebagai patokan dalam membuat referensi desain. Untuk menghindari sensitivitas terhadap ragam hias dan budaya Indonesia, seorang desainer komunikasi visual perlu menggunakan sumber referensi yang terpercaya dan akurat.



Gambar 1 Hasil *prompt* penulis mengenai orang Indonesia  
Sumber: DALL-E, dihasilkan oleh Clara Victoria Padmasari



Gambar 2. Hasil *prompt* penulis mengenai gambar rumah betang Dayak  
Sumber: Sumber: DALL-E, dihasilkan oleh Clara Victoria Padmasari

ADGI menyarankan bahwa penggunaan alat dan sumber daya termasuk kecerdasan buatan perlu dilihat secara hulu hingga hilir. Persoalannya yang muncul berikutnya adalah persoalan lingkungan yang dihasilkan dari program *generative AI*. Program *generative AI* dapat meningkatkan kelangkaan air bersih demi pendinginan mesin dan ekstraksi sumber daya alam berlebihan (Mazzucato, 2024; UN Environment Programme, 2024). Menurut Li dkk (2023: 3), model *generative AI* GPT-3 dapat menghabiskan 700.000 liter air bersih saat melakukan pelatihan data di pusat data Microsoft. Selain GPT-3, pusat data Google juga mengalami peningkatan penggunaan air bersih pada tahun 2022 sebanyak 20% dibandingkan dengan tahun 2021 (Li et al., 2023: 2). Selain itu, Mazzucato (2024) mengatakan bahwa pusat data untuk *generative AI* umumnya menggunakan baterai. Bahan baku baterai ini seperti litium dan kobalt diekstraksi dari

berbagai negara seperti Kongo, Chili dan Brazil (Snaith, 2023). Ekstraksi ini juga dikhawatirkan menimbulkan masalah baru: pelanggaran hak asasi manusia dan standar ketenagakerjaan yang buruk (Mazzucato, 2024).

Persoalan-persoalan sosial budaya yang diakibatkan oleh *generative AI* sebaiknya menjadi bahan pertimbangan dalam ranah etika profesi. Namun, pertimbangan ini perlu dikaitkan dengan filsafat moral untuk mengetahui alasan mendalam etis tidaknya penggunaan *generative AI*.

### **Generative AI dan Filsafat Moral**

Sejauh ini, pemerintah Indonesia, AIDIA dan industri kreatif menyetujui batasan penggunaan *generative AI* hanya sebagai alat untuk mempermudah dalam proses kreasi dan sebagai referensi gambar. Namun, bagaimana melihat persoalan ini dari filsafat moral? Bila melihat secara kacamata hedonisme, penggunaan *generative AI* berarti etis karena digunakan untuk kesenangan. Di sisi lain, berarti ada batasan kesenangan dalam penggunaan *generative AI*. Batasan hedonisme seperti yang telah diketahui sebelumnya ada dua pendapat, yaitu batasan tanpa usaha berlebih dan batasan yang dapat menyebabkan kecemasan atau mengganggu ketenangan batin. Maka, penggunaan *generative AI* yang etis hanya bila dalam proses pembuatan *generative AI* tidak memerlukan usaha keras dengan mengisi *prompt* yang rumit, membiarkan *generative AI* bekerja sesuai kehendak, dan hasil *generative AI* yang dapat menghasilkan ketenangan batin. Pada bulan Agustus 2024, beredar sebuah gambar Cheeseball, the Wizard Cat, gambar kucing menggunakan topi dan tongkat penyihir yang dihasilkan menggunakan *generative AI* di platform X. Gambar ini menimbulkan kesenangan bagi publik dan banyak pengguna internet menyukai, menyebarkan dan mengubah ulang menjadi sebuah ilustrasi dan meme (Know Your Meme, 2024). Namun, tidak semua gambar hasil *generative AI* dapat menyenangkan semua orang. Seperti yang telah disebutkan di atas, persoalan publik dalam *generative AI* adalah masalah minimnya transparansi, privasi, bias dan diskriminasi, pelecehan dan sebagainya. Hedonisme tidak dapat menjawab persoalan etis mengenai dampak *generative AI* untuk publik, terutama dalam relasi kuasa. Pada bulan November 2024, seorang ibu mendapatkan pelecehan dari seorang rekan kerjanya yang menggunakan *generative AI* untuk membuat gambar tidak senonoh untuk remaja putrinya (@PTSDsurvivor18, 2024). Penggunaan *generative AI* seperti demikian tidak dapat dikategorikan etis, meskipun *platform generative AI* sudah bekerja dengan baik, tidak memerlukan *prompt* yang rumit.



Gambar 2. Cheeseball the Wizard Cat  
Sumber: knowyourmeme.com

Penggunaan *generative AI* bisa saja tidak etis karena tidak menimbulkan ketenangan batin dari sisi hedonisme Epikuros. Pertama, *ataraxia* atau ketenangan batin hanya dapat dicapai apabila memenuhi hasrat katastematik. Hasrat katastematik adalah hasrat yang melebihi panca

indera dan bebas dari rasa sakit maupun keinginan (Gunawan, 2023: 65). Hasrat Epikuros terbagi atas tiga macam: alamiah dan perlu, alamiah dan tidak perlu dan terakhir adalah sia-sia (Gunawan, 2023: 66). Bagi Epikuros, kemewahan atau hal yang berlebih termasuk ke dalam hasrat yang sia-sia apabila hal tersebut dapat menyebabkan rasa kehilangan dan keadaan sulit apabila hal tersebut tidak lagi dimiliki. Bila kehilangan akses dalam penggunaan *generative AI* membuat seseorang merasa frustrasi atau tidak berdaya, maka *generative AI* tidak tergolong etis.

Di sisi lain, filsafat moral Epikuros juga menekankan perlunya persahabatan untuk menghindari rasa sakit. Persahabatan ini dilakukan dengan menjaga dan mencintai sahabat sendiri selayaknya cinta terhadap diri. Oleh karena itu, filsafat moral Epikuros bukanlah hedonisme egois atau kesenangan demi kepentingan pribadi (Gunawan, 2023:66). Persahabatan Epikuros mementingkan adanya rasa keamanan dan menjadi bermanfaat bagi satu sama lain (Gunawan, 2023: 66). Dari segi kebersamaan, hedonisme Epikuros lebih baik daripada Aristippos dalam menjawab persoalan moral yang dialami oleh masyarakat. Namun filsafat moral Epikuros hanya mampu menjawab segelintir komunitas kecil saja. Misalnya, kasus pelecehan dengan *generative AI*. Filsafat moral Epikuros hanya menjawab bahwa hal ini tidak etis, namun tidak mampu menjawab persoalan relasi kuasa yang terjadi. Persoalan relasi kuasa tentu terjadi apabila berhadapan dengan kelompok-kelompok yang berseberangan, karena adanya perlawanan narasi dari masing-masing pihak yang terlibat. Hedonisme Epikuros hanya ‘mengucilkan’ atau sebaliknya ‘menyingkir’ dari sumber persoalan.

Penggunaan AI dari segi eudemonisme perlu dilihat secara kompleks, yaitu berdasarkan keprofesiannya. Bila seseorang bercita-cita menjadi desainer komunikasi visual maka ia harus memiliki kompetensi sebagai desainer komunikasi visual. Kompetensi seorang desainer komunikasi visual adalah kemampuan memecahkan persoalan dengan desain komunikasi visual (ADGI et al., 2019: 9; Kementerian Ketenagakerjaan, 2023) Cara untuk memperoleh kompetensi ini dilakukan dengan menekuni pendidikan dan pelatihan desain komunikasi visual, baik melalui lembaga formal maupun informal. Pendidikan dan pelatihan desain komunikasi visual berisi seputar dasar-dasar pengetahuan mengenai warna, ilustrasi, fotografi, penataan elemen-elemen desain dan sebagainya (Kementerian Ketenagakerjaan, 2023). Bila merujuk pada kemampuan tersebut, tentu seseorang yang menjunjung moral harus mendalami berbagai dasar pengetahuan tersebut.

Syarat-syarat kebaikan eudamonisme ada dua, yaitu: proses yang baik dan hasil yang baik. Oleh karena itu, untuk mencapai eudemonisme adalah perlu adanya kebajikan karakter dan intelektual secara terus menerus. (Heinaman, 1993: 44) Penggunaan *generative AI* maka tidak bisa dinyatakan sebagai jalan menjadi desainer komunikasi visual yang baik dari kaca mata eudemonisme apabila dilakukan untuk jalan pintas. Misalnya dalam kasus teman desainer dan studio desain yang merasa bertentangan saat menggunakan *generative AI* untuk pengerjaan proyek desain. Hal ini dapat dimaklumi karena menurut eudemonisme Aristoteles, penggunaan *generative AI* bukan merupakan proses kerja yang baik. Meski demikian, hasil *generative AI* hanya digunakan sebagai referensi dan tidak menjadi hasil akhir desain. Proses kerja yang tidak baik secara rasional menghasilkan hasil yang secara moral tidak baik. Oleh karena itu, penggunaan *generative AI* tidak dibenarkan dalam prinsip eudemonisme.

Prinsip utilitarianisme bisa melihat penggunaan *generative AI* dari dua sisi. Sisi yang pertama, sisi yang baik, yaitu penggunaan *generative AI* sebatas untuk kesenangan visual, mampu menyenangkan orang lain, mendapatkan gambar sesuai kehendak. Di sisi yang lain, penggunaan *generative AI* juga dapat merugikan orang lain, karena menimbulkan pelanggaran privasi, bias dan diskriminasi, pelecehan dan sebagainya (Bender et al., 2021: 617-618; Chen et al., 2023; Electronic Privacy Information Center, 2023: 1-40). Utilitarianisme dapat menimbang etis maupun tidaknya penggunaan *generative AI* dengan membandingkan jumlah manfaat dan mudaratnya. Bila jumlah manfaatnya lebih banyak, maka penggunaan *generative AI* bersifat etis dan berlaku sebaliknya. Namun, hal yang perlu dikritisi adalah jumlah manfaat dan mudarat ini utilitarianisme ini sangat bergantung pada konteks yang dialami. Bila menggunakan *generative AI* untuk kepentingan pribadi atau antar individu maka prinsip utilitarianisme dapat bersifat etis. Seperti yang telah kita ketahui, *generative AI* dapat mempercepat proses kerja desain, menjadi

hiburan dan menjadi referensi dalam melakukan kerja desain. Namun, bila melihat penggunaan *generative AI* dalam perspektif lebih luas—melihat dan mengawasi proses dari hulu ke hilir dalam kerja desain dan menimbang apa saja hasil dan konsekuensi dari penggunaan *generative AI*—maka penggunaan *generative AI* bisa terlihat tidak etis. Tanpa konteks lebih luas, prinsip utilitarianisme tidak dapat melihat dampak buruk *generative AI* untuk kepentingan bersama.

Perspektif deontologi mengukur kebaikan dari adanya nilai moral (*maxim*) yang berlaku di masyarakat. Nilai moral memiliki ukuran universal dan rasional, sehingga tidak bisa dilanggar oleh individu. Dari segi deontologi, penggunaan *generative AI* hanya bisa dilihat dari nilai moral yang berlaku di masyarakat. Secara umum, penggunaan *generative AI* disambut baik oleh masyarakat Indonesia (Fatkhudin et al., 2024: 503; Fitriani, 2023: 8; Syafira, 2023: 109; Yusuf & Masripah, 2023: 63). Selama penggunaan *generative AI* tidak melanggar ranah hukum dan norma, maka penggunaan *generative AI* akan baik. Meski demikian, penilaian ini terjadi karena pendapat masyarakat yang menganggap *generative AI* merupakan inovasi teknologi terkini, belum adanya hukum yang melarang penggunaan *generative AI* dan dampak tak terlihat seperti kerusakan alam, pelanggaran privasi cenderung tak terlihat. Di sisi lain, penggunaan *generative AI* bisa saja etis karena tidak menggunakan manusia sebagai sarana untuk mencapai tujuan akhir. Perspektif deontologi menekankan bahwa manusia sebaiknya tidak menjadi alat, namun sesama yang rasional dan merdeka. Perspektif deontologi tidak hanya menuntut diri sendiri untuk melakukan tindakan yang baik, namun juga menuntut orang lain untuk melakukan hal yang serupa (Kant, 1998: 45-46). Oleh karena itu, dari kacamata deontologi seharusnya penggunaan *generative AI* tidak bisa dikatakan curang apabila semua orang melakukan hal tersebut dan menjadi sebuah proses yang sah untuk dilaksanakan. Namun inilah letak kelemahan perspektif deontologi. Bila seseorang melaksanakan kewajiban dan mencapai tujuan akhir dengan cara yang tidak etis namun tidak melanggar hukum, maka tetap dikatakan etis dalam perspektif deontologi. Maka, perspektif deontologi juga sulit dalam melihat relasi kuasa yang hidup di masyarakat. Contoh kasusnya adalah bias dan diskriminasi. Penggunaan *generative AI* yang menyebabkan bias dan diskriminasi umumnya terjadi karena adanya relasi kuasa yang tidak adil, bersumber dari minimnya data yang diproses dalam suatu program *generative AI*. Ketidakmampuan ini tentu akan menimbulkan masalah baru, meski seseorang sudah menyelesaikan kewajibannya dalam menghasilkan produk *generative AI* atau menyelesaikan pekerjaan.

## SIMPULAN

Penggunaan *generative AI* dalam ranah etika profesi kerja desain masih menjadi perdebatan. Ada yang memperbolehkan penggunaan *generative AI*, namun ada juga yang menentang. Pihak asosiasi desain seperti AIDIA memperbolehkan penggunaan *generative AI* sebagai cara untuk memperdalam proses desain. Namun, ambivalensi muncul dari diri desainer ketika dihadapkan dalam penggunaan *generative AI*. Ada yang merasa curang ketika menggunakan *generative AI*. Melalui penelitian ini, peneliti memperdalam etis tidaknya *generative AI* dengan melihat persoalan sosial budaya dan filsafat moral dalam konteks Indonesia.

*Generative AI* dalam ranah filsafat moral hanya etis bila dilakukan untuk pribadi dan bukan sebagai produk hasil akhir, namun bila dilakukan untuk masyarakat menjadi tidak etis. Tantangan dan dampak penggunaan *generative AI* yang luas tidak disarankan digunakan dalam konteks bermasyarakat, baik kepentingan komersial maupun non-komersial. Dampak *generative AI* sudah dirasakan oleh masyarakat, mulai dari persoalan privasi, diskriminasi, dan minimnya transparansi. Dampak-dampak ini sebenarnya bukan hal yang baru bila melihat ranah etika profesi. Dampak seperti bias dan diskriminasi dan persoalan lingkungan seharusnya sudah menjadi perhatian bagi seorang desainer komunikasi visual. Bila dibiarkan, kekhawatiran seperti insensitivitas terhadap budaya, jawasentrisme, eksploitasi lingkungan dan ketenagakerjaan akan semakin meningkat dan membahayakan. Oleh karena itu, penggunaan *generative AI* sepatutnya dibatasi dan diregulasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- ADGI, ADPII, AIDIA, HDII, & HDML. (2019). *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Badan Ekonomi Kreatif.
- Asosiasi Desain Grafis Indonesia. (n.d.). *Kode Etik Profesional Desainer Grafis*.
- Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the dangers of stochastic parrots: Can language models be too big?. *FAccT 2021 - Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 610–623. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>
- Bertens, K. (2013). *Etika*. Kanisius.
- Chen, C., Fu, J., & Lyu, L. (2023). *A Pathway Towards Responsible AI Generated Content*. <http://arxiv.org/abs/2303.01325>
- Electronic Privacy Information Center. (2023). *Generating Harms: Generative AI's Impact & Paths Forward*. (I).
- Fatkhudin, A., Adi Artanto, F., Abiyu Safli, N., & Wibowo, D. (2024). Decision Tree Berbasis SMOTE dalam Analisis Sentimen Penggunaan Artificial Intelligence untuk Skripsi. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(2). <https://doi.org/10.33395/remik.v8i2.13531>
- Fitriani, R. (2023). Dampak Artificial Intelligence pada Ekspresi Seni Lokal di Provinsi Jambi: Studi Deskriptif Kualitatif tentang Persepsi Para Pelaku Seni. In *Direktori Analisis Strategi dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Given, L. M. (2008). *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. SAGE Publications.
- Gunawan, B. (2023). Hidup Bahagia?-Etika Epikuros. *Jurnal Dekonstruksi*, 09(03), 61–68.
- Heinaman, R. (1993). Rationality. *Phronesis*, XXXVIII.
- Ho, K. K. (2024, January 2). Database of 16,000 Artists Used to Train Midjourney AI, Including 6-Year-Old Child, Garners Criticism. *ART News*.
- Huang, C., Zhang, Z., Mao, B., & Yao, X. (2023). An Overview of Artificial Intelligence Ethics. *IEEE Transactions on Artificial Intelligence*, 4(4), 799–819. <https://doi.org/10.1109/TAI.2022.3194503>
- Jiang, H. H., Brown, L., Cheng, J., Khan, M., Gupta, A., Workman, D., Hanna, A., Flowers, J., Gebru, T., & Artist, A. (2023). AI Art and its Impact on Artists. *AIES 2023 - Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 363–374. <https://doi.org/10.1145/3600211.3604681>
- Kant, I. (1998). *Groundwork of the Metaphysics of Morals* (K. Ameriks & D. M. Clarke, Eds.; M. Gregor, Trans.; 11th ed.). Cambridge University Press.
- Know Your Meme. (2024, October 8). *Cheeseball the Wizard Cat | Know Your Meme*. Know Your Meme.
- @kurecchi12\_. (n.d.). *x.com*. [https://x.com/kurecchi12\\_/status/1742768390866186362](https://x.com/kurecchi12_/status/1742768390866186362)
- Li, P., Yang, J., Islam, M. A., & Ren, S. (2023). *Making AI Less "Thirsty": Uncovering and Addressing the Secret Water Footprint of AI Models*. <http://arxiv.org/abs/2304.03271>
- Mazzucato, M. (2024, May 30). *The ugly truth behind ChatGPT: AI is guzzling resources at planet-eating rates*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/article/2024/may/30/ugly-truth-ai-chatgpt-guzzling-resources-environment>
- McKenzie, T. (2024, March 7). *Midjourney Accuses Stability AI of Image Theft, Bans Its Employees*. 80LV.
- Keputusan Menteri Ketenagakerjaan no 126 tahun 2023 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Profesional, Ilmiah, Dan Teknis Golongan Pokok Jasa Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis Dan Desain Komunikasi Visual* (2023).
- @PTSDsurvivor18. (2024). *x.com*. In *x.com*. <https://x.com/PTSDsurvivor18/status/1852865358040068334>
- Roochnik, D. (2024). *The Pleasure of Presence: Aristippus' Ironic Hedonism*: Vol. XXXIX.

- Snaith, B. (2023, January 16). *Data centres, cloud infrastructures and the tangibility of internet power*. Open Data Institute. <https://theodi.org/news-and-events/blog/data-centres-cloud-infrastructures-and-the-tangibility-of-internet-power/#:~:text=And%20not%20just%20power%2C%20data,human%20rights%20and%20labour%20abuses>.
- Syafira, F. (2023). *Analisis Sentimen Dampak Perkembangan Artificial Intelligence (AI) Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Metode Support Vector Machine dan Lexicon Based*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- UN Environment Programme. (2024, September 21). *AI has an environmental problem. Here's what the world can do about that*. UN Environment Programme. <https://www.unep.org/news-and-stories/story/ai-has-environmental-problem-heres-what-world-can-do-about>
- Yusuf, L., & Masripah, S. (2023). *SENTIMEN ANALISIS CHATGPT DENGAN ALGORITMA NAÏVE BAYES DAN OPTIMASI PSO*. INTI Nusa Mandiri, 18(1), 59–64. <https://doi.org/10.33480/inti.v18i1.4230>