

DAMPAK SOSIAL DARI PENYALAHGUNAAN TEKNOLOGI GENERATED IMAGE DI MEDIA SOSIAL

Aisya Candra Ashiyam^{1*}, Dea Ayu Nurul Qulbi², Dini Septiana³, Day Ramadhani Amir⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro Jl. Panglima Polim No.46
Bojonegoro

¹E-mail: aisyacandra10@gmail.com, Telp: +6288901131945

²E-mail: deaayunur23@gmail.com, Telp: +6285708879165

³E-mail: septianadini391@gmail.com, Telp: +6288802660108

⁴E-mail: day.ramadhani@ikippgribojonegoro.ac.id, Telp: +6282242070402

Abstrak

Perkembangan Teknologi kecerdasan buatan (AI) yang pesat telah banyak membantu berbagai pekerjaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah kemampuan untuk menghasilkan gambar digital atau *Generated image* yang tampak realistis. Namun, kemudahan ini juga membawa resiko, terutama ketika teknologi ini disalah gunakan di media sosial. Penyalahgunaan *Generated image* dapat menimbulkan dampak sosial yang signifikan dan kompleks. Di satu sisi teknologi ini membuka peluang kreatifitas dan inovasi. Artikel ini membahas dampak sosial dari penyalahgunaan *Generated image*, termasuk manipulasi foto untuk menyebarkan berita palsu atau propaganda, penyebaran konten palsu dengan tujuan penipuan atau pencemaran nama baik, penyalahgunaan untuk *cyberbullying* atau *doxing*, eksploitasi visual palsu dalam pornografi non-konsensual (*revenge porn*, *deepfake porn*, dll), penipuan identitas (*scam*, penipuan asmara, dll), penyalahgunaan ini memicu keresahan sosial yang serius dan mengaburkan batas antara realitas dan rekayasa digital. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan literasi digital, regulasi yang ketat, teknologi pendeteksi gambar palsu, serta etika dalam pengembangan dan penggunaan teknologi. Penanganan yang holistik dan kolaboratif menjadi kunci untuk meminimalkan dampak negatif sambil tetap memanfaatkan potensinya secara positif.

Kata kunci: Generated Image_1, Kecerdasan Buatan_2, Media Sosial_3, Penyalahgunaan Teknologi_4

Abstract

The rapid development of artificial intelligence (AI) technology has greatly assisted various human tasks in various aspects of life, one of which is the ability to produce realistic digital images or Generated images. However, this convenience also carries risks, especially when this technology is misused on social media. Misuse of Generated images can have significant and complex social impacts. On the one hand, this technology opens up opportunities for creativity and innovation. This article discusses the social impacts of misuse of Generated images, including photo manipulation to spread fake news or propaganda, the spread of fake content for the purpose of fraud or defamation, misuse for cyberbullying or doxing, exploitation of fake visuals in non-consensual pornography (revenge porn, deepfake porn, etc.), identity fraud (scam, romance fraud, etc.), this misuse triggers serious social unrest and blurs the boundaries between reality and digital engineering. To overcome these problems, digital literacy, strict regulations, fake image detection technology, and ethics in the development and use of technology are needed. Holistic and collaborative handling is the key to minimizing negative impacts while still utilizing its potential positively.

Keyword: Generate Image_1, Artificial Intelligence_2, Social Media_3, Misuse of Technology_4

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital khususnya kecerdasan buatan Artificial Intelligence (AI), telah membawa perubahan besar dalam cara manusia menciptakan dan menyebarkan informasi visual.

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* yang merupakan bagian dari sistem komputer berperan mendorong mesin (komputer) agar dapat melakukan pekerjaan sebaik mungkin sebagaimana kecerdasan manusia (Hendra Jaya, dkk, 2018). Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah teknologi *generated image*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan gambar secara otomatis melalui algoritma AI. Teknologi ini mampu menciptakan visual yang menyerupai kenyataan dengan tingkat akurasi yang sangat tinggi, sehingga sulit dibedakan dari gambar asli.

Di tengah meningkatnya penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi dan berbagi informasi, *generated image* mulai dimanfaatkan secara luas. Namun, di balik potensi kreatif dan artistik yang ditawarkan, teknologi ini juga menimbulkan risiko serius ketika disalahgunakan. Gambar buatan dapat dijadikan alat untuk menyebarkan hoaks, merusak reputasi individu, menghasut kebencian, atau menyesatkan opini publik. Banyak seniman berbondong-bondong memboikot salah satu akun medsos yang menjiplak karya mereka tanpa izin. Karya-karya yang diambil tanpa izin ini digunakan mesin AI untuk berlatih. Bukan hanya menjiplak karya, bahkan teknologi *generated image* ini kerap digunakan untuk membuat gambar-gambar yang tidak pantas. *Generated Image* dengan potensi seperti itu lama-lama bisa merenggut lapangan pekerjaan para seniman, keamanan nasional, dan kekayaan intelektual, meskipun dibuat oleh tangan yang tidak mahir menggambar sekalipun.

Fenomena ini memperkuat urgensi untuk memahami dampak sosial dari penyalahgunaan *generated image*, terutama dalam konteks kehidupan bermasyarakat yang semakin terhubung secara digital. Pendahuluan ini menjadi landasan untuk mengkaji bagaimana penyalahgunaan teknologi ini memengaruhi dinamika sosial, serta mengapa literasi digital, regulasi hukum, dan etika teknologi menjadi aspek penting dalam menghadapi tantangan ini.

METODE

Metode penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi Pustaka (*literature review*). Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, artikel berita, publikasi akademik yang terkait teknologi *generated image* dan media sosial. Pendekatan ini juga bertujuan untuk menyajikan deskripsi dan analisis yang mendetail mengenai pengalaman (Creswell & Creswell, 2018). Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin memberikan pemahaman tentang penyalahgunaan *Generated Image* untuk konten merugikan serta solusi yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatifnya. Teknik analisis isi terhadap berbagai kasus dan fenomena aktual guna mengidentifikasi pola dampak sosial, baik positif maupun negatif. Pendekatan ini di ambil karena menggambarkan secara menyeluruh dinamika sosial yang muncul akibat penyalahgunaan teknologi tersebut. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah memberikan penjelasan terkait peran *generated image* dalam penyebaran konten merugikan sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pihak yang dirugikan terkait fenomena kejahatan siber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak dahulu gambar dan grafik merupakan alat komunikasi bagi artistiknya, untuk di era ini komunikasi utamanya berlangsung di dunia maya. Namun, tidak semua orang menguasai kemampuan dalam berseni gambar maupun mengakses program pada perangkat lunak untuk membuat gambar, sehingga dengan eksistensi *Artificial Intelligence* inilah yang kemudian mempermudah manusia yang ingin belajar menggambar ataupun yang tidak memiliki teknik dan keterampilan menggambar untuk dapat membuat karya seni rupa gambar hanya dengan membuat perintah di platform AI khusus untuk membuat gambar. *Generated Image* sebagai jenis teknologi kecerdasan buatan untuk membuat gambar menjadi begitu populer dalam beberapa tahun ke belakang karena akses penggunaannya yang terbilang praktis dan mudah dalam membuat karya seni gambar digital (Cheryl Gilliver, 2023). *Generated image* adalah perangkat berbasis kecerdasan

buatan yang menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks. Perkembangan teknologi generated image berbasis kecerdasan buatan telah menciptakan berbagai peluang dalam bidang visual dan komunikasi digital, itupun jika dipergunakan sebagaimana mestinya.

Belakangan ini ramai sekali diperbincangkan masalah penggunaan generated image, mulai dari penjiplakan karya hingga pengeditan gambar yang tidak pantas, itu bisa menggeser eksistensi seorang seniman jika dibiarkan terus-menerus dan angka kasus kriminal akan ada dipuncaknya.. Tidak hanya itu, penyalahgunaan generated image juga bisa merusak reputasi individu, berita hoaks dimana-mana hingga menyesatkan opini publik. Kasus penyalahgunaan Generated image bukan hanya sekedar masalah teknologi, tetapi juga isu sosial, politik, dan etika yang perlu ditangani lintas sektor. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut mengenai Generated Image:

A. Jenis-jenis Teknologi Generated Image

Generated Image juga mempunyai beberapa jenis tergantung fungsi kegunaannya yang dapat membantu meringankan tugas seseorang dengan efisien. Generated Image jika digunakan dengan baik dan benar maka hasilnya pun tidak akan merugikan pihak manapun, seperti halnya teknologi deepfake, jika digunakan hanya sebatas konten hiburan maka tidak akan menimbulkan masalah apapun, faceswapping jika animasinya tidak menjiplak karya seseorang juga bukan masalah

1. Deepfake

Teknologi/media sintetis yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk memanipulasi foto, video, atau audio sehingga tampak seperti orang yang berbeda. Teknologi ini sangat terkenal di media sosial, namun sering kali teknologi ini digunakan untuk mengedit foto/video/audio yang tidak pantas.

2. Face Swapping

Filter wajah yang ada di media sosial, teknologi ini mengubah wajah dengan animasi lucu atau mempercantik wajah agar terlihat sempurna di media sosial. Jika filter ini tidak menggunakan jenis animasi milik orang maka tidak akan masalah. Sebuah animasi juga memiliki hak ciptanya, jika dijiplak seenaknya maka seniman yang punya hak cipta akan dirugikan.

3. Generative Adversarial Networks (GAN)

Sebuah arsitektur deep learning, Arsitektur ini melatih dua jaringan neural untuk saling bersaing agar dapat menghasilkan data baru yang lebih autentik dari set data pelatihan yang diberikan. Jaringan pertama menghasilkan data baru dengan mengambil sampel data input dan memodifikasinya semaksimal mungkin. Di sisi lain, jaringan kedua mencoba memprediksi apakah output data yang dihasilkan termasuk dalam set data asli.

B. Dampak Sosial

Meskipun *generated image* memiliki banyak jenis sesuai kegunaannya, ternyata generated image juga menyimpan banyak dampak positif dan negatif untuk penggunaannya.

1. Dampak Positif

a. Kreatifitas dan Edukasi

Teknologi ini digunakan dalam Pendidikan, seni, dan desain untuk membantu visualisasi ide. Peserta didik lebih suka pembelajaran yang ada unsur gambarnya apalagi untuk sekolah dasar

b. Pengembangan Teknologi Inklusif

Generated image dapat digunakan untuk membantu undividu dengan disabilitas atau keterbatasan akses visual.

c. Inovasi di Industri kreatif dan periklanan

Banyak pelaku industri menggunakan gambar buatan untuk menghemat biaya produksi konten visual yang unik dan inovatif.

2. Dampak Negatif

-
- a. Penyebaran Disinformasi dan Hoaks
Gambar yang direkayasa secara realistis dapat digunakan untuk menyebarkan informasi palsu, membentuk opini publik yang salah.
 - b. Perusakan Reputasi dan Privasi
Teknologi ini telah disalahgunakan untuk membuat deepfake, yaitu manipulasi wajah atau tubuh seseorang dalam konten yang tidak senonoh atau menyesatkan.
 - c. Manipulasi Konsumen dan Penipuan Digital
Generated image dimanfaatkan dalam iklan palsu, testimoni palsu, dan produk fiktif, dan dapat menipu konsumen dan menurunkannya kepercayaan terhadap platform digital.

C. Tantangan Dalam Menghadapi Penyalahgunaan

Sulitnya membedakan antara gambar asli dan buatan, kurangnya literasi digital masyarakat, cepatnya penyebaran konten di media sosial, minimnya regulasi dan penegakan hukum yang relevan di berbagai negara. Seperti itulah tantangan dalam menghadapi penyalahgunaan generated image, gambar yang terlalu realistis membuat kita sulit membedakan mana yang asli dan mana yang buatan AI. Masalah ini diperparah dengan rendahnya literasi digital di kalangan masyarakat. Banyak orang belum memiliki kemampuan dan pengetahuan yang cukup untuk mengenali ciri-ciri konten yang dibuat AI, termasuk manipulasi gambar dan video.

Di sisi lain, media sosial merupakan alat utama yang digunakan sebagai media penyebaran konten-konten tersebut. Dalam hitungan detik konten-konten yang dibuat tidak pantas itu bisa tersebar luas tanpa proses verifikasi yang memadai. Keakuratan informasi sangat perlu dipertanyakan, karena hal tersebut dapat memicu kesalahpahaman bahkan konflik.

Selain itu, penyalahgunaan teknologi juga berdampak pada kesehatan mental. Banyak pengguna yang terjebak dalam standar hidup tidak realistis akibat konten yang digenerate secara artifisial, seperti wajah sempurna hasil filter AI atau gaya hidup mewah yang dimanipulasi. Hal ini menimbulkan rasa tidak percaya diri, kecemasan sosial, bahkan depresi, terutama di kalangan remaja.

Tidak kalah serius, penyalahgunaan teknologi di media sosial memunculkan ancaman terhadap privasi dan keamanan data. Bot dan algoritma canggih dapat merekam, melacak, dan mengeksploitasi informasi pribadi untuk tujuan komersial atau manipulatif. Masyarakat menjadi objek pengawasan dan manipulasi perilaku tanpa disadari. Secara keseluruhan, teknologi yang seharusnya menjadi alat pemberdayaan justru dapat menjadi bumerang ketika disalahgunakan.

Oleh karena itu, dibutuhkan kesadaran kolektif, literasi digital yang kuat, serta regulasi yang tepat guna melindungi masyarakat dari dampak negatif penyalahgunaan teknologi di media sosial. Masa kini menunjukkan bahwa teknologi *generated* yang canggih bisa membawa manfaat luar biasa, namun penyalahgunaannya membawa konsekuensi sosial yang serius. Literasi digital, etika penggunaan AI, dan kebijakan perlindungan informasi harus ditingkatkan agar media sosial tetap menjadi ruang aman dan bermanfaat bagi semua.

Namun, regulasi dan penegakan hukum mengenai penyalahgunaan teknologi digital masih sangat minim di banyak negara. Lemahnya pengawasan membuat para pelaku penyebar informasi palsu sulit untuk ditindak tegas. Namun untungnya masih ada beberapa masyarakat yang berani speak up mengenai penyalahgunaan teknologi ini, dengan adanya satu oknum yang berani berbicara diharapkan bisa membuka kesadaran masyarakat yang lain.

D. Upaya Penanggulangan

Menyikapi permasalahan mengenai penyalahgunaan generated image, beberapa upaya sudah mulai diterapkan. Salah satu Langkah penting adalah pengembangan teknologi pendeteksi gambar palsu. Teknologi ini didukung oleh kecerdasan buatan dan pemrosesan citra digital, mampu menganalisis keaslian sebuah gambar dan mengidentifikasi jejak manipulasi, sehingga dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menyaring informasi visual.

Namun, teknologi saja tidak cukup. Literasi digital juga sangat diperlukan guna meningkatkan kesadaran akan bersosial media. Masyarakat perlu dibekali pemahaman tentang cara mengenali konten palsu, menjaga jejak digital, serta bersikap kritis terhadap informasi yang diterima dan dibagikan. Upaya edukasi ini sangat penting untuk langkah awal menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan bertanggung jawab.

Media sosial yang merupakan alat utama yang digunakan sebagai media penyebaran konten-konten juga memiliki peran penting. Diharapkan media sosial mampu menyaring, menandai, dan bahkan membatasi penyebaran konten palsu secara proaktif. Beberapa media sosial telah mulai menggunakan sistem verifikasi dan pelabelan konten, namun peran ini harus terus ditingkatkan dan disertai dengan transparansi dalam penerapannya.

Selain itu, regulasi hukum yang menangani media digital harus ditingkatkan lagi. Tanpa hukum juga, potensi penyalahgunaan teknologi akan semakin menyebar. Tindakan dari pihak berwajib sangat diperlukan dalam hal ini, karena sudah menjadi tupoksi mereka melindungi dan mengayomi masyarakat. Pemerintah juga perlu merumuskan kebijakan yang tidak hanya melindungi masyarakat dari informasi menyesatkan, namun juga mendukung inovasi teknologi yang bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa poin penting yang dapat diambil:

1. Generated image adalah perangkat berbasis kecerdasan buatan yang menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks. Generated image memiliki beberapa jenis seperti Deepfake, Face Swapping, dan GAN.
2. Dampak Positif
 1. Kreatifitas dan Edukasi
 2. Pengembangan Teknologi Inklusif
 3. Inovasi di Industri kreatif dan periklanan
3. Dampak Negatif
 1. Penyebaran Disinformasi dan Hoaks
 2. Perusakan Reputasi dan Privasi
 3. Manipulasi Konsumen dan Penipuan Digital
4. Tantangan dalam Menghadapi Penyalahgunaan
 1. Sulitnya membedakan antara gambar asli dan buatan.
 2. Kurangnya literasi digital masyarakat.
 3. Cepatnya penyebaran konten di media sosial.
 4. Minimnya regulasi dan penegakan hukum yang relevan di berbagai negara.
5. Upaya Penanggulangan
 1. Pengembangan teknologi pendeteksi gambar palsu.
 2. Literasi digital dan edukasi masyarakat tentang digital hygiene.
 3. Peran media sosial dalam menyaring dan menandai konten palsu.
 4. Urgensi regulasi hukum dan kebijakan publik terkait penggunaan AI dan media.

SARAN

Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk meminimalisasi dampak negatif dari penyalahgunaan generated image adalah:

1. Meningkatkan Literasi Digital: Masyarakat harus diberdayakan agar mampu mengenali konten palsu dan memahami konsekuensi penyebarannya.
2. Penguatan Regulasi dan Kebijakan Teknologi: Pemerintah perlu menyusun dan menegakkan undang-undang yang mengatur penggunaan AI dan perlindungan data visual.
3. Kolaborasi Multisektor: Kerja sama antara pengembang teknologi, pemerintah, akademisi, dan masyarakat sipil sangat penting untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan aman.

DAFTAR PUSTAKA

- Chesney, R., & Citron, D. (2019). Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security. *California Law Review*.
- West, S. M., Whittaker, M., & Crawford, K. (2019). Discriminating Systems: Gender, Race, and Power in AI. AI Now Institute.
- Tandoc Jr, E. C., Lim, Z. W., & Ling, R. (2018). Defining "Fake News". *Digital Journalism*, 6(2), 137–153.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making. Council of Europe Report.
- Kominfo. (2023). Pedoman Etika Penggunaan Teknologi Digital. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Aulia, Luki. 2023. Gambar Buatan Teknologi AI Kian Meresahkan. <https://www.kompas.id/baca/internasional/2023/09/29/gambar-buatan-teknologi-ai-kian-meresahkan>, diakses pada tanggal 19 Mei 2025
- Ramli, A. M. (2025). AI Ghibli dan Pelindung Hak Cipta Seniman. <https://www.kompas.com/tren/read/2025/04/06/074618665/ai-ghibli-dan-pelindungan-hak-cipta-seniman>, diakses pada tanggal 19 Mei 2025
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design*. SAGE Publications, Incorporated.
- Harun, F., A., & Nurhadiyanto, L. (2024). Rekayasa Konten Pornografi Berbasis AI Image Generator dalam Perspektif Space Transition Theory. *Ranah Research*, 3 (6), 408-418.
- Hakim, A. R. & Suryani, A. N. (2024). Tinjauan Hukum Komersialisasi Karya Hak Cipta Hasil Artificial Intelligence (AI) Image Generator di Indonesia. *Journal Pedia*, 3 (6), 16-31