

Deepfake, Tantangan Baru Untuk Netizen

Deepfake, a New Challenge for Netizen

Itsna Hidayatul Khusna
Sri Pangestuti
Prodi Ilmu Komunikasi
Universitas Jenderal Soedirman
Alamat: Jl. Prof. Dr. H. Bunyamin 993, Purwokerto, Indonesia
itsnahidayatul@unsoed.ac.id

Abstract

Deepfake is a technique for human image synthesis based on artificial intelligence. It is used to combine and superimpose existing images and videos onto source images or videos using a machine learning technique known as generative adversarial network (GAN). This article explained why deepfake can become a new challenge for netizen. The purpose in this research is understanding the new challenge for netizen, and the transition of information and communication technology become everybody awareness, so that they can respond wisely. For answering the question in this article, researcher use literature study that use articles from several source. This research resulted some issues (1) deepfake can be a challenge for netizen because deepfake can spread hatred, (2) deepfake become propaganda tool, and (3) become political tool. Because of those issues, netizen should have good emotional quotient (EQ) when they became internet user.

Keywords: Deepfake, Netizen, Emotional Quotient

Abstrak

Deepfake merupakan teknik sintesis citra manusia yang berdasarkan pada kecerdasan buatan/ AI. Ini digunakan untuk menggabungkan serta menempatkan gambar dan video yang ada ke sumber gambar atau video menggunakan teknik mesin belajar yang dikenal sebagai jaringan generatif adversarial (GAN). Dalam tulisan ini dijelaskan mengapa *deepfake* bisa menjadi tantangan baru bagi netizen. Tujuannya adalah untuk mengetahui tantangan baru netizen, serta agar kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi menjadi perhatian khusus bagi semua kalangan, sehingga semua bisa menyikapinya dengan bijaksana. Untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian, penulis menggunakan metode literatur yang bersumber dari beberapa sumber tulisan artikel. Dari studi literatur tersebut didapatkan hasil bahwa (1) *deepfake* bisa menjadi tantangan bagi netizen karena *deepfake* bisa menyebarluaskan kebencian, (2) menjadi alat propaganda, dan (3) alat politik. Karena itu netizen dituntut untuk mempunyai kecerdasan emosional (EQ) yang baik saat menjadi pengguna internet.

Kata Kunci: *Deepfake*, Netizen, Kecerdasan Emosional

I. PENDAHULUAN

Kemunculan video Mark Zuckerberg pada Juni 2019 yang mengatakan tentang kekuasaan Facebook yang sempat viral di Instagram ternyata adalah video editan. Dalam videonya Mark Zuckerberg mengatakan tentang kekuasaannya mengontrol semua data yang ada di Facebook. Tentu saja kata-kata yang ada di dalam video tersebut keseluruhannya adalah editan. Video tersebut digubah dari video asli Zuckerberg di September 2017 tentang interfensi Facebook dalam pemilihan di Rusia. Selain Mark Zuckerberg sebelumnya, Donald Trump juga pernah muncul dalam sebuah video dalam sebuah kampanye sosial yang muncul di Belgia di mana dalam video tersebut Trump berbicara mengenai perubahan iklim. Tentu saja setelah muncul video tersebut banyak tanggapan beragam salah satunya adalah tentang kritikan bahwa seharusnya Trump bercermin pada negaranya. Tentu saja kritikan tersebut salah alamat, karena Trump tidak pernah mengatakan hal tersebut. Video tersebut memang sengaja dibuat oleh partai politik Belgia, Sosialistische Partij Anders, dengan maksud untuk mendapat perhatian dari masyarakat.

Kita sudah sangat direpotkan oleh kemunculan informasi *hoax* dan *fake news*. Bersama-sama kita bisa melihat dampak penyebaran informasi *hoax* dan *fake news* tersebut. Tidak sedikit dari kita yang termakan oleh informasi-informasi tidak benar tersebut. Kehadiran *deepfake* ini akan memberi warna lain di tengah-tengah banjir informasi *hoax* dan *fake news*. *Deepfake*

merupakan teknologi yang tergolong baru yang aplikasinya sekarang bisa diunduh dengan gratis. Itu adalah hasil dari kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI). Siapa pun saat ini, bisa mengakses aplikasi ini dan membuat video editan sesuai dengan yang mereka inginkan. Ini sekaligus menjadi tantangan baru bagi netizen dalam menyikapi video-video palsu tersebut. Hal ini patut menjadi perhatian bagi semua pihak, tidak hanya netizen, tetapi juga regulator dan penyedia layanan media sosial. Karena kemunculannya bisa menimbulkan disinformasi yang mempunyai efek buruk bagi iklim demokrasi. Teknologi ini semakin membuat kita tidak bisa menebak apa yang akan terjadi di depan, semua serba tidak pasti. Maka dari itu lah, usaha untuk menjelaskan *deepfake* dalam artikel ini muncul.

Berkaca dari masifnya penyebaran informasi *hoax* yang mengakibatkan perpecahan dan penyebaran kebencian di masyarakat, maka penelitian ini hadir. Dalam tulisan ini akan dijelaskan bagaimana *deepfake* menjadi sebuah tantangan baru bagi netizen. Bagaimana menyikapi *deepfake*, dan apa yang harus dilakukan netizen terhadap teknologi ini. Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, penelitian ini hendak menjawab pertanyaan, bagaimana *deepfake* menjadi tantangan baru bagi netizen? Tantangan apa saja yang mungkin hadir?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tantangan baru apa saja yang bisa didapat oleh netizen di era media sosial saat ini dengan adanya *deepfake*. Tujuan kedua adalah untuk memberikan

pemahaman mengenai risiko yang bisa ditimbulkan dari pembuatan video *deepfake*. Terakhir, agar kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi menjadi perhatian khusus bagi semua kalangan, sehingga semua bisa menyikapinya dengan bijaksana.

Semakin berkembangnya teknologi ke era baru yang lebih canggih, menuntut penggunaannya untuk tidak hanya cakap dalam penguasaan teknologi tetapi juga pandai menyikapi berbagai isu yang berkembang seiring dengan kemajuan tersebut. Kecanggihan kecerdasan buatan/artificial intelligence (AI) memberi banyak kemudahan bagi kehidupan, keunggulan dari AI bahkan sampai bisa mengganti pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.

Lahirnya teknologi AI tidak lepas dari peran Alan Turing. Alan Turing merupakan matematikawan dari Inggris yang mengusulkan adanya pengujian untuk melihat bisa tidaknya mesin dikatakan cerdas. Hasil pengujian tersebut dikenal dengan Turing Test. Kecerdasan buatan atau AI itu sendiri dimunculkan oleh seorang profesor dari Massachusetts Institute of Technology yang bernama John McCarthy pada tahun 1956 pada Dartmouth Conference yang dihadiri oleh para peneliti AI (Wijaya, 2013). Pada konferensi tersebut didefinisikan tujuan utama dari kecerdasan buatan, yaitu mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan kelakuan manusia tersebut.

Saat ini teknologi AI sudah tertanam dalam berbagai alat virtual rumah tangga, chatbot digital ponsel, alat transportasi, dan salah satu contoh yang terbaru dari pemanfaatan teknologi AI adalah *deepfake*. *Deepfake* merupakan teknik sintesis citra manusia yang berdasarkan pada kecerdasan buatan/AI. Ini digunakan untuk menggabungkan serta menempatkan gambar dan video yang ada ke sumber gambar atau video menggunakan teknik mesin belajar yang dikenal sebagai jaringan generatif adversarial (generative adversarial network) atau GAN (<https://www.theguardian.com/technology/2018/nov/12/deep-fakes-fake-news-truth>). GAN ditemukan oleh Ian Goodfellow pada tahun 2014 sebagai jalan untuk menghasilkan data baru dari data yang telah ada secara algoritma. GAN memungkinkan digunakan untuk menghasilkan audio baru dari audio yang telah ada, atau teks yang baru dari teks yang pernah ada, ini merupakan sebuah teknologi yang multiguna.

Nama *deepfake* sendiri baru dipopulerkan di tahun 2017, berawal dari pengguna Reddit mengunggah video porno hasil editan. Pengguna Reddit ini mengembangkan GAN menggunakan TensorFlow sebuah perangkat lunak mesin pencari gratis dari Google untuk menempelkan wajah selebriti ke tubuh perempuan dalam film porno. Di tahun tersebut *deepfake* masih ramai dengan editan video porno yang ditempel dengan selebriti ternama dunia. Di Januari 2018 ada aplikasi untuk membuat

deepfake yang bisa diunduh oleh siapa saja, aplikasi tersebut bernama *FakeApp*.

Penelitian dengan judul “Pengaruh *Hoax* dan Ujaran Kebencian Sebuah *Cyber Crime* Dengan Teknologi Sederhana di Kehidupan Sosial Masyarakat” menjadi rujukan dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Septanto ini menggunakan metode studi pustaka, dengan metode tersebut hasil penelitian yang didapat yaitu bahwa *hoax* dan ujaran kebencian di Indonesia karena beberapa faktor: (1) Motif politik kekuasaan yang menghasilkan segala cara menjadikan *hoax* sebagai sebuah cara yang paling efektif untuk mencapai tujuan; (2) Penyebaran *hoax* dan ujaran kebencian dilakukan secara terorganisir hal ini dibuktikan dengan tertangkapnya sindikat pembuat dan penyebar *hoax*; (3) Masyarakat belum memiliki kesadaran sosial dalam menyeleksi berbagai informasi yang didapat melalui media sosial sehingga segala informasi yang didapatkan kebanyakan ditelan mentah-mentah tanpa mengecek kebenarannya; (4) Orang-orang atau tokoh-tokoh yang memunyai banyak pengikut dan pengaruh sering menyalahgunakan pengaruhnya dengan membuat atau menyebarkan opini pribadinya tanpa memedulikan akibatnya di masyarakat; (5) *Hoax* sudah menjadi ladang bisnis dan industri yang menjanjikan (Henri, 2018).

Penelitian tersebut menjadi rujukan bagi peneliti karena menggunakan metode penelitian yang sama yaitu studi pustaka/studi literatur. Peneliti juga tertarik dengan tema *hoax*,

yang memang menjadi salah satu tema yang dibahas dalam penelitian ini. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini yang akan banyak dibahas adalah *deepfake*, walaupun sebenarnya *deepfake* akan sangat bersinggungan dengan *hoax*.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode literatur. Metode literatur digunakan karena sumber data utama yang digunakan berasal dari artikel beberapa situs berita. Metode literatur merupakan sebuah metode pengumpulan data yang menggunakan sumber pustaka dan situs-situs internet yang mendukung, atau segala yang bersumber pada tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiono, 2005, hal. 329). Data yang digunakan dalam tulisan ini bersumber dari tulisan artikel dan karya ilmiah yang menjelaskan tentang *deepfake*, beberapa situs yang dijadikan sumber data adalah The Guardian, Business Insider, BBC, dan CNN. Sumber data sekunder yang digunakan sebagai pendukung dalam tulisan ini bersumber dari beberapa jurnal ilmiah. Analisis data menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang didapat dari sumber data kemudian dianalisis secara mendalam sampai bisa menguraikan rumusan masalah dalam penelitian.

III. PEMBAHASAN

A. *Deepfake*, Tantangan Baru untuk Netizen

Perubahan cara kita berkomunikasi disertai dengan perkembangan alat untuk berkomunikasi secara langsung membuat perubahan sosial di masyarakat. Cara kita berkomunikasi saat ini memengaruhi interaksi sosial di masyarakat. Interaksi sosial yang dahulu dilakukan langsung/tatap muka berubah menjadi interaksi digital di ruang-ruang maya. Perubahan ini menggeser kebiasaan-kebiasaan yang dulu hadir bersama dengan interaksi secara langsung tersebut. Misalnya saja kebiasaan ngobrol di dalam rumah saat makan atau menonton televisi, dan kebiasaan ngobrol di ruang-ruang publik. Saat ini kebiasaan tersebut diganti dengan perantara media yang memberikan pelayanan *chat*, saat makan bersama yang sibuk dilakukan adalah memoto makanan kemudian di pajang di media sosial masing-masing.

Melihat sejarah perkembangan teknologi komunikasi, ketika zaman mesin cetak, kita terbiasa berkirim surat, membaca buku, dan membaca surat kabar. Zaman media telekomunikasi muncul, kita mulai menggeser kegiatan surat-menyurat. Bergeser ke era digital dan media telekomunikasi semakin canggih dengan kemunculan *smart phone* menggeser banyak kebiasaan. Kebiasaan-kebiasaan baru lahir seperti swafoto, mencari objek-objek foto untuk di-*posting* di

Instagram agar mendapat *like* banyak, dan bersaing membuat konten video/vlog untuk dipasang di *YouTube*. Dahulu kita mencari informasi dari membaca surat kabar, melihat berita di televisi, atau dengan membaca buku. Di era ini, informasi sangat cepat dan mudah didapat, kita bisa menemukan beragam informasi dengan hanya menggunakan satu alat yaitu sebuah telepon pintar. Dengan alat tersebut kita tidak perlu pergi kemana pun, dan kita bisa mengakses seluruh informasi dari seluruh dunia.

Kemunculan media sosial melahirkan cara baru untuk berinteraksi. Melalui media sosial kita bisa berinteraksi dengan siapa pun dan dari negara mana pun. Kita bisa mengetahui pendapat, ide/gagasan yang tersaji dalam bentuk *posting-an* dari pengguna media sosial. Di dalamnya ada akun dari tokoh terkemuka, tokoh politik, artis, figur publik, dan masyarakat biasa yang biasa disebut dengan netizen/warganet. Dari posting media sosial pada akun media sosial dengan jumlah pengikut banyak, akan memengaruhi pandangan dari netizen lain yang sudah percaya dengan akun tersebut. Dari sinilah kemudian lahir *influencer* yang menginspirasi pengguna media sosial yang lain. Influencer ini dinilai dari profesi/jabatan pemilik akun media sosial tersebut, atau bisa juga orang biasa yang mempunyai banyak pengikut. Lahirlah kemudian media sosial dijadikan sebagai media politik, propaganda, penyebaran ujaran kebencian, dan

perundungan. Media sosial mulai dijadikan media komunikasi politik oleh para politisi untuk meraup dukungan. Untuk mencapai tujuan tersebut, informasi *hoax* dan berita palsu sering digunakan sebagai jalan pintas.

Begitu mudah menemui contoh kasus yang bisa ditemui bagaimana media sosial menjadi sarana politik, propaganda, penyebaran ujaran kebencian dan perundungan. Salah satunya adalah saat pemilu presiden 2019 yang lalu, bagaimana media menjadi sarana penyebaran *hoax* dan berita palsu yang memantik ujaran kebencian dan perundungan. Dalam pemilu yang lalu, kita bisa melihat bagaimana media sosial digunakan untuk kepentingan-kepentingan mencapai tujuan politik para elit. Tidak kurang-kurang upaya pemerintah untuk menanggulangi hal tersebut, selain sudah ada regulasi yang mengatur yaitu UU ITE, pemerintah telah memblokir ribuan akun yang menyebarkan informasi *hoax* dan berita palsu. Tidak sedikit kemudian yang akhirnya masuk bui akibat dari menyebarkan berita *hoax* dan melakukan ujaran kebencian. Tetapi pemblokiran hanya bisa memberi penanggulan untuk jangka pendek, efek yang ditimbulkan dari penyebaran informasi palsu tersebut ternyata memunyai efek jangka panjang. Informasi palsu yang terlanjur diyakini bisa melahirkan pemikiran salah yang merugikan bagi seseorang yang menjadi objek pemberitaan

palsu tersebut dan lebih besar lagi akan berpengaruh pada situasi negara.

Baru-baru ini, media sosial dihebohkan dengan video-video dari tokoh politik Amerika Serikat seperti Barack Obama, Nancy Pelosi, Alexandria Ocasio-Cortez, dan Donald Trump yang sempat viral dan menghebohkan dunia maya. Lihat contoh hasil tangkap layar dari video yang viral di internet berikut ini:

Gambar 1. Tangkapan Layar Video *Deepfake* Barack Obama



Sumber: www.youtube.com/user/BuzzFeedVideo

Video Barack Obama tersebut adalah video *deepfake* yang dibuat dengan teknologi kecerdasan buatan. Video ini sudah ditonton oleh lebih dari 6,4 juta penonton YouTube. Video ini adalah hasil rekayasa dari video asli Barack Obama

di tahun 2017 yang ditempelkan dengan video baru dari seseorang. Gambar di bawah, orang yang berada di samping Barack Obama adalah orang yang mengatakan seluruh hal yang bisa didengar dan dilihat dalam video *deepfake* Barack Obama tersebut. Melalui kecanggihan teknologi video orang tersebut ditempel ke dalam video asli Barack Obama yang pernah ada. Dapat dilihat dalam gambar berikut:

Gambar 2. Tangkapan Layar Video *Deepfake*



Sumber: www.youtube.com/user/BuzzFeedVideo

Deepfake, merupakan bukti *AI* dalam membuat dan memanipulasi video seolah video tersebut benar-benar dilakukan/diperankan oleh orang yang berada dalam video itu. Kehadiran *deepfake* di era internet ini disakapi berbede-beda oleh warga dunia maya/netizen. Kemunculan awalnya di tahun 2017 adalah untuk tujuan hiburan, *deepfake* pada waktu itu populer dengan manipulasi video pornografi.

Terminologi “*deepfake*” berasal dari seorang pengguna *Reddit* yang mengklaim telah membangun sebuah mesin algoritma yang membantunya mengubah wajah selebriti kedalam vide porno. *Deepfake* mendapat perhatian di Desember 2017 setelah pengguna *Vice* yang bernama Samantha Cole memublikasikan sebuah potongan manipulasi gambar porno dari *motherboard* pada AI yang memunculkan fitur aktris “*Wonder Woman*” Gal Gadot. Di tahun tersebut, *deepfake* masih dilihat sebagai sebuah hiburan oleh netizen, dianggap sebagai sebuah kelucuan yang wajar. Baru kemudian di tahun 2018 bermunculan *deepfake* yang bemuatan politik yang memunculkan tokoh-tokoh politik ternama seperti Barack Obama, Alexandria Ocasio Cortez dan Nancy Pelosi. Di tahun 2019 muncul sebuah video viral yang ternyata *deepfake* dari Mark Zuckerberg yang muncul di Instagram. Seperti dilihat dalam gambar berikut:

Gambar 3. Tangkapan Layar *Deepfake* Mark Zuckerberg



Berbeda dari kemunculan awal *deepfake* yang mengedit video porno yang disikapi dengan tawa, kemunculan *deepfake* yang bernuansa politik ini disikapi dengan berbeda oleh netizen. Terutama bagi penghujat yang membanjiri kolom komentar dengan hujatan-hujatan yang tidak perlu, sedangkan pada kenyataannya video tersebut adalah *deepfake*. Inilah tantangan baru yang dihadapi oleh segenap netizen, bukan hanya untuk saat ini tetapi juga untuk masa mendatang.

Kemunculan *deepfake* dari tokoh politik ternama bisa menyebabkan efek yang secara nyata memengaruhi kondisi sosial masyarakat mulai dari ujaran kebencian, disintegrasi, konflik, tindakan kriminal, serta intoleransi yang semakin terakomodasi. Dari berbagai sumber literatur yang berasal dari *The Guardian*, *CNN*, *Business Insider*, dan *BBC*, berikut ini adalah beberapa hal yang bisa diakibatkan oleh *deepfake*:

1) Video *deepfake* bisa memicu kerusuhan sosial yang hebat

Teknologi *deepfake* bisa menciptakan video meyakinkan dari figur publik. Risikonya adalah ada pada keamanan publik, dengan pengadopsian tersebut bisa mendorong “konspirasi palsu”. Sirkulasi *deepfake* bisa menjadi mobilisasi fisik dengan alasan palsu, memulai krisis keselamatan publik dan memicu pecahnya kekerasan. Hal ini bisa dilihat dari serentetan konspirasi palsu yang berkembang biak melalui WhatsApp di India sebagai contoh bagaimana pesan palsu dan media sudah memicu kekerasan. Dari kasus tersebut kita bisa memprediksi hal yang sama dengan adanya

deepfake, bayangkan saat ada video *deepfake* yang menyebarkan propaganda yang dilontarkan oleh figur publik. Penyebaran *deepfake* mempunyai kemampuan meningkatkan frekuensi dan intensitas penyebaran kekerasan.

2) *Deepfake* bisa menyebarkan kebencian

Deepfake bisa dimanfaatkan untuk memperlebar sentimen terhadap LGBT, anti ras, islamophobia, supremasi kulit putih, dan menyebarkan paham radikal. Video ini bisa mengatasnamakan siapa saja untuk berbicara yang tidak sesuai dengan kenyataannya untuk mempertajam sentimen-sentimen tersebut.

3) *Deepfake* bisa menjadi alat propaganda

Teknologi ini sangat memungkinkan orang untuk membuat propaganda dengan memanfaatkan gambar tokoh publik. Kondisi tersebut bisa berbahaya bagi negara yang sedang terjadi konflik antargolongan. Propaganda yang manipulatif bisa menimbulkan gerakan massa secara fisik yang memungkinkan terjadinya gesekan. Semakin berkembangnya waktu, kualitas video *deepfake* akan semakin sempurna dan sangat susah secara kasat mata untuk mengidentifikasi apakah video tersebut asli ataukah palsu. Ini akan memudahkan konten video yang bermuatan propaganda semakin gampang untuk menyebar dan diterima/dipercaya. Apalagi jika yang ada di dalam video tersebut adalah tokoh publik ternama yang memiliki banyak pengikut.

4) *Deepfake* bisa menjadi alat politik

Kemunculan video *deepfake* dari tokoh politik di Amerika Serikat sudah membuktikan bahwa *deepfake* menjadi alat politik. Trump salah satu tokoh politik yang menyebarkan video *deepfake* dari Nancy Pelosi dan memicu berbagai tanggapan dari netizen. Seperti terlihat dalam gambar berikut:

Gambar 3. Tangkapan Layar dari Akun *Twitter* Donald Trump



Sumber: www.youtube.com/user/CBSThisMorning

Video *deepfake* bisa menjadi bahan bagi politisi untuk menyerang politisi yang lain agar tujuan-tujuan politiknya tercapai. *Deepfake* bisa membuat gaduh di tahun-tahun politik terutama untuk penggiringan opini publik, dan saling serang antarkubu.

Deepfake membuat kehidupan kedepan menjadi serba tidak pasti. Kita sudah tidak bisa lagi memercayai apa yang kita lihat dan apa yang kita dengar. Teknologi akan membawa kita ke arah yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya. Kenyataan ini menyadarkan kita bahwa yang seharusnya menjadi “tuan” adalah pengguna/*user* itu sendiri. Karena itu dibutuhkan kemampuan emosional yang baik pada pengguna internet dan media sosial.

B. Netizen yang Cerdas secara Emosional

Kecerdasan emosional atau *emotional quotient* (EQ) merupakan kemampuan seseorang dalam menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya. Penjelasan menarik dari tulisan di *Tirto* mengenai kecerdasan emosional yang bersumber dari John D. Mayer dari University of New Hampshire. Kecerdasan emosi mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengenali makna-makna emosi dan hubungan-hubungan, serta menggunakannya sebagai dasar penalaran dan pemecahan masalah. Mayer menyebutkan ada beberapa tahap kecerdasan emosi yaitu, pertama adalah merasakan emosi, yakni kemampuan untuk mengidentifikasi emosi di wajah: kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dan ketakutan mudah untuk dikenali. Tahap kedua adalah menyampaikan bahwa manusia bisa memfasilitasi pikiran dengan emosi, yakni

kemampuan untuk memanfaatkan informasi emosional dan secara langsung untuk meningkatkan pemikiran. Tahap ketiga adalah memahami emosi, yakni kemampuan manusia untuk memahami informasi emosi dalam sebuah hubungan, transisi dari satu emosi ke lainnya, serta informasi linguistik tentang emosi. Yang terakhir adalah tahap mengelola emosi.

Mengapa kecerdasan emosi itu penting? Kemajuan zaman dengan segala kecanggihannya di bidang teknologi informasi dan komunikasi tidak akan mungkin kita bendung. Di era arus informasi yang begitu cepat seperti saat ini, dan akan semakin cepat di masa mendatang, sangat sulit untuk mengidentifikasi *deepfake*. Saking cepatnya informasi, sebelum adanya klarifikasi bahwa informasi yang tengah beredar tersebut adalah palsu, sudah ada konten lain yang menyebar, sehingga membuat klarifikasi tidak lagi ada artinya. Apalagi jika yang menerima informasi adalah pihak yang memang membenci, karena kebencian inilah yang akan memudahkan *deepfake*, *fake news*, *hoax* dan kebohongan lain di media sosial mudah sekali dipercaya dan menyebar. Informasi palsu yang sudah kadung dipercaya akan sangat sulit diluruskan. Karena itu, kunci agar kita tidak mudah terhasut adalah dengan pengendalian diri. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik akan mudah mengontrol emosi dirinya. Netizen memerlukan kecerdasan emosional yang baik, sehingga dia akan mampu menilai dan

mengelola informasi yang masuk padanya. Apakah informasi yang diterima akan menyakiti orang lain? Apakah informasi yang diterima layak untuk disebarakan kembali? Apakah informasi yang diterima melanggar aturan? Apakah informasi yang diterima memberi manfaat atau hanya akan menimbulkan keributan?

Akhirnya semua tergantung dari “jempol” kita masing-masing. Bagaimanapun teknologi tidak bisa disalahkan, kita lah yang seharusnya lebih bijaksana. Itu lah yang membedakan antara kita sebagai manusia dengan AI.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Deepfake merupakan sebuah bukti kemampuan teknologi AI dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan rumit yang dulu harus dilakukan oleh seorang ahli. AI memungkinkan semua orang membuat *deepfake* dengan sangat mudah. *Deepfake* merupakan teknik sintesis citra manusia yang berdasarkan pada kecerdasan buatan/AI. Ini digunakan untuk menggabungkan serta menempatkan gambar dan video yang ada ke sumber gambar atau video menggunakan teknik mesin belajar yang dikenal sebagai jaringan generatif adversarial (GAN). Teknologi ini bisa menghasilkan video palsu yang sangat meyakinkan menyerupai video asli dari orang yang tertera dalam video tersebut. *Deepfake* memungkinkan semua orang bisa menjadi

target. Ini yang membuat *deepfake* menjadi bahaya, karena bisa menyebarkan kebencian, menjadi alat propaganda, dan alat politik. Ini merupakan sebuah tantangan baru bagi netizen yang sering memanfaatkan media sosial. Netizen lah yang akhirnya harus mempunyai pengendalian diri, dengan terus mengasah kecerdasan emosional masing-masing. Karena bagaimanapun tantangan kedepan akan jauh lebih berat dari sekarang.

B. Saran

Kita tidak mungkin membendung atau memblokir semua kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Mungkin saat ini *deepfake* muncul, di masa yang akan datang bisa jadi ada teknologi yang lebih baru lagi. Salah satu jalan yang bisa kita lakukan untuk meminimalisir efek negatif yang bisa ditimbulkan dari teknologi informasi dan komunikasi adalah literasi digital. Harus selalu kita ingatkan terus bahwa edukasi adalah hal yang sangat penting. Caranya yaitu dengan memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang teknologi digital, internet, dan media sosial kepada seluruh lapisan masyarakat.

Selain literasi digital, ancaman *deepfake* dapat diatasi dengan membuat layanan media sosial bertanggung jawab atas video palsu yang dibagikan oleh pengguna. Penyedia layanan media sosial harus membuat teknologi yang bisa

mengidentifikasi *deepfake*, sehingga video tersebut tidak akan menyebar dan menjadi viral. Penyedia layanan media sosial juga perlu membuat regulasi untuk memblokir *deepfake*.

C. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh rekan-rekan di Ilmu Komunikasi Universitas Jenderal Soedirman yang selalu mendukung penulis dalam melakukan kegiatan ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Barber, Gregory. (2019). *Deepfakes* Are Getting Better, But They Are Still Easy to Spot. Retrieved June 27, 2019, from <https://www.wired.com/story/deepfakes-getting-better-theyre-easy-spot/>
- Bungin, Burhan. (2008). *Penelitian Kualitatif; Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Chivers, Tom. (2019). What Do We Do about *Deepfake* Video?. Retrieved June 27, 2019, from <https://www.theguardian.com/technology/2019/jun/23/what-do-we-do-about-deepfake-video-ai-facebook>
- Cole, Samantha. (2019). This *Deepfake* of Mark Zuckerberg Tests Facebook's *Fake* Video Policies. Retrieved June 27, 2019, from https://www.vice.com/en_us/article/ywyxex/deepfake-of-mark-zuckerberg-facebook-fake-video-policy
- Goggin, Benjamin. (2019). From Porn to 'Game of Thrones': How *Deepfakes* and Realistic Looking *Fake* Videos Hit It Big. Retrieved June 27, 2019, from <https://www.businessinsider.sg/deepfakes-explained-the-rise-of-fake-realistic-videos-online-2019-6/?r=US&IR=T>
- Jatmiko, Mochamad Iqbal. (2019). Post-Truth, Media Sosial, dan Misinformasi: Pergolakan Wacana Politik Pemilihan Presiden Indonesia Tahun 2019. *Jurnal Tabligh Volume 20, No 1, Juni 2019: 21 – 39*. <https://doi.org/10.24252/jdt.v20i1.9529>
- Judhita, Christiany. (2018). Interaksi Komunikasi *Hoax* di Media Sosial serta Antisipasinya. *Jurnal Pekommas, Vol. 3 No 1, April 2018: 31-44*.
- Lazer, David M. J, et. All. (2018). The Science of *Fake News*. *Science Journal*, Vol 359, Issue 6380, pp. 1094-1096 9 Maret 2018. DOI: 10.1126/science.aao2998
- Lees, Caroline. (2018). The Global Silencer: The Term Has Become a Useful Weapon in The Dictator's Toolkit Againts The Media. Just Look at The Phillipines. *Sage Journals*, Vol 47 Issue 1, 2018. <https://doi.org/10.1177/0306422018769578>
- Moleong, L. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Primastika, Widia. (2018). Kecerdasan Emosional Itu Penting, Kenali Cara Melatihnya. Retrieved June 27, 2019, from

- <https://tirto.id/kecerdasan-emosional-itu-penting-kenali-cara-melatihnya-c6qG>
- Rahadi, Dedi Rianto. (2017). Perilaku Pengguna dan Informasi *Hoax* di Media Sosial. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan Vol. 5 No 1, 2017*.
- Schwartz, Oscar. (2018). You Thought *Fake News* Was Bad? *Deep Fakes* are Where Truth Goes To Die. Retrieved June 27, 2019, from <https://www.theguardian.com/technology/2018/nov/12/deep-fakes-fake-news-truth>
- Septanto, Henri. (2018). Pengaruh *Hoax* dan Ujaran Kebencian Sebuah Cyber Crime dengan Teknologi Sederhana di Kehidupan Sosial Masyarakat. *Jurnal Kalbiscientia, Vol. 5 No 20, Agustus 2018*.
- Siswoko, Kurniawan Hari. (2017). Kebijakan Pemerintah Menangkal Penyebaran Berita Palsu atau *Hoax*. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, Vol. 1, No. 1, April 2017: hlm 13-19*.
- Sugiono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Untari, Pernita Hestin. (2018). Teknologi AI Bakal Mengubah Dunia dalam Tiga Tahun Kedepan. Retrieved June 27, 2019, from <https://techno.okezone.com/read/2018/09/13/56/1950093/teknologi-ai-bakal-mengubah-dunia-dalam-tiga-tahun-ke-depan>
- Utami, Pratiwi. (2018). *Hoax* in Modern Politics: The Meaning of *Hoax* in Indonesia Politics and Democracy. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Vol, 22 No, 22, 2018*. <https://doi.org/10.22146/jsp.34614>
- Wijaya, Edi. (2013). Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search dalam Konsep Artificial Intellegincia. *Jurnal TIME, Vol. II No 2 : 18-26, 2013*.
- _____. (2019). *Deepfake* Videos Could ‘Spark’ Violent Social Unrest. Retrieved June 27, 2019, from <https://www.bbc.com/news/technology-48621452>
- _____. <https://edition.cnn.com/interactive/2019/01/business/pentagons-race-against-deepfakes/>. Retrieved June 27, 2019