

Pengaruh Generative AI dalam Pasar Ilustrasi Digital Dua Dimensi bagi Digital Artist/Illustrator Terhadap Pendapatan Mereka pada Era Generative AI di Lingkup Pertemanan Media Sosial

Oleh:

Iqbal Oktavialdi

Mochamad Rizal Yulianto

Bisnis Digital

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2025



www.umsida.ac.id



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



[universitas
muhammadiyah
sidoarjo](https://www.facebook.com/umsida1912)



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

Pendahuluan

Ilustrasi digital iku opo seh?

Pendahuluan

Merupakan gabungan antara unsur seni tradisional dan teknologi modern yang membuka peluang bagi proses kreasi yang lebih dinamis dan ekspresif. Dengan dukungan perangkat lunak grafis serta perangkat keras pendukung

Pendahuluan

Saat ini, ilustrasi digital digunakan secara luas dalam berbagai konteks, seperti desain grafis, ilustrasi editorial, animasi, serta desain karakter. Peran ilustrasi sebagai media komunikasi visual memungkinkan penyampaian pesan kompleks dalam bentuk yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh audiens

jare sing nulis buku iki ->





©UMBL



©piyuka



©mobobo



©armenci

Pendahuluan

Terus hubungan e opo ambek dunia bisnis?

Pendahuluan

Selain berfungsi sebagai media ekspresi, ilustrasi digital juga menjadi bagian inti dari industri kreatif kontemporer, mencakup sektor periklanan, desain komunikasi visual, film, animasi, game, dan berbagai bidang kreatif lainnya.

Pendahuluan

Peluang eksplorasi dalam dunia seni menjadi semakin terbuka. Bagi para seniman yang ingin mencoba media baru, teknologi digital menawarkan akses terhadap audiens yang lebih luas. Hal ini memberi peluang bagi para ilustrator untuk membangun karier secara mandiri tanpa bergantung pada perantara atau institusi formal. Permintaan terhadap karya ilustrasi digital diperkirakan akan terus meningkat di masa mendatang, didorong oleh berbagai faktor seperti pertumbuhan pasar daring, keragaman penggunaan, serta peluang kolaborasi dan kemitraan kreatif

Pendahuluan

Kenapa lingkupnya medsos?

Pendahuluan

Transformasi dari ilustrasi konvensional ke ilustrasi digital juga membawa implikasi terhadap interaksi sosial dan komunikasi visual, khususnya melalui media sosial. Ilustrasi digital saat ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi, membangun identitas visual personal atau merek, serta memperkuat daya tarik visual dalam lingkungan interaktif yang luas.

sek podo jare buku iki->



Pendahuluan

Ya, ya terus mana AI yang kau janjikan itu?

Pendahuluan

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah memasuki ranah seni visual, menimbulkan perdebatan di kalangan praktisi dan akademisi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya kekhawatiran terhadap kemungkinan AI menggantikan peran seniman manusia. Fenomena ini mencuat setelah salah satu penghargaan seni tahunan, **Colorado State Fair** tahun 2022, dimenangkan oleh karya yang dihasilkan melalui AI bernama **Midjourney**. Kejadian ini memicu perdebatan luas dalam komunitas seni visual

Pendahuluan

Kontroversi semakin menguat setelah beredarnya karya-karya AI di media sosial yang diduga merupakan hasil plagiarasi terhadap karya seniman lain. Para pendukung menganggap AI dapat mempercepat proses kreatif, sedangkan penentang menilai bahwa AI berpotensi menggantikan otoritas seniman manusia serta disalahgunakan untuk tujuan komersial, mengingat hasilnya dapat diperoleh secara cepat dan instan.

jare sing nulis jurnal iki->

e-ISSN 2774-2792
p-ISSN 2774-2806

CITRAWIRA
Journal of Arts and Visual Communication
Vol. 4 No.1, Juni 2023

Problematika Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist

Alya Nur Fadilla¹, Putri Munadiyah Ramadhani², Handriyotopo³
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta¹²³

Pendahuluan



Juara 1 Colorado State Fair 2022

Pendahuluan

Lho iya ta masa' seh pengaruh ke pendapatan seniman?

Pendahuluan

- Sekitar 26% ilustrator dan 36% penerjemah menyatakan telah kehilangan pekerjaan karena keberadaan AI generatif.
- Selain itu, 37% ilustrator dan 43% penerjemah mengaku bahwa penghasilan dari pekerjaan mereka mengalami penurunan nilai.
- Kekhawatiran ini bahkan lebih tinggi di kalangan penerjemah dan ilustrator, masing-masing mencapai 77% dan 78%

News

SoA survey reveals a third of translators and quarter of illustrators losing work to AI

11 APRIL 2024

BY SOA POLICY TEAM

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana perkembangan Generative AI mempengaruhi pendapatan digital illustrator dua dimensi?
- Bagaimana persepsi komunitas di media social terhadap karya manusia berbanding dengan karya berbasis AI?
- Apakah Generative AI menurunkan permintaan jasa ilustrasi digital?
- Apa saja strategi yang digunakan digital illustrator untuk tetap bersaing di era AI?

Tujuan Penelitian

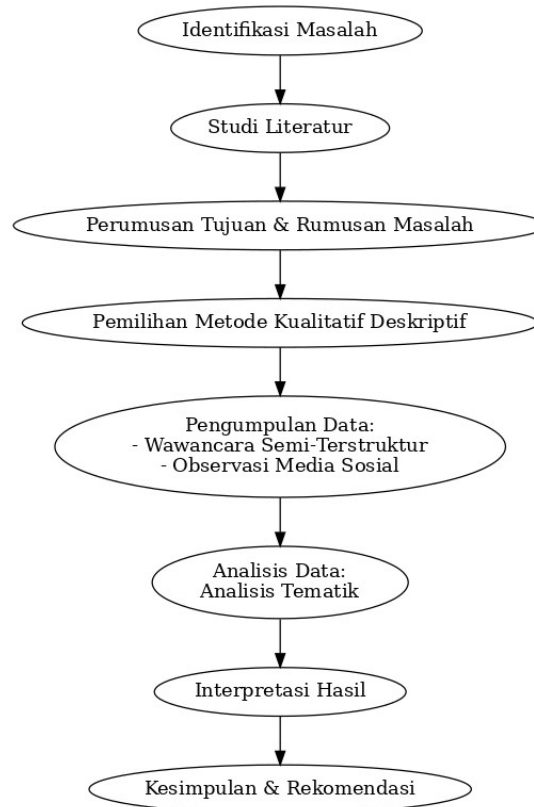
Tujuan Penelitian :

- Analisis terhadap perbedaan pendapatan digital illustrator dua dimensi sebelum dan sesudah maraknya Generative AI.
- Mengidentifikasi persepsi terhadap keberadaan Generative AI dalam lingkup pasar ilustrasi digital.
- Mengukur dampak Generative AI terhadap minat pengguna media social untuk memesan ilustrasi dari ilustrator manusia
- Menggambarkan strategi adaptasi para illustrator dalam menghadapi persaingan dengan Generative AI

Metode

- Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali dan memahami secara mendalam dampak kemunculan Generative AI terhadap pendapatan digital artist/illustrator dua dimensi dalam lingkup pertemanan media sosial
- Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur kepada ilustrator digital aktif yang menggunakan media sosial sebagai platform utama promosi dan transaksi komisi
- Data yang diperoleh dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola umum dalam narasi responden, terutama terkait perubahan pendapatan, strategi adaptasi, dan persepsi terhadap AI.

Metode



Metode

Tujuan Pertanyaan untuk Illustrator

- Menggali **latar belakang profesional** (pengalaman & platform pemasaran).
- Menilai **familiaritas dan interaksi dengan Generative AI** (pengguna/penolak).
- Mengidentifikasi **perubahan tren pasar & komunitas** sejak maraknya AI.
- Menilai **pengaruh terhadap demand & jumlah pesanan komisi**.
- Membahas **model monetisasi** (komisi, langganan, donasi).
- Mengungkap **persepsi nilai karya & strategi pencegahan penurunan pendapatan**.
- Memahami **pandangan tentang masa depan industri ilustrasi digital** di era AI.

Metode

Tujuan Pertanyaan untuk Konsumen/Client

- Menilai **familiaritas & intensitas konsumsi ilustrasi** sebelum dan sesudah AI.
- Mengungkap **preferensi & motivasi pembelian** karya ilustrasi digital.
- Memahami **perubahan fenomena di media sosial** akibat hadirnya AI.
- Mengidentifikasi **alokasi anggaran** untuk membeli karya seni.
- Mengeksplorasi kecenderungan memilih **AI vs manusia** (harga, kecepatan, kualitas).
- Mengevaluasi **pengalaman buruk maupun positif** saat bertransaksi dengan ilustrator.
- Menangkap pandangan tentang **nilai emosional & artistik karya manusia** dibanding AI.

Metode

Uji Keabsahan Penelitian

- **Kredibilitas** → triangulasi sumber + *member check* hasil wawancara.
- **Transferabilitas** → *thick description* (deskripsi mendalam) agar hasil bisa dipahami dan diterapkan di konteks serupa.
- **Dependabilitas** → dokumentasi lengkap tahapan penelitian (pengumpulan data, transkripsi, analisis) → memungkinkan *audit trail*.
- **Konfirmabilitas** → refleksi pribadi & bukti pendukung (kutipan langsung, dokumentasi karya) → menjaga objektivitas interpretasi data.

Pembahasan

Kode Responden	Nama Lengkap / Inisial	Peran	Profil Singkat	Tahun Mulai Berkecimpung	Catatan Khusus
A1	Nugroho	Artist / Illustrator	Pendiri circle Reverie Alternative, debut di Comic Frontier (Comifuro) Jakarta 2016, pengalaman mengkomersilkan karya di platform online sejak 2012	2012	Berpengalaman di penjualan online dan event offline
A2	Yudi	Artist / Illustrator	Pendiri circle Nantoka Workshop, debut di Comic Frontier (Comifuro) Jakarta 2016, pengalaman mengkomersilkan karya di platform online sejak 2012	2012	Pemilik studio kreatif, juga berkolaborasi dengan investor
A3	Karen	Artist / Live2D Specialist	Live2D artist yang aktif secara internasional sejak 2019, dikenal sebagai "mama" dari banyak VTuber indie	2019	Fokus di komisi dan proyek internasional
C1	Riza	Client / Game Developer	Pendiri studio Platomenti (tercatat di Steam), telah menerbitkan beberapa judul game	2018	Fokus dalam pemesanan ilustrasi untuk kebutuhan game assets
C2	Yasu	Client / Investor	Investor utama Nantoka Workshop milik Yudi	2016	Terlibat dalam pembiayaan proyek ilustrasi komersial
C3	Januar	Client / Pelanggan Tetap	Pelanggan repeat order yang rutin menggunakan jasa ilustrasi digital	2021	Memesan untuk kebutuhan personal dan koleksi

Pembahasan & Hasil

Analisis Dampak Generative AI terhadap Pendapatan & Peran Illustrator

- **Dampak pendapatan bervariasi:** sebagian turun signifikan (Ariant, Yudi), sebagian stabil tapi waspada (Karen, Nugroho).
- **Efek AI pada pasar:** bukan sekadar menurunkan penghasilan, tapi memperlambat pertumbuhan peluang kerja kreatif.
- **Nilai human touch:** karya manusia dianggap lebih berharga karena cerita, pengalaman, dan *craftsmanship*.
- **Redefinisi peran:** AI bisa jadi ancaman sekaligus alat bantu (ideation, sketch) → tetap ada aspek yang tak tergantikan.
- **Strategi adaptasi:** diferensiasi kualitas, diversifikasi pemasaran (Patreon, Fanbox, asset pack).

Pembahasan & Hasil

Pertimbangan Klien

- Klien mempertahankan ilustrator karena kualitas & komunikasi.
- Klien yang beralih ke AI lebih fokus pada kecepatan & biaya.
- Pola penggunaan hybrid semakin umum di bisnis kreatif

Pembahasan & Hasil

Ekspektasi & Konteks Bisnis

- Ekspektasi harga & kecepatan berubah pasca AI.
- Kasus Riza: AI dipakai untuk *asset* murah, cepat, dan referensi untuk illustrator manusia. Kemudian illustrator manusia untuk kualitas naratif & konsistensi gaya hingga hasil final.
- Kasus Yasu: AI berguna di tahap eksplorasi, manusia tetap dominan di produk premium, dan pembuatan karya final.

Pembahasan & Hasil

Nilai Emosional & Loyalitas

- Konsumen individu (Januar) menilai pengalaman personal dengan ilustrator penting.
- Human engagement memberi nilai tambah yang tidak bisa diberikan AI.
- Loyalitas lebih ditentukan oleh keterikatan emosional daripada harga.

Pembahasan & Hasil

Strategi Adaptasi Illustrator di Era Generative AI

Integrasi & Kualitas

- Illustrator yang memanfaatkan AI sebagai alat bantu lebih optimistis.
- AI mempercepat riset & ideasi, manusia memastikan kualitas akhir.
- Diferensiasi gaya & nilai artistik jadi faktor penting.

Pembahasan & Hasil

Eksistensi & Portofolio

- Rutinitas unggahan di media sosial meningkatkan visibilitas.
- Konsistensi posting menjaga engagement meskipun kalah cepat dari AI.
- Eksistensi digital = “perlawanan pasif” di linimasa yang padat konten otomatisasi.

Pembahasan & Hasil

Diversifikasi & Resiliensi

- Jangan bergantung pada satu platform → risiko jika algoritma berubah.
- Multi-platform (Instagram, Pixiv, DeviantArt, Patreon, etc.) memperluas peluang klien.

Kesimpulan

Kesimpulan Penelitian

- **Dampak AI dua sisi:** menekan pendapatan & demand, tapi mendorong inovasi strategi adaptasi.
- **Strategi bertahan:** pengayaan portofolio, konsistensi unggahan, serta pemasaran multi-platform.
- **Perspektif klien:** praktis & murah dari AI vs. autentik & emosional dari karya manusia.
- **Makna seni:** tidak hanya soal harga/efisiensi, tapi juga interaksi, pengalaman personal, & keunikan gaya.
- **Inti temuan:** AI bukan akhir profesi, melainkan titik balik bagi ilustrator untuk memperkuat daya saing & identitas kreatif.

Referensi

- [1] I. M. M. Yusa *et al.*, *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=QNj2EAAQBAJ>
- [2] A. McCall, "Applications of Generative AI in the Creative Sector".
- [3] A. N. Fadilla, P. M. Ramadhani, and H. Handriyotopo, "Problematisasi Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist," *CITRAWIRA J. Advert. Vis. Commun.*, vol. 4, no. 1, pp. 129–136, Jun. 2023, doi: 10.33153/citrawira.v4i1.4741.
- [4] K. Miyazaki, T. Murayama, T. Uchiba, J. An, and H. Kwak, "Public perception of generative AI on Twitter: an empirical study based on occupation and usage," *EPJ Data Sci.*, vol. 13, no. 1, p. 2, Jan. 2024, doi: 10.1140/epjds/s13688-023-00445-y.
- [5] S. P. Team, "SoA survey reveals a third of translators and quarter of illustrators losing work to AI," The Society of Authors. Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://societyofauthors.org/2024/04/11/soa-survey-reveals-a-third-of-translators-and-quarter-of-illustrators-losing-work-to-ai/>
- [6] J. Restuningsih, K. Roisah, and A. P. Prabandari, "Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Notarius*, vol. 14, no. 2, pp. 957–971, Dec. 2021, doi: 10.14710/nts.v14i2.43787.
- [7] U. Rani, R. K. Dhir, and N. Gobel, "Digital labour platforms and their contribution to development outcomes," in *The Elgar Companion to Decent Work and the Sustainable Development Goals*, M. Moore, C. Scherrer, and M. Van Der Linden, Eds., Edward Elgar Publishing, 2025, pp. 562–575. doi: 10.4337/9781035300907.00056.
- [8] admin, "Exploring the Difference Between 2D and 3D Illustration," Big Red Illustration. Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://bigredillustration.com/articles/exploring-the-difference-between-2d-and-3d-illustration/>
- [9] "What is generative AI?," IBM Research. Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://research.ibm.com/blog/what-is-generative-AI>
- [10] "Guide: Intro to Behance," Behance Helpcenter. Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://help.behance.net/hc/en-us/articles/204483894-Guide-Intro-to-Behance>

Referensi

- [11] "DeviantArt - Discover The Largest Online Art Gallery and Community." Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://www.deviantart.com/about>
- [12] "About | VGen." Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://vgen.co/about>
- [13] J. Novaković, "Instagram and artistic platforms as revenue streams for artists in Serbia," *INSAM J. Contemp. Music Art Technol.*, no. 6, pp. 103–113, Jul. 2021, doi: 10.51191/issn.2637-1898.2021.4.6.103.
- [14] D. Grba, "The Mechanical Turkness: Tactical Media Art and the Critique of Corporate AI," Institute for Philosophy and Social Theory, 2024. doi: 10.5281/ZENODO.14205010.
- [15] *Digital economy report 2021: cross-border data flows and development: for whom the data flow*. Geneva: United Nations, 2021.
- [16] I. L. Office, *World Employment and Social Outlook 2021: The Role of Digital Labour Platforms in Transforming the World of Work*. Genève 22: International Labour Organisation (ILO), 2021.
- [17] Y. Tang, N. Zhang, M. Ciancia, and Z. Wang, "Exploring the Impact of AI-generated Image Tools on Professional and Non-professional Users in the Art and Design Fields," Jun. 15, 2024, *arXiv*: arXiv:2406.10640. doi: 10.48550/arXiv.2406.10640.
- [18] S. Ali and C. Breazeal, "Studying Artist Sentiments around AI-generated Artwork," Nov. 22, 2023, *arXiv*: arXiv:2311.13725. doi: 10.48550/arXiv.2311.13725.
- [19] S. Sáez-Velasco, M. Alaguero-Rodríguez, V. Delgado-Benito, and S. Rodríguez-Cano, "Analysing the Impact of Generative AI in Arts Education: A Cross-Disciplinary Perspective of Educators and Students in Higher Education," *Informatics*, vol. 11, no. 2, p. 37, Jun. 2024, doi: 10.3390/informatics11020037.
- [20] P. Hikmah Febryan, A. Kusuma Negara, and M. Farell Altivan Ramadhan, "ANALISIS PENGGUNAAN AI DALAM ALGORITMA SOSIAL MEDIA : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1095–1102, Dec. 2024, doi: 10.36040/jati.v9i1.12613.

Referensi

- [21] B. Williams, "Semi-structured interview thematic analysis using AI tools," Insight7 - AI Tool For Interview Analysis & Market Research. Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: <https://insight7.io/semi-structured-interview-thematic-analysis-using-ai-tools/>
- [22] J. Shi, R. Jain, R. Duan, and K. Ramani, "Understanding Generative AI in Art: An Interview Study with Artists on G-AI from an HCI Perspective," Oct. 19, 2023, *arXiv*: arXiv:2310.13149. doi: 10.48550/arXiv.2310.13149.
- [23] S. K. Ahmed, "The pillars of trustworthiness in qualitative research," *J. Med. Surg. Public Health*, vol. 2, p. 100051, Apr. 2024, doi: 10.1016/j.glmedi.2024.100051.
- [24] M. Megheirkouni and J. Moir, "Simple but Effective Criteria: Rethinking Excellent Qualitative Research," *Qual. Rep.*, Mar. 2023, doi: 10.46743/2160-3715/2023.5845.
- [25] C. A. Makridis, "The Impact of Generative Artificial Intelligence on Artists," *SSRN Electron. J.*, p. 22, Mar. 2025, doi: 10.2139/ssrn.5179390.
- [26] K. Zhang, Z. Yuan, and H. Xiong, "The Impact of Generative Artificial Intelligence on Market Equilibrium: Evidence from a Natural Experiment," Oct. 10, 2024, *arXiv*: arXiv:2311.07071. doi: 10.48550/arXiv.2311.07071.
- [27] L. Bellaiche et al., "Humans versus AI: whether and why we prefer human-created compared to AI-created artwork," *Cogn. Res. Princ. Implic.*, vol. 8, no. 1, p. 42, Jul. 2023, doi: 10.1186/s41235-023-00499-6.
- [28] W. Chu, D. Baxter, and Y. Liu, "Exploring the impacts of generative AI on artistic innovation routines," *Technovation*, vol. 143, p. 103209, May 2025, doi: 10.1016/j.technovation.2025.103209.

