



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

draft-ACOPEN

Author(s)

Coordinator

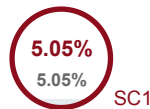
perpustakaan umsidadapet

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**5247**

Length in words

39848

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet	ß	0
Spreads	A→	0
Micro spaces		4
Hidden characters	␣	0
Paraphrases (SmartMarks)	a	17

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://www.academia.edu/126495805/ANALISIS_DAMPAK_TOOLS_AI_PADA_CANVA_BAGI_PENGGUNA_TERHADAP_HASIL_DESAIN	40 0.76 %
2	Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist Fadilla Alya Nur, Ramadhani Putri Munadiyah, Handriyotopo Handriyotopo;	35 0.67 %
3	https://spark.bethel.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2140&context=etd	33 0.63 %

4	The Hardware Turn in the Digital Discourse: An Analysis, Explanation, and Potential Risk Floridi, Luciano;	24 0.46 %
5	Divine genius, subversive hero, or creative entrepreneur? Exploring various facets of the artist as a mythical figure Markov Čedomir, Guga Jelena, Mevorah Vera;	22 0.42 %
6	Das Recht und intersektionale Konflikte in globalen Produktionsnetzwerken Scheper, Christian, Vestena, Carolina A.;	19 0.36 %
7	https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34235291/	17 0.32 %
8	Aspek Hukum Pembayaran Royalti oleh Pemilik Kafe kepada Pencipta Musik Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Lagu dan/atau Musik Neni Sri Imaniyati, Fellisa Shafa Azzahra, Rimba Supriatna;	11 0.21 %
9	PELINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DALAM HUBUNGAN KERJA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA Ruhiat Dea Rahmawaty;	10 0.19 %
10	https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34235291/	9 0.17 %

from RefBooks database (2.92 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist Fadilla Alya Nur, Ramadhani Putri Munadiyah, Handriyotopo Handriyotopo;	35 (1) 0.67 %
2	Divine genius, subversive hero, or creative entrepreneur? Exploring various facets of the artist as a mythical figure Markov Čedomir, Guga Jelena, Mevorah Vera;	28 (2) 0.53 %
3	The Hardware Turn in the Digital Discourse: An Analysis, Explanation, and Potential Risk Floridi, Luciano;	24 (1) 0.46 %
4	Das Recht und intersektionale Konflikte in globalen Produktionsnetzwerken Scheper, Christian, Vestena, Carolina A.;	19 (1) 0.36 %
5	Penyelamatan Nilai Guna Informasi Melalui Preservasi Arsip Statis di Balai Pelestarian Cagar Budaya D.I. Yogyakarta Widiastuti Widiastuti, Ika Krismayani;	13 (2) 0.25 %
6	Fashion Cerdas: AI dan Masa Depan Industri Mode Adi Winarno, Misbahuddin Agus Ridwan, Yulia Dwie Nurcahyanie;	13 (2) 0.25 %
7	Aspek Hukum Pembayaran Royalti oleh Pemilik Kafe kepada Pencipta Musik Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Lagu dan/atau Musik Neni Sri Imaniyati, Fellisa Shafa Azzahra, Rimba Supriatna;	11 (1) 0.21 %
8	PELINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DALAM HUBUNGAN KERJA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA Ruhiat Dea Rahmawaty;	10 (1) 0.19 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Database Exchange Program (0.00 %)		
NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://www.academia.edu/126495805/ANALISIS_DAMPAK_TOOLS_AI_PADA_CANVA_BAGI_PENGGUNA_TERHADAP_HASIL_DESAIN	40 (1) 0.76 %
2	https://spark.bethel.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2140&context=etd	33 (1) 0.63 %
3	https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34235291/	26 (2) 0.50 %
4	http://etd.uinsyahada.ac.id/8798/1/1740200296.pdf	13 (2) 0.25 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Income Shifts Impact of 2D Digital Illustrators in the Generative AI Era in Social Media Peers
[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]

1Iqbal Oktavaldi, 2Mochamad Rizal Yulianto, 3Istian Kriya Almanfaluti
1,2,3) Program Studi Bisnis Digital, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Email : rizaldo@umsida.ac.id

Abstract. This research investigates the impact of generative artificial intelligence (AI) on the sustainability of income among digital illustrators, employing a qualitative descriptive method supported by data triangulation through interviews with both illustrators and clients. The findings reveal that the rapid development of generative AI has significantly influenced the digital illustration ecosystem, particularly in terms of market demand, client preferences, and competitive dynamics. From the artists' perspective, challenges include reduced commission opportunities, changing community interactions, and the necessity to adopt adaptive strategies such as diversifying marketing platforms, enriching portfolios, and maintaining consistent visibility on social media. Clients, on the other hand, tend to weigh the efficiency, cost, and uniqueness of human-made works against AI-generated illustrations, leading to nuanced shifts in consumption behavior. The study highlights that illustrators who actively sustain engagement and expand their promotional reach across multiple platforms have greater resilience in maintaining their client base, despite the overwhelming speed and volume of AI outputs. Furthermore, the research underscores the importance of adaptive strategies-ranging from pricing structures to preventive measures against income decline-as crucial efforts for illustrators to remain competitive. In conclusion, although AI poses a disruptive force by accelerating production and lowering costs, human illustrators maintain a distinctive value rooted in originality, creativity, and professional trust-building with clients. This research contributes to the business and creative industry discourse by presenting empirical insights on the challenges and strategies faced by illustrators, while also reflecting client-side perspectives on quality, trust, and purchasing motivation.

Keywords - Generative AI; Digital Illustration; 2D Art; Digital Artists' Income; Social Media Marketing; Creative Economy; Qualitative Research; Interview Triangulation

Page | 1
6 | Page
Page | 5

I. Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi digital, 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. 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. Dalam konteks ini, ilustrasi digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi telah berkembang menjadi bahasa visual yang kuat dalam dinamika komunikasi modern.

Kemunculan berbagai platform daring juga memperkuat eksistensi ilustrator digital dalam industri kreatif. Platform seperti DeviantArt telah lama menjadi ruang populer bagi para ilustrator untuk menampilkan karya, menawarkan jasa komisi, mengikuti kompetisi, serta berinteraksi dengan komunitas global. Selain itu, platform lain seperti ArtStation, Pixiv, Fiverr, Behance, dan Vgen turut menyediakan sarana bagi ilustrator digital untuk membangun portofolio dan menjual jasa mereka secara profesional[1].

Dalam jurnal Applications of Generative AI in the Creative Sector oleh Andrei McCall, dijelaskan bahwa generative **AI telah membawa transformasi besar dalam** sektor kreatif, **tidak hanya mempercepat proses produksi tetapi juga** memperluas cakupan ide dan bentuk artistik yang bisa diwujudkan. Teknologi seperti GAN, transformer, dan diffusion model memungkinkan seniman menghasilkan karya visual, musik, hingga arsitektur dengan efisiensi tinggi. Namun, makalah ini juga menekankan risiko etis seperti bias data, krisis otoritas karya, serta ancaman terhadap nilai autentik dari

karya manusia[2].

Di sisi lain, kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah memasuki ranah seni visual, menimbulkan penyimpangan 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, dimenangkan oleh karya yang dihasilkan melalui AI bernama Midjourney. Kejadian ini memicu perdebatan luas dalam komunitas seni visual.

Beragam respons muncul terkait fenomena tersebut. Beberapa pihak mendukung penggunaan AI sebagai alat bantu dalam proses desain, sementara pihak lainnya menyampaikan kekhawatiran bahwa AI dapat mengancam keberlangsungan profesi kreatif. Kontroversi semakin menguat setelah beredarnya karya-karya AI di media sosial yang diduga merupakan hasil plagiasi 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[3].

Fenomena keresahan tersebut diperkuat oleh temuan dalam studi Kunihiro Miyazaki et al. (2024) yang meneliti persepsi publik terhadap generative AI melalui analisis Twitter. Mereka menemukan bahwa ilustrator merupakan salah satu kelompok dengan sentimen paling negatif terhadap generative AI, terutama karena kekhawatiran akan penyalahgunaan karya mereka tanpa izin dalam proses pelatihan AI. Ketakutan kehilangan pekerjaan, penurunan permintaan untuk komisi ilustrasi manual, serta kekaburan antara karya manusia dan mesin menjadi sorotan utama. Penelitian ini menunjukkan bagaimana dampak AI tidak hanya teknologis, tetapi juga menyentuh aspek emosional dan ekonomi para pelaku kreatif[4].

Kekhawatiran terhadap dampak Generative AI terhadap karier di bidang kreatif semakin meningkat, terutama di kalangan profesional yang telah merasakan langsung konsekuensinya. Sejumlah penulis, penerjemah, dan ilustrator melaporkan kehilangan pekerjaan atau menurunnya nilai ekonomi dari karya mereka akibat kemunculan teknologi ini. Sekitar 26% ilustrator dan 36% penerjemah menyatakan telah kehilangan pekerjaan karena keberadaan AI generatif. Selain itu, 37% ilustrator dan 43% penerjemah mengaku bahwa penghasilan mereka mengalami penurunan nilai. Ketika ditanya tentang prospek ke depan, sekitar 65% penulis fiksi dan 57% penulis non-fiksi percaya bahwa penghasilan mereka di masa mendatang akan terdampak secara negatif oleh teknologi ini. Kekhawatiran ini bahkan lebih tinggi di kalangan penerjemah dan ilustrator, masing-masing mencapai 77% dan 78%[5].

Di tengah perkembangan ini, penting untuk menyoroti aspek perlindungan hak kekayaan intelektual, terutama dalam konteks ilustrasi digital.

Pelanggaran hak cipta masih sering terjadi di Indonesia, dan **hal ini tidak hanya merugikan pencipta secara ekonomi tetapi juga secara moral.** Oleh karena itu, upaya perlindungan terhadap karya ilustrasi digital harus diperkuat guna memastikan penghargaan terhadap hak dan otoritas pencipta tetap terjaga [6].

Journal penelitian ini ditulis untuk meneliti seberapa besar dampak dari keberadaan AI pada era ini terhadap mata pencaharian utama para ilustrator digital secara keseluruhan sebagai ancaman utama mereka. Penelitian ini harapan kedepannya mampu membuka wawasan terhadap khalayak awam untuk memahami bagaimana karya seni digital itu tidak semata-merta menghasilkan gambar untuk mereka gunakan, dibalikny ada banyak tahapan-tahapan kreatif penting yang hanya dapat dilakukan manusia bukan mesin. **Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat seperti rekomendasi kebijakan dari perusahaan AI terkait standar publikasi, solusi, prosedur sampai pengetahuan untuk mengindustrialisasikan karya hasil AI agar kedepannya tidak ada masalah atau isi plagiasi lainnya di dunia ilustrasi.**

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah sejauh mana kemunculan Generative AI memengaruhi pendapatan para digital artist atau ilustrator dua dimensi yang mempromosikan jasa mereka melalui media sosial. Dengan meningkatnya popularitas platform seperti Midjourney, DALL-E, dan Stable Diffusion, banyak karya visual yang dulunya dibuat secara manual kini dapat dihasilkan dengan bantuan AI secara lebih cepat dan hemat biaya. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan ilustrator, terutama mereka yang mengandalkan penghasilan dari sistem komisi atau pesanan ilustrasi pribadi melalui jaringan media sosial.

Untuk menjawab isu ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap perbandingan pendapatan digital artist sebelum dan setelah kehadiran masif Generative AI, serta mengeksplorasi persepsi sosial dalam komunitas seniman digital di ranah online. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah AI berperan sebagai alat bantu semata atau justru menjadi pesaing langsung bagi kreator manusia dalam pasar ilustrasi digital.

Rumusan Masalah : Adapun Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perkembangan Generative AI mempengaruhi pendapatan digital ilustrator dua dimensi?
2. Bagaimana persepsi komunitas di media social terhadap karya manusia berbanding dengan karya berbasis AI?
3. Apakah Generative AI menurunkan permintaan jasa ilustrasi digital di dunia maya?
4. Apa saja strategi yang digunakan digital ilustrator untuk tetap bersaing di era AI?

Tujuan Penelitian : Adapun Tujuan penelitian dari studi ini adalah :

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

Pertanyaan Penelitian : Bagaimana pengaruh kemunculan Generative AI terhadap pendapatan dan peluang kerja digital artist/illustrator dua dimensi dalam lingkup pertemanan media sosial sebelum dan setelah maraknya teknologi tersebut?

Kategori SDG's : Penelitian ini sejalan dengan SDG 8: Decent Work and Economic Growth, yang menekankan pentingnya pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi yang inklusif. Munculnya Generative AI dalam bidang ilustrasi digital dua dimensi telah memengaruhi pendapatan banyak digital artist yang bergantung pada sistem komisi melalui media sosial. Inovasi ini, meskipun mempercepat produksi visual, juga menimbulkan risiko tergantikannya peran manusia oleh teknologi. Hal ini dapat mengancam keberlanjutan ekonomi pekerja kreatif independen di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi untuk mengevaluasi dampak nyata AI terhadap keberlangsungan pekerjaan layak di sektor kreatif digital. Temuan ini penting dalam konteks target SDG 8.3 dan 8.5, yang mendukung kewirausahaan dan kesetaraan akses terhadap pekerjaan produktif[7].

II. Tinjauan Pustaka

Istilah ilustrator dua dimensi merujuk pada seniman yang menciptakan karya visual pada bidang datar (dua dimensi), baik melalui teknik digital maupun tradisional. Karya mereka umumnya digunakan untuk berbagai keperluan seperti ilustrasi buku, komik, desain karakter, hingga pengembangan gim.

Menurut definisi dari Big Red Illustration, ilustrasi dua dimensi merupakan seni gambar yang dibuat secara manual maupun digital yang menampilkan visual dalam dua dimensi, yaitu tinggi dan lebar[8].

Sementara itu, Generative Artificial Intelligence (Generative AI) merupakan cabang dari kecerdasan buatan yang menggunakan model pembelajaran mendalam (deep learning) untuk menghasilkan konten baru, seperti teks, gambar, maupun audio. IBM mendefinisikan teknologi ini sebagai model deep learning yang mampu menciptakan konten berkualitas tinggi berdasarkan data pelatihan yang telah diberikan[9].

Platform media sosial seperti Behance, DeviantArt, dan VGen menyediakan ekosistem daring bagi para seniman digital untuk menampilkan karya, menerima pesanan komisi, serta memperluas jaringan profesional mereka. Behance dikenal sebagai platform daring utama untuk memamerkan dan menemukan karya kreatif[10], sementara DeviantArt berperan sebagai komunitas seni daring yang menghubungkan seniman dengan para penggemar[11]. Adapun VGen secara khusus memfasilitasi komisi digital antara seniman manusia dan klien kreator-seperti VTuber dan streamer-dengan kebijakan eksplisit yang menolak penggunaan teknologi AI tanpa izin dari seniman terkait[12].

Penelitian mengenai pengaruh teknologi terhadap pendapatan seniman digital telah dilakukan oleh sejumlah akademisi, salah satunya Novaković. Dalam studinya, ia menyoroti bahwa media sosial seperti Instagram menjadi platform utama promosi sekaligus sumber penghasilan bagi banyak ilustrator digital, terutama melalui sistem komisi dan pemasaran langsung kepada audiens global. Novaković menyatakan bahwa banyak seniman menganggap Instagram sebagai platform utama untuk mempromosikan karya mereka dan sebagai sumber pendapatan utama karena sifatnya yang visual dan cakupan pengguna yang luas[13].

Kemunculan Generative AI seperti Midjourney dan DALL-E telah mengubah lanskap pasar ilustrasi digital secara signifikan. Dejan Grba dalam bukunya menjelaskan bahwa penggunaan model generatif dalam seni digital turut menantang konsep tradisional mengenai otoritas pencipta, orisinalitas, dan kreativitas dalam seni visual[14]. Perkembangan ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan ilustrator terkait ketahanan posisi mereka dalam pasar kerja digital yang semakin kompetitif.

Laporan yang dirilis oleh UNCTAD menyoroti pentingnya pengelolaan arus data digital dan pemanfaatan AI agar sejalan dengan pencapaian Sustainable Development Goals (SDG), termasuk dalam aspek pekerjaan yang layak. UNCTAD menegaskan bahwa bagaimana data digital dikelola akan berdampak besar terhadap kemampuan global dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan[15].

Selain itu, laporan dari International Labour Organization (ILO) secara tegas mengaitkan keberadaan platform kerja digital dengan SDG 8, yaitu terkait pekerjaan yang layak dan pertumbuhan ekonomi. Laporan tersebut menyatakan bahwa platform kerja digital berpotensi memberi manfaat bagi pekerja dan pelaku usaha, serta masyarakat secara umum. Namun, potensi positif tersebut hanya dapat terealisasi jika peluang kerja yang tersedia memiliki kualitas yang layak [16]. Oleh karena itu, dalam konteks pekerja kreatif digital, perlunya regulasi dan perlindungan hukum menjadi semakin penting agar mereka tidak terjebak dalam kondisi kerja yang merugikan atau kehilangan sumber penghasilan yang stabil

III. 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[17]. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai pengalaman, persepsi, dan strategi para ilustrator dalam menghadapi perubahan teknologi[18].

Untuk memperoleh hasil penelitian yang memadai dan sesuai dengan tingkat ketelitian yang diharapkan, digunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai metode pengumpulan data. Dalam konteks menelaah pengaruh Generative AI terhadap sektor pasar ilustrasi digital secara global, diperlukan temuan awal yang berfungsi sebagai pijakan bagi studi lanjutan. Temuan ini idealnya diperoleh melalui proses riset kualitatif. Oleh karena itu, teknik focus group dipilih sebagai instrumen utama untuk memperoleh wawasan mengenai pengalaman, pandangan, serta persepsi dari kelompok responden yang dipilih secara selektif[19].

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur kepada ilustrator digital aktif yang menggunakan media sosial sebagai platform utama promosi dan transaksi komisi. Selain itu, data pendukung diambil dari observasi konten yang diunggah di platform seperti Twitter, Instagram, dan ArtStation, untuk menganalisis tren interaksi dan engagement sebelum dan sesudah AI populer[20].

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 ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kontekstual mengenai disrupsi AI di industri ilustrasi digital, serta menyediakan masukan strategis bagi pelaku industri kreatif dan pembuat kebijakan[21].

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang serta tantangan riset di masa mendatang yang berkaitan dengan hubungan antara seniman dan Generative AI, melalui analisis terhadap tanggapan subjektif atas sejumlah pertanyaan yang telah dirumuskan dengan target wawancara 5 orang Ilustrator yang sudah berkecimpung di bidang ini lebih dari 5 tahun, dan 5 orang konsumen yang kerap membeli jasa ilustrasi semenjak sebelum maraknya generative AI dan masih menggunakan jasa tersebut hingga sekarang[22].

Flowchart 1. Rancangan Penelitian

Poin-poin wawancara yang diajukan untuk Ilustrator:

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada ilustrator bertujuan untuk menggali latar belakang profesional, strategi pemasaran, dan tingkat pemahaman terhadap generative AI, serta bagaimana teknologi ini memengaruhi pekerjaan mereka. Beberapa pertanyaan awal menekankan pada pengalaman, platform pemasaran, dan interaksi mereka dengan AI, baik sebagai pengguna maupun penolak teknologi tersebut. Selanjutnya, pertanyaan diarahkan untuk mengidentifikasi perubahan tren pasar dan komunitas sejak munculnya generative AI, termasuk pengaruhnya terhadap demand dan jumlah pesanan. Pertanyaan juga membahas model monetisasi yang digunakan, persepsi nilai karya, serta langkah-langkah pencegahan yang diambil untuk mengantisipasi penurunan pendapatan. Terakhir, wawancara berupaya memahami pandangan mereka mengenai masa depan industri ilustrasi digital dalam konteks berkembangnya AI generatif.

Poin-poin yang diajukan untuk konsumen/client digital ilustrasi:

Pertanyaan kepada konsumen dirancang untuk mengungkap preferensi, perilaku pembelian, dan persepsi mereka terhadap ilustrasi buatan manusia dibandingkan generative AI. Pertanyaan awal menilai tingkat familiaritas dan intensitas konsumsi karya ilustrasi sebelum dan sesudah hadirnya AI. Fokus berikutnya adalah memahami motivasi pembelian, perubahan fenomena di media sosial, dan alokasi anggaran yang bersedia mereka keluarkan. Pertanyaan juga mengeksplorasi kecenderungan konsumen untuk memilih AI atau manusia berdasarkan faktor harga, kecepatan, dan kualitas, serta mengevaluasi pengalaman buruk maupun positif dalam berinteraksi dengan ilustrator. Tujuan akhirnya adalah menangkap pandangan konsumen mengenai nilai emosional dan artistik dari karya ilustrasi manusia dibandingkan hasil AI.

Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menerapkan empat kriteria trustworthiness, yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas[23]. Kredibilitas diuji melalui triangulasi sumber, dengan mewawancarai ilustrator dari latar belakang dan platform yang berbeda untuk memperoleh pandangan yang bervariasi [24]. Selain itu, dilakukan pula member check, yakni proses mengonfirmasi kembali hasil wawancara dan interpretasi peneliti kepada narasumber untuk memastikan bahwa data yang disajikan sesuai dengan maksud sebenarnya. Transferabilitas dicapai melalui penyajian thick description atau deskripsi yang mendalam mengenai konteks narasumber dan praktik ilustrasi digital yang mereka jalankan, sehingga hasil penelitian dapat dipahami dan diterapkan dalam konteks serupa oleh peneliti lain. Untuk menjaga dependabilitas, peneliti mendokumentasikan secara menyeluruh seluruh tahapan penelitian, mulai dari pengumpulan data, proses transkripsi wawancara, hingga analisis data, agar memungkinkan pihak lain melakukan audit trail bila diperlukan. Sementara itu, konfirmabilitas dijaga dengan mencatat refleksi pribadi selama proses penelitian (refleksivitas), serta menyimpan bukti-bukti pendukung seperti kutipan langsung dari narasumber dan dokumentasi visual karya ilustrasi, agar interpretasi data dapat dipertanggungjawabkan secara objektif.

IV. Pembahasan

4.1 Daftar Responden

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

Table 1: responden wawancara

4.2 Analisis Dampak Generative AI terhadap Pendapatan dan Peran Ilustrator

Berdasarkan hasil wawancara dengan empat ilustrator (Ariant, Karen, Nugroho, dan Yudi), teridentifikasi adanya variasi dampak yang ditimbulkan oleh kehadiran teknologi Generative AI terhadap pendapatan mereka. Sebagian ilustrator, seperti Ariant dan Yudi, mengaku mengalami penurunan pesanan ilustrasi yang cukup signifikan akibat klien beralih ke layanan AI-art generator yang lebih cepat dan murah. Di sisi lain, Karen dan Nugroho melaporkan kondisi pendapatan yang relatif stabil, meskipun keduanya mengungkapkan kekhawatiran terhadap potensi penurunan di masa mendatang apabila tren penggunaan AI semakin masif.

Temuan ini memiliki relevansi dengan studi kuantitatif Makridis (2025) yang menunjukkan bahwa meskipun AI generatif tidak secara signifikan menurunkan pendapatan seniman, terdapat perlambatan pertumbuhan kesempatan kerja bagi pekerja kreatif[25]. Hal ini mengindikasikan bahwa dampak AI terhadap ekonomi kreatif cenderung bersifat tidak langsung-bukan menurunkan penghasilan secara drastis, tetapi menghambat ekspansi pasar dan pembukaan peluang baru.

Selain persoalan pendapatan, para ilustrator juga menyoroti aspek eksistensi dan identitas profesional mereka. Nugroho dan Yudi, misalnya, menegaskan bahwa meskipun AI dapat menghasilkan karya dengan cepat, karya ilustrator manusia tetap memiliki nilai lebih karena adanya cerita, pengalaman, dan craftsmanship yang tidak bisa direduksi menjadi sekadar algoritma. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya human touch dalam karya seni digital sebagai faktor yang membedakan dan masih diminati kolektor maupun penikmat seni[26]. Dengan demikian, walaupun terjadi penurunan jumlah pesanan, mereka tetap mempertahankan strategi diferensiasi berbasis kualitas dan personalisasi.

Di sisi lain, Karen menambahkan bahwa AI justru membuka ruang untuk redefinisi peran ilustrator. Sebagai Live2D artist yang banyak bekerja dengan klien internasional, ia memandang AI bukan hanya sebagai ancaman, melainkan juga alat bantu untuk mempercepat proses tertentu, seperti ideation atau rough sketch. Namun, menurutnya, keunggulan utama tetap pada detail ekspresi karakter, fluiditas animasi, dan konsistensi desain yang tidak mampu ditandingi oleh AI sepenuhnya. Perspektif ini menunjukkan bahwa ada segmen profesional yang bersikap lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, seraya menjaga posisi tawar dengan keterampilan spesifik yang sulit digantikan.

Selain itu, upaya mitigasi juga terlihat dalam bentuk diversifikasi sumber pendapatan. Beberapa ilustrator tidak lagi hanya mengandalkan komisi, tetapi juga membuka layanan berlangganan seperti Patreon, Pixiv Fanbox, hingga penjualan asset pack yang bisa digunakan oleh komunitas kreator indie. Langkah ini sesuai dengan strategi bisnis kreatif yang disarankan dalam studi terbaru, yakni diversifikasi model monetisasi untuk menjaga keberlanjutan di tengah disrupsi teknologi[27]. Dengan demikian, ilustrator yang berhasil beradaptasi bukan hanya bertahan, tetapi justru memperluas pasar mereka melalui inovasi dalam penawaran jasa dan produk.

4.3 Perspektif Klien terhadap Penggunaan Generative AI

Wawancara dengan tiga klien (Riza, Ram, dan Yasu) mengungkapkan alasan utama mereka mempertahankan atau mengurangi penggunaan jasa ilustrator manusia. Klien yang tetap menggunakan ilustrator menekankan faktor kualitas artistik, orisinalitas, dan komunikasi kreatif yang sulit digantikan AI. Sementara itu, klien yang beralih sebagian ke AI lebih mengutamakan kecepatan pengerjaan dan efisiensi biaya.

Hasil ini sejalan dengan temuan Chu (2025), yang menyimpulkan bahwa Generative AI dapat meningkatkan efisiensi dan mempercepat proses kreatif, namun menimbulkan tantangan terkait keaslian karya, hak cipta, dan keunikan visual [28]. Dalam konteks bisnis kreatif, klien cenderung memilih solusi hybrid-menggunakan AI untuk tahap eksplorasi ide (concept art) dan ilustrator manusia untuk eksekusi akhir yang membutuhkan sentuhan artistik personal.

Dari sisi konsumen, salah satu temuan penting adalah perubahan ekspektasi terhadap harga dan kecepatan produksi. Riza, misalnya, menilai bahwa AI menawarkan opsi murah dan cepat untuk menghasilkan aset visual dalam pengembangan game. Namun, ia tetap memilih bekerja sama dengan

ilustrator manusia ketika membutuhkan kualitas naratif, konsistensi gaya, dan komunikasi yang intensif. Hal ini menegaskan bahwa keputusan penggunaan AI atau ilustrator manusia sangat bergantung pada konteks kebutuhan klien, bukan sekadar soal biaya semata. Yasu sebagai investor lebih menekankan pada efisiensi dan return on investment. Menurutnya, AI dapat memangkas biaya awal dalam tahap eksplorasi ide, namun untuk produk akhir yang dipasarkan, ia tetap lebih percaya pada karya manusia. Hal ini sejalan dengan riset bisnis kreatif yang menunjukkan bahwa karya seni manusia masih memiliki daya jual lebih tinggi di pasar premium, sementara karya AI lebih sering diposisikan sebagai alternatif untuk kebutuhan produksi massal hal ini selaras dengan penelitian K. Zhang(2024) terkait dengan dampak AI dalam keseimbangan pasar. Dengan demikian, AI dan ilustrator manusia dapat saling melengkapi, bukan sepenuhnya bersaing dalam pasar ilustrasi digital. Di sisi konsumen individu, seperti Januar, terdapat faktor emosional dan relasional dalam memutuskan untuk tetap menggunakan jasa ilustrator manusia. Ia menekankan bahwa pengalaman personal-mulai dari diskusi ide, proses revisi, hingga kepuasan saat menerima karya final-merupakan nilai tambah yang tidak bisa diberikan oleh AI. Bahkan pengalaman buruk sekalipun, seperti keterlambatan atau miskomunikasi, tidak mengurangi kecenderungannya untuk tetap mendukung seniman manusia karena ada aspek human engagement yang dianggap penting. Temuan ini menunjukkan bahwa loyalitas konsumen tidak hanya ditentukan oleh harga, melainkan juga oleh keterikatan emosional yang terbentuk dalam transaksi kreatif.

4.4 Strategi Adaptasi Ilustrator dalam Ekosistem Baru

Hasil triangulasi antara data wawancara dan studi bisnis mengindikasikan bahwa strategi adaptasi menjadi faktor kunci untuk mempertahankan posisi di pasar kreatif. Ilustrator yang aktif mempelajari AI sebagai alat pendukung cenderung lebih optimistis dalam menghadapi perubahan, sedangkan yang menolaknya sepenuhnya cenderung merasakan dampak negatif lebih cepat. Kondisi ini mendukung pendekatan integrasi teknologi dalam proses kreatif: AI digunakan untuk mempercepat tahap riset visual, generasi ide awal, atau pembuatan rough sketch, sementara sentuhan akhir tetap dilakukan secara manual untuk memastikan kualitas dan orisinalitas. Selain mempertahankan kualitas artistik dan diferensiasi gaya, pengayaan portofolio serta rutinitas unggahan di media sosial terbukti menjadi elemen penting dalam menjaga visibilitas seorang ilustrator di tengah kompetisi dengan generative AI. Algoritma platform digital, seperti Instagram, Twitter/X, maupun TikTok, sangat dipengaruhi oleh konsistensi aktivitas unggah konten. Ilustrator yang secara rutin menampilkan hasil karya, baik dalam bentuk sketch harian, progres pengerjaan komisi, atau portofolio final, memiliki peluang lebih besar untuk mempertahankan atensi audiens dan memunculkan engagement. Walaupun kecepatan produksi manusia tentu tidak dapat menyaingi keluaran generative AI yang instan dan masif, keberlanjutan eksistensi dalam linimasa pengguna menjadi semacam “perlawanan pasif” untuk menegaskan keberadaan kreator manusia di ruang digital yang semakin padat konten otomatisasi. Lebih jauh, strategi diversifikasi platform juga perlu menjadi perhatian utama. Setiap platform digital memiliki basis pengguna serta perilaku algoritmik yang berbeda, sehingga menyandarkan pemasaran karya hanya pada satu media sosial berpotensi membatasi jangkauan. Dengan memanfaatkan berbagai kanal seperti Instagram, Twitter/X, Pixiv, DeviantArt, hingga Patreon atau Pixiv Fanbox, ilustrator dapat memperluas peluang untuk menjaring klien dari ekosistem yang beragam. Hal ini sekaligus mengurangi risiko ketika satu platform mengalami perubahan algoritma atau penurunan engagement. Praktik ini tidak hanya meningkatkan resiliensi terhadap guncangan pasar akibat hadirnya AI, tetapi juga memperkuat posisi ilustrator sebagai entitas yang aktif, adaptif, dan relevan dalam lanskap industri kreatif yang semakin dinamis.

4.5 Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak generative AI terhadap industri ilustrasi digital memiliki dua sisi yang kontras. Di satu sisi, AI telah memberikan tekanan yang signifikan terhadap stabilitas pendapatan dan permintaan jasa ilustrator, terutama karena kecepatan produksi dan biaya yang jauh lebih rendah. Namun di sisi lain, fenomena ini mendorong ilustrator untuk berinovasi dalam strategi bertahan, seperti pengayaan portofolio, peningkatan konsistensi publikasi karya di media sosial, hingga perluasan pasar melalui multi-platform. Dari perspektif klien, muncul pergeseran preferensi antara memilih layanan AI yang praktis dan ekonomis, atau tetap mendukung karya manusia yang dianggap lebih autentik dan emosional. Hal ini menegaskan bahwa nilai seni tidak semata ditentukan oleh harga dan efisiensi, tetapi juga oleh pengalaman personal, interaksi sosial, serta keunikan gaya artistik yang sulit ditiru oleh teknologi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberadaan AI memang membawa perubahan besar, tetapi bukan berarti menghapus eksistensi ilustrator manusia. Justru, situasi ini menjadi titik balik untuk mengembangkan daya saing melalui strategi adaptasi yang berfokus pada keaslian, konsistensi, dan diversifikasi pasar. Perlawanan bukan hanya bersifat teknis, melainkan juga kultural, di mana seniman mempertahankan relevansi dengan menunjukkan identitas kreatif yang unik di tengah derasnya arus otomatisasi.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur penulis panjatkan **ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala** atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga **skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik**. Selama proses penyusunan penelitian ini, penulis mendapatkan dukungan, doa, dan semangat dari berbagai pihak yang tidak ternilai harganya.

Penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada keluarga tercinta, terutama kedua orang tua, adik, serta istri yang selalu memberikan doa, kasih sayang, serta motivasi dalam setiap langkah perjalanan akademik ini. Dukungan mereka menjadi pondasi utama yang menguatkan penulis dalam menghadapi setiap tantangan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Mochammad Rizal Yulianto, S.E., M.M., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada Bapak Istian Kriya, S.Kom., M.M., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat berarti untuk menyempurnakan penelitian ini.

Selain itu, penghargaan yang tulus penulis berikan kepada para responden wawancara yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi pengalaman berharga terkait dunia ilustrasi digital di tengah fenomena Generative AI. Responden tersebut meliputi Nugroho, Yudi, dan Karen sebagai ilustrator, serta Riza, Yasu, dan Januar sebagai klien. Kontribusi mereka memberikan wawasan yang mendalam dan memperkaya data penelitian ini, sehingga hasilnya dapat lebih akurat dan bermanfaat.

Akhirnya, penulis berharap bahwa karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, serta menjadi salah satu sumbangan kecil dalam kajian mengenai pengaruh Generative AI terhadap industri ilustrasi digital.

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=QNj2EAAAQBAJ>
- [2] A. McCall, "Applications of Generative AI in the Creative Sector".
- [3] **A. N. Fadilla, P. M. Ramadhani, and H. Handriyotopo, "Problematika 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>
- [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. Cincia, 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.
- [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. Bellaïche 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.