

Strategi Adaptasi Desainer Grafis *Microstock* terhadap Disrupsi *Artificial Intelligence* dalam Industri Kreatif Digital

Krisna Tanaya Joestiono

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: krisnatanayatok@gmail.com

ABSTRAK

Hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* dalam industri kreatif terkadang membuat gelisah para desainer grafis *microstock*. Teknologi AI yang dapat mempermudah pekerjaan atau bisa jadi menjadi ancaman bagi desainer grafis ini harus dipahami lebih lanjut mengenai kehadirannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data penelitian yang sudah ada dan wawancara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi adaptasi yang diterapkan oleh desainer grafis *microstock* di Yogyakarta dalam menghadapi perkembangan *Artificial Intelligence* dan mengetahui tantangan apa saja yang dihadapi oleh desainer grafis *microstock* terhadap penggunaan AI dalam produksi konten digital. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa teknologi AI dapat dimanfaatkan untuk teknologi AI untuk meningkatkan hasil karya industri kreatif, bukan menganggap AI sebagai ancaman. Para desainer grafis dapat memanfaatkan teknologi AI untuk mencerna data atau permintaan yang sulit sehingga desainer grafis dapat mengolah kembali hasil dari teknologi AI menggunakan rasa emosional yang tidak dimiliki oleh teknologi AI. Strategi selanjutnya ialah menggunakan hak cipta sesuai dengan etika. Meskipun AI dapat membantu dalam pekerjaan industri kreatif, desainer grafis tetap harus menerapkan etika ketika menggunakan hasil olahan dari teknologi AI.

Kata kunci: Desainer Grafis, *Microstock*, *Artificial Intelligence*, Industri Kreatif Digital

ABSTRACT

The presence of Artificial Intelligence technology in the creative industry sometimes makes microstock graphic designers nervous. AI technology that can make work easier or can be a threat to graphic designers must be further understood about its presence. This research uses a qualitative descriptive method with existing research data collection methods and interviews. The purpose of this research is to find out the adaptation strategies applied by microstock graphic designers in Yogyakarta in facing the development of Artificial Intelligence and to find out what challenges are faced by microstock graphic designers towards the use of AI in digital content production. From the results of the research, it can be concluded that AI technology can be utilized for AI technology to improve the work of the creative industry, not considering AI as a threat. Graphic designers can utilize AI technology to digest difficult data or requests, so that graphic designers can rework the results of AI technology using an emotional sense that AI technology does not have. The next strategy is to use copyright in accordance with ethics. Although AI can help in

the work of the creative industry, graphic designers must still apply ethics when using the processed results of AI technology.

Keyword: *Graphic Design, Microstock, Artificial Intelligence, Digital Creative Industry*

Pendahuluan

Artificial Intelligence atau AI adalah salah satu bukti perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat. Kehadiran *Artificial Intelligence* menghadirkan berbagai peluang maupun tantangan bagi desainer grafis. Sebagai peluang jika desainer grafis mampu memanfaatkan teknologi ini untuk mempermudah pekerjaan tanpa mengurangi rasa kreativitas dari jiwa seni seorang desainer, sebagai tantangan jika tidak mampu bersaing dengan pelaku bisnis yang tidak mengutamakan kreativitas seni.

Hasil penelitian berjudul “Logo Design Based On *Artificial Intelligence* (AI)” oleh Namuri Migo Tuwio menjelaskan bahwa perkembangan teknologi AI ini telah mendisrupsi banyak aspek dalam industri kreatif. Tuwio ingin memaknai perkembangan teknologi AI ini sebagai pencapaian kreatif baru yang dapat diterima melalui diskusi akademis dan praktis (Tuwio, 2024). Hasil penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa desainer atau yang disebut campur tangan manusia masih dibutuhkan untuk membuat logo menjadi sebuah karya seni.

Permasalahan yang pernah menggemparkan dunia maya pada bulan Maret lalu ialah munculnya fitur baru dalam teknologi AI yaitu GPT-40. Fitur tersebut dapat mengubah foto seperti hasil dari studio Ghibli dalam waktu kurang dari satu menit. Banyak pro dan kontra mengenai fitur ini. Hayao Miyazaki, pendiri studio Ghibli juga mengutarakan perasaannya, mengatakan tidak akan pernah ingin memasukkan teknologi AI ke dalam pekerjaannya, dan merasa bahwa ini merupakan penghinaan terhadap kehidupan (Ferdian, 2025).

Kreativitas seni yang dihasilkan oleh AI memang mengesankan dan dapat menjadi daya saing tersendiri bagi desainer grafis. Namun, dapat dikatakan meskipun hasil kreativitas dari AI sangat mengesankan, tidak menutup kemungkinan kreativitas tersebut hanya sebatas data yang sudah ada, sementara intelektual dari seorang manusia dapat berkembang sesuai dengan apa yang dipikirkan. Seorang desainer grafis dapat memanfaatkan teknologi AI untuk mempermudah dan mempersingkat waktu kerja, bukan sebagai alasan untuk mengurangi jiwa kreativitas yang ada.

Beberapa platform desain grafis sudah menggunakan teknologi AI untuk kemudahan seseorang menggunakan platform tersebut, contohnya ialah Adobe Express, Canva, Kittl, AutoDraw, dan Looka (Nicholson, 2024). Fungsi teknologi AI ini dapat menjadi ancaman bagi desainer grafis manual, karena dengan menggunakan kata kunci saja AI dapat membuat desain yang diinginkan.

Buckland (2024) menyatakan “*AI is poised to replace repetitive, mundane tasks, allowing us to focus on more creative and intellectually stimulating work*” yang dapat diartikan kita dapat memanfaatkan teknologi AI untuk menyelesaikan tugas kita yang mudah, sementara kita lebih fokus mengerjakan yang lebih kreatif dan merangsang kekayaan intelektual. Dengan penggunaan teknologi AI yang berdampingan dapat berdampak positif bagi desainer grafis. Riri Satria juga mengatakan ketika kualitas berpikir manusia rendah, AI dapat menggantikannya, disarankan seniman dapat tetap berkarya dengan mengikuti perkembangan zaman (DKJ, 2025).

Microstock adalah sebuah wadah bagi pelaku desainer grafis, mulai dikenal di tahun 2003 untuk mempromosikan dan menjual hasil karya mereka di platform dunia maya dengan sistem royalti (INSTIKI, 2022). Beberapa pemilik bisnis desain memanfaatkan platform *microstock* dengan menciptakan lapangan kerja bagi desainer grafis untuk meningkatkan penilaian kerja yang mereka punya di platform *microstock*. Mulanya *microstock* hanya dapat digunakan oleh fotografer profesional untuk menjual hasil fotografi mereka. Seiringnya kemajuan teknologi *microstock* dapat digunakan oleh setiap orang untuk menjual hasil karyanya berupa vektor, desain grafis, logo, audio, dan lainnya. Beberapa platform *microstock* yang sering digunakan pada tahun 2025 sebagai berikut (Kushnir, 2025): Dreamstime (2000), Shutterstock (2003), iStock (2006), Pond5 (2006), Envato Elements (2006), Creative Market (2011), dan Adobe Stock (2015).

Microstock menerima respon positif dari desainer grafis yang ada di Yogyakarta dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dalam bidang seni dan desain. Sleman Creative Space merupakan salah satu komunitas kreatif seni yang aktif hingga saat ini, serta dukungan dari pendidikan dan pemerintah daerah dengan pameran, seminar, dan *workshop* (Agung, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi adaptasi yang diterapkan oleh desainer grafis *microstock* di Yogyakarta dalam menghadapi perkembangan *Artificial Intelligence* dan mengetahui tantangan apa saja yang dihadapi oleh desainer grafis *microstock* terhadap penggunaan AI dalam produksi konten digital.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan fokus strategi adaptasi desainer grafis *microstock* terhadap disrupsi *Artificial Intelligence* dalam industri kreatif digital. Dalam penelitian kualitatif data yang digunakan berupa keterangan, uraian, dan gambar yang dikumpulkan melalui wawancara serta catatan lapangan (Ulfatin, 2022). Peneliti menggunakan metode ini bertujuan untuk mendapat pengetahuan yang lebih mendalam

mengenai strategi adaptasi yang digunakan oleh desainer grafis *microstock* terhadap disrupsi *Artificial Intelligence*.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan dua cara yaitu observasi penelitian yang sudah ada dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan dua responden yang aktif dalam dunia desainer grafis *microstock* di Yogyakarta. Pengumpulan data dilaksanakan pada bulan April 2025 hingga Mei 2025. Analisis data dalam penelitian ini bersifat deskriptif dan analisa perbandingan, yaitu membandingkan data observasi dan pendapat dari narasumber dan akan diambil kesimpulan yang solutif serta dapat diterapkan oleh desainer grafis *microstock* yang lain.

Hasil dan Pembahasan

Sejak dikenalnya teknologi AI di dunia dan menjadi populer di kalangan industri kreatif, banyak orang yang menggunakan teknologi AI dalam hal positif hingga negatif. Salah satu contoh hal positif seperti menggunakan teknologi untuk membantu dalam analisis data tren yang sedang populer lalu diolah kembali oleh desainer untuk mendapatkan karya yang maksimal, sedangkan contoh hal negatif yang dapat dilihat ialah beberapa desainer yang memanfaatkan teknologi AI untuk *copy paste* karya yang dihasilkan oleh AI.

Beberapa langkah dalam proses desain grafis sebagai berikut (Pixcap, 2024):

1. Melakukan ringkasan dan riset, ringkasan yang dibuat dapat digunakan sebagai panduan dan memastikan kebutuhan desain, sedangkan riset digunakan untuk memahami tren dan mengembangkan ide.
2. Membuat sketsa, langkah ini merupakan tahap awal penerapan hasil dari ringkasan dan riset, visualisasi yang diterapkan dapat dikembangkan lagi menjadi variasi yang baru.
3. Tinjauan desain, tahap ini merupakan tahapan dimana desainer grafis meninjau kembali hasil desain yang sudah dibuat.
4. Penyempurnaan karya, tahapan ini merupakan tahapan akhir.

Menurut Nugroho, Kusumasari, Febrianto, Farhan, & Mahardika (2025) penggunaan teknologi AI memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pengambilan keputusan yang strategis. Kelebihannya adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan dan efisiensi proses analisis data, yang dapat diartikan teknologi AI dapat digunakan untuk memproses data yang banyak secara cepat sehingga dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam waktu singkat.
2. Peningkatan akurasi dan objektivitas, keputusan manusia dapat mempengaruhi hasil keputusan meskipun sudah ada data yang tersedia dengan adanya teknologi AI yang

menggunakan algoritma yang berbasis data dan statistik, prediksi yang dihasilkan dapat lebih akurat.

3. Kemampuan prediktif yang unggul, teknologi AI yang sudah menggunakan analisis prediktif dan mesin pembelajaran, analisa yang sulit dicerna oleh manusia dapat diidentifikasi dengan baik oleh AI sehingga dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan jangka panjang dan meminimalisir resiko.

Sedangkan untuk kekurangan teknologi AI sebagai berikut (Nugroho et al, 2025):

1. Ketergantungan pada data berkualitas, meskipun AI dapat memberikan keputusan melalui data yang sulit dicerna oleh manusia, namun jika data yang digunakan tidak lengkap maka keputusan yang didapatkan juga tidak akurat.
2. Kurangnya pemahaman kontekstual, hasil dari teknologi AI tidak dapat melibatkan emosional layaknya manusia, sehingga untuk konteks pemahaman hasil dari AI tidak terlalu disarankan.
3. Biaya implementasi dan pemeliharaan yang tinggi, untuk hasil yang sempurna dibutuhkan pula investasi baik dalam hal perangkat keras maupun lunak, mengelola teknologi AI juga membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas.
4. Resiko keamanan dan privasi data, pengguna teknologi AI harus melindungi data perusahaan dari ancaman siber karena AI terkadang dapat mengakses data yang sensitif.

Industri kreatif perlu melakukan sebuah strategi untuk bertahan dalam perkembangan teknologi AI yang sangat pesat. Beberapa strategi yang dapat dijalankan adalah sebagai berikut (P2SID, 2024):

1. Menggunakan teknologi AI sebagai alat pendukung dalam meningkatkan kualitas hasil karya dengan mengembangkan ide yang dihasilkan oleh AI.
2. Desainer grafis harus tetap mengutamakan rasa emosional yang tidak dapat diciptakan oleh teknologi AI, dengan ini desainer grafis dapat membuat hasil karya lebih bermakna.
3. Memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan data-data yang sulit dicerna oleh manusia, sehingga desainer grafis dapat memiliki keunggulan dalam menghasilkan karya seni.
4. Desainer grafis harus memiliki hak cipta atas hasil karyanya agar tidak disalahgunakan oleh AI.

Wawancara pribadi yang telah dilakukan pada hari Senin, 12 Mei 2025 dengan Faisal Tanjung memberikan pemahaman yang sangat positif. Faisal Tanjung adalah pemilik Studio Std yang telah terjun dalam dunia *Microstock* pada tahun 2017. Studio ini beranggotakan empat orang termasuk Faisal Tanjung sendiri. Meskipun awalnya hanya berfokus pada pembuatan logo, akhirnya beralih ke platform *microstock* bernama Graphic River. Merasa logo terlalu generik, Faisal Tanjung akhirnya menambah fokus pada pembuatan huruf sampai masuk ke Creative Market yang tidak *based on client*. Pada tahun 2019, studio yang dikelola oleh Faisal Tanjung

terjun ke *platform microstock* bernama Envato Element, pasarnya berubah dari pembelian per produk menjadi *subscription* seperti *subscription* Adobe.

Pada saat munculnya teknologi AI, Faizal tidak merasa takut dengan dampak yang akan diberikan teknologi tersebut. Dia mengambil strategi memanfaatkan teknologi AI untuk menjadi kontributornya. “Soalnya kan AI itu kan *basicnya* yang gerakin masih masuk manusia kan dan kayak cuma comot-comot karya yang terkenal lalu dipakai ulang begitu, makanya kalau AI itu masih membutuhkan karyanya manusia,” ungkap Faisal Tanjung saat menjawab strategi apa yang digunakan dalam perkembangan teknologi AI (Tanjung, wawancara pribadi, 12 Mei 2025). Dia tidak menganggap teknologi AI mengancam kinerja studionya, namun teknologi AI dapat digunakan untuk mengolah kembali ide yang sudah ada. Studio Std yang dikelolanya saat ini berfokus pada *mockup* yang berbasis foto manual. Dia mengungkapkan bahwa *mockup* ini perpaduan fotografi dan desain yang saling berkaitan. Untuk penjualan hasil karya masih aktif menggunakan platform *microstock*.

Tantangan dalam penerapan teknologi dalam industri kreatif dapat menjadi signifikan jika para desainer grafis tidak lagi mengolah kembali dari data yang telah dihasilkan oleh AI. Kreativitas dan etika desainer grafis yang menggunakan teknologi AI dapat dipertanyakan apakah sudah memenuhi standar yang ada. Plagiarisme juga dapat terbentuk melalui teknologi AI karena data yang dihasilkan AI dari beberapa sumber yang tidak menjaga hak ciptanya dengan baik.

Andreas, biasa dipanggil Bambang, seorang desainer grafis *microstock* yang ikut serta dalam perkembangan teknologi AI. Dari hasil wawancara pribadi pada hari Rabu tanggal 14 Mei 2025 dapat diketahui bahwa dia mulai terjun ke dalam dunia industri kreatif untuk menambah pasif *income*, platform utama yang digunakan ialah Fiverr. Selain itu, platform *microstock* yang digunakan waktu itu ialah Shutterstock. Saat ini, Bambang aktif dalam platform Kittl yang dasarnya adalah AI. Dalam Kittl teknologi AI digunakan sebagai elemen pendukung, bisa juga sebagai elemen utama, yang artinya untuk pengolahan desain murni dari desainer, termasuk layout dan estetikanya.

Awalnya, Bambang merasa hadirnya teknologi AI membebani karena dapat merenggut sebagian industri kreatif. Setelah berjalan kurang lebih dua tahun menggunakan Kittl, Bambang mengatakan, “Ternyata selama ini juga ternyata nggak apa-apa mas. Malah bisa berdampingan malah lebih oke, kita bisa memanfaatkan Kittl dan membuat lebih efisiensi untuk pembuatan” (Andreas, Wawancara Pribadi, 2025). Meskipun dengan adanya Kittl dapat membantu dalam efisiensi Bambang tetap mengolah kembali data yang dihasilkan oleh Kittl. Bambang juga mengatakan bahwa lama waktu terjun di *microstock* juga berpengaruh terhadap perkembangan desainer grafis. Perbedaannya terdapat pada sistem pengajaran sehingga yang sudah

menggunakan sudah lama akan lebih paham dan mengerti dengan sistem pada tahun sekarang ini.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan strategi desainer grafis *microstock* terhadap disrupsi *Artificial Intelligence* dalam industri digital mencakup beberapa aspek. Desainer memanfaatkan teknologi AI untuk meningkatkan hasil karya industri kreatif, bukan menganggap AI sebagai ancaman. Para desainer grafis dapat memanfaatkan teknologi AI untuk mencerna data atau permintaan yang sulit sehingga desainer grafis dapat mengolah kembali hasil dari teknologi AI menggunakan rasa emosional yang tidak dimiliki oleh teknologi AI. Tekuni apa yang sudah dijalani agar membuat desainer grafis menjadi berkembang dalam industri kreatif. Strategi selanjutnya ialah menggunakan hak cipta sesuai dengan etika. Meskipun AI dapat membantu dalam pekerjaan industri kreatif, desainer grafis tetap harus menerapkan etika ketika menggunakan hasil olahan dari teknologi AI.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat membahas bagaimana hak cipta penggunaan teknologi AI dalam dunia industri kreatif. Hak cipta merupakan hal yang sangat penting dalam industri kreatif, karena ketika tidak menggunakan etika dalam hak cipta hasil karya yang dihasilkan dapat menjadi titik balik seorang desainer grafis.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Nugroho, R. H., Kusumasari, I. R., Febrianto, V., Farhan, A., & Mahardika, R. M. (2025). Strategi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Pengambilan Keputusan Bisnis di Era Digital. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital Vol 2*, 1-7.

Tuwio, Namuri Migo. (2024). Logo Design Based On Artificial Intelligence (AI). *DeKaVe Vol XVII No 2*, 151-170.

Buku

Ulfatin, Nurul. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusa Creative.

Informan

Andreas. (2025). Desainer Grafis *Microstock*.

Tanjung, Faisal. (2025). Pemilik Studio Std di Yogyakarta.

Webtografi

Agung. (2019). *DIY Miliki Potensi Besar Kembangkan Industri Kreatif*. Diakses dari Universitas Gadjah Mada: <https://ugm.ac.id/id/berita/18459-diy-miliki-potensi-besar-kembangkan-industri-kreatif/>

Bucland, Ben. (2024). *AI Will Replace Those Who Think It Will*. Diakses dari EXPOSE: <https://exposedata.com.au/ai-will-replace-those-who-think-it-will/>

Ferdian, Habib A. (2025). *Seniman Kritik Foto AI ala Studio Ghibli ChatGPT: Tabrak Hak Cipta, Tak Beretika*. Diakses dari KumparanTech: <https://kumparan.com/kumparantech/seniman-kritik-foto-ai-ala-studio-ghibli-chatgpt-tabrak-hak-cipta-tak-beretika-24leaDr597E/full>

DKJ. (2025). *Keresahan Seniman akan Hak Cipta di Tengah Gempuran AI*. Diakses dari DKJ: <https://dkj.or.id/keresahan-seniman-akan-hak-cipta-di-tengah-gempuran-ai/>

INSTIKI, (2022). *Mengenal Microstock, Cara Berpenghasilan di Industri Kreatif*. Diakses dari INSTIKI: <https://instiki.ac.id/2022/04/05/mengenal-microstock-cara-berpenghasilan-di-industri-kreatif/>

Kushnir, Taras. (2025). *Top 10 Microstock for Contributors in 2025*. Diakses dari XPIKAPP: <https://xpiksapp.com/blog/top-microstocks/>

Nicholson, Rachael. (2024). *I Tested 8 AI Tools for Graphic Design, Here Are My Favorites*. Diakses dari HubSpot: <https://blog.hubspot.com/marketing/ai-for-graphic-design>

Pixcab. (2024). *Proses Desain Grafis: Dari Konsep hingga Kreasi*. Diakses dari PIXCAP: <https://pixcap.com/id/blog/proses-desain-grafis>

P2SID. (2024). *Dampak Artificial Intelligence (AI) Terhadap Industri Kreatif*. Diakses dari P2SID: <https://p2sid.uma.ac.id/dampak-artificial-intelligence-ai/>