

**DARI KREATIVITAS MANUAL KE OTOMATISASI:
DINAMIKA KONTRIBUTOR KOMUNITAS ADOBE STOCK
MENGHADAPI ARTIFICIAL INTELLIGENCE**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas
Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi sebagai
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi**

Disusun Oleh:

Khusnun Nisak Assalami

NIM 21107020022

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-462/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2026

Tugas Akhir dengan judul : DARI KREATIVITAS MANUAL KE OTOMATISASI: DINAMIKA KONTRIBUTOR
KOMUNITAS ADOBE STOCK MENGHADAPI ARTIFICIAL INTELLIGENCE

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KHUSNUN NISAK ASSALAMI
Nomor Induk Mahasiswa : 21107020022
Telah diujikan pada : Selasa, 24 Februari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Nisrina Muthahari, M.A.
SIGNED

Valid ID: 69aa8863e1eae



Penguji I

Dr. Andri Rosadi, M.Hum
SIGNED

Valid ID: 69aa548ab60eb



Penguji II

B.J. Sujibto, S.Sos., M.A.
SIGNED

Valid ID: 69a7a24e016d8



Yogyakarta, 24 Februari 2026

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 69aa8cccc5181

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Khusnun Nisak Assalami
NIM : 21107020022
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Sosiologi

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yang menyatakan,



NIM. 21107020022

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengadakan perbaikan
seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Khusnun Nisak Assalami

NIM : 21107020022

Prodi : Sosiologi

Judul : Dari Kreativitas Manual ke Otomatisasi: Dinamika
Kontributor

Komunitas Adobe Stock Menghadapi Artificial Intelligence

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi Sebagian syarat memperoleh
gelar sarjana strata satu dalam Sosiologi.

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk
mempertanggungjawabkan skripsinya dalam munaqosyah.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 09 Februari 2026

Pembimbing



Nisrina Muthahari, M.A.

NIP: 19900904 202012 2 012

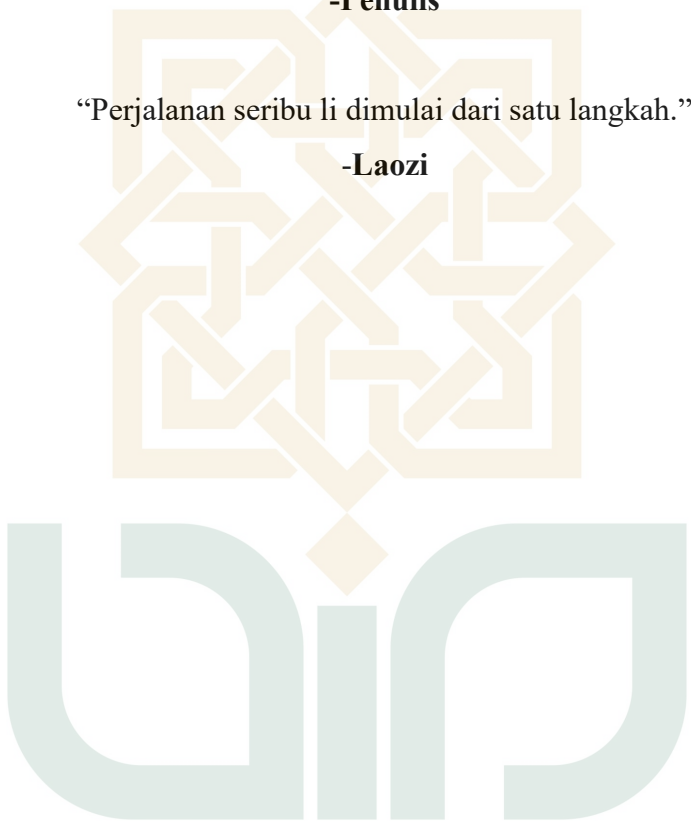
MOTTO

“Setiap orang menapaki jalannya masing-masing. Proses yang tidak mudah bukanlah tanda kegagalan, melainkan ruang untuk bertumbuh, belajar, dan berkembang.”

-Penulis

“Perjalanan seribu li dimulai dari satu langkah.”

-Laozi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah mengantarkan penulis sampai di titik ini.
2. Diri saya sendiri, atas segala proses dan perjuangan yang tidak selalu mudah. Terima kasih karena selalu berdiri tegak dan tetap percaya bahwa setiap usaha pasti akan menemukan jalannya.
3. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang kelak memberikan syafaat di Yaumul Qiyamah. Skripsi yang berjudul “Dari Kreativitas Manual Ke Otomatisasi: Dinamika Kontributor Komunitas Adobe Stock Menghadapi Artificial Intelligence” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan penyelesaian studi strata satu pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi mengenai dinamika para kontributor Adobe Stock Indonesia dalam menghadapi perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI).

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari doa dan bimbingan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhadi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Erika Setyani Kusumaputri, S.Psi., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Napsiah, S.sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis.
4. Ibu Nisrina Muthahari, M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen Program Studi Sosiologi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
6. Kedua orang tua penulis, Bapak Rahmat Muhamadi dan Ibu Sri Muryanti yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Adik perempuan tersayang penulis, Khusnun Nur Aini Assalami yang selalu memberi doa, dan semangat selama proses penyusunan skripsi.
8. Saudara di Sapan sekeluarga, yang selama masa perkuliahan telah memberikan tempat tinggal, perhatian, serta kenyamanan sehingga menjadi rumah kedua

bagi penulis. Terima kasih atas segala kebaikan dan dukungan yang tidak ternilai selama proses studi ini.

9. Semua informan dalam penelitian ini, yang telah meluangkan waktu, berbagi pengalaman, serta memberikan data dan informasi yang sangat berharga sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
10. Teman-teman Sosiologi angkatan 2021 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman selama perjalanan perkuliahan penulis.
11. Teman-teman KKN penulis yang telah memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan satu persatu dalam pengantar ini, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga dukungan, doa, serta segala bentuk kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dan menjadi amal kebaikan di hadapan Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 09 Februari 2026

Penyusun



Khusnun Nisak Assalami

21107020022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) membawa banyak perubahan dalam proses produksi karya digital di dunia kreatif. Salah satu yang terdampak adalah industri *microstock*, yang merupakan platform *online* tempat kreator menjual dan membeli aset digital berupa gambar dan video. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kontributor *microstock* di Komunitas Adobe Stock Indonesia memaknai kehadiran AI, menganalisis tantangan yang mereka hadapi, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam memproduksi karya, serta merumuskan strategi adaptasi yang mereka lakukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil temuan dianalisis menggunakan teori Interaksionisme Simbolik yang diperkenalkan oleh Herbert Blumer.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontributor memaknai AI sebagai peluang, ancaman, dan ambivalen. Kontributor yang adaptif memaknai AI sebagai alat bantu efisiensi, sumber inspirasi, dan inovasi dalam industri kreatif. Sementara sebagian kontributor manual memandang AI sebagai alat yang dapat mengancam hak cipta karya, melanggar etika, dan merusak ekosistem pasar *microstock*. Selain itu, terdapat sikap ambivalen, di mana sebagian kontributor menyadari potensi AI, namun menahan diri akibat keraguan terhadap legalitas karya tersebut. Kehadiran teknologi AI membuat kontributor dihadapkan dengan berbagai dinamika tantangan, baik secara struktural maupun psikologis. Tantangan meliputi praktik spam karya, kejenuhan pasar *microstock*, ketidakpastian regulasi platform Adobe Stock, perasaan burnout, stagnasi ide, hingga hilangnya motivasi.

Adapun proses produksi karya dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung didorong oleh motivasi ekonomi, fleksibilitas kerja, dan dukungan dari komunitas. Sementara faktor penghambat muncul dari tekanan luar seperti algoritma yang berubah-ubah, ketatnya persaingan, rasa malas, dan keterbatasan *skill* desain pada pengguna AI. Sebagai bentuk respons atas dinamika tersebut, kontributor melakukan berbagai adaptasi. Kelompok yang menerima AI lebih mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses kreatif mereka serta mengombinasikannya dengan teknik manual. Sebaliknya, kelompok yang menolak AI memilih memperkuat identitas karya manual. Sementara itu, kelompok ambivalen bersikap hati-hati dengan mengamati perkembangan situasi terlebih dahulu serta membatasi penggunaan AI. Secara keseluruhan, dinamika ini menunjukkan bahwa kehadiran AI tidak menghilangkan peran manusia. Kondisi ini justru mendorong munculnya proses negosiasi makna dan pembentukan adaptasi baru untuk bertahan di tengah otomatisasi dalam industri kreatif.

Kata Kunci: Dinamika Sosial, Interaksi Sosial, Komunitas, Artificial Intelligence, Microstock

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) technology has brought significant changes to the production process of digital works within the creative industry. One of the sectors impacted is the microstock industry, which comprises online platforms where creators sell and buy digital assets such as images and videos. This study aims to identify how microstock contributors in the Adobe Stock Indonesia Community perceive the presence of AI, analyze the challenges they face, identify supporting and inhibiting factors in producing their work, and formulate their adaptation strategies. This study utilizes a qualitative method with a case study approach. Data collection techniques were conducted through interviews, observation, and documentation. The findings were analyzed using the Symbolic Interactionism theory introduced by Herbert Blumer.

The results show that contributors perceive AI as an opportunity, a threat, or with ambivalence. Adaptive contributors perceive AI as an efficiency tool, a source of inspiration, and an innovation in the creative industry. Meanwhile, some manual contributors view AI as a tool that can threaten copyright, violate ethics, and damage the microstock market ecosystem. Furthermore, there is an ambivalent attitude, where some contributors recognize the potential of AI but restrain themselves due to doubts regarding the legality of such works. The presence of AI technology exposes contributors to various dynamic challenges, both structurally and psychologically. These challenges include content spamming practices, microstock market saturation, regulatory uncertainty on the Adobe Stock platform, feelings of burnout, idea stagnation, and loss of motivation.

The production process is influenced by supporting and inhibiting factors. Supporting factors are driven by economic motivation, work flexibility, and community support. Meanwhile, inhibiting factors arise from external pressures such as fluctuating algorithms, intense competition, laziness, and limited design skills among AI users. As a response to these dynamics, contributors carry out various adaptations. The group that embraces AI integrates the technology further into their creative process and combines it with manual techniques. Conversely, the group that rejects AI chooses to strengthen the identity of their manual works. Meanwhile, the ambivalent group takes a cautious approach by observing situational developments first and limiting their use of AI. Overall, these dynamics indicate that the presence of AI does not eliminate the human role. Instead, this condition encourages the emergence of meaning negotiation processes and the formation of new adaptations to survive amidst automation in the creative industry.

Keywords: Social Dynamics, Social Interaction, Community, Artificial Intelligence, Microstock

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Literatur	6
F. Landasan Teori.....	10
G. Metode Penelitian.....	19
H. Sistematika Penulisan	23
BAB II GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	25
A. Komunitas Adobe Stock	25
B. Karakteristik Anggota Komunitas	28
C. Data Diri Informan	37
BAB III DINAMIKA AI DALAM KACAMATA KONTRIBUTOR	41
A. Pemaknaan Kontributor terhadap Kehadiran AI.....	41
B. Tantangan Kontributor dalam Menghadapi AI	45
C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Produksi Karya	52

D. Adaptasi Kontributor Terhadap Kehadiran AI.....	61
BAB IV DINAMIKA AI PERSPEKTIF INTERAKSIONISME SIMBOLIK...	64
A. Makna AI dalam Perspektif Kontributor.....	64
B. Dinamika Tantangan Kontributor	70
C. Komunitas sebagai Tempat Penafsiran Simbol.....	76
D. Tindakan Sosial dan Adaptasi Kontributor	80
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	91
Lampiran I: Pedoman Wawancara	91
Lampiran II: Coding Data	94
Lampiran III: Curriculum Vitae.....	121



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Diri Informan.....	39
---------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan halaman utama komunitas	25
Gambar 2. 2 Vektor AI (kiri) dan vektor non-AI (kanan).....	32
Gambar 2. 3 Ilustrasi digital AI (kiri) dan non-AI (kanan).....	33
Gambar 2. 4 Vektor berbasis AI	34
Gambar 2. 5 Fotografi objek berbasis AI.....	34
Gambar 2. 6 Ilustrasi digital berbasis AI	34
Gambar 2. 7 Tampilan pratinjau video stok berbasis AI	35
Gambar 2. 8 Fotografi stok AI (kiri) dan non-AI (kanan)	35
Gambar 2. 9 Tampilan pratinjau video stok AI (kiri) dan non-AI (kanan).....	36
Gambar 3. 1 Hasil pencarian visual dengan kata kunci “soccer ball” di Adobe Stock.....	47
Gambar 3. 2 Tangkapan layar diskusi kontributor mengenai legalitas video AI.....	50
Gambar 3. 3 Tangkapan layar flexing pendapatan Adobe Stock di komunitas	54
Gambar 3. 4 Tangkapan layar diskusi mengenai aturan dan larangan mengunggah karya AI.....	57

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berhasil membuka banyak peluang baru, termasuk dalam bidang ekonomi kreatif. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), sektor ini memberikan kontribusi dengan menyumbang Rp 1.153,4 triliun (7,3%) terhadap PDB Nasional serta menyerap 15,2% tenaga kerja.¹ Salah satu peluang di sektor tersebut ada di industri microstock, sebuah model bisnis yang mana fotografer, videografer, dan desainer grafis dapat menjual karya mereka secara online melalui platform seperti Adobe Stock, Shutterstock, Vecteezy, iStock by Getty Images, dan Dreamstime.

Microstock merupakan suatu platform kreatif digital yang menyediakan komoditi berupa stok grafis siap pakai (instan) seperti foto, *template*, ikon, ilustrasi, tipografi, logo, *mock up*, gambar 3D, audio, animasi, maupun video. Dalam ekosistemnya, *microstock* memiliki dua kategori pengguna. Pengguna pertama adalah kontributor yang memproduksi karya seperti vektor, foto, dan video untuk dijual di situs *microstock*. Mereka disebut "kontributor" karena berkontribusi mengisi konten karya digital di *marketplace* tersebut. Pengguna kedua adalah non-kontributor yang menjadi konsumen yang membeli dan mengunduh stok grafis tersebut.²

Microstock menjadi bagian dari ekonomi kreatif yang memungkinkan individu untuk menciptakan dan menjual karya digitalnya melalui platform online. Karya ini dapat dibeli dalam lingkup pasar internasional, baik oleh individu,

¹ Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, "Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia," Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, 2022, <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3593/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia>.

² Vinsensiana Aprilia Nanda Jeharu, "Digital Creative Labour: Prosumsi Desainer Grafis Kontributor Dalam Platform Microstock Freepik," *Retorik: Jurnal Ilmu Humaniora* 9, no. 2 (2021): 133–56.

media, ataupun perusahaan. Karya yang dibeli biasanya digunakan untuk berbagai keperluan seperti pemasaran, desain, maupun publikasi. Di tengah semakin meningkatnya jumlah kontributor microstock dan ketatnya persaingan dunia microstock, muncul kebutuhan akan media yang dapat memfasilitasi pertukaran informasi, pengalaman, dan pengetahuan di antara kontributor. Salah satu media tersebut adalah komunitas Facebook Adobe Stock Contributor Indonesia yang menjadi tempat berkumpul para kontributor microstock di Indonesia.

Komunitas Facebook Adobe Stock Contributor Indonesia merupakan forum aktif yang menjadi ruang interaksi digital. Komunitas ini terdiri dari 30.677 anggota yang merupakan kontributor dari berbagai situs *microstock*, khususnya Adobe Stock. Di dalamnya terdapat banyak kontributor dengan latar belakang dan tingkat pengalaman yang berbeda, mulai dari fotografer, desainer grafis, ilustrator digital, hingga videografer, baik yang masih pemula maupun yang sudah berpengalaman. Karya yang diproduksi anggota dan dijadikan bahan diskusi di dalamnya juga sangat beragam, mulai dari vektor, ilustrasi, foto, video, hingga *motion graphic*. Melalui komunitas ini, anggota dapat berbagi tips dan trik, strategi pemasaran, teknis fotografi, serta mengetahui isu-isu terkait regulasi dan kebijakan yang ada di industri *microstock*. Tidak hanya itu, komunitas ini juga menjadi sumber inspirasi dalam berkarya agar dapat bersaing di pasar global.³

Komunitas ini menunjukkan ciri-ciri yang selaras dengan konsep teoretis komunitas. Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok orang yang peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antaranggota karena adanya kesamaan minat atau nilai. Crow dan Allan berpendapat bahwa komunitas dapat dibagi menjadi dua komponen berdasarkan kesamaan geografis dan kesamaan minat (non-teritorial). Komunitas Adobe Stock sendiri diklasifikasikan sebagai

³ Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia, "Adobe Stock Contributor Indonesia," Facebook, accessed December 25, 2025, <https://www.facebook.com/groups/220360775630159/?ref=share&mibextid=NSMWBT>.

komunitas non-teritorial yang terbentuk atas dasar kesamaan minat serta tujuan dalam dunia kreatif microstock. Menurut Muzafer Sherif, komunitas memiliki beberapa ciri yaitu kesamaan motif atau tujuan, interaksi sosial yang aktif, struktur kelompok yang jelas, serta adanya norma dan aturan bersama. Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia sendiri memenuhi ciri khas komunitas seperti yang dikemukakan Muzafer, sehingga menjadikannya layak untuk disebut sebagai sebuah komunitas.⁴

Jika dikomparasikan dengan komunitas microstock serupa di Indonesia, seperti Shutterstock Contributor Indonesia atau Freepik Contributor Indonesia, komunitas Adobe Stock menunjukkan dinamika yang jauh lebih beragam. Hal ini tidak lepas dari posisi Adobe Stock yang menjadi salah satu agensi microstock besar yang secara resmi mengizinkan para kontributornya menjual karya buatan AI pada Desember 2022.⁵ Selain itu, Adobe juga merilis alat AI generatifnya sendiri, yaitu Adobe Firefly. Kebijakan ini mendorong peningkatan diskusi di dalam komunitas Adobe Stock, sehingga perdebatan yang muncul lebih terasa dibandingkan dengan komunitas microstock lainnya.

Dinamika sosial komunitas mulai terlihat jelas ketika alat AI, seperti Midjourney dan Leonardo AI, digunakan secara masif oleh anggota. Di lapangan terlihat adanya ketimpangan produksi karya yang jauh perbedaannya. Seorang kontributor manual dapat menghabiskan waktu beberapa jam hingga hari untuk menyelesaikan satu gambar ilustrasi, vektor, atau melakukan pengeditan foto dan video. Sebaliknya, pengguna AI hanya memerlukan hitungan detik dengan menuliskan prompt untuk menghasilkan gambar maupun video yang berkualitas.

Kondisi tersebut memunculkan ancaman berupa banjir konten atau spam

⁴ Dailami, Moh Thamdzir, Tito Pratama, dan Haufi Sukmamedian, *Pengaruh Komunitas-Komunitas terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam*, *Jurnal Manner*, Vol. 2, No. 2 (Desember 2023), hlm. 107-115.

⁵ Yusup Khoiruddin, "Adobe Stock Kini Izinkan Penjualan Karya Buatan AI, Ini Alasannya!," *MakeMac*, 2022, <https://makemac.grid.id/read/213603168/adobe-stock-kini-izinkan-penjualan-karya-buatan-ai-ini-alasannya>.

yang berpotensi memengaruhi algoritma pencarian karya di Adobe Stock dan juga merusak pasar, sehingga karya manual sulit terlihat di pasar. Situasi ini turut mengubah diskusi di dalam komunitas, dari yang pada awalnya sekadar ruang belajar dan berbagi informasi, menjadi ruang perdebatan tentang AI dan tempat saling meluapkan keresahan. Di satu sisi, kelompok pro-AI sering menunjukkan peningkatan pendapatan sebagai hasil dari cepatnya produksi karya menggunakan alat AI. Namun di sisi lain, kelompok kontributor manual menyuarakan keresahan mereka dengan membagikan tangkapan layar tentang banyaknya penolakan karya dengan alasan similar content dari pihak Adobe, yang dikaitkan dengan kejenuhan pasar. Selain itu juga muncul kekhawatiran mengenai potensi plagiarisme, terkait dugaan penggunaan karya mereka sebagai data pelatihan AI.⁶

Berbagai konflik, perdebatan etika dan hukum, serta perubahan algoritma platform tersebut memunculkan kebingungan di dalam komunitas. Situasi ini tidak hanya dirasakan oleh satu kelompok saja, tetapi dirasakan oleh seluruh kontributor. Kontributor manual yang idealis mengalami kebingungan tentang cara bertahan agar tetap kompetitif di tengah persaingan karya AI, terutama ketika berhadapan dengan kuantitas karya. Sementara itu, kontributor pemula juga menghadapi kebingungan tersendiri karena algoritma Adobe yang semakin ketat dalam proses peninjauan karya yang memakan lebih banyak waktu, karena meningkatnya antrian peninjauan karya AI. Di sisi lain, kontributor yang berkarya menggunakan AI juga tidak sepenuhnya tenang. Mereka berhadapan dengan isu lisensi, risiko pemblokiran akun secara sepihak, hingga adanya tuduhan tidak etis dari sesama kontributor.

Kondisi ini menunjukkan bahwa dinamika yang terjadi menyentuh hampir seluruh kontributor dalam komunitas. Berbagai pro-kontra dan kebingungan yang dialami kontributor tersebut menunjukkan bahwa AI bukan hanya sebuah teknologi, tetapi kehadirannya menjadi sebuah fenomena sosial yang dapat

⁶ Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia, “Adobe Stock Contributor Indonesia”.

mengubah dinamika interaksi dalam komunitas. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian “Dari Kreativitas Manual ke Otomatisasi: Dinamika Kontributor Komunitas Adobe Stock Menghadapi *Artificial Intelligence*”.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana dinamika interaksi kontributor komunitas Adobe Stock Indonesia dalam merespon hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI)?”

C. Tujuan Penelitian

1. Memahami proses interaksi, pemaknaan, dan tindakan sosial kontributor Komunitas Adobe Stock dalam merespons kehadiran teknologi *Artificial Intelligence* (AI).
2. Menganalisis tantangan kontributor Komunitas Adobe Stock dalam menghadapi AI.
3. Menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat kontributor Adobe Stock dalam memproduksi karya vektor.
4. Menganalisis adaptasi kontributor terhadap teknologi AI sebagai hasil penafsiran makna terhadap AI.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dalam konteks kehadiran teknologi AI pada ranah *microstock*.
 - b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi media untuk memperluas wawasan dan menjadi sumbangsih untuk penelitian berikutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia dan komunitas *microstock* lainnya dalam mengoptimalkan peran mereka untuk mendukung anggotanya.
 - b. Temuan tentang tantangan, faktor pendukung, dan penghambat dalam

- komunitas dapat membantu anggota komunitas dan para kontributor microstock lainnya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta menyusun strategi agar tetap kompetitif dalam memproduksi karya.
- c. Bagi industri kreatif microstock, penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai kebijakan karya.
 - d. Bagi pemerintah dan lembaga terkait, penelitian ini dapat membantu dalam merumuskan kebijakan yang mendukung industri kreatif *microstock*, baik dalam aspek regulasi dan fasilitas, serta pengembangan keterampilan para kreator.

E. Kajian Literatur

Tinjauan pustaka merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Tinjauan pustaka diharapkan dapat membantu peneliti dalam menyusun penelitian dengan data yang relevan. Tujuan dari tinjauan pustaka adalah agar tidak terjadi pengulangan penelitian dengan topik dan permasalahan yang sama. Maka dari itu peneliti mengambil beberapa judul penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dibahas.

Pertama, jurnal penelitian Hanifa, Ahmad Sholihin, & Febriyanti Ayudya (2023). Dengan judul “Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI memberikan dampak positif yang signifikan bagi industri kreatif di Indonesia. AI telah memperkaya proses kreatif, meningkatkan efisiensi produksi, dan memperluas pasar. Dengan kebijakan yang tepat dan pemahaman mendalam akan potensi AI, Indonesia dapat terus mengembangkan industri kreatifnya agar lebih inovatif dan berdaya saing global.⁷

Kedua, jurnal penelitian Alya Nur Fadilla, Putri Munadiyah Ramadhani,

⁷ Hanifa, Ahmad Sholihin, and Febriyanti Ayudya, “Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia,” *Journal Of Comprehensive Science* 2, no. 7 (2023): 2159–70.

& Handriyotopo (2023). Dengan judul “Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilakukan berdasarkan studi kasus di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI ke depannya akan sangat membantu sebagai tools desain bukan sebagai authority. AI membawa perubahan di bidang seni visual terkhusus ilustrasi. Di satu sisi AI sangat membantu mempermudah bahkan mempercepat proses dalam berkarya seorang artist atau ilustrator. Di sisi lain penggunaan teknologi AI dinilai kurang tepat apabila dijadikan sebagai authority dalam berkarya dan dikomersialkan sehingga plagiarisme tidak dapat dihindarkan.⁸

Ketiga, jurnal penelitian Muhammad Muhaemin (2023). Dengan judul “Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Referensi Dalam Desain Komunikasi Visual”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksploratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI menjadi alat bantu dalam menciptakan elemen visual yang kompleks dalam desain komunikasi visual. Meskipun terdapat kelemahan pada kejelasan teks instruksi, AI tetap dapat memberikan inspirasi penting bagi penciptaan karya desain komunikasi visual dengan syarat instruksi yang terperinci.⁹

Keempat, jurnal penelitian Rifki Risandhy & Syifana Qurrotun Nada (2023). Dengan judul “Perancangan Video Motion Graphic Mengenai Dampak Artificial Intelligence Dalam Art & Design”. Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode kajian karya cipta dengan teori komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun platform desain berbasis AI masih belum banyak digunakan dalam bidang seni dan desain karena beberapa pekerjaan lebih maksimal jika dilakukan secara manual, penggunaan AI dapat membantu dalam mencari referensi dan memudahkan kreativitas manusia. Dalam

⁸ Alya Nur Fadilla, Putri Munadiyah Ramadhani, and Handriyotopo, “Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) Di Bidang Ilustrasi : AI vs Artist,” *Citrawira : Journal of Advertising and Visual Communication* 4, no. 1 (2023): 129–36.

⁹ Muhammad Muhaemin, “Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Referensi Dalam Desain Komunikasi Visual,” *Jurnal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi* 5, no. 1 (2023): 71–80.

perancangan video motion graphic, platform AI diharapkan dapat menjadi media informasi yang mudah dipahami, terutama bagi para seniman dan desainer.¹⁰

Kelima, jurnal penelitian Dwina Satrinia, Reza Ramadani Firman, & Trimalda Nur Fitriati (2023). Dengan judul “Potensi Artificial Intelligence dalam Dunia Kreativitas Desain”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan literature review untuk mencari datanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah merevolusi dunia desain kreatif. Dampak positifnya termasuk pembuatan konten kreatif yang lebih cepat dan efisien, sementara dampak negatifnya adalah potensi penggantian pekerjaan manusia oleh AI. Penting bagi manusia untuk tetap beradaptasi dan meningkatkan keahlian yang sulit diduplikasi oleh AI.¹¹

Keenam, jurnal penelitian Alfin Wafiaadin Fadhlani Ramdhani & Ari Susanti (2024). Dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis pada Komunitas Desain Grafis Indonesia”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Penerimaan Teknologi (TAM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa potensi teknologi dalam merangsang eksplorasi kreatif dengan menghasilkan variasi desain yang beragam dan unik berdasarkan deskripsi yang diberikan. Selain itu, teknologi ini juga meningkatkan efisiensi dan kecepatan proses desain, memungkinkan desainer fokus pada pengembangan ide dan konsep desain. Meski demikian, tantangan seperti keterbatasan pemahaman deskripsi pengguna dan isu etika serta hak kekayaan intelektual, perlu diperhatikan.¹²

Ketujuh, jurnal penelitian Nurhayatul Isnah (2024). Dengan judul

¹⁰ Risandhy and Nada, “Perancangan Video Motion Graphic Mengenai Dampak Artificial Intelligence Dalam Art & Design.”

¹¹ Dwina Satrinia, Reza Ramadani Firman, and Trimalda Nur Fitriati, “Potensi Artificial Intelligence Dalam Dunia Kreativitas Desain,” *Journal of Informatics and Communication Technology* 5, no. 1 (2023): 159–68.

¹² Alfin Wafiaadin Fadhlani Ramdhani and Ari Susanti, “Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 Dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis Pada Komunitas Desain Grafis Indonesia,” *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital* 1, no. 2 (2024): 1–8.

“Literature Review: Kecerdasan Buatan dalam Desain Grafis – Menavigasi Peluang dan Tantangan di Era Digital”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan studi literatur dari berbagai publikasi ilmiah, artikel, dan laporan relevan yang sesuai dengan topik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI dapat membantu desainer dengan mengotomatiskan tugas-tugas rutin, sehingga meningkatkan produktivitas. AI tidak menggantikan kreativitas manusia, melainkan membuka peluang kolaborasi untuk menciptakan karya yang lebih inovatif. Oleh karena itu, desainer perlu mengembangkan keterampilan baru agar dapat memanfaatkan potensi AI secara optimal, sehingga industri kreatif lebih dapat kompetitif di era teknologi.¹³

Kedelapan, jurnal penelitian Ayu Asih Kamiliana, Silvia Lusiani, & Silvi Cahyaning Kamalia (2024). Dengan judul “Implikasi Perkembangan AI terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan buatan (AI) membawa dampak besar pada industri desain grafis, baik dalam memberikan efisiensi maupun menghadirkan tantangan, terutama terkait etika dan orisinalitas karya. AI dapat membantu desainer dalam tugas-tugas rutin sekaligus mendorong inovasi, tetapi tetap diperlukan peran manusia untuk menjaga sentuhan kreatif dan nilai-nilai kemanusiaan. Kolaborasi yang seimbang antara desainer grafis dan AI dapat menciptakan karya yang lebih inovatif dan inspiratif. Untuk itu, desainer perlu terus beradaptasi, mengembangkan keterampilan baru, dan memanfaatkan AI dengan bijak demi menghasilkan karya yang berdampak positif bagi industri kreatif di era Industri 5.0¹⁴

Kesembilan, jurnal penelitian Taris Zakira Alam & Jerry Haikal (2024).

¹³ Nurhayatul Ismah, “Literatur Review : Kecerdasan Buatan Dalam Desain Grafis - Menavigasi Peluang Dan Tantangan Di Era Digital,” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 10 (2024): 4285–93.

¹⁴ Ayu Asih Kamiliyana, Silvia Lusiani, and Silvi Cahyaning Kamalia, “Implikasi Perkembangan AI Terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis Dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0,” *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2024): 362–69.

Dengan judul “Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory”. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan Grounded Theory. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan buatan (AI) membantu meningkatkan produktivitas desainer grafis dengan otomatisasi tugas teknis, sehingga mereka dapat lebih fokus pada kreativitas. Namun, penerapan AI juga menghadirkan tantangan, seperti risiko plagiarisme dan masalah kualitas karya, sehingga pengguna harus bijak dalam memanfaatkannya agar manfaat AI dapat dioptimalkan.¹⁵

Dari beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan terkait kehadiran teknologi Artificial Intelligence (AI), maka posisi penelitian yang akan dilakukan adalah bersifat melengkapi penelitian terdahulu. Persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan terlihat pada jenis penelitiannya, yaitu kualitatif, dan topik penelitiannya yang sama-sama membahas mengenai hadirnya Artificial Intelligence (AI). Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada subjek maupun objek penelitian, di mana peneliti memilih Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook. Perbedaan lainnya terletak pada teori yang dipilih, yang mana perbedaan tersebut nantinya akan menghasilkan hasil penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

F. Landasan Teori

1. Dinamika Sosial

Dinamika sosial adalah perubahan dan perkembangan yang terjadi secara berkelanjutan dalam masyarakat, yang mana hal tersebut mempengaruhi tatanan hidup, interaksi sosial, serta nilai-nilai budaya yang berlaku. Dinamika ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan demografi, ekonomi,

¹⁵ Taris Zakira Alam and Jerry Haikal, “Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory,” *Jurnal Seni Nasional Cikini* 10, no. 1 (2024): 15–26.

politik, kemajuan teknologi, dan budaya. Selain itu media sosial juga berperan menjadi salah satu faktor yang mendorong percepatan dinamika sosial karena mampu mempercepat komunikasi secara global, membentuk opini publik, menyebarkan budaya populer, hingga menjadi sarana mobilisasi politik dan sosial. Meski demikian, media sosial juga menimbulkan tantangan seperti penyebaran berita bohong (hoaks), cyberbullying, dan kecanduan, sehingga penggunaannya harus dikelola secara bijak.¹⁶

Dinamika sosial erat kaitannya dengan transformasi sosial, yaitu perubahan yang meliputi seluruh komunitas, bukan hanya individu. Transformasi ini bisa disebabkan oleh faktor internal seperti pertumbuhan atau penurunan penduduk, penemuan teknologi baru, dan konflik dalam masyarakat. Selain itu juga disebabkan faktor eksternal seperti pengaruh budaya asing, peperangan, dan bencana alam.¹⁷ Pada intinya dinamika sosial itu bersifat dinamis karena masyarakat terus berevolusi akibat faktor internal seperti pergeseran norma maupun faktor eksternal seperti globalisasi.

Dalam Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia juga tak luput dari adanya dinamika sosial. Dinamika terlihat dari cara kontributor beradaptasi terhadap berbagai kebijakan baru yang ditetapkan Adobe Stock dan perkembangan teknologi, khususnya AI dalam dunia kreatif microstock. Perubahan tersebut memicu berbagai respon anggota, kemudian mempengaruhi interaksi yang ada dalam komunitas, baik ketika berdiskusi, berkolaborasi, maupun bertukar informasi. Salahsatu dinamika yang terlihat adalah perbedaan sikap dalam menyikapi perubahan, yang kemudian memunculkan kelompok-kelompok kecil yang memiliki kesamaan pandangan. Misalnya kelompok pro AI menjadi aktif berdiskusi tentang pembuatan karya AI yang berkualitas dan

¹⁶ Ayu Azizah Rahma, Hilma Ardianti, dan Khaliq Firman, *Peran Media Sosial dalam Dinamika Sosial Masyarakat Kontemporer*, Jurnal JKPD, Vol. 1, No. 2 (Juli 2024), hlm. 25–28.

¹⁷ Arif Ismunandar, *Dinamika Sosial dan Pengaruhnya terhadap Transformasi Sosial Masyarakat*, Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 03, No. 2 (Desember 2019), hlm. 210–213.

kelompok pro manual berdiskusi tentang cara mempertahankan kualitas karya agar tetap bisa bersaing ditengah banyaknya karya AI. Dinamika ini mencerminkan bahwa komunitas tidak hanya memberi respon ketika ada perubahan, tetapi juga melakukan pola adaptasi baru yang relevan dengan perubahan yang ada seperti diskusi online dan menciptakan ruang saling mendukung agar semua anggota dapat beradaptasi dengan perkembangan ekosistem microstock.

2. Kontributor Microstock

Kontributor mikrostock adalah individu atau kreator yang menghasilkan dan menyediakan karya digital seperti vector, foto, ilustrasi, dan video di platform online microstock seperti Adobe Stock. Kontributor mikrostock biasanya berasal dari berbagai latar belakang, mulai dari desainer grafis, ilustrator, fotografer, dan videografer. Mereka memanfaatkan Adobe Stock untuk memonetisasi karya digitalnya dalam jangkauan pasar global. Kontributor memperoleh penghasilan berdasarkan jumlah unduhan atau pembelian karya mereka oleh pengguna lain (buyer).

Dalam konteks Adobe Stock, kontributor adalah pihak yang menyuplai aset kreatif ke pasar mikrostock. Kontributor berperan sebagai produsen sekaligus pemasar konten. Mereka harus selalu memastikan karya mereka memenuhi standar Adobe Stock dengan memberikan deskripsi serta kata kunci (keyword) yang relevan pada setiap karya yang diunggah. Hal itu ditujukan agar karya mudah ditemukan oleh pembeli. Mereka secara aktif juga harus memantau tren pasar agar konten yang mereka buat tetap relevan dan memiliki nilai komersial. Kontributor juga berperan dalam membangun portofolio karya yang unik dan menarik, karena semakin banyak dan bervariasi karya yang dibuat, semakin besar peluang karya mereka diunduh.

Setiap karya yang diunggah ke Adobe Stock dijual kepada pembeli dalam bentuk lisensi penggunaan, bukan kepemilikan penuh atas karya tersebut. Harga jualnya ditentukan oleh sistem Adobe Stock sesuai dengan jenis aset dan

jenis lisensi yang digunakan oleh pembeli. Kontributor akan memperoleh komisi dari setiap unduhan karya, dengan persentase tertentu yang telah ditetapkan oleh Adobe Stock. Dengan demikian, pendapatan kontributor berupa royalti, di mana semakin sering karya diunduh, semakin besar pula penghasilan yang diperoleh kontributor.

Di sisi lain ekosistem microstock tidak dapat berjalan tanpa adanya konsumen (pembeli). Konsumen merupakan pihak non-kontributor yang membutuhkan dan membeli hak pakai (lisensi) karya yang dibuat kontributor. Latar belakang konsumen ini bersifat luas dan global, mencakup individu, desainer grafis lepas, iklan, penerbit buku, media massa, kreator konten digital, hingga perusahaan multinasional. Alasan utama pembeli menggunakan gambar jadi dari microstock adalah untuk efisiensi waktu dan biaya produksi. Jika dibandingkan menyewa fotografer atau desainer dengan biaya mahal dan proses pengerjaan yang lebih panjang, konsumen bisa secara cepat mendapatkan banyak gambar legal berkualitas yang siap digunakan. Aset-aset tersebut dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan komersial, seperti bahan promosi, desain situs web, dan kemasan produk, maupun kebutuhan editorial, seperti ilustrasi artikel berita.

3. Komunitas Virtual

Koentjaraningrat (dalam Demartoto, 2020) menjelaskan bahwa komunitas merupakan kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah, berinteraksi menurut adat istiadat, dan terikat oleh rasa identitas bersama. Kertajaya Herman (2008) menjelaskan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang peduli satu sama lain dimana di dalamnya terdapat relasi yang erat antar anggotanya karena adanya kesamaan minat atau nilai. Menurut Crow dan Allan komunitas dapat dibagi ke dalam dua komponen berdasarkan kesamaan geografis dan kesamaan minat. Muzafer Sherif juga menjelaskan bahwa komunitas memiliki beberapa ciri yaitu kesamaan motif atau tujuan, interaksi sosial yang aktif, struktur kelompok, serta memiliki norma dan aturan

bersama.¹⁸

Perkembangan teknologi telah memunculkan bentuk komunitas baru yaitu komunitas virtual (virtual community) yang hidup dalam dunia maya, tanpa batasan fisik, tetapi tetap memiliki norma, nilai, simbol, dan identitas kolektif yang mengikat anggotanya.¹⁹ Komunitas virtual sendiri adalah kelompok individu yang terhubung melalui internet dengan minat, tujuan, atau kepentingan yang sama. Komunitas ini tidak terikat secara geografis, tetapi terjalin melalui interaksi yang berulang, saling berbagi informasi, serta membangun rasa memiliki dan dukungan sosial. Media sosial berperan penting sebagai sarana pengembangan komunitas virtual karena mempermudah koneksi, kolaborasi, serta perluasan jaringan.²⁰

Komunitas Adobe Stock Indonesia sendiri layak disebut sebagai sebuah komunitas karena telah memenuhi ciri komunitas sebagaimana disebutkan beberapa ahli. Pertama komunitas ini memiliki kesamaan minat dan tujuan. Anggotanya memiliki keinginan untuk mengembangkan diri sebagai seorang kontributor Adobe Stock dan meningkatkan pendapatan dari karya yang diunggah ke Adobe Stock. Kesamaan ini menjadi pengikat individu yang berasal dari berbagai latar belakang. Kedua, komunitas ini memiliki interaksi yang aktif. Setiap hari selalu ada diskusi di dalamnya seperti tanya jawab, berbagi tips, dan berbagi info. Interaksi ini membentuk hubungan timbal balik saling menguntungkan dan memperkuat ikatan anggota. Ketiga, komunitas ini memiliki struktur dan aturan yang tertulis maupun tidak tertulis. Terdapat admin yang mengelola komunitas dan norma seperti saling menghargai, tidak

¹⁸ Dailami, Moh Thamdzir, Tito Pratama, dan Haufi Sukmamedian, *Pengaruh Komunitas-Komunitas terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam*, *Jurnal Manner*, Vol. 2, No. 2 (Desember 2023), hlm. 107-115.

¹⁹ Argyo Demartoto, *Realitas Virtual, Realitas Sosiologi*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2010), hlm. 331–333.

²⁰ Adelia Ayu Armaya, Aulia Syafitri Yasmin, Della Agustina, dan Nurbaiti, *Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pengembangan Komunitas Virtual*, *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 11 (Desember 2023), hlm. 829–830.

melakukan spam, dan berbagi informasi hanya seputar microstock.

Keempat, adanya rasa identitas dan kebersamaan yang mana anggotanya menyadari bahwa mereka adalah bagian kelompok kontributor yang memiliki kesamaan tantangan, sehingga muncul solidaritas saling mendukung antar anggotanya. Dengan demikian, meskipun bersifat virtual dan tidak terikat secara geografis, Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook telah memenuhi syarat sebagai sebuah komunitas. Hadir sebagai ruang untuk menghubungkan individu yang memiliki kesamaan kepentingan, membangun interaksi, dan menciptakan norma serta identitas yang mempererat hubungan sesama anggotanya.

4. Teori Interaksionisme Simbolik (Herbert Blumer)

Interaksionisme simbolik berakar pada filsafat pragmatisme John Dewey dan behaviorisme psikologis John B. Watson. Pendekatan ini berkembang di Universitas Chicago pada 1920-an, dipengaruhi oleh pemikiran pragmatisme, behaviorisme, serta sosiologi Simmelian. Teori ini berbeda dengan behaviorisme yang cenderung reduksionis dan teori sosiologi makro seperti fungsionalisme struktural yang bersifat deterministik. Interaksionisme simbolik lebih menekankan pada kapasitas mental individu dan bagaimana hal tersebut memengaruhi tindakan serta interaksi. Fokusnya adalah pada proses, bukan melihat individu sebagai objek yang sepenuhnya dikendalikan oleh kondisi psikologis internal atau kekuatan struktural besar.²¹

Teori Interaksionisme simbolik bersumber dari pemikiran George Herbert Mead tentang Mind, Self, and Society. Mead merupakan seorang filsafat sosial. Pemikirannya tersebut kemudian berkembang dalam bidang sosiologi di IOWA dengan tokohnya yang bernama Manford H. Kuhn, dan dalam antropologi dengan tokoh bernama John H. Blumer. Interaksionisme simbolik berasal dari

²¹ George Ritzer and Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

pemikiran sosiologis dan filosofis yang berkembang pada awal abad ke-20. Kemudian Herbert Blumer, murid Mead, memperkenalkan istilah “interaksi simbolik” dan mengembangkan teori ini lebih lanjut.

Herbert Blumer adalah seorang sosiolog Amerika yang lahir di St. Louis, pada 7 Maret 1900. dan besar di Webster Groves, Missouri. Ia menempuh pendidikan Webster Groves High School, kemudian melanjutkan studi di University of Missouri pada tahun 1918 - 1922. Setelah mendapat gelar doktor pada tahun 1928, Herbert Blumer mengajar di Universitas Chicago. Sebagai tokoh penting dalam pengembangan gagasan George Herbert Mead, Blumer melanjutkan dan melakukan rekonstruksi terhadap gagasan George Herbert Mead selama 25 tahun. Ia menganalisis manfaat teori Mead dalam kajian sosiologis dan menuliskannya kedalam buku *Symbolic Interactionism*. Melalui karya tersebut, Blumer diakui sebagai garda terdepan dalam pengembangan teori interaksionisme simbolik dalam sosiologi.²²

Dalam teorinya, Herbert Blumer percaya bahwa individu atau aktor berperan dalam membentuk realitas sosial melalui interaksi sosial, baik secara individual maupun kolektif. Blumer berpandangan bahwa makna akan menentukan suatu tindakan sosial. Makna berasal dari interpretasi seseorang terhadap suatu objek diluar dirinya ketika melakukan interaksi. Makna bersifat temporer dan dapat mengalami perubahan melalui proses interpretasi individu dalam interaksi sosial. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran George Herbert Mead yang menekankan bahwa pikiran (mind) dan diri (self) terbentuk melalui pengalaman dan aktivitas sosial. Keseluruhan interaksi tersebut bersifat simbolik dimana akal manusia sendirilah yang akan membentuk suatu makna. Bagi Herbert Blumer manusia tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal (fungsionalisme struktural) dan internal (reduksionis psikologi), namun

²² Wardi Bachtiar, *Sosiologi Klasik: Dari Comte Hingga Parsons* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010).

individu juga dapat melakukan self indication atau memberi arti, nilai, dan keputusan berdasarkan sumber yang mengelilinginya.²³

Menurut Blumer, Interaksionisme Simbolik bertumpu pada tiga premis utama. Pertama, tindakan manusia terhadap sesuatu bergantung pada makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi mereka. Kedua, makna tersebut berasal dari interaksi sosial antara satu orang dengan orang lain. Ketiga, makna disempurnakan melalui proses penafsiran (interpretasi).²⁴ Terkait hal tersebut, Umiarso dan Elbandiansyah (2014) menjelaskan lebih lanjut bahwa premis pertama menunjukkan tindakan individu sangat dipengaruhi oleh makna objek yang diciptakan oleh individu itu sendiri. Makna tersebut merupakan hasil proses interpretasi yang berkembang melalui komunikasi dan interaksi sosial.

Premis kedua menunjukkan bahwa pemaknaan dalam diri individu dipengaruhi oleh interaksi antar aktor atau individu lainnya. Makna muncul di dalam pikiran masing-masing aktor melalui pengamatan terhadap individu lainnya untuk kemudian diinterpretasi. Disini respon aktor tidak dilakukan secara langsung, melainkan didasarkan pada makna yang melekat pada diri masing-masing aktor. Makna dalam interaksi sosial muncul dari cara seseorang menafsirkan tindakan orang lain. Interaksi sosial antar aktor tersebut lalu dimediasi oleh simbol, makna, dan proses penafsiran, sehingga setiap tindakan sosial akan terbentuk dari pemahaman bersama antar individu. Premis ketiga, bahwa makna bukanlah suatu hal yang tetap, melainkan akan selalu diciptakan dan dibentuk melalui proses pemaknaan. Setiap orang harus teliti dalam menafsirkan simbol atau isyarat dari orang lain untuk memahami tindakan mereka. Dalam proses ini seseorang akan berdialog dengan dirinya sendiri, berpikir, dan menilai makna sebelum bertindak.

²³ Umiarso & Elbandiansyah, *Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

²⁴ Herbert Blumer, *Symbolic Interactionism: Perspective and Method* (Berkeley: University of California Press, 1969).

Dalam kerangka interaksionisme simbolik, Herbert Blumer banyak mengembangkan gagasan yang sebelumnya dirumuskan oleh George Herbert Mead, khususnya mengenai konsep diri (self). Mead menjelaskan bahwa diri terdiri dari dua unsur, yaitu "I" dan "Me". Diri ini terdiri dari dua unsur: "I" (diri subjektif yang spontan dan dipengaruhi dorongan pribadi) dan "Me" (diri objektif yang merefleksikan norma, harapan, dan nilai dari masyarakat). Kedua unsur ini saling berinteraksi melalui dialog internal sehingga membentuk pemahaman diri. Konsep diri menurut Mead ini menjadi fondasi penting bagi pengembangan perspektif interaksionisme simbolik.

Melalui bahasa, individu mampu memberi makna pada realitas sosial dan melihat dirinya sendiri sebagai objek, sehingga memungkinkan refleksi dan penyesuaian tindakan. Interaksi ini menghasilkan kesadaran bahwa diri tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan sosial, tetapi juga dapat memengaruhi lingkungan tersebut secara timbal balik (dialektika). Kesadaran diri berkembang dalam beberapa tahap, dimulai dari pengenalan diri sebagai objek di antara objek lain hingga memahami diri melalui respons sosial yang diterima dari orang lain. Dalam proses ini, manusia menggunakan simbol dan refleksi untuk menyesuaikan tindakannya dengan situasi sosial yang dihadapi. Hasilnya, tindakan manusia mencerminkan proses berpikir dan pemaknaan, bukan sekadar reaksi terhadap stimulus.²⁵

Teori interaksionisme simbolik menekankan bahwa manusia adalah makhluk yang sadar, bertindak berdasarkan makna, dan membentuk interaksi sosial melalui simbol-simbol serta penafsiran. Herbert Blumer dalam mengembangkan lebih lanjut gagasan George Herbert Mead mengenai teori interaksionisme simbolik dengan lima konsep utama, yaitu (Umiarso & Elbandiansyah, 2014) :

²⁵ Umiarso and Elbandiansyah, *Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

- 1) Konsep Diri (Self): Manusia tidak hanya bereaksi terhadap stimulus, tetapi juga memiliki kesadaran diri. Mereka mampu memandang diri mereka sebagai objek pemikiran dan berinteraksi dengan dirinya sendiri.
- 2) Konsep Perbuatan (Action): Tindakan manusia tidak sekadar respons biologis terhadap situasi, melainkan hasil dari perencanaan dan interaksi dengan diri sendiri. Manusia merancang tindakannya berdasarkan pemaknaan terhadap persoalan hidup, berbeda dengan gerakan makhluk lain.
- 3) Konsep Objek (Object): Manusia hidup di tengah berbagai objek, baik fisik maupun abstrak. Makna dari objek-objek ini tidak berasal dari sifat dasarnya, tetapi dari arti yang diberikan manusia kepada objek tersebut sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
- 4) Konsep Interaksi Sosial (Social Interaction): Interaksi terjadi saat manusia memahami maksud tindakan orang lain dengan mencoba memposisikan diri secara mental sebagai orang tersebut. Proses ini melibatkan simbol dan penafsiran makna yang memungkinkan komunikasi dan interaksi terjadi.
- 5) Konsep Tindakan Bersama (Joint Action): Tindakan kolektif lahir dari penggabungan dan penyesuaian tindakan individu. Ini mencerminkan penyelarasan makna, tujuan, dan sikap antarindividu yang berinteraksi

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami interaksi sosial dalam komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook secara mendalam.

Creswell (dalam Raco, 2010) mendefinisikan studi kasus adalah suatu eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait atau kasus. Suatu kasus dapat dikatakan menarik apabila memiliki arti bagi orang lain maupun peneliti. Dengan metode ini peneliti diharapkan menangkap kompleksitas suatu kasus.

Studi kasus dilakukan karena suatu kasus dianggap penting dan bermanfaat, baik bagi masyarakat, organisasi, atau komunitas untuk memberi solusi dalam mengatasi masalah. Dengan metode ini peneliti diharapkan dapat melihat suatu kasus secara menyeluruh untuk melihat keunikan dari suatu peristiwa.²⁶

Penelitian ini menggunakan studi kasus intrinsik, yaitu jenis studi kasus yang dilakukan karena peneliti memiliki ketertarikan atau kepedulian khusus terhadap suatu kasus tertentu. Penggunaan jenis studi kasus ini bertujuan untuk memahami secara lebih baik dan mendalam tentang suatu kasus yang dianggap unik atau menarik oleh peneliti karena minat dan kepedulian pribadi terhadap kasus tersebut. Penelitian ini bertujuan mengungkap keunikan karakteristik dan fenomena yang ada dalam kasus itu sendiri tanpa berusaha membangun teori umum atau melakukan generalisasi.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah dinamika dan interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook. Di dalamnya termasuk bentuk dan makna interaksi, faktor yang mendukung dan menghambat kontributor dalam berkarya, peran komunitas, serta tantangan kontributor dalam menghadapi AI.

Pemilihan komunitas virtual sebagai lokasi sekaligus objek penelitian adalah karena pertimbangan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) di industri kreatif microstock saat ini sudah tidak hanya menjadi masalah individu, melainkan sudah menjadi sebuah fenomena sosial yang berdampak secara kolektif. Komunitas ini berperan sebagai tempat utama terjadinya interaksi, pertukaran informasi, hingga polarisasi antara kontributor manual dan pengguna AI. Melalui komunitas ini, peneliti dapat mengamati secara langsung bentuk interaksi, faktor yang mendukung dan menghambat kontributor dalam

²⁶ John R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010).

berkarya, peran komunitas itu sendiri, serta tantangan kontributor dalam menghadapi otomatisasi AI.

Penelitian ini secara spesifik mengamati para kontributor Adobe Stock sebagai aktor sosial yang memiliki kecemasan dalam menghadapi arus otomatisasi AI. Aktor sosial kemudian melakukan praktik sosial berupa pergeseran cara kerja dari cara manual ke otomatisasi AI, dan mencari strategi cara bertahan sebagai respon hadirnya otomatisasi. Hal ini kemudian memunculkan berbagai interaksi sosial, mulai dari pola komunikasi, pertukaran informasi, hingga munculnya polarisasi dan perdebatan antar-anggota. Seluruh dinamika tersebut terjadi dan diamati di dalam komunitas yang tidak hanya berperan sebagai platform digital, melainkan juga sebagai arena sosial bagi para kontributor.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari anggota komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook. Anggota ini meliputi kontributor aktif yang berpartisipasi dalam diskusi dan pertukaran informasi terkait microstock di dalam komunitas. Adapun kriteria kontributor aktif adalah:

- a. Anggota aktif komunitas, baik menyimak maupun berdiskusi
- b. Sudah 1 tahun bergabung sebagai kontributor microstock
- c. Kontributor yang aktif mengunggah karya
- d. Memiliki asset minimal 1000 karya
- e. Berkarya secara manual dan menggunakan AI

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi Partisipatif

Observasi merupakan bagian dari pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran sikap, perilaku, tindakan, dan interaksi. Dengan observasi, peneliti dapat memperoleh data yang tidak bisa didapat saat wawancara. Selain itu peneliti juga dapat memperoleh pengalaman personal yang tidak dapat

diungkapkan melalui kata-kata.

Peneliti bergabung dengan komunitas sebagai anggota dan secara langsung mengamati interaksi serta dinamika yang terjadi di dalam Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook. Hal yang telah diobservasi meliputi interaksi yang terjadi di dalam setiap unggahan komunitas, seperti cara pandang anggota terhadap AI, pengalaman anggota, serta berbagai diskusi yang ada dalam setiap unggahan atau postingan yang dibagikan. Observasi dilakukan selama sepuluh bulan, terhitung sejak Januari 2025 hingga Oktober 2025. Peneliti melakukan observasi secara aktif di komunitas dengan mengamati setiap interaksi dalam unggahan dan berpartisipasi dalam interaksi diskusi secara berkala.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapat data yang tidak dapat diperoleh melalui observasi. Peneliti telah mengajukan beberapa pertanyaan relevan seputar topik penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa anggota komunitas. wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman, motivasi, dan pandangan para anggota komunitas. Peneliti melakukan wawancara pada bulan Juli 2025. Wawancara dilakukan terhadap 5 informan yang dipilih berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan.

Mengingat penelitian ini berfokus pada komunitas virtual di mana para anggotanya (informan) berada di wilayah geografis yang tersebar dan tidak terpusat di satu daerah, maka wawancara dilakukan secara daring (*online*) menggunakan platform *Google Meet* dan fitur *Video Call WhatsApp*. Cara ini dipilih karena selain untuk efisiensi ruang dan waktu, juga karena panggilan video memungkinkan peneliti untuk tetap berinteraksi dan mengamati informan secara langsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi didapat dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai

diskusi dalam postingan yang ada di komunitas Adobe Stock Contributor Facebook, termasuk diskusi dan komentar yang dibagikan oleh anggota.

5. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dari Miles & Huberman, dengan komponen yang meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Peneliti memilih analisis data dari Miles & Huberman karena ketiga komponen utama yang terdapat dalam analisis data Miles & Huberman harus ada dalam analisis data kualitatif. Sebab ketiga komponen tersebut akan saling berhubungan dalam menentukan arahan isi simpulan sebagai hasil akhir penelitian. Dengan menggunakan metode kualitatif dan jenis penelitian studi kasus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang dinamika dan interaksi dalam komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia di Facebook, serta peran komunitas tersebut dalam mendukung anggotanya dalam konteks microstock.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyusunan dan pemahaman penelitian, maka perlu dilakukan pembagian sistematika ke dalam beberapa bagian sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai gambaran dari objek yang akan diteliti hingga menjelaskan teori yang relevan.

BAB II, Gambaran Objek Penelitian

Bab kedua akan membahas mengenai gambaran objek penelitian yaitu komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia. Pembahasan dalam bab ini dimaksudkan untuk memetakan profil objek penelitian dan mengetahui latar belakang objek yang akan diteliti.

BAB III, Penyajian Data

Bab ini akan membahas mengenai berbagai temuan yang diperoleh dari hasil observasi partisipasi dan wawancara dengan subjek penelitian, yang nantinya akan diolah menjadi deskripsi.

BAB IV, Analisis Data

Bab IV berisi tentang inti dari analisa data yang ada di lapangan yang akan dikaitkan dengan teori Interaksionisme Simbolik sebagai pisau analisisnya.

BAB V, Penutup

Bab kelima yaitu penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan atas analisis yang telah peneliti lakukan. Selain itu, bab ini juga berisikan saran atau rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Dari Kreativitas Manual ke Otomatisasi: Dinamika Kontributor Komunitas Adobe Stock Menghadapi *Artificial Intelligence* (AI)”, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, para kontributor memaknai AI di dunia microstock sebagai peluang dan ancaman. Kontributor yang adaptif memaknainya sebagai alat bantu efisiensi, sumber inspirasi (brainstorming), dan inovasi masa depan yang menjadi bagian dari kemajuan industri kreatif. Disisi lain, sebagian kontributor manual memandang AI sebagai alat yang dapat mengancam hak cipta karya, melanggar etika, dan merusak ekosistem pasar. Selain itu, muncul sikap ambivalen, di mana kontributor menyadari potensi AI, namun menahan diri akibat keraguan terhadap legalitas karya tersebut.

Kedua, kehadiran teknologi AI membuat kontributor dihadapkan dengan dinamika tantangan baru, baik secara struktural maupun psikologis. Secara struktural, para kontributor menghadapi persaingan kuantitas akibat overproduksi konten AI dan praktik spam yang menjenuhkan pasar. Selain itu, ketidakpastian regulasi platform Adobe Stock seperti penolakan karya dengan alasan similar content dan penundaan waktu kurasi menjadi hambatan teknis. Secara psikologis, tantangan ini memicu konflik internal (self-indication) berupa perasaan burnout, stagnasi ide, hingga hilangnya motivasi karena merasa karya manual yang dikerjakan dengan susah payah kalah bersaing dengan kecepatan AI.

Ketiga, proses produksi karya dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung utama didorong oleh motivasi ekonomi dan fleksibilitas. Selain itu, dukungan komunitas juga berfungsi sebagai pemicu semangat melalui budaya berbagi ilmu dan flexing pendapatan yang dimaknai sebagai motivasi. Sebaliknya, faktor penghambat muncul dari tekanan eksternal

seperti algoritma yang berubah-ubah dan ketatnya persaingan, serta hambatan internal seperti rasa malas dan keterbatasan skill desain pada pengguna AI pemula.

Keempat, sebagai respons atas dinamika yang terjadi, para kontributor menerapkan berbagai adaptasi. Kelompok yang memandang AI sebagai peluang cenderung mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses kreatif mereka, bahkan mengombinasikannya dengan cara manual. Sebaliknya, kelompok yang menolak AI memilih menonjolkan kekhasan dan nilai karya manual. Sementara itu, kelompok yang bersikap ambivalen mengambil langkah lebih hati-hati dengan mengamati perkembangan situasi terlebih dahulu serta membatasi penggunaan AI.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kehadiran Artificial Intelligence tidak sepenuhnya menjadi ancaman maupun sepenuhnya menjadi peluang bagi kontributor komunitas Adobe Stock Indonesia. Respon dan pemaknaan mereka terhadap teknologi AI sangat dipengaruhi oleh kemampuan adaptasi, pengalaman, pengetahuan, nilai-nilai yang dianut masing-masing kontributor, serta interaksi mereka dengan komunitas, tools AI, maupun platform Adobe Stock Contributor. AI menghadirkan dinamika baru yang mendorong kontributor untuk lebih inovatif agar mereka bisa terus bertahan dan berkembang di dunia microstock.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kontributor Adobe Stock Indonesia

Kontributor disarankan untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi AI. Namun harus menggunakannya secara etis dan tidak menjadikannya satu-satunya alat andalan agar tidak menimbulkan ketergantungan. Bagi kontributor AI, disarankan untuk tidak hanya mengandalkan *prompt*, tetapi juga mempelajari dasar-dasar pembuatan karya non-AI sesuai bidangnya, baik vektor, foto, maupun video agar hasil yang

diunggah lebih berkualitas. Sementara bagi kontributor manual, AI dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi ide untuk memperkaya variasi karya tanpa menghilangkan sentuhan kreatif manusia. Semua kontributor perlu terus mengasah kemampuan sesuai bidang karya yang ditekuni, meningkatkan kualitas karya, serta memahami aturan dan standar kurasi Adobe Stock agar tetap kompetitif. Kontributor juga disarankan untuk konsisten dalam berkarya dan tidak mencari uang secara instan, karena kunci sukses di *microstock* adalah ketekunan.

2. Bagi Komunitas dan Forum Diskusi Microstock

Komunitas diharapkan bisa memperkuat perannya sebagai tempat belajar yang lebih aktif dan komunikatif dalam berbagi ilmu. Tujuannya agar anggota komunitas paham bagaimana cara memproduksi karya yang laku dijual dan sesuai dengan regulasi, sekaligus membangun budaya saling mengingatkan akan pelanggaran yang dapat merugikan reputasi kontributor Indonesia.

3. Bagi Pihak Adobe Stock

Pihak platform disarankan untuk memberikan aturan yang lebih tegas dan transparan mengenai standar penilaian, terutama mengenai standar penerimaan antara karya AI dan manual. Hal ini ditujukan agar kontributor tidak bingung saat berkarya dan mengurangi potensi *similar content* serta praktik *spam*. Adobe Stock juga diharapkan dapat lebih memperhatikan isu hak cipta.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melibatkan lebih banyak narasumber dari berbagai bidang kreatif seperti fotografer, videografer, dan desainer grafis dengan latar belakang yang bervariasi (mahasiswa, pekerja lepas, maupun profesional). Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. "Adobe Firefly Is Trained on Adobe Stock Licensed Content and Public Domain Content." Adobe Website. Accessed December 25, 2025. <https://www.adobe.com/products/firefly.html>.
- "Adobe Stock's Continued Commitment to Creators in the Era of Generative AI." Adobe Blog, 2024. <https://blog.adobe.com/>.
- "Growing Responsibly in the Age of AI: Adobe Firefly and Stock." Adobe Blog, 2024. <https://blog.adobe.com/>.
- Adobe Help Center. "Firefly FAQ for Adobe Stock Contributors." Adobe Help Center, 2025. <https://helpx.adobe.com/>.
- Alam, Taris Zakira, and Jerry Haikal. "Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory." *Jurnal Seni Nasional Cikini* 10, no. 1 (2024): 15–26.
- Bachtiar, Wardi. *Sosiologi Klasik: Dari Comte Hingga Parsons*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Blumer, Herbert. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Berkeley: University of California Press, 1969.
- Fadilla, Alya Nur, Putri Munadiyah Ramadhani, and Handriyotopo. "Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) Di Bidang Ilustrasi: AI vs Artist." *Citrawira : Journal of Advertising and Visual Communication* 4, no. 1 (2023): 129–36.
- Hanifa, Ahmad Sholihin, and Febriyanti Ayudya. "Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia." *Journal Of Comprehensive Science* 2, no. 7 (2023): 2159–70.
- Ismah, Nurhayatul. "Literatur Review : Kecerdasan Buatan Dalam Desain Grafis - Menavigasi Peluang Dan Tantangan Di Era Digital." *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 10 (2024): 4285–93.
- Jeharu, Vinsensiana Aprilia Nanda. "Digital Creative Labour: Prosumsi Desainer

- Grafis Kontributor Dalam Platform Microstock Freepik.” *Retorik: Jurnal Ilmu Humaniora* 9, no. 2 (2021): 133–56.
- Kamiliyana, Ayu Asih, Silvia Lusiani, and Silvi Cahyaning Kamalia. “Implikasi Perkembangan AI Terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis Dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0.” *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2024): 362–69.
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia. “Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia.” Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, 2022. <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3593/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia>.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. “Siaran Pers : Kemenparekraf Luncurkan ‘Start Your Journey!’, Program Pelatihan Bidang Fotografi Dan Ilustrasi.” Kemenparekraf, 2020. <https://kemenparekraf.go.id/berita/Siaran-Pers:-Kemenparekraf-Luncurkan-’Start-Your-Journey!’,-Program-Pelatihan-Bidang-Fotografi-dan-Ilustrasi>.
- Khoiruddin, Yusup. “Adobe Stock Kini Izinkan Penjualan Karya Buatan AI, Ini Alasannya!” MakeMac, 2022. <https://makemac.grid.id/read/213603168/adobe-stock-kini-izinkan-penjualan-karya-buatan-ai-ini-alasannya>.
- Komunitas Adobe Stock Contributor Indonesia. “Adobe Stock Contributor Indonesia.” Facebook. Accessed December 25, 2025. <https://www.facebook.com/groups/220360775630159/?ref=share&mibextid=NSMWBT>.
- Liantari, I Gusti Ayu Agung Intan, and Dewa Ayu Dian Sawitri. “Pengaturan Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence.” *Jurnal Kertha Negara* 13, no. 1 (2025): 1407–17.
- Muhaemin, Muhammad. “Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Referensi Dalam Desain Komunikasi Visual.” *Jurnal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi* 5, no. 1 (2023): 71–80.
- Raco, John R. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.

- Ramdhani, Alfin Wafiaadin Fadhlan, and Ari Susanti. "Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 Dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis Pada Komunitas Desain Grafis Indonesia." *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital* 1, no. 2 (2024): 1–8.
- Risandhy, Rifki, and Syifana Qurrotun Nada. "Perancangan Video Motion Graphic Mengenai Dampak Artificial Intelligence Dalam Art & Design." *Journal of Visual Communication Design* 3, no. 2 (2023): 39–58.
- Ritzer, George, and Douglas J Goodman. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Satrinia, Dwina, Reza Ramadani Firman, and Trimalda Nur Fitriati. "Potensi Artificial Intelligence Dalam Dunia Kreativitas Desain." *Journal of Informatics and Communication Technology* 5, no. 1 (2023): 159–68.
- Umiarso, and Elbandiansyah. *Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

