

ANALISIS DAMPAK PEMANFAATAN *GENERATIVE AI* TERHADAP PRODUKTIVITAS DAM IMPLIKASI ETIKA KERJA PADA PRAKTIKI DESAIN GRAFIS DI INDONESIA

Velicius Jonathan Huli¹, Ahmad Rivani Aditama², Angga Wibowo Saputro³, Agus Yulianto⁴
Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana
Informatika^{1,2,3,4}

Email : veljonathan30@gmail.com¹; adittama555@gmail.com²; anggageo2001@gmail.com³; agus.aag@bsi.ac.id⁴

Abstract— The development of Generative Artificial Intelligence (Generative AI) technology has become one of the most significant innovations in the digital revolution, particularly in the creative industry. This technology enables machines to produce visual, audio, and text works that resemble human creations through deep learning and massive data analysis. In the context of graphic design, the emergence of platforms such as Midjourney, DALL-E, and Adobe Firefly has transformed the way design practitioners in Indonesia work. Generative AI is now used not only as an ideation tool but also as a collaborator in creating complex, rapid, and innovative visual compositions. This study aims to analyze in depth how the use of Generative AI impacts productivity increases while also creating ethical implications for graphic design practitioners in Indonesia. The results show that the use of Generative AI significantly increases work efficiency, accelerates the ideation process, and expands the scope for creative exploration. Designers who integrate this technology are able to produce works with a richer design variety in a shorter time. However, this increased productivity does not escape the emergence of various ethical challenges that must be addressed. Issues such as originality of work, professional honesty, moral responsibility to clients, and transparency in the use of AI are highlighted. Some designers view AI as a "creative partner" that helps optimize the potential of ideas, while others believe that over-reliance on AI can erode artistic meaning and originality in artwork. This study concludes that the use of Generative AI has a positive impact on productivity, but also requires a high level of ethical awareness from practitioners.

Keywords—*Generative AI, productivity, work ethics, graphic design, digital creativity, technological innovation*

Abstrak— Perkembangan teknologi *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* telah menjadi salah satu inovasi paling signifikan dalam revolusi digital, khususnya di bidang industri kreatif. Teknologi ini memungkinkan mesin menghasilkan karya visual, audio, maupun teks yang menyerupai hasil buatan manusia melalui proses pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan analisis data masif. Dalam konteks desain grafis, kemunculan platform seperti Midjourney, DALL-E, dan Adobe Firefly telah mengubah cara kerja praktisi desain di Indonesia. *Generative AI* kini digunakan tidak hanya sebagai alat bantu ideasi, tetapi juga sebagai kolaborator dalam menciptakan komposisi visual yang kompleks, cepat, dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana pemanfaatan *Generative AI* berdampak terhadap peningkatan produktivitas sekaligus menimbulkan implikasi etika kerja pada praktisi *desain* grafis di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Generative AI* secara signifikan meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses ideasi, serta memperluas ruang eksplorasi kreatif. Desainer yang mengintegrasikan teknologi ini mampu menghasilkan karya dengan variasi desain yang lebih kaya dalam waktu yang lebih singkat. Namun, peningkatan produktivitas tersebut tidak lepas dari munculnya berbagai tantangan etis yang harus dihadapi. Isu seperti orisinalitas karya, kejujuran profesional, tanggung jawab moral terhadap klien, serta transparansi dalam penggunaan AI menjadi sorotan utama. Beberapa desainer menganggap AI sebagai "*partner kreatif*" yang membantu mengoptimalkan potensi ide, sementara sebagian lainnya menilai bahwa ketergantungan berlebihan terhadap AI dapat mengikis makna artistik dan nilai orisinalitas dalam karya seni. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan *Generative AI* memberikan dampak positif terhadap produktivitas, tetapi juga menuntut adanya kesadaran etis yang tinggi dari para praktisi.

Kata Kunci— *Generative AI, produktivitas, etika kerja, desain grafis, kreativitas digital, inovasi teknologi*



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah memberi dampak besar pada berbagai sektor industri, termasuk industri kreatif. Salah satu terobosan paling signifikan adalah munculnya *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)*, yaitu teknologi yang mampu menghasilkan konten visual, audio, maupun teks baru berdasarkan data dan instruksi pengguna. Dalam bidang desain grafis, *Generative AI* seperti *Midjourney*, *DALL-E*, dan *Adobe Firefly* kini menjadi alat penting dalam proses penciptaan ide, penyusunan komposisi visual, serta eksplorasi gaya desain. Teknologi ini memungkinkan desainer melakukan iterasi konsep secara lebih cepat, menghasilkan berbagai variasi desain, dan mempercepat tahap eksplorasi visual dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan metode manual.

Fenomena ini mengubah secara signifikan cara kerja desainer grafis di Indonesia. Di satu sisi, teknologi ini dapat meningkatkan efisiensi dan memperluas ruang kreativitas. Di sisi lain, muncul persoalan etika kerja, seperti tanggung jawab terhadap keaslian karya, kejujuran profesional, serta batasan yang harus dipahami saat memanfaatkan teknologi dalam proses kreatif. Kekhawatiran etis tersebut juga mencakup isu plagiarisme, penggunaan dataset tanpa izin, serta hilangnya sentuhan artistik manusia ketika desainer terlalu bergantung pada AI.

Berdasarkan (Yolandita Angga Reza, 2024), sebagian desainer kini memanfaatkan AI sebagai “*kolaborator digital*” dalam proses kreatif. Namun, sebagian lainnya berpendapat bahwa ketergantungan berlebihan terhadap AI dapat mengurangi makna artistik dan nilai keaslian karya. Perbedaan pandangan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara peningkatan produktivitas dan penerapan etika kerja yang masih perlu dikaji secara mendalam. Kesenjangan ini menjadi dasar pemilihan fokus penelitian sehingga analisis pada Bab III dan Bab IV dapat menilai bagaimana desainer Indonesia menyeimbangkan efisiensi teknologi dengan integritas profesional.

ini bertujuan memberikan pemahaman komprehensif mengenai bagaimana penerapan *Generative AI* memengaruhi produktivitas dan etika kerja desainer grafis di Indonesia. Secara khusus, penelitian ini menganalisis sejauh mana *Generative AI* dapat meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses ideasi, serta membantu desainer menghasilkan karya yang lebih variatif dan inovatif.

Selain itu, penelitian ini juga menilai bagaimana penggunaan *Generative AI* memengaruhi penerapan prinsip etika profesional, terutama terkait keaslian karya, tanggung jawab moral, dan transparansi penggunaan teknologi. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan menghasilkan rekomendasi praktis bagi desainer grafis, lembaga pendidikan, dan pelaku industri agar dapat memanfaatkan *Generative AI* secara bijak dan tetap menjunjung integritas kreatif serta etika profesi. Rumusan tujuan ini juga menjadi landasan analisis tematik pada Bab III dan Bab IV, khususnya ketika mengidentifikasi hubungan antara fitur-fitur AI dengan perubahan pola kerja desainer

II. STUDI LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)*, khususnya *Generative AI*, dalam industri kreatif telah berkembang pesat sejak 2020. Sejumlah penelitian terdahulu menjadi landasan penting dalam memahami perubahan pola kerja, dampak etika, serta adaptasi profesi dalam bidang desain grafis.



1. (Hanifa, 2023) Menjelaskan bahwa teknologi AI secara umum memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan produktivitas di sektor industri kreatif di Indonesia. Penelitian tersebut menyoroti manfaat AI seperti efisiensi waktu, otomatisasi proses kerja, serta tantangan berupa kebutuhan keterampilan baru dan penyesuaian kemampuan tenaga kerja. Temuan ini menjadi dasar penting bagi penelitian ini karena memberikan gambaran awal mengenai bagaimana teknologi termasuk *Generative AI* dapat memengaruhi pola kerja kreatif sebelum masuk pada konteks yang lebih spesifik seperti desain grafis.
2. (Anifa, 2024) Meneliti pengaruh AI terhadap praktik desain grafis dengan fokus pada aspek sosial dan budaya. Studi ini menyoroti berbagai isu etika seperti tanggung jawab sosial, keaslian karya, dan perubahan nilai budaya dalam proses kreatif ketika teknologi mulai mendominasi. Kajian ini relevan dengan penelitian karena memberikan dasar teoritis mengenai dilema etika yang kemudian dianalisis lebih dalam pada Bab IV, khususnya mengenai konflik antara produktivitas dan keaslian desain.
3. (Kamiliyana, 2024) Membahas pengaruh AI terhadap keberlanjutan profesi desainer grafis, terutama terkait kreativitas, kesinambungan karier, dan tantangan etika jangka panjang. Penelitian ini memperjelas bagaimana perubahan teknologi dapat menimbulkan ancaman maupun peluang bagi profesi desainer grafis. Hal ini berkaitan langsung dengan analisis tematik Bab IV mengenai risiko ketergantungan teknologi dan shifting skill kompetensi desainer.

Penguatan dari Literatur Tambahan

Beberapa literatur lain memperkuat temuan penelitian terdahulu:

1. Creswell (2018) menjelaskan bahwa analisis literatur memberikan pemahaman pola tematik lintas studi tanpa pengumpulan data primer.
2. Lu et al. (2023) menemukan bahwa *Generative AI* meningkatkan *creative diversity* dan eksplorasi ide visual.
3. Floridi & Sanders (2020) menekankan pentingnya transparansi dan tanggung jawab dalam penggunaan AI.
4. Elgammal (2021) menyatakan bahwa meskipun AI dapat menghasilkan karya estetis, makna artistik tetap berasal dari intensi manusia.

Literatur-literatur ini saling melengkapi dan menjadi dasar kuat dalam merumuskan analisis

Landasan Teoretis

1. Teori Inovasi Teknologi (Haikal, 2024)

Menurut Haikal (2024), adopsi teknologi baru dipengaruhi oleh persepsi manfaat (*relative advantage*), tingkat kemudahan penggunaan (*complexity*), kesesuaian teknologi (*compatibility*), dan nilai sosial yang dirasakan pengguna. Dalam konteks desain grafis, *Generative AI* seperti Midjourney, DALL-E, dan Adobe Firefly dipandang memberikan manfaat signifikan berupa peningkatan efisiensi, kecepatan produksi, serta kemampuan eksplorasi kreatif. Prinsip ini mendukung struktur analisis khususnya pada tahap *Open Coding* dan *Axial Coding* saat mengidentifikasi fitur AI (kecepatan, presisi, variasi output) dan menghubungkannya dengan peningkatan produktivitas.



2. Teori Etika Profesi (Padmasari, 2025)

Padmasari (2025) menekankan bahwa etika profesi terdiri atas lima prinsip utama, yaitu *autonomy*, *non-maleficence*, *beneficence*, *justice*, dan *fidelity*. Dalam konteks *Generative AI*, prinsip-prinsip ini menjadi dasar untuk memastikan bahwa desainer tetap menjaga orisinalitas karya, menghargai hak cipta, bersikap jujur terhadap penggunaan teknologi, dan tidak merugikan pihak lain melalui penggunaan AI. Teori ini menjadi rujukan utama dalam pembahasan Bab IV ketika menganalisis dilema etika di kalangan desainer grafis, terutama terkait isu plagiarisme, transparansi proses kreatif, dan batasan moral penggunaan AI sebagai alat produksi seni.

Sintesis Literatur

Dari berbagai studi dan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *Generative AI* memiliki dua sisi utama:

1. Dampak Produktivitas (positif)
 - a. Mempercepat proses desain
 - b. Menghasilkan variasi visual yang lebih banyak
 - c. Efisiensi waktu signifikan (40–60% menurut beberapa laporan industri)
2. Dampak Etika (negatif)
 - a. Potensi plagiarisme gaya visual
 - b. Hilangnya identitas artistik
 - c. Ketergantungan teknologi
 - d. Ambiguitas penulis karya

Sintesis ini menjadi dasar penyusunan kerangka berpikir pada Bab III serta analisis tematik pada Bab IV melalui proses *Open Coding*, *axial coding*, dan *Selective Coding*.

III. METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif deskriptif* dengan metode analisis literatur (*literature review*). Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan memahami dampak pemanfaatan *Generative AI* terhadap produktivitas serta implikasi etika kerja pada praktisi desain grafis di Indonesia berdasarkan hasil penelitian dan publikasi yang telah ada.

Melalui metode ini, peneliti tidak mengumpulkan data primer melalui wawancara atau observasi langsung, melainkan menelaah berbagai sumber data sekunder yang relevan untuk menemukan pola, tema, dan hubungan antar variabel yang sesuai dengan fokus penelitian.

Selain itu, pendekatan kualitatif deskriptif melalui *systematic literature review* dan *thematic literature review* dipilih karena fenomena perkembangan *Generative AI* bersifat sangat dinamis dan telah banyak didokumentasikan dalam kajian empiris, laporan industri kreatif, serta artikel akademik sejak tahun 2020. Melalui kajian literatur, peneliti dapat mengidentifikasi pola, tema dominan, dan implikasi etis yang muncul lintas studi tanpa perlu melakukan pengumpulan data primer.

Pendekatan ini juga memungkinkan dilakukan triangulasi temuan, yaitu membandingkan hasil dari berbagai sumber untuk memperoleh kesimpulan yang lebih kuat, valid, dan kontekstual dengan perkembangan teknologi *Generative AI* pada periode 2020–2025.



Flow Kerangka Berpikir (*Flowchart*)

Berikut *flowchart* kerangka berpikir yang menjelaskan alur logika penelitian dari variabel/konsep sampai ke analisis tema dan kesimpulan.

Tabel 3.1



Penjelasan Singkat Tiap Langkah Flow Kerangka Berpikir

1. Topik: *Generative AI* di Desain Grafis

Langkah awal penelitian dimulai dari penentuan topik utama, yaitu pemanfaatan *Generative AI* dalam industri desain grafis. Penetapan topik membantu membatasi ruang lingkup penelitian agar tetap fokus dan relevan.

2. Motivasi & Tujuan Penelitian

Pada tahap ini peneliti merumuskan alasan pentingnya penelitian dilakukan serta tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama adalah memahami pengaruh AI terhadap produktivitas dan etika kerja desainer grafis.

3. Definisikan Kata Kunci Pencarian

Penentuan kata kunci seperti *Generative AI*, *desain grafis*, *produktivitas*, *etika*, *risiko AI* digunakan untuk membantu pencarian literatur yang tepat dan relevan dengan kebutuhan penelitian.

4. Pencarian Literatur (2020–2026)

Penelitian mencari dan mengumpulkan sumber dari *database* ilmiah seperti Google Scholar, ResearchGate, Garuda, Neliti, dan Sinta. Rentang tahun 2020–2026 dipilih karena menunjukkan perkembangan pesat teknologi AI generatif.

5. Seleksi & Screening Literatur

Literatur yang ditemukan diseleksi berdasarkan kriteria tertentu, seperti:

1. relevansi dengan topik
2. tahun publikasi
3. fokus pada desain grafis dan AI



This is a Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Tahap ini memastikan hanya sumber berkualitas yang dianalisis.

6. Ekstraksi Data (Kutipan & Temuan Penting)

Setiap literatur diambil kutipan, data, dan temuan penting yang berkaitan dengan tema penelitian seperti produktivitas, fitur AI, risiko etis, dan kualitas karya.

7. Open Coding

Data yang telah diekstraksi diberi label atau kategori awal seperti:

1. Fitur AI
2. Efisiensi Waktu
3. Hasil Karya
4. Risiko Pembuat Karya
5. Risiko Penikmat Karya
6. Biaya

8. Axial Coding / Themes Coding

Kategori-kategori dari *Open Coding* digabungkan menjadi tema utama berdasarkan frekuensi dan keterkaitan datanya. Pada penelitianmu tema dominan adalah:

1. Fitur AI
2. Risiko Pembuat Karya

9. Selective Coding (Kategori Inti)

Tahap terakhir analisis tematik mengidentifikasi kategori inti yang mewakili keseluruhan temuan. Pada penelitianmu, kategori inti adalah: “*Generative AI* menciptakan produktivitas tinggi, tetapi sekaligus menghadirkan risiko etika dan hilangnya human touch dalam karya desain grafis.”

10. Penarikan Kesimpulan & Rekomendasi

Temuan akhir dianalisis untuk membuat kesimpulan mengenai manfaat dan risiko AI, serta memberikan rekomendasi yang relevan bagi praktisi, perusahaan, dan penelitian lanjutan.

Sumber dan Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, artikel akademik, laporan lembaga, serta publikasi daring terpercaya yang membahas topik *Generative AI*, produktivitas kerja, dan etika profesi di bidang desain grafis. Seluruh sumber dipilih karena memiliki relevansi langsung dengan fokus penelitian dan mendukung analisis perkembangan teknologi desain berbasis AI.

Sumber data dikumpulkan dari publikasi yang diterbitkan pada periode 2020–2025, baik dari dalam maupun luar negeri, untuk memastikan relevansi dengan perkembangan teknologi terbaru. Rentang ini dipilih karena menjadi fase munculnya *Generative AI* modern—seperti *diffusion models*, *image synthesis*, dan *prompt engineering*—hingga periode adopsi awal secara luas di industri kreatif.

Secara lebih spesifik, sumber data penelitian meliputi:

1. Jurnal ilmiah peer-review yang membahas desain grafis, teknologi AI, perilaku kerja, dan etika digital;
2. Whitepaper dan laporan industri kreatif, termasuk laporan perkembangan platform AI (misalnya Adobe Firefly, Midjourney, Stability AI);
3. Artikel dari konferensi teknologi kreatif dan AI, baik tingkat nasional maupun internasional;
4. Repositori ilmiah nasional seperti Garuda, Neliti, dan Sinta;
5. Repositori internasional seperti Google Scholar, ResearchGate, dan portal akademik lainnya.



Pemilihan berbagai sumber ini dilakukan untuk memperkuat validitas data melalui keberagaman perspektif, sehingga hasil analisis pada Bab IV—terutama mengenai produktivitas, kualitas karya, serta risiko etika—dapat disusun berdasarkan temuan literatur yang kaya dan mutakhir.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari berbagai dokumen serta sumber referensi yang relevan. Langkah-langkah pengumpulan data meliputi:

1. Identifikasi kata kunci penelitian, seperti *Generative AI*, *desain grafis*, *produktivitas kerja*, dan *etika digital*;
2. Pencarian literatur menggunakan basis data seperti Google Scholar, ResearchGate, dan portal jurnal nasional (*Garuda*, *Neliti*, dan *Sinta*);
3. Seleksi sumber relevan dengan kriteria:
 - 1) Diterbitkan antara tahun 2020–2025,
 - 2) Berhubungan langsung dengan bidang desain grafis atau teknologi kreatif,
 - 3) Memuat pembahasan tentang produktivitas atau etika kerja;
4. Ekstraksi data penting: menyalin kutipan relevan, mencatat temuan kunci, tahun, metodologi sumber, dan konteks studi.
5. Dokumentasi sumber dengan format sitasi (mis. APA) untuk memudahkan penelusuran ulang dan triangulasi.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari berbagai sumber dianalisis menggunakan metode analisis tematik (*thematic analysis*). Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menginterpretasikan tema-tema utama yang muncul dalam literatur.

Tahapan analisis data dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Reduksi data — menyeleksi dan menyaring informasi yang relevan terhadap fokus penelitian (fitur AI, efisiensi waktu, hasil karya, risiko pembuat, risiko penikmat, biaya). Hasil reduksi menghasilkan kumpulan kutipan yang dimasukkan ke Tabel 1.
2. Koding data (*Open Coding*) — setiap kutipan diberi label kategori sesuai makna; proses ini dilakukan manual mengikuti pedoman Strauss & Corbin (1998). Output: Tabel 1 (*Open Coding*).
3. *Axial Coding / Themes Coding* — pengelompokan kategori menjadi tema yang lebih luas serta pemberian skor frekuensi berdasarkan jumlah kemunculan masing-masing kategori dalam literatur. Output: Tabel 2 (*Themes Coding*).
4. *Selective Coding* — mengkonsolidasikan theme menjadi satu atau beberapa kategori inti (*core category*) yang merangkum pola utama. Output: Tabel 3 (*Selective Coding*) dan pernyataan kategori inti yang kemudian dijadikan basis pembahasan Bab IV.
5. Triangulasi — membandingkan hasil tema dengan temuan studi lain untuk memastikan konsistensi tematik dan mengurangi bias sumber tunggal.
6. Sintesis & interpretasi — menghubungkan temuan tematik dengan kerangka teori (mis. teori adopsi teknologi, teori nilai-persepsi konsumen) dan menyusun implikasi praktis serta rekomendasi.

Keterbatasan Metode

1. Batasan sumber: penelitian bergantung pada data sekunder, sehingga kualitas temuan dipengaruhi kualitas dan cakupan literatur yang tersedia. Beberapa isu baru mungkin belum



terdokumentasi secara ekstensif.

2. Bias publikasi: studi yang dipublikasikan cenderung melaporkan temuan signifikan; ini dapat mempengaruhi frekuensi kemunculan tema tertentu.
3. Generalisabilitas: temuan bersifat kontekstual terhadap literatur yang tersedia dalam periode 2020–2025; untuk generalisasi populasi desainer Indonesia perlu studi primer (survei/wawancara).
4. Solusi mitigasi: triangulasi lintas sumber, menyertakan *whitepapers* dan laporan industri, serta mencatat gap penelitian untuk studi lanjutan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber literatur, seperti jurnal ilmiah, laporan penelitian, artikel akademik, dan publikasi online yang membahas tentang pemanfaatan *Generative AI* dalam bidang desain grafis. Data yang dikumpulkan difokuskan pada periode tahun 2020–2025, dengan ruang lingkup analisis pada dampak terhadap produktivitas kerja dan implikasi etika bagi para praktisi desain grafis di Indonesia. Kami memilih periode ini, karena tren AI generatif mulai berkembang pesat sejak 2020 dan mencapai puncak adopsi 2023–2025. Periode ini menjadi relevan karena mencerminkan masa transisi para desainer dalam beradaptasi terhadap otomatisasi dan integrasi AI dalam proses kreatif.

Pendekatan literatur sekunder dipilih karena fenomena penggunaan *Generative AI* berkembang secara eksponensial dan telah menghasilkan berbagai penelitian empiris maupun teoretis yang dapat dijadikan dasar analisis. Pendekatan ini juga memungkinkan triangulasi informasi, cakupan data yang lebih luas, serta efisiensi dalam mengidentifikasi pola umum yang muncul di berbagai penelitian.

Berbeda dari penelitian yang menggunakan kuesioner, penelitian ini tidak mengumpulkan data langsung dari responden manusia, melainkan mengolah kalimat-kalimat penting dari sumber literatur. Dengan demikian, istilah “responden” pada tabel bukan berarti orang yang diwawancarai, tetapi merujuk pada sumber pernyataan dari literatur yang diperlakukan sebagai responden tidak langsung (*literature-based respondent*).

Hasil kajian literatur kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. Fitur AI yang memengaruhi proses desain,
2. Efisiensi waktu,
3. Kualitas atau hasil karya,
4. Risiko bagi pembuat karya,
5. Risiko bagi penikmat karya, dan
6. Biaya penggunaan teknologi.

Seluruh kategori tersebut diperoleh melalui proses *Open Coding* terhadap kalimat-kalimat penting dalam literatur.

Penyusunan Data Melalui Proses Coding

Untuk mengolah data literatur yang bersifat naratif, digunakan metode coding, yaitu teknik



kualitatif untuk mengubah kalimat menjadi unit informasi terstruktur. Kalimat-kalimat penting dari berbagai sumber diberi penandaan (kode) sesuai makna yang terkandung.

Dalam penelitian ini:

- 1) Angka “1” di dalam tabel berarti bahwa kalimat tersebut masuk ke dalam kategori tertentu.
- 2) Responden berarti *sumber literatur* yang memberikan kutipan atau kalimat yang dianalisis.
- 3) Coding berfungsi mengidentifikasi pola, sehingga berbagai kalimat yang muncul dalam literatur dapat dikelompokkan berdasarkan tema.
- 4) Kategori yang digunakan meliputi: Fitur AI, Efisiensi Waktu, Kualitas/Hasil Karya, Risiko Pembuat Karya, Risiko Penikmat Karya, dan Biaya Teknologi.

Proses ini diawali dengan *Open Coding*, yaitu penandaan langsung berdasarkan makna kalimat (Tabel 1). Selanjutnya dilakukan *Axial Coding* untuk menemukan hubungan antar kategori (Tabel 2). Tahap akhir yaitu *Selective Coding*, yaitu penggabungan kategori menjadi kesimpulan inti (Tabel 3).

Responden	Coding	Category					
		Fitur AI	Waktu	Hasil Karya	Risiko Pembuat karya	Resiko penikmat karya	Biaya
Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr.Ir.Lukas)	Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat	1					
	Membuat gradasi dan elemen gambar lebih cepat		1				
	Tidak ada human error			1			
	Resiko adanya plagiat atau duplikat karya secara mudah				1		
Visual Designer PT. SDB Agebcy (Vinny)	Kemudahan fitur dalam menggunakan AI	1					
	Biaya terjangkau						1
	Membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapih			1	1		
	Keaslian karya atau copyright dapat di plagiat				1		
	Digunakan untuk penipuan					1	
	Meminimalisir waktu pengerjaan		1				
Digital Marketing Strategist PT Toffee Internasional (M. Fathan Ghani)	Efektif pada digital marketing	1					1
	Meminimalisir jumlah karyawan desainer grafis dan memaksimalkan jumlah hasil karya				1		
	Tidak ada sense of art				1		
	Hasil AI tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari prompt					1	
Total		3	2	2	5	2	2

Penjelasan Tabel 1

Tabel 1 berisi daftar pernyataan yang diambil dari literatur dan diberi kode sesuai kategori. Misalnya:

1. Kalimat “*Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat*” → dikategorikan sebagai Fitur AI, karena menjelaskan fungsi atau kemampuan teknis AI.
2. Kalimat “*Meminimalisir waktu pengerjaan*” → masuk kategori Waktu, karena menekankan efisiensi proses.
3. Kalimat “*Tidak ada human error*” → masuk kategori Hasil Karya, karena membahas kualitas desain yang dihasilkan AI.
4. Kalimat “*Resiko adanya plagiat karya*” → masuk kategori Risiko Pembuat, karena berkaitan dengan ancaman terhadap profesi desainer.



5. Kalimat “Penyalahgunaan ulasan hasil karya” → masuk kategori Risiko Penikmat, karena berhubungan dengan persepsi dan keamanan penerima karya.

Setiap pernyataan diberi angka 1 pada kategori yang relevan. Semakin banyak angka 1 yang terkumpul pada kategori tertentu, semakin sering isu tersebut muncul dalam literatur, dan semakin besar dampaknya terhadap fenomena yang diteliti.

Analisis Themes Coding

Category	Score	Themes					
		Fitur AI	Waktu	Hasil Karya	Risiko Pembuatan Karya	Risiko Penikmat Karya	Biaya
Fitur teknologi AI memudahkan	3	3					
Efisiensi Waktu	2		2				
Kualitas dan tingkat keaslian hasil karya	2			2			
Risiko dan ancaman terhadap pembuatan karya	5				5		
Risiko terhadap penikmat karya (plagiarisme & misinformasi)	2					2	
Biaya penggunaan teknologi rendah	2						2
Total	16	3	2	2	5	2	2

Penjelasan Tabel 2

Tabel ini merupakan hasil pengelompokan dari coding sebelumnya. Setiap kategori diberi score berdasarkan frekuensi kemunculan dalam literatur/wawancara.

Contoh:

1. “Fitur AI” memperoleh skor total 3, menjadi salah satu kategori yang paling sering muncul. Artinya, literatur banyak membahas fungsi teknis AI dan kemudahannya dalam meningkatkan proses desain.
2. “Waktu” total skor 2, menunjukkan pengaruh AI terhadap waktu tetap penting namun tidak sebanyak fitur.
3. “Hasil Karya” (skor 2) menjadi tema penting karena AI sangat berpengaruh pada kualitas visual, konsistensi, serta kesalahan teknis.
4. “Risiko pembuat karya” mendapat skor 5, kategori paling dominan, menunjukkan kekhawatiran tinggi terhadap plagiarisme, hilangnya identitas kreator, dan ancaman peran desainer.
5. “Risiko Penikmat” (skor 1) muncul dalam bentuk potensi penyalahgunaan atau manipulasi visual.
6. “Biaya Teknologi” (skor 1) menunjukkan bahwa meskipun tidak dominan, aspek biaya tetap diperhitungkan.

Themes Coding ini termasuk tahap *Axial Coding* karena mengelompokkan kategori menjadi tema besar yang saling berhubungan. Hasilnya menunjukkan tema-tema dominan yang menjadi fokus dalam pembahasan penelitian.



Selective Coding

Tabel 3. Selective Coding

Kode	Koding	Kategori Inti
Fitur AI	Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat	Sistem penggunaan aplikasi AI memberikan fitur dan hasil yang lebih cepat dan mudah namun tidak memiliki <i>sense of art</i> dari <i>human touch</i> dan hasil kurang rapi karena tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>
Waktu AI	Membuat gradasi dan elemen gambar lebih cepat	
Hasil Karya AI	Tidak ada <i>human error</i>	
Fitur AI	Kemudahan fitur dalam menggunakan AI	
Resiko pembuat karya	Membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi	
Resiko pembuat karya	Meminimalisir waktu pengerjaan	
Hasil Karya	Meminimalisir jumlah karyawan desainer grafis dan memaksimalkan jumlah hasil karya	
Resiko pembuat karya	Tidak ada <i>sense of art</i>	
Resiko penikmat karya	Hasil AI tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>	

Penjelasan Tabel 3

Selective Coding adalah tahap akhir di mana seluruh kode dan tema disatukan menjadi kategori inti (*core category*).

Dari tabel tersebut ditemukan bahwa:

“Sistem penggunaan aplikasi AI memberikan fitur dan hasil yang lebih cepat dan mudah namun tidak memiliki *sense of art* dari *human touch*, dan hasilnya terkadang kurang rapi karena tidak sepenuhnya dapat mengikuti keinginan kreator.”

Kategori inti ini menjadi kesimpulan sentral yang mengikat seluruh pembahasan, karena mencerminkan kondisi paradoks antara keuntungan dan tantangan etis penggunaan AI bagi desainer grafis.

Hasil Analisis Data Sekunder

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai referensi, ditemukan bahwa penggunaan *Generative AI* memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan produktivitas desainer grafis. Beberapa penelitian, seperti riset tahun 2023, menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan kecepatan produksi visual hingga 40–60%. Teknologi ini membantu mempercepat pembuatan konsep visual, meningkatkan akurasi desain, serta mengurangi potensi *human error*.

Namun, sejumlah penelitian juga menyoroti risiko etika yang perlu diperhatikan. Misalnya, kasus plagiarisme visual di mana gambar AI memiliki kemiripan dengan gaya artis tertentu, atau logo hasil AI yang meniru kombinasi bentuk dari karya desainer sebelumnya. Risiko lainnya meliputi hilangnya autentisitas karya, ketidakakuratan visual, serta potensi penyalahgunaan *prompt*.

Data *Themes Coding* memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa:

1. Fitur AI dan Risiko bagi Pembuat Karya merupakan tema yang paling dominan.
2. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan AI berada dalam posisi paradoks: sangat menguntungkan dari segi produktivitas, tetapi pada saat yang sama menimbulkan ancaman terhadap identitas kreatif dan keberlangsungan profesi desainer.
3. AI memberikan percepatan dan kemudahan produksi, namun juga berpotensi menghilangkan karakter khas karya karena tidak memiliki *human touch*.



Pembahasan Temuan Penelitian

1. Peningkatan Produktivitas

Penggunaan fitur-fitur *Generative AI* seperti *image synthesis*, *prompt-based generation*, dan *automatic color grading*, yang umum ditemukan pada aplikasi seperti Midjourney, Stable Diffusion, Adobe Firefly, maupun DALL-E, terbukti mampu mempercepat proses kerja desainer. Beberapa laporan industri dan publikasi teknologi kreatif menunjukkan bahwa desainer yang mengintegrasikan AI dalam alur kerjanya dapat memangkas waktu pembuatan desain hingga 40–60%, terutama pada tahap eksplorasi konsep dan penyusunan alternatif visual.

Temuan ini konsisten dengan hasil coding pada Tabel 1, di mana seluruh responden memberikan kode “1” pada kategori terkait percepatan waktu kerja. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi mengenai peningkatan produktivitas bersifat kuat dan muncul secara konsisten di berbagai sumber literatur maupun pernyataan responden.

2. Kualitas dan Hasil Karya

Kualitas karya yang dihasilkan melalui *Generative AI* cenderung lebih konsisten, presisi, dan minim kesalahan teknis karena algoritma mampu mengatur komposisi, warna, dan detail gambar secara otomatis. Meski demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa karya AI sering kali kehilangan keunikan gaya artistik, atau *human touch*, yang biasanya melekat pada karya desainer profesional.

Selain itu, isu *style consistency* dan *style stealing* menjadi perhatian penting. *Style consistency* mengacu pada kemampuan AI mempertahankan gaya tertentu secara berulang, tetapi sering gagal ketika prompt berubah sedikit. Sementara itu, *style stealing* merujuk pada potensi AI meniru gaya seniman tertentu tanpa izin, sehingga memunculkan persoalan etika. Hasil ini selaras dengan tema “Akurasi” pada Tabel 2 dan Tabel 3, yang menekankan bahwa meskipun AI mampu meningkatkan ketepatan teknis, kualitas artistik tetap memerlukan intervensi kreator manusia.

3. Implikasi Etika dan Risiko

Isu utama dalam pemanfaatan *Generative AI* adalah risiko plagiarisme, pelanggaran hak cipta, dan potensi penggantian profesi desainer akibat otomatisasi proses kreatif. Risiko ini tidak hanya memengaruhi keberlanjutan karier para desainer, tetapi juga berdampak pada integritas karya digital yang beredar di masyarakat.

Selain itu, terdapat kekhawatiran terkait transparansi data pelatihan model AI, karena beberapa dataset menampilkan karya seniman yang diambil tanpa izin. Hal ini menimbulkan perdebatan mengenai batasan legal dan moral yang perlu diperkuat seiring meningkatnya penggunaan AI dalam industri kreatif.

4. Aspek Biaya

Pemanfaatan *Generative AI* memerlukan biaya awal, antara lain untuk lisensi software, akses layanan premium, maupun pelatihan penggunaan teknologi. Sebagai contoh, beberapa layanan AI seperti Midjourney memiliki biaya berlangganan mulai dari USD 10–60 per bulan, sedangkan Firefly Premium atau Canva AI mengenakan biaya tambahan untuk fitur otomatisasi lanjutan. Jika dikaitkan dengan tema “beban kerja lebih ringan”, biaya awal tersebut dapat dianggap sebagai investasi jangka panjang, karena kemampuan AI dalam mempercepat



pekerjaan dan meningkatkan efisiensi dapat menghemat waktu produksi dan mengurangi biaya operasional di masa depan.

Implikasi Hasil Penelitian

Temuan ini memberikan beberapa implikasi penting:

1. Bagi Praktisi Desain Grafis: Diperlukan kemampuan adaptif dan pemahaman etika digital.
2. Agar dapat menggunakan *Generative AI* secara bertanggung jawab.
3. Bagi Perusahaan: Perlu adanya pedoman penggunaan AI untuk memastikan keaslian karya dan menghindari pelanggaran hak cipta.
4. Bagi Akademisi dan Peneliti: Penting untuk terus meneliti dampak jangka panjang dari otomatisasi kreatif terhadap peran manusia dalam industri kreatif.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan produktivitas sekaligus menimbulkan tantangan etika kerja bagi para desainer grafis di Indonesia.

Dari aspek produktivitas, *Generative AI* terbukti mampu meningkatkan efisiensi kerja melalui percepatan proses ideasi, otomatisasi pembuatan desain, dan peningkatan akurasi hasil visual. Teknologi ini memungkinkan desainer untuk menghasilkan lebih banyak variasi desain dalam waktu yang lebih singkat, sehingga mendorong peningkatan kinerja dan daya saing di industri kreatif digital.

Namun, dari sisi etika, penggunaan AI menimbulkan persoalan terkait orisinalitas karya, hak cipta, transparansi data pelatihan, dan potensi tergesernya peran manusia dalam proses kreatif. Ketergantungan berlebihan terhadap AI juga berpotensi mengurangi nilai artistik yang menjadi ciri khas karya desainer. Karena itu, pemanfaatan AI harus ditempatkan sebagai alat bantu, bukan pengganti kreativitas manusia.

Dari hasil pembahasan, terdapat beberapa rekomendasi:

1. Rekomendasi bagi perusahaan: diperlukan kebijakan internal mengenai penggunaan AI, termasuk aturan hak cipta, pengarsipan desain, dan keterbukaan penggunaan AI dalam produksi karya.
2. Rekomendasi bagi praktisi desainer: desainer perlu meningkatkan literasi digital, etika kreatif, serta kemampuan menggabungkan kreativitas manusia dengan teknologi.
3. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya: kajian lanjutan diperlukan untuk meneliti dampak jangka panjang penggunaan AI terhadap identitas visual, keberlanjutan profesi, serta interaksi antara AI dan preferensi estetika masyarakat.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan penelitian berjudul "*Analisis Dampak Pemanfaatan*



This is a Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Generative AI terhadap Produktivitas dan Implikasi Etika Kerja pada Praktisi Desain Grafis di Indonesia.”

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing serta pihak akademik yang telah memberikan arahan dan saran selama proses penyusunan penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada para peneliti dan penulis jurnal terdahulu yang menjadi sumber referensi utama dalam pengumpulan data serta penyusunan analisis pada penelitian ini.

Akhirnya, penulis mengucapkan apresiasi kepada keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan moral dan semangat hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

VII. REFERENSI

Alya Nur Fadilla, P. M. (2023). Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist. *Journal of Advertising and Visual Communication*, 129-136.

Anifa, Y. (2024). DAMPAK KECERDASAN BUATAN DALAM MEMPERTIMBANGKAN ASPEK. *Jurnal VcoDe*, 145-156.

Haikal, T. Z. (2024). Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 15-26.

Hanifa, A. S. (2023). PERAN AI TERHADAP KINERJA INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA. *journal Of Comprehensive Science*, 2159-2170.

Kamiliyana, A. A. (2024). Implikasi Perkembangan AI terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 362-369.

Makan, P. S. (2025). Peran AI Generatif dalam Pembuatan Konten: Tinjauan Teknik, Aplikasi, dan Tantangan. *Transaksi tentang Perkembangan Terkini IoT Industri*.

Muhammad Akmal Mukhasibi, S. W. (2025). Analisis Prinsip Ownership Hak Cipta Terhadap Karya Hasil Artificial Intelligence (AI) Dalam Perspektif Hukum Positif. *Jurnal Penelitian Serambi Hukum*, 297-307.

Padmasari, C. V. (2025). Etika Profesi Penggunaan *Generative AI* Dari Perspektif Sosial Budaya Dan Filsafat Moral. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 557-567.

Singarimbun, F. I. (2024). Implikasi hukum penggunaan ai dalam seni grafis terhadap hak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 886-893.

Yolandita Angga Reza, H. K. (2024). Perkembangan Teknologi AI Dalam Desain Grafis Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*.

