**PENGARUH *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) TERHADAP PENDAPATAN JASA ILUSTRATOR PADA APLIKASI X/TWITTER**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi dalam Program Studi Ekonomi Syariah

|  |
| --- |
|  |
|  |  |



Oleh:

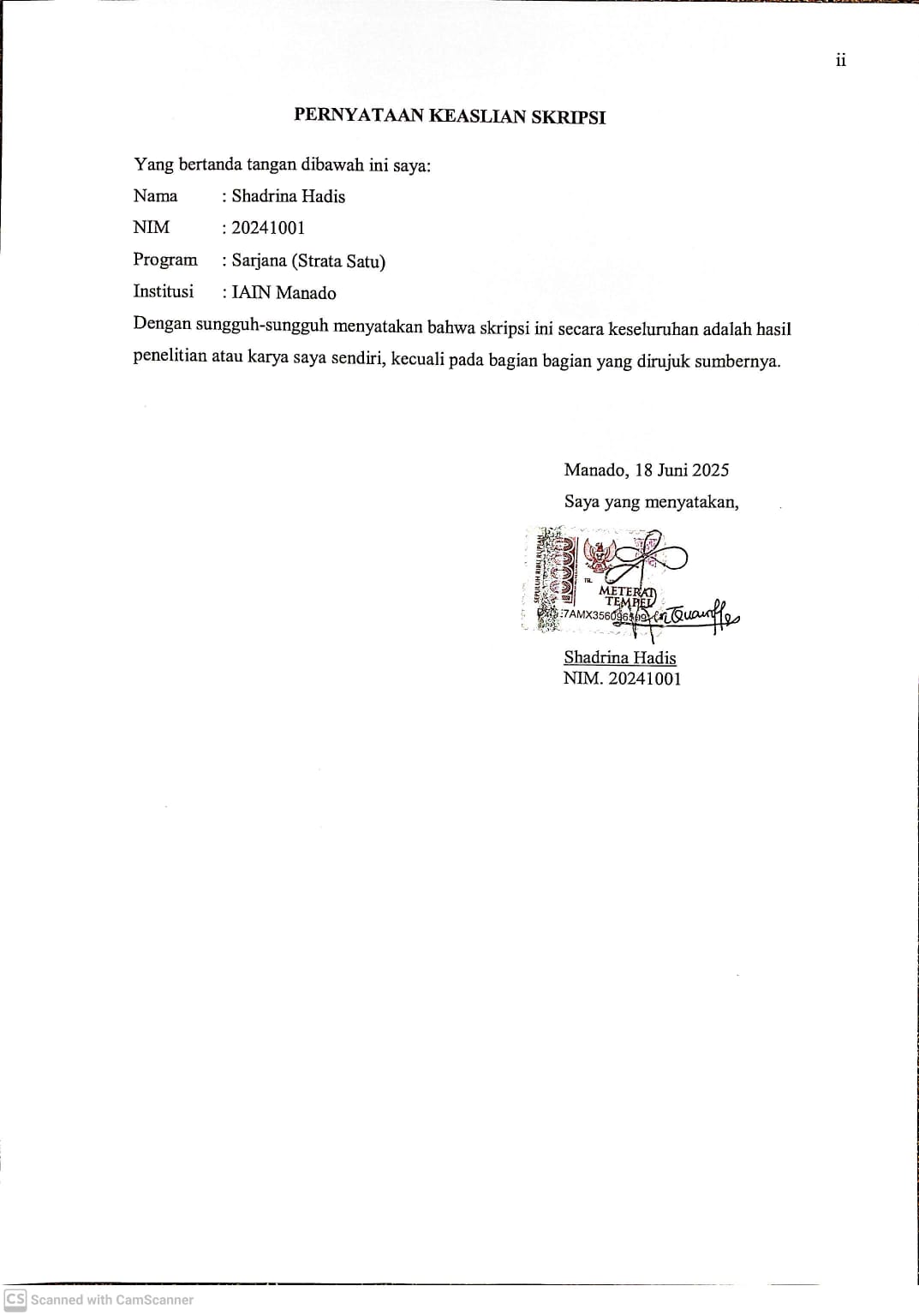
Shadrina Hadis

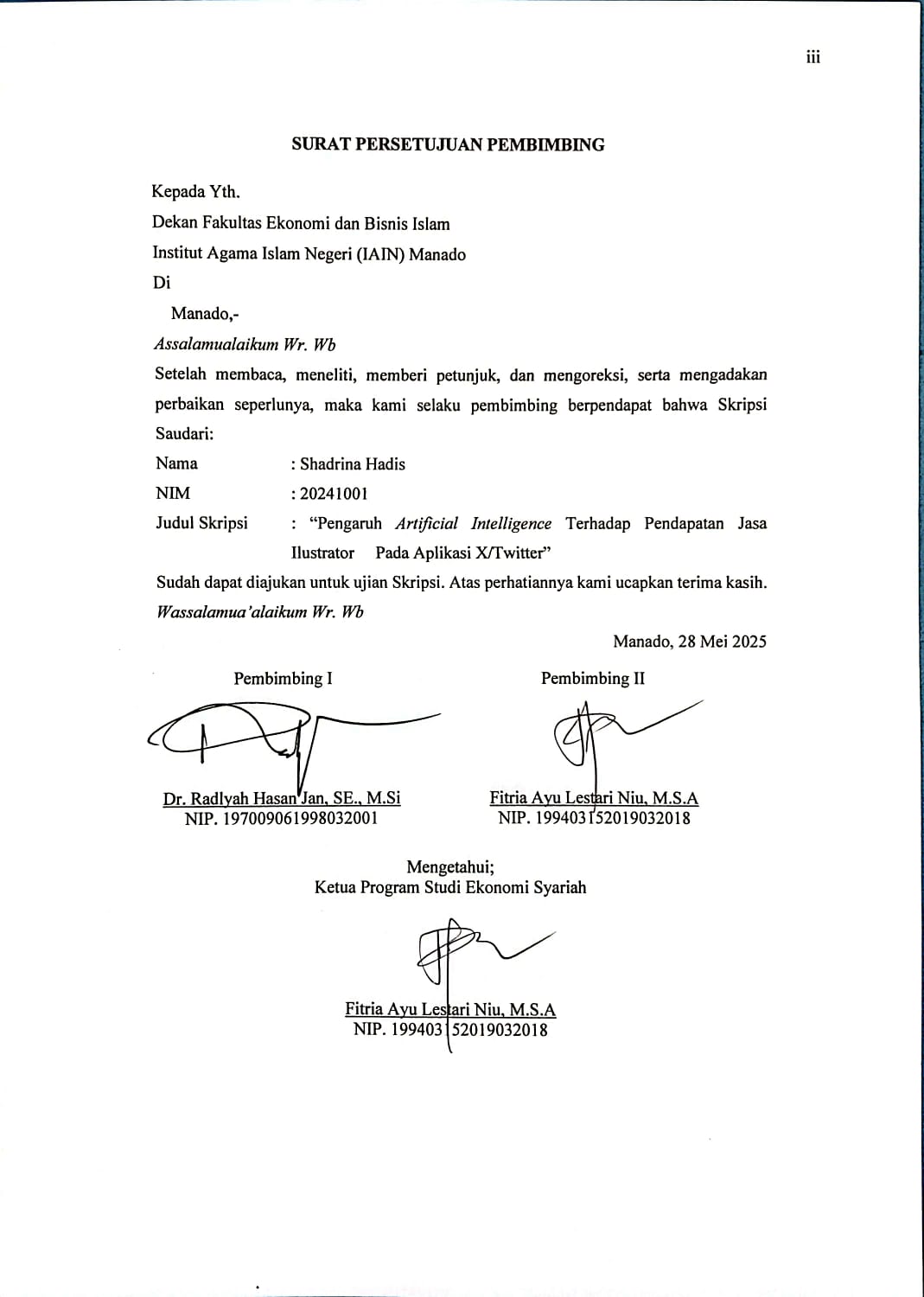
NIM. 20241001

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO**

**1446 H / 2025 M**

****



# 

# **PENGESAHAN SKRIPSI**

# **TRANSLITERASI**

Transliterasi Arab-Latin berdasarkan surat keputusan bersama menteri agama RI, dan menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Transliterasi Arab-Latin IAIN Manado adalah sebagai berikut:

### **Konsonan Tunggal**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arab | Indonesia | Arab | Indonesia |
| ا | a | ط | ṭ |
| ب | b | ظ | ẓ |
| ت | t | ع | ‘ |
| ث | ṡ | غ | g |
| ج | j | ف | f |
| ح | ḥ | ق | q |
| خ | kh | ك | k |
| د | d | ل | l |
| ذ | ż | م | m |
| ر | r | ن | n |
| ز | z | و | w |
| س | s | ه | h |
| ش | sy | ء | ’ |
| ص | ṣ | ي | y |
| ض | ḍ |  |  |

1. **Konsonan Rangkap**

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah,* harus ditulis secara lengkap, seperti;

احمدَية : ditulis *Ahmadiyyah*

شمسَية : ditulis *Syamsiyyah*

1. ***Ta’ Marbutah* di Akhir Kata**
2. Bila dimatikan ditulis “h”, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia:

جمهورية : ditulis *Jumhriyyah*

مملكة : ditulis *Mamlakah*

1. Bila dihidupkan karena berangkat dari kata lain, maka ditulis “t”:

الله نعمة : ditulis *Ni’matullah*

الفطر زكاة : ditulis *Zakāt al-Fitr*

### **Vokal Pendek**

### Tanda *fathah* ditulis “a”, *kasrah* ditulis “i”, dan *damah* ditulis “u”.

### **Vokal Panjang**

### “a” panjang ditulis “ā”, “i” panjang ditulis “”, dan “u” panjang ditulis “”, masing-masing dengan tanda *macron* (di atasnya.

### Tanda *fathah* + huruf *yā’* tanpa dua titik yang dimatikan ditulis “ai”, dan *fathah* + *waw* mati ditulis “au”.

### **Vokal-vokal Pendek Berurutan**

### Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (‘)

### أأنتم : *a’antum*

مؤنث : *mu’annas*

### **Kata Sandang Alif + Lam**

### Bila diikuti huruf *qamariyyah* ditulis al-:

### القرآن : ditulis al-Qur’ān

### Bila diikuti huruf *syamsiyyah,* maka al- diganti dengan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya:

السنة : ditulis *as-Sunnah*

### **Huruf Besar**

Penulisan dengan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

### **Kata dalam Rangkaian Frasa Kalimat**

* 1. Ditulis kata per kata atau;
  2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut:

الإسلام شيخ : *Syaikh al-Islam*

الشريعة تاج : *Tāj asy-Syar’ah*

الإسلامي التصور : *At-Tasawwur al-Islām*

### **Lain-lain**

### Kata-kata yang sudah dibakukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seperti kata ijmak, nas, akal, hak, nalar, paham, dsb., ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

# **MOTTO**

“*Like Levi said: ‘No Regrets.’ Even if this thesis broke my spine and soul*.”

“*This thesis is 10 billion percent science…and 90% last-minute panic*”

-Penulis

# **ABSTRAK**

Nama : Shadrina Hadis

NIM : 20241001

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Program Studi : Ekonomi Syariah

Judul : Pengaruh *Artificial Intelligence* Terhadap Pendapatan

Jasa Ilustrator Pada Aplikasi X/Twitter

Penelitian ini secara khusus menguji pengaruh AI terhadap pendapatan jasa ilustrator pada aplikasi X/Twtitter, khususnya yang tergabung dalam komunitas Artist’s Base. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan asosiatif, teknik analisis data dengan menguji validitas, reliabilitas, kemudian evaluasi statistik menggunakan uji asumsi klasik normalitas data, teknik selanjutnya menggunakan regresi linier sederhana dengan uji regresi parsial (uji t) dan uji koefisien determinasi (R2) menggunakan aplikasi SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pendapatan jasa ilustrator hal ini terbukti dari hasil uji t yang menemukan nilai thitung > ttabel, dan nilai signifikansi 0,000 yang mana lebih kecil dari 0.05 dan uji koefisien sebesar 0,074 atau 7,4%. Faktor-faktor seperti kekhawatiran terhadap penggantian pekerjaan, integritas teknologi AI, pelanggaran hak cipta, hingga regulasi, berkontribusi terhadap penurunan pendapatan jasa. Di sisi lain, ilustrator yang mampu mengintegrasikan AI secara etis dalam proses kreatif justru mengalami peningkatan produktivitas dan visibilitas. Artinya, kehadiran AI merupakan pedang bermata dua, mengancam tetapi juga memberikan peluang baru bagi para ilustrator.

**Kata Kunci**: *Artificial Intelligence*, AI, Pendapatan Jasa, Ilustrator, X/Twitter.

**ABSTRACT**

Name : Shadrina Hadis  
Student ID : 20241001  
Faculty      : Faculty of Islamic Economics and Business  
Study Program : Sharia Economics  
Title       : The Impact of Artificial Intelligence (AI) on the Income of

Illustrator Services on the X/Twitter Platform

This study specifically examines the impact of Artificial Intelligence (AI) on the income of illustrator services on the X/Twitter platform, particularly those who are part of the Artist’s Base community. The research employs a descriptive quantitative method with an associative approach. Data analysis techniques include tests for validity and reliability, followed by statistical evaluation using classical assumption tests for data normality. The next stage involves simple linear regression analysis, including partial regression testing (t-test) and the coefficient of determination test (R²), conducted using SPSS version 21. The findings indicate that AI has a significant influence on the income of illustrator services. This is evidenced by the t-test results, which show that the calculated t-value exceeds the critical t-value, with a significance level of 0.000, which is less than 0.05. Additionally, the coefficient of determination (R²) is 0.074, or 7.4%. Factors such as concerns about job displacement, the integrity of AI technology, copyright infringement, and regulatory issues contribute to the decline in service-based income. On the other hand, illustrators who are able to ethically integrate AI into their creative processes experience increased productivity and visibility. These results suggest that the presence of AI acts as a double-edged sword: it poses threats while simultaneously offering new opportunities for illustrators.

**Keywords**: *Artificial Intelligence*, AI, Service Income, Illustrator, X/Twitter

# **KATA PENGANTAR**

*Assalamu’alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur hanya kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta nikmat kesehatan, kemampuan, kesabaran, dan kekuatan kepada penulis. Dengan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Artificial Intelligence* Terhadap Pendapatan Jasa Ilustrator Pada Aplikasi X/Twitter”. Shalawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang dengan keteguhan dan perjuangan tiada henti telah memimpin umatnya menuju kedamaian melalui ajaran Islam yang sempurna. Semoga kita menjadi bagian dari umatnya yang kelak mendapatkan syafaat di hari kiamat, aamiin. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan referensi yang berguna bagi para pembaca dalam mendalami dan menyelesaikan tugas-tugas kuliah.

Penulis ingin mengucapkan rasa syukur yang mendalam dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa berjuang untuk kehidupan penulis. Ucapan teristimewa ditujukan kepada sosok superhero sekaligus garda terdepan penulis, Ayahanda Kamarul S. Hadis, serta untuk pintu surgaku, Almarhumah Ibunda tercinta Suryani Pakaya. Tak lupa, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada adik-adik tersayang Badri Hadis dan Shabira Hadis. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan bantuan tiada terhingga yang telah kalian berikan selama penulis menempuh pendidikan. Kebaikan, kasih sayang, dan pengorbanan kalian selalu menjadi motivasi serta sumber kekuatan bagi penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan dan membalas segala kebaikan kalian dengan balasan yang berlipat ganda.

Skripsi ini dapat diselesaikan atas dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I selaku Rektor IAIN Manado.
2. Prof. Dr. Edi Gunawan, M.H.I selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Salma Mursyid, M.H.I selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Kepegawaian, dan Dr. Mastang A. Baba, M.Pd selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Manado.
3. Ibu Dr. Radlyah Hasan Jan, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Manado, sekaligus Dosen Pembimbing Utama. Penulis mengucapkan terima kasih telah memberikan banyak masukan, motivasi, dan arahan yang sangat berarti dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Dr. Muhammad Muzwir R Luntajo, M.Si selaku Wakil Dekan I dan Ibu Dr. Nurlaila Harun, M.Si selaku Wakil Dekan II FEBI IAIN Manado.
5. Bapak Dr. Syarifuddin, M.Ag selaku Wakil Dekan III FEBI, sekaligus Dewan Penguji Utama, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala kritik dan saran yang sangat berguna yang telah membantu dalam menyempurnakan isi skripsi ini.
6. Ibu Fitria Ayu Lestari Niu, M.S.A. selaku Ketua Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Manado dan jajarannya, sekaligus Dosen Pembimbing Kedua, penulis mengucapkan terima kasih telah memberikan banyak masukan berharga dan arahan yang mendorong penulis untuk lebih fokus dan perhatian dalam menjalankan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Lilly Anggrayni M.S.A selaku Sekretaris Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Manado Sekaligus Dewan Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk memberikan masukan, serta saran yang sangat berharga bagi penelitian saya.
8. Ibu Prof. Dr. Rosdalina Bukido, M.Hum selaku Dosen Penasehat Akademik, penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya.
9. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Manado, penulis mengucapkan terima kasih atas ilmu dan wawasan yang telah diberikan yang sangat bermanfaat bagi penulis selama menjalani proses perkuliahan.
10. Seluruh ilustrator komunitas Artist’s Base yang telah bersedia, penulis mengucapkan terima kasih telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian, sehingga penelitian ini terselesaikan dengan tepat waktu.
11. Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman mahasiswa Angkatan 2021 khususnya Ara, Bintang S.E, Firsa, Warda, Ica N, Rafika, Elis, dan teman-teman mahasiswa lainnya atas dukungan dan semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat mencapai tahap skripsi ini.
12. Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman dekat sejak 2015 sampai saat ini Salsabilla Rahim, S.Pd dan Diva Arzety, S.Tr.Kom yang selalu mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan juga memberikan semangat untuk pantang menyerah.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Olah karena itu, penulis dengan rendah hati membuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademik maupun sebagai kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Ekonomi Syariah. Semoga Allah Swt senantiasa meridai setiap langkah dan usaha yang dilakukan.

|  |
| --- |
| Manado, 18 Juni 2025  Shadrina Hadis  NIM. 20241001 |

# **DAFTAR ISI**

[**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI** i](#_Toc201521716)

[**SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING** ii](#_Toc201521717)

[**PENGESAHAN SKRIPSI** iv](#_Toc201521718)

[**TRANSLITERASI** v](#_Toc201521719)

[**MOTTO** vii](#_Toc201521737)

[**ABSTRAK** viii](#_Toc201521738)

[**KATA PENGANTAR** x](#_Toc201521739)

[**DAFTAR ISI** xiv](#_Toc201521740)

[**DAFTAR TABEL** xvi](#_Toc201521741)

[**DAFTAR GAMBAR** xvii](#_Toc201521742)

[**BAB II** 16](#_Toc201521743)

[**KAJIAN TEORI** 16](#_Toc201521744)

[**A.** **Disruptive Innovation** 16](#_Toc201521745)

[**B.** **Permintaan dan Penawaran** 17](#_Toc201521746)

[**C.** **Artificial Intelligence (AI)** 18](#_Toc201521747)

[**D.** **Pendapatan Jasa** 25](#_Toc201521748)

[**E.** **Ilustrator** 33](#_Toc201521749)

[**F.** **Hipotesis** 36](#_Toc201521750)

[**BAB III** 37](#_Toc201521751)

[**METODE PENELITIAN** 37](#_Toc201521752)

[**A.** **Tempat dan Waktu Penelitian** 37](#_Toc201521753)

[**B.** **Rancangan Penelitian.** 37](#_Toc201521754)

[**C.** **Populasi dan Sampel** 37](#_Toc201521755)

[**D.** **Data dan Instrumen** 38](#_Toc201521756)

[**E.** **Teknik Pengumpulan Data** 39](#_Toc201521757)

[**F.** **Teknik Analisis Data** 45](#_Toc201521758)

[**BAB IV** 49](#_Toc201521759)

[**HASIL DAN PEMBAHASAN** 49](#_Toc201521760)

[**A.** **Gambaran Umum Lokasi Penelitian** 49](#_Toc201521761)

[**B.** **Gambaran Umum Generative AI dalam Industri Ilustrasi** 52](#_Toc201521762)

[**C.** **Hasil Penelitian** 52](#_Toc201521763)

[**BAB V** 73](#_Toc201521764)

[**PENUTUP** 73](#_Toc201521765)

[**A.** **Kesimpulan** 73](#_Toc201521766)

[**B.** **Saran** 73](#_Toc201521767)

[**DAFTAR PUSTAKA** 74](#_Toc201521768)

[**DAFTAR LAMPIRAN** 79](#_Toc201521769)

# **DAFTAR TABEL**

[**Tabel 3. 1** 39](#_Toc198823905)

[**Tabel 3. 2** 40](#_Toc198823906)

[**Tabel 4. 1** 53](#_Toc198823933)

[**Tabel 4. 2** 53](#_Toc198823934)

[**Tabel 4. 3** 53](#_Toc198823935)

[**Tabel 4. 4** 54](#_Toc198823936)

[**Tabel 4. 6** 55](#_Toc198823938)

[**Tabel 4. 7** 58](#_Toc198823939)

[**Tabel 4. 8** 61](#_Toc198823940)

[**Tabel 4. 9** 63](#_Toc198823941)

[**Tabel 4. 10** 64](#_Toc198823942)

[**Tabel 4. 11** 64](#_Toc198823943)

[**Tabel 4. 12** 65](#_Toc198823944)

[**Tabel 4. 13** 66](#_Toc198823945)

# **DAFTAR GAMBAR**

[**Gambar 1. 1 Tampilan Platform DevuantArt** 4](#_Toc198824274)

**Gambar 1. 2 Tampilan Home Platform Patreon** 4

[**Gambar 2. 1 Perkiraan Pendapatan AI** 20](#_Toc198824321)

[**Gambar 2. 2 Hasil Survey Pendapatan Dari Para Ilustrator** 27](#_Toc198824322)

[**Gambar 4. 1 Tampilan Beranda Komunitas Artist’s Base** 51](#_Toc198824328)

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Transformasi digitial di sektor bisnis kini bergerak dengan kecepatan luar biasa. Kemajuan pesat ini berakar pada daya inovasi manusia yang tiada henti dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, menghasilkan terobosan untuk menyederhanakan beragam aktivitas. Salah satu wujud nyata inovasi tersebut adalah terciptanya kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). AI merupakan disiplin dalam komputasi yang berfokus pada pembuatan sistem komputer dengan kemampuan menyerupai kecerdasan manusia. Intinya, AI memungkinkan mesin mereplikasi kapasitas intelektual manusia guna mencapai target dalam beragam konteks operasional.[[1]](#footnote-1) Meski dampaknya nyata, peran AI dalam sektor kreatif justru kerap luput dari perhatian. Melalui kemampuan sistem belajar mandiri, simulasi jaringan otak, dan analisis data bertingkat, teknologi ini mampu memproses informasi dalam skala besar dengan efesiensi waktu. Hal ini kian dimanfaatkan untuk mengubah alur pembuatan karya, membuka pintu inovasi di industri kreatif.[[2]](#footnote-2)

Teknologi kecerdasan buatan semakin menjadi dasar penting dalam kegiatan sehari-hari manusia, terutama dalam bidang ekonomi dengan kemampuan pengolahan data melalui perangkat lunak. Perkembangannya yang pesat telah mengubah wajah berbagai industri, mulai dari layanan kesehatan hingga sektor keuangan secara drastis. Keunggulan utamanya terletak pada penyelesaian masalah yang lebih efesien, tugas yang dulunya memakan waktu lama jika dilakukan secara manual kini selesai dengan jauh lebih cepat. Dalam dunia seni, AI memiliki dampak positif yang mana kehadirannya mempercepat proses pembuatan karya dan juga memaksimalkan anggaran. Selain itu, AI berperan sebagai penggerak dalam pengembangan kreativitas manusia.[[3]](#footnote-3)

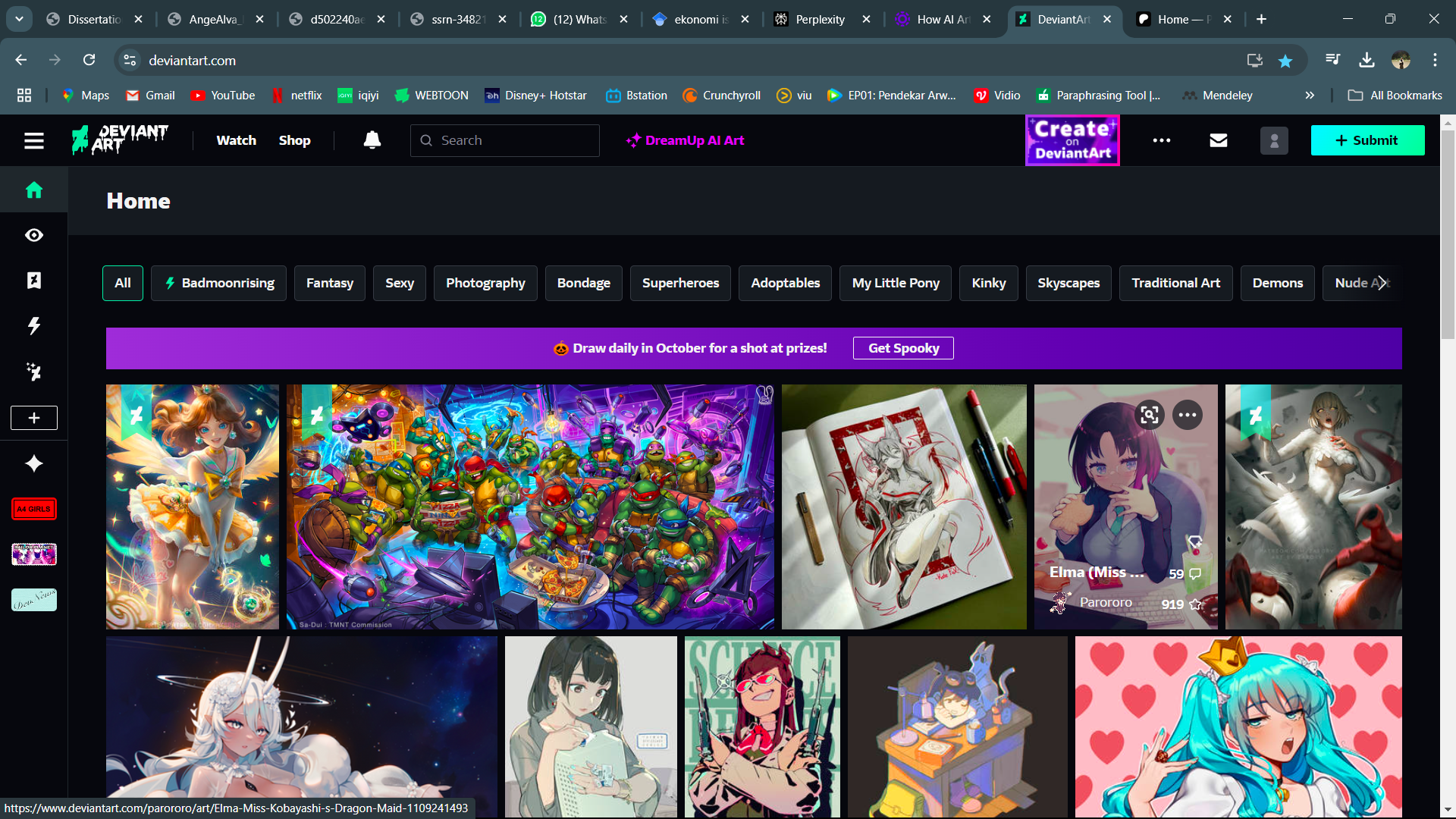
Ancaman terhadap karir akibat sistem otonom menimbulkan kekhawatiran yang khas ini merupakan dampak negatif dari AI. Sistem ini berfungsi dengan algoritma yang menguasai berbagai tugas lewat penggalian pola tersembunyi dalam kumpulan data-data, alih-alih mengikuti instruksi langsung dari manusia. Kehebatannya menunjukkan efesiensi yang mengesankan dalam berbagai aktivitas yang bernilai ekonomi, termasuk pekerjaan dengan gaji tinggi dan juga profesi kreatif seperti ilustrator. Di tengah peningkatan kesenjangan sosial dan ekonomi yang semakin terasa, pengaruh sistem ini terhadap ketidaksetaraan masih belum jelas, terutama kemungkinannya untuk menggantikan tenaga kerja kreatif di sektor ilustrasi dan desain.[[4]](#footnote-4)

Masalah etika terkait penerapan AI terfokus pada cara pelatihan sistem menggunakan bahan yang tidak memiliki izin dari pemilik hak. Tindakan ini bisa dianggap melanggar aturan tentang hak kekayaan intelektual. Fenomena ini memicu diskusi mengenai keabsahan karya yang dihasilkan oleh AI, apakah seharusnya dianggap sebagai produk yang berdiri sendiri atau hanya sebagai variasi digital dari ide yang diciptakan oleh manusia. Selain itu, ketidakjelasan cara kerja AI menyebabkan kerugian yang signifikan bagi para seniman, terutama dalam membedakan karya asli buatan manusia dengan produk yang dihasilkan oleh AI. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang jelas untuk mengatur hak cipta dan penggunaan data dalam proses pelatihan AI. Contoh kasus-kasus seperti Andersen, McKernan, and Ortiz vs Stability AI, Midjourney, dan DevuantArt menunjukkan perlunya regulasi yang kuat guna menghindari konflik dan mempertahankan nilai-niai kreativitas manusia.[[5]](#footnote-5)

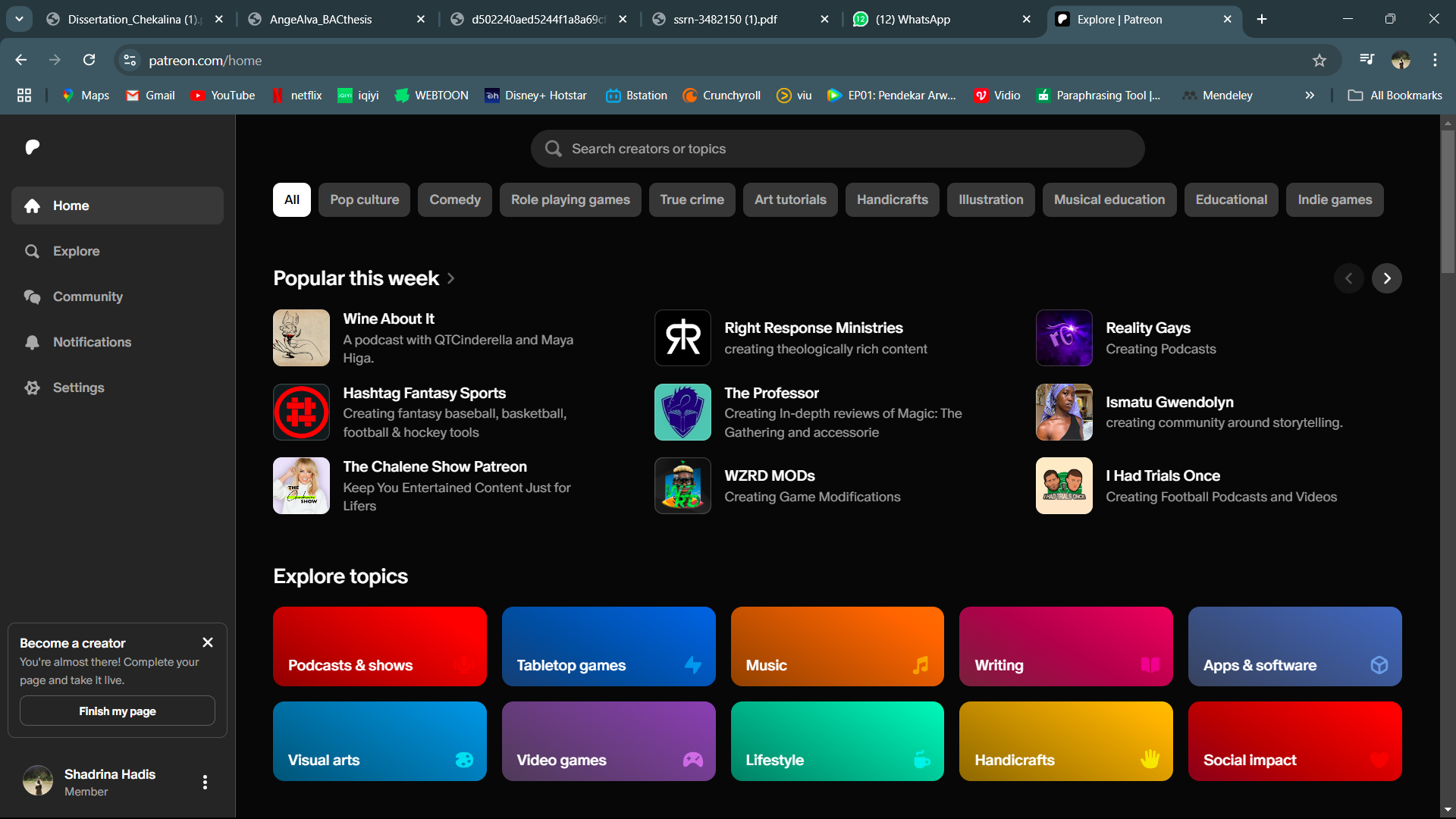
Pada tahun 2020 AI pernah menjadi trending topik di aplikasi X/Twitter, sehingga menyebabkan para ilustrator resah, karena teknologi AI mampu membuat gambar hanya dengan menggunakan kata-kata atau sebuah objek foto, sehingga menghasilkan karya yang indah untuk dilihat. Bukan hanya indah tetapi proses pengerjaannya sangat cepat dan mudah dilakukan. Keresahan para ilustrator muncul karena telah beberapa kali menemukan karya mereka yang ditiru oleh AI tanpa meminta izin dari pembuat ilustrator tersebut. Sebagian besar penjual jasa gambar atau ilustrator menyatakan penolakan terhadap perkembangan AI, karena dianggap mengancam mata pencaharian mereka. Para pelanggan mereka beralih ke AI sehingga pendapatan ekonomi para penjual jasa dalam mencari nafkah berkurang, ini menjadi masalah utama yang dihadapi oleh ilustrator karena kompetisi harga dari produk-produk AI. Banyak algoritma AI yang sudah menghasilkan gambar yang mirip dengan hasil kerja manusia, tetapi dengan biaya produksi jauh lebih rendah. Hal ini tidak hanya menyebabkan hilangnya pekerjaan bagi ilustrator melainkan juga menurunkan nilai ekonomi dari karya-karya seni mereka.[[6]](#footnote-6)

Penelitian Michael Webb menunjukkan bahwa AI berdampak signifikan pada pekerjaan dengan keterampilan tinggi, menggeser cara kerja manusia, berbeda dengan perangkat lunak dan robot yang memengaruhi pekerjaan dengan keterampilan menengah atau rendah.[[7]](#footnote-7) Kemudian Angga Maysa Putra[[8]](#footnote-8), Andrew Howard[[9]](#footnote-9), Angelik Alvarez[[10]](#footnote-10), dan Dat Nguyen[[11]](#footnote-11), dalam penelitiannya menemukan AI dianggap sebagai alat bantu, meskipun ada kekhawatiran terkait etika dan hak cipta, dan juga merupakan ancaman bagi beberapa ilustrator. Di sisi lain, Vamsikrishna Bandari menemukan bahwa AI memiliki pengaruh positif terhadap pendapatan usaha kecil, menunjukkan potensi manfaatnya di sektor tertentu.[[12]](#footnote-12)

Sebuah studi menunjukkan bahwa salah satu akun X/Twitter dengan 62.000 pengikut berhasil mendapatkan pendapatan bulanan sebesar $24.000 melalui penjualan gambar-gambar AI yang diciptakan, kemudian platform seperti DevuantArt dan Patreon digunakan sebagai pasar untuk menjual dan memonetisir gambar-gambar AI.[[13]](#footnote-13)

**Gambar 1. 1 Tampilan Platform DevuantArt**

Sumber: DevuantArt (2024)

**Gambar 1. 2 Tampilan Home Platform Patreon**

Sumber: Patreon (2024)

Ilustrasi tampilan platform seperti DevuantArt dan Patreon relevan dalam konteks ini karena keduanya sering digunakan sebagai pasar untuk menjual dan memonetisasi karya seni, termasuk gambar yang dihasilkan oleh AI. Kedua platform ini memperlihatkan bagaiman AI memiliki dampak yang besar di bidang seni kreatif, sekaligus memberikan kesempatan untuk meningkatkan jangkauan karya seni dan menghadirkan tantangan bagi seniman tradisional yang perlu bersaing dengan karya yang dihasilkan oleh teknologi AI.

Pendapatan para seniman ilustrasi sangat dipengaruhi oleh permintaan pasar dan penialain konsumen terhadap karya mereka. Di satu sisi, teknologi berbasis AI dapat membantu meningkatkan visibilitas dan kemudahan akses ke hasil karya para seniman. Namun, di sisi lain, kehadiran teknologi mampu menghasilkan karya serupa dengan biaya yang lebih rendah bisa mengancam penghasilan mereka. Situasi ini memunculkan pertanyaan mengenai apakah adanya AI memberikan dampak yang menguntungkan atau justru merugikan bagi pendapatan jasa ilustrasi. Terlihat bahwa penggunaan AI dalam bidang kreatif memang meningkatkan efisiensi, tetapi juga membawa tantangan baru bagi profesi yang telah ada. Sebagai contoh, penelitian oleh Zhao menunjukkan bahwa AI bisa berdampak negatif pada identitas profesional para seniman, sehingga mereka mungkin perlu mengurangi kegiatan promosi untuk mencegah karya mereka disalin oleh sistem AI. Selain itu, Dr. Selwa Sweidan, seorang professor klinis multimedia seni di Universitas Loyola Marymount, menegaskan bahwa jika ribuan karya seni digunakan untuk melatih sistem AI tanpa persetujuan atau imbalan bagi para seniman, maka hal ini sangat merugikan para kreator.[[14]](#footnote-14)

Dalam pandangan ekonomi Islam, munculnya teknologi terkini seperti kecerdasan buatan harus dipahami melalui sudut pandang nilai-nilai moral. Nilai-nilai penting yang menjadi dasar etika tersebut mencakup integritas, keseimbangan, dan kesepakatan bersama yang disetujui. Islam menekankan pentingnya keadilan dalam transaksi serta menghargai usaha dan kreativitas individu. Karena Islam pada dasarnya sangat mendorong umatnya untuk selalu menjadi individu yang unggul, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Didalam prinsip Islam itu harus halal dan *ṭayyib* bukan hanya halal tetapi juga harus *ṭayyib*, *ṭayyib* disini dipahami sebagai baik dan sehat.[[15]](#footnote-15) Jadi ketika menjual barang atau jasa harus dengan cara yang halal, baik dan bermanfaat. Contoh menjual jasa gambar dengan cara meniru dan bukan hasil kreativitas sendiri, atau menjual karya orang lain dengan berpura-pura bahwa karya itu miliknya, maka ini merupakan hal yang dilarang dalam agama. Terdapat pada hadis Nabi SAW

عَنْ رِفَاعَةِ بْنِ رَافِعِ رض اَنَ النَّبِيُّ صَلَّى الله عَلَیْھِ وَسَلَّمَ سُئِلَ أَيُّ الكَسْبِ؟ قَال:َ قَالَ

عَمَلُ الرَّ جُلِ بِیَدِهِ وَكُلُّبَیْعٍ مَبْرُوْ رِ (رواه البزاروصحھ الحاكم)

Terjemahan:

*Dari Rifa’ah bin Rafi ra. bahwa Nabi SAW di tanya: apakah mata pencaharian yang paling baik. Beliau menjawab, pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur.* (Hr. Bazzar, disahihkan oleh hakim dari Rafi’ah bin Rafi)[[16]](#footnote-16)

يَا رَسُولَ اللَّهِ يَأْتِينِي الرَّجُلُ فَيَسْأَلُنِي الْبَيْعَ لَيْسَ عِنْدِي أَبِيعُهُ مِنْهُ ثُمَّ أَبْتَاعُهُ لَهُ مِنْ السُّوقِ قَالَ لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Terjemahan:

“*Wahai Rasulullah, ada seseorang yang mendatangiku lalu ia meminta agar aku menjual kepadanya barang yang belum aku miliki, dengan terlebih dahulu aku membelinya untuk mereka dari pasar?” Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam menjawab, “Janganlah engkau menjual sesuatu yang tidak ada padamu.*” (HR. Abu Daud, no. 3503; An-Nasai, no. 4613; Tirmidzi, no. 1232; dan Ibnu Majah, no. 2187. Syaikh Al-Albani mengatakan hadits ini sahih).[[17]](#footnote-17)

Berdasarkan contoh hadis di atas, dapat dipahami bahwa suatu barang tidak boleh diperjualbelikan jika bukan merupakan hak milik sendiri. Kegiatan jual beli harus dilakukan secara langsung oleh pemiliknya, sehingga tidak diperkenankan untuk mengambil atau menggunakan milik orang lain tanpa izin. Prinsip ini juga memiliki relevansi dengan penggunaan kecerdasan buatan (AI). Dalam Islam tidak ada larangan untuk memakai AI asalkan tidak keluar dari etika dan prinsip syariah. Terdapat etika bisnis yang harus diikuti dalam Islam, seperti kejujuran, keadilan, saling ridho, halal dan *ṭayyib* kemudian menghindari riba. Saat menjual jasa memakai AI pelaku harus mengikuti etika dan prinsip yang ada di atas, karena apa yang kita jual akan berpengaruh pada pendapatan yang akan kita peroleh.

Hasil pengamatan ini dapat dilihat bahwa perkembangan AI yang terjadi pada dunia, salah satunya pada bidang ekonomi memiliki dampak khusus terhadap pendapatan jasa salah satunya jasa ilustrator. Untuk mengatasi tantangan ini beberapa alternatif solusi dapat ditawarkan, seperti mengembangkan teknologi yang lebih canggih sehingga dapat membedakan antara karya seni manusia dan karya AI. Kemudian para ilustrator melaksanakan hak cipta digital yang ketat untuk melindungi karya-karya seni dari pencopetan oleh AI. Memperkuat komunikasi antara ilustrator dan seniman dan penggemarnya guna memberdayakan kembali nilai-nilai estetik dan emosional dari karya seni itu. Dan terakhir, membuat promosi karya dengan harga yang tidak terlalu mahal, agar para pembeli atau konsumen tertarik dengan karya buatan seniman dari pada karya AI, sehingga pendapatan jasa ilustrator atau seniman mengurangi kerugian.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang timbul akibat kehadiran kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam dunia bisnis, khususnya bagi para ilustrator, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mengenai pengaruh AI terhadap pendapatan jasa ilustrator. Ketertarikan terhadap isu ini didasarkan pada perubahan signifikan yang terjadi dalam industri kreatif akibat perkembangan teknologi AI. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana AI memengaruhi pendapatan ilustrator. Adapun judul penelitian ini adalah “**Pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Pendapatan Jasa Ilustrator Pada Aplikasi X/Twitter**”

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang muncul, yakni sebagai berikut:

1. Dampak AI terhadap pekerjaan, terutama para ilustrator yang cemas dengan pendapatan yang mereka dapatkan.
2. Banyaknya pelaku pengguna *Artificial Intelligence* yang melanggar dalam etika terkait hak cipta.
3. Kurangnya transparansi dalam cara kerja AI
4. Persaingan antara karya seniman tradisional dan karya berbasis AI
5. Perlunya regulasi untuk melindungi hak cipta sesuai dengan prinsip keadilan dalam ekonomi dan bisnis
6. **Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan fokus yang sempurna dan mendalam, penting untuk memberikan batasan pada ruang lingkup permasalahan. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pembahasan yang berfokus pada pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) terhadap pendapatan jasa Ilustrator pada aplikasi X/Twitter dalam komunitas Artist’s Base.

1. **Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang di atas yang membahas pengaruh penggunaan AI terhadap pendapatan jasa ilustrator, maka permasalahan utama yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu apakah *Artificial Intelligence* (AI) berpengaruh terhadap pendapatan jasa ilustrator pada aplikasi X/Twitter?

1. **Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *Artificial Intelligence* terhadap pendapatan jasa ilustrator pada aplikasi X/Twitter.

1. **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian dibagi menjadi 2 bagian, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan akademik mengenai pengaruh AI terhadap pendapatan jasa ilustrator, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan ekonomi digital dan industri kreatif.
3. Penelitian ini memberikan perspektif baru dalam ekonomi syariah terkait etika bisnis dalam penggunaan AI. Dengan demikian, penelitian ini berfungsi sebagai landasan teoretis untuk mengevaluasi efektivitas penerapan AI dalam industri kreatif serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang muncul akibat transformasi teknologi tersebut.
4. Kegunaan Praktis
5. Bagi Peneliti

Studi ini berfungsi sebagai wadah bagi peneliti untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah, terutama di bidang ekonomi syariah. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman mengenai perkembangan teknologi dan pengaruhnya terhadap sektor ekonomi kreatif.

1. Bagi IAIN Manado

Kebermanfaatan penelitian ini bagi institusi ialah sebagai referensi dan input untuk penelitian mendatang yang relevan dengan topik ini. Selanjutnya, hasil penelitian ini bisa menambah koleksi literatur di perpustakaan kampus untuk dijadikan bahan referensi di masa akan datang. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa menjelaskan kesesuaian teori yang dapat diperoleh di kampus dengan kondisi yang terjadi di Masyarakat.

1. Bagi Masyarakat atau Ilustrator

Temuan dari penelitian ini bisa menjadi sumber pengetahuan bagi masyarakat, terutama bagi para ilustrator, untuk memahami perubahan yang terjadi karena teknologi AI dan dampaknya pada industri kreatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai panduan bagi ilustrator dalam menyesuaikan strategi bisnis mereka di dunia digital, termasuk cara untuk mempertahankan daya saing dan profesionalisme dalam memberikan layanan ilustrasi.

1. **Definisi Operasional**
2. *Artificial Intelligence* atau Variabel Independen (X)

*Artificial Intelligence* (AI) adalah sistem teknologi yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pengambilan keputusan, analisis data, dan interaksi dengan manusia.[[18]](#footnote-18) Huang dan Rust (2018) mengidentifikasi empat dimensi AI, yaitu kecerdasan mekanis, kecerdasan analitis, kecerdasan intuitif, dan kecerdasan empatik.[[19]](#footnote-19)

Adapun rumusan indikator ini diambil bedasarkan hasil temuan penelitian terdahulu seperti kekhawatiran tentang AI oleh Dat Nguyen, integritas teknologi oleh Putu Angga Maysa Putra, etika dan regulasi oleh Angelik Alvarez, penggunaan AI dalam kreativitas oleh Andrew Howard dan Victoria Chekalina, kemudian dampak ekonomi diambil dari penelitian Vamsikrishna Bandari.

1. Kekhawatiran tentang AI

AI mampu menghasilkan ilustrasi secara otomatis menimbulkan kekhawatiran akan hilangnya pekerjaan dan menurunnya pendapatan ilustrator.

1. Integritas teknologi

Integritas teknologi mengacu pada keandalan dan transparansi AI, sejauh mana AI dapat menghasilkan karya yang orisinal, autentik, serta tidak meniru atau mencuri dari karya ilustrator tanpa izin.

1. Etika penggunaan AI

Penggunaan AI dalam ilustrasi memunculkan tantangan etika, seperti hak cipta, kepemilikan karya, dan perlindungan terhadap seniman.

1. Regulasi penggunaan AI

Regulasi diperlukan guna melindungi masyarakat dari potensi risiko yang ditimbulkan oleh AI, sambil tetap mendorong inovasi.

1. Penggunaan AI dalam kreativitas

AI dapat menjadi alat bantu bagi ilustrator dalam meningkatkan efesiensi kerja, tetapi juga menjadi ancaman jika menggantikan kreativitas manusia secara penuh.

1. Dampak ekonomi

Dampak ekonomi dari penggunaan AI mencakup perubahan dalam struktur pasar kerja, potensi peningkatan produktivitas, serta efek pada pendapatan jasa.

1. Pendapatan Jasa atau Variabel Dependen (Y)

Pendapatan adalah keuntungan yang diterima dari berbagai sumber seperti gaji, upah, investasi atau lainnya yang diperoleh dari aktivitas berupa penjualan produk atau jasa kepada klien. Jasa ialah setiap kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, produksi jasa bisa berkaitan dengan produk fisik atau sebaliknya.[[20]](#footnote-20) Pendapatan jasa adalah penghasilan yang diperoleh dari aktivitas operasional atau penyediaan layanan dalam periode tertentu. Adapun indikatornya yaitu[[21]](#footnote-21):

1. Modal usaha

Modal usaha, merujuk pada sumber daya yang digunakan untuk mendirikan atau menjalakan suatu usaha, yang dapat berupa uang maupun jasa.

1. Lama usaha

Semakin lama seseorang menjalankan usahanya, produktivitas yang dihasilkan dapat memengaruhi tingkat pendapatan.

1. Jam kerja dan pengalaman

Lamanya jam kerja merujuk pada durasi waktu yang dihabiskan oleh ilustrator, sedangkan pengalaman mengacu pada durasi waktu ilustrator dalam berbisnis.

1. Sumber dan perubahan pendapatan

Sumber yang dihasilkan dari gaji atau upah, seperti penjualan karya seni, komisi, dan penghasilan dari platform online.

1. Kepuasan pelanggan

Tingkat kepuasan pelanggan dapat mempengaruhi loyalitas dan frekuensi penggunaan jasa.

1. **Kajian Terdahulu yang Relevan (*Literature Review*)**

Adapun penelitian yang relevan sebagai rujukan untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Michael Webb, dengan judul penelitian “*The Impact of Artificial Intelligence on the Labor Market”* Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan juga membahas tentang *Artificial Intelligence*. Kemudian terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini, pertama terkait variabel independen, yang mana variabel penelitian ini berfokus pada pendapatan jasa, sedangkan penelitian terdahulu membahas mengenai pasar tenaga kerja. Peneliti terdahulu menemukan bahwa, berbeda dengan perangkat lunak dan robot, AI diarahkan pada tugas-tugas yang membutuhkan keterampilan tinggi. Dengan asumsi bahwa pola historis substitusi jangka panjang akan terus berlanjut, peneliti terdahulu memperkirakan bahwa AI akan mengurangi ketimpangan upah 90:10, tetapi tidak akan memengaruhi 1% teratas. Hasilnya menunjukkan bahwa AI lebih mungkin memengaruhi pekerjaan dengan keterampilan tinggi, berbeda dengan perangkat lunak dan robot yang lebih berdampak pada pekerjaan dengan keterampilan rendah dan menengah. Meskipun ada ketidakpastian tentang dampak AI, penelitian ini menekankan bahwa efeknya tidak hanya tergantung pada permintaan tenaga kerja, tetapi juga pada pasokan tenaga kerja dan faktor-faktor lain seperti investasi dalam pendidikan dan inovasi produk.[[22]](#footnote-22)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andrew Howard dan Victoria Chekalina yang berjudul “*The Impact of AI on The Illustration and Design Industries*” Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh AI. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek dan metode penelitian, objek yang digunakan yaitu X/Twitter dan metodenya ialah kuantitatif. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metodologi campuran yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif, termasuk tinjauan literatur, studi kasus, wawancara dengan para ahli, survei social, dan eksperimen pribadi. Temuan utama menunjukkan bahwa AI dapat menjadi peluang dan tantangan bagi industri ini. Dari sisi positif, AI meningkatkan kreativitas dengan memberikan arah baru dan ide-ide inovatif, serta sangat meningkatkan efisiensi dalam visualisasi konsep dan otomatisasi tugas rutin. Penelitian ini menyimpulkan perlunya kebijakan yang dirancang dengan baik untuk menyeimbangkan manfaat AI dengan kepentingan profesi dan standar industri. Hasil penelitian menunjukan bahwa variabel AI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap industri ilustrasi dan desain.[[23]](#footnote-23)
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Angga Maysa Putra, Made Satyadharma Laksana, Rizkita Ayu Mutiarani, Putu Raditya Sudwika dengan judul penelitian “*The Impact of Artificial Intelligence on the Rights of Ilustrator*” dengan menggunakan metode penelitian campuran atau *mix methods*, Persamaan dengan penelitian ini adalah dimana meneliti tentang pengaruh atau dampak *Artificial Intelligence* terhadap ilustrator. Tetapi penelitian ini juga terdapat beberapa perbedaan diantaranya ialah perbedaan terkait metode penelitian, dan objek penelitian, yang mana penelitian terdahulu ditujukan kepada beberapa ilustrator secara umum sedangkan penelitian ini berfokus pada ilustrator dalam aplikasi X/Twitter pada komunitas Artist’s Base. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putu Angga Maysa Putra menunjukkan bahwa ilustrator harus memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dengan sebaik-baiknya dan tidak merasa terancam dengan teknologi ini.[[24]](#footnote-24)
4. Penelitian yang dilakukan oleh Angelik Alvarez yang berjudul “*Assesing Copyright Infringement and Moral Right Violations: The Impact of Artificial Intelligence on Authors and Visual Artists in the Creative Industries*”. Penelitian ini membahas mengenai isu utama dari AI dalam industri kreatif terhadap hukum hak cipta dan hak moral. Persamaan penelitian ini sama-sama membahas tentang AI terhadap ilustrator, metode penelitian ini menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif). Hasil penelitian ini menguraikan perlunya penilaian ulang yang mendasar terhadap kerangka hukum. Untuk mengatasi kemampuan AI yang belum pernah ada sebelumnya dalam menghasilkan konten kreatif. Studi ini juga mengacu pada preseden hukum yang ada untuk menyarankan bagaimana hak cipta dan hak moral dapat disesuaikan melindungi kreator manusia yang lebih baik di era inovasi bisnis digital dan berbasis AI.[[25]](#footnote-25)
5. Penelitian yang dilakukan oleh Dat Nguyen dengan judul “*The Effects of AI on Digital Artist*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah AI dapat mengganti kreativitas manusia sampai seberapa besar, penelitian ini juga ingin mengetahui posisi pekerja-pekerja di industri game yang mungkin digantikan dan jenis-jenis seniman baru yang muncul. Persamaan penelitian yaitu membahas pengaruh variabel AI terhadap seniman, dengan metode kualitatif yang mana berbeda dengan penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui seberapa besar para seniman mau menggunakan AI dalam proses kreatif mereka dan seberapa besar dukungan yang diberikan oleh AI. Temuan dari penelitian ini yaitu ada kekhawatiran bahwa pekerjaan seniman tradisional akan terancam oleh AI, tetapi ada juga peluang untuk peran baru. Kemudian hasil pertimbangannya yaitu ada kebutuhan mendesak untuk mendiskusikan masalah etika terkait penggunaan seni yang dihasilkan oleh AI, terutama mengenai hak cipta dan dampaknya pada karir seniman.[[26]](#footnote-26)
6. Penelitian yang dilakukan oleh Vamsikrishna Bandari dengan judul *“The Impact of Artificial Intelligence on the Revenue Growth of Small Businesses in Developing Countries: An Empirical Study”* Tujuan penelitian ini untuk menguji secara empiris dampak aplikasi AI terhadap pertumbuhan pendapatan usaha kecil di negara berkembang. Persamaan penelitian ini terletak pada metode, menggunakan metode kuantitatif dan juga variabel independen yaitu membahas tentang *Artificial Intelligence*. Perbedaan penelitian ini yaitu terkait variabel dependen yang mana penelitian dari Bandari membahas tentang pertumbuhan pendapatan. Hasil penelitian ini kecuali *Employee Management* dan *Cybersecurity* secara signifikan mempengaruhi pertumbuhan pendapatan usaha kecil. Aplikasi AI dalam *Customer Service*, *Marketing* and *Advertising*, dan *Sales Forecasting*, menunjukkan pengaruh positif terhadap pertumbuhan pendapatan. Penelitian ini menekankan pentingnya investasi dalam teknologi AI bagi usaha kecil untuk tetap kompetitif dan meningkatkan kinerja keuangan mereka.[[27]](#footnote-27)

# **BAB II**

# **KAJIAN TEORI**

## **Disruptive Innovation**

1. Pengertian *Disruptive Innovation*

*Disruptive Innovation* adalah sebuah fenomena yang mengubah pasar atau sektor yang ada dengan memperkenalkan kesederhanaan, kenyamanan, aksesibilitas, dan keterjangkauan. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Clayton Christensen dalam bukunya “*The Innovator Dilemma*”. Inovasi Disrupsi mengacu pada terobosan yang menciptakan pasar baru, menggangu keberadaan pasar yang sudah ada, dan pada akhirnya menggantikan teknologi yang lebih tua. Ada dua konsep dari teori ini:

1. Inovasi disruptif: Dimulai dari segmen pasar yang kecil atau mempunyai nilai rendah, tipe inovasi ini menawarkan solusi yang lebih sederhana dan lebih murah. Sebagai contoh, komputer desktop yang pada awalnya tidak sekuat mainframe ternyata berhasil mengubah industri komputer.
2. Inovasi pemertahan: Berfokus pada peningkatan produk dan layanan yang sudah ada tanpa mengubah struktur pasar secara keseluruhan.
3. Dampak *Disruptive Innovation*

Dampak dalam era industri modern, teknologi seperti AI, *big data*, dan *cloud computing* kini bertindak sebagai pendorong disrupsi yang beraneka ragam, termasuk di bidang akuntansi. Penggunaan teknologi ini telah mengubah praktik akuntansi tradisional, mendorong para profesional untuk meningkatkan kemampuan digitak mereka dan beradaptasi dengan alat baru. Transisi dari cara manual ke digital menunjukkan bagaimana disrupsi memengaruhi keterampilan dalam profesi.[[28]](#footnote-28)

1. Strategi responsif

Untuk tetap berdaya saing, perusahaan harus mengembangkan pendekatan yang proaktif dalam mengahadapi perubahan teknologi, yang mencakup pemantauan yang terus-menerus terhadap tren pasar dan perilaku konsumen. Kemudian mengembangkan sumber daya internal yang fokus pada pengembangan keterampilan karyawan dan penerapan teknologi baru untuk meningkatkan efisiensi operasional[[29]](#footnote-29)

*Disruptive innovation* bukan hanya tentang teknologi baru ini juga tentang bagaimana model bisnis dapat berubah untuk memenuhi kebutuhan pasar yang berkembang. Salah satu contohnya Gojek yang merupakan inovasi dari disruptif, bisnis ini berkembang dalam pijakan pasar baru, menawarkan harga yang lebih rendah, kenyamanan, dan teknologi yang canggih. Ini mengalihkan pasar dan bisnis yang sudah ada, serta mengubah perilaku pelanggan. Gojek telah berhasil mengubah lingkungan bisnis dan menciptakan dampak signifikan pada ekonomi Indonesia. Sama seperti AI yang dapat dianggap sebagai inovasi disruptif, AI memungkinkan pembuatan ilustrasi secara otomatis dan cepat, yang dapat menggantikan ilustrator tradisional dalam bebeapa aspek pekerjaan, seperti desain generatif, editing otomatis, atau produksi ilustrasi massal dengan biaya rendah.[[30]](#footnote-30) Dengan memahami dan menerapkan teori ini, organisasi dapat menemukan peluang baru dan mempertahankan relevansi di pasar yang semakin kompetitif.

## **Permintaan dan Penawaran**

Permintaan untuk suatu produk atau layanan dipengaruhi oleh sejumlah faktor pada harga tertentu dalam periode waktu tertentu. Beberapa elemen yang mempengaruhi permintaan meliputi harga produk itu sendiri, harga produk pengganti, pendapatan pembeli, jumlah tanggungan, serta selera konsumen.[[31]](#footnote-31)Interaksi antara permintaan dan penawaran biasanya dievaluasi melalui model hukum ekonomi. Umumnya, permintaan digambarkan menggunakan grafik yang menunjukkan hubungan antara harga dan jumlah produk yang diinginkan. Sedangkan penarawan menggambarkan hubungan antara harga dan jumlah produk yang ada di pasar.

Prinsip permintaan menjelaskan bahwa ketika harga suatu barang meningkat, jumlah yang diminta cenderung menurun. Sebaliknya, jika harga berkurang, permintaan biasanya meningkat. Di sisi lain, prinsip penawaran menyatakan bahwa lonjakan harga suatu barang akan mendorong peningkatan jumlah barang yang tersedia, sedangkan penurunan harga akan mengurangi jumlah barang yang ditawarkan. Hubungan antara permintaan dan penawaran yaitu:

1. AI dapat menghasilkan ilustrasi dengan cepat dan murah dibandingkan dengan ilustrator. Hal ini berpotensi mengurangi kebutuhan akan jasa ilustrator, terutama pelanggan yang memprioritaskan efisiensi biaya. Tapi, ilustrator yang memanfaatkan AI justru bisa meningkatkan produktivitas dan menarik lebih banyak permintaan, karena dapat memberikan layanan yang lebih cepat dan murah.
2. Kehadiran AI dalam industri ilustrasi meningkatkan jumlah ilustrasi yang dapat diproduksi dalam waktu singkat. Bagi ilustrator yang tidak beradaptasi dengan AI, persaingan ini bisa membuat mereka kesulitan mendapatkan proyek, bahkan beberapa mungkin memilih beralih profesi. Sebaliknya, ilustrator yang memanfaatkan AI dapat meningkatkan jumlah karya yang dihasilkan, sehingga tetap dapat bersaing di pasar.[[32]](#footnote-32)

## ***Artificial Intelligence* (AI)**

1. **Definisi dan konsep dasar AI**

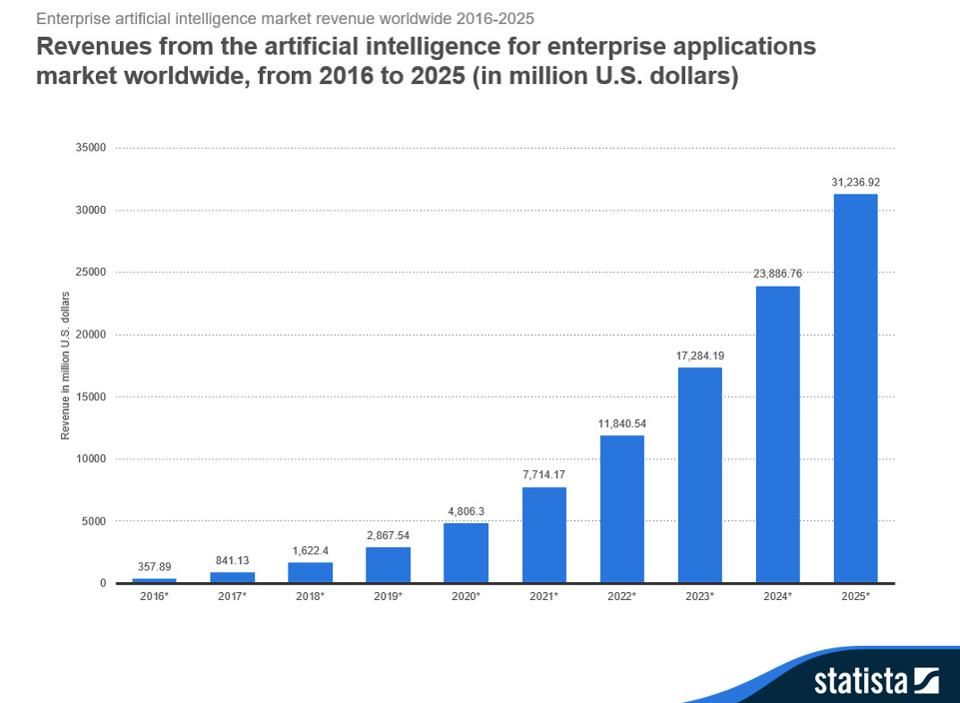
*Artificial Intelligence* atau disebut dengan AI ialah kecerdasan buatan pada bidang ilmu komputer yang fokus membangun komputer cerdas yang dapat melakukan aktivitas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti belajar, memecahkan masalah, pengambilan keputusan, dan sensing. Sistem AI mampu melakukan berbagai tugas, termasuk pengenalan suara dan gambar, data analisis, dan prediksi hasil.[[33]](#footnote-33)*Artificial Intelligence* (AI) merujuk pada kemampuan sistem komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia.[[34]](#footnote-34) Kecerdasan buatan merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin dapat melakukan pekerjaan sebaik yang dilakukan oleh manusia.[[35]](#footnote-35)

AI memiliki berbagai subbidang yang sering diketahui, yaitu:

1. *Natural Language Processing* (NLP) yang memungkinkan komputer untuk memahami, menafsirkan, dan mengolah bahasa manusia untuk berbagai tugas yang bermanfaat.
2. *Speech Recignation* memungkinkan komputer untuk mengenali dan memahami kata-kata atau frasa dari ucapan lisan, lalu mengubahnya menjadi format yang bisa diproses oleh mesin. Gabungan antara *Speech Recognation* dan NLP membuat komputer bisa meniru cara manusia berinteraksi dan memberikan respon seperti layaknya manusia. Sebagai contoh, perangkat seperti Amazon Alexa, Microsoft Cortana, Google Assistant, dan Apple Siri dapat memahami dan melaksanakan perintah suara dari pengguna. Disini *Speech Recognation* mengubah suara menjadi teks, sementara NLP memproses teks tersebut untuk menginterprestasi maksud dari perintah yang diberikan.
3. *Komputer Vision* memungkinkan komputer untuk mengenali dan mengklasifikasikan objek gambar digital, video, atau input lainnya, lalu mengambil tindakan atau memberikan bedasarkan hasil indentifikasi tersebut. Contoh pengenalan wajah.
4. *Generative AI* berfokus pada kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, seperti teks, gambar, video, dan musik. *Gen* AI menggunakan model yang dilatih pada data yang sudah ada dan mengubahnya menjadi sesuatu yang baru. Contohnya pembuatan seni digital melalui aplikasi DeepAI, GrokAI, DALL-E, Midjourney, pembuatan teks melalui aplikasi ChatGPT. [[36]](#footnote-36)
5. **Peluang *Artificial Intelligence* dalam bisnis**

Kekuatan penguasaan *cyber technology* yang berbasis AIberpengaruh besar pada ekonomi sebuah negara dan pendapatan sebuah perusahaan. Hal ini terlihat pada besarnya tingkat pendapatan beberapa bisnis dari AI pada tahun 2016-2025 di seluruh dunia.[[37]](#footnote-37)

**Gambar 2. 1 Pendapatan AI untuk aplikasi perusahaan di seluruh dunia, tahun 2016 hingga 2025 (dalam dolar AS)**

****

Sumber: Ratna Candra Sari dan Mahfud Sholihin (2022)

AI memiliki tiga kegunaan utama dalam bisnis, yang mungkin bisa saling tumpang tindih tetapi dapat membantu mengelompokkan peluang yang ada, AI dapat membantu bisnis:

* 1. Mengubah cara mereka memahami dan berinteraksi dengan konsumen: AI dapat membantu ilustrator menganalisis preferensi dan perilaku konsumen melalui analisis data. Misalnya, dengan menggunakan alat analisis data, ilustrator dapat memahami tren desain yang sedang diminati oleh audiens mereka. Ini memungkinkan mereka untuk menyesuaikan karya seni mereka dengan keinginan pasar, sehingga meningkatkan relevansi dan daya tarik karya yang dihasilkan.
  2. Menyediakan produk dan jasa yang lebih cerdas: AI mampu menyediakan konten visual secara otomatis, ilustrator dapat menawarkan produk baru yang lebih inovatif. Misalnya, penggunaan alat generatif seperti DALL-E memungkinkan ilustrator untuk menciptakan variasi desain yang unik dan menarik dalam waktu singkat.
  3. Meningkatkan serta mengotomatisasi bisnis: AI dapat mengotomatisasi tugas-tugas rutin yang memakan waktu, seperti pengeditan gambar atau penyesuaian warna. Dengan mengandalkan AI untuk menangani aspek teknis ini, ilustrator dapat lebih fokus pada elemen kreatif dari pekerjaan mereka. Misalnya alat seperti Adobe Sensei membantu dalam menyarankan layout optimal atau menghilangkan latar belakang gambar secara otomatis.[[38]](#footnote-38)

Contoh lain penggunaan AI pada perusahaan layanan jasa selain jasa ilustrator yaitu Verizon Communication, salah satu perusahaan teknologi komunitas terbesar di dunia. Verizon adalah penyedia layanan berlangganan nirkabel nomor satu di Amerika Serikat. Perusahaan ini menggunakan *machine learning* untuk menilai kualitas jasa. Kemudian American Express menggunakan AI untuk mendeteksi penipuan dan meningkatkan pengalaman konsumen.[[39]](#footnote-39)

Ada empat jenis kecerdasan yang diperlukan dalam tugas layanan atau jasa:

1. Kecerdasan mekanis merujuk pada kemampuan untuk melakukan tugas yang bersifat rutin dan berulang.
2. Kecerdasan analitis adalah kemampuan untuk melakukan tugas yang memerlukan pemikiran logis dan analisis data.
3. Kecerdasan intuitif melibatkan kemampuan untuk memahami tugas yang memerlukan pemahaman kontekstual dan kreativitas.
4. Kecerdasan empatik adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain serta berinteraksi secara sosial dengan baik.

Dari semua tugas yang disebutkan tersebut, ada beberapa tugas yang bisa digantikan oleh AI yaitu kecerdasan mekanis dan analitis, keterampilan analitis akan menjadi kurang penting seiring dengan meningkatnya AI, sementara keterampilan intuitif dan empatik akan semakin penting.[[40]](#footnote-40)

1. **Dampak *Artificial Intelligence* terhadap ilustrator**
   1. Dampak positif:
2. Peningkatan efisiensi, yang mana AI dapat dengan cepat memproses produksi suatu karya.
3. Pengembangan kreativitas dalam AI dapat membantu manusia untuk mengeksplorasi ide-ide baru yang sebelumnya tidak terpikirkan.
4. AI bisa membantu untuk menganalisis *trend* yang sedang berkembang.
5. Pengurangan biaya produksi, dengan menggunakan AI dapat mengurangi biaya yang terkait dengan produksi, mau itu produksi barang ataupun jasa.[[41]](#footnote-41)
   1. Dampak negatif:
6. Ancaman terhadap pekerjaan ilustrator, dengan kehadiran AI dapat menimbulkan kekhawatiran yang dapat menggantikan pekerjaan.
7. Karya yang dihasilkan AI sering kali dinilai kurang memiliki orisinalitas dan nilai esensial seni dibandingkan dengan karya manusia,
8. Pelanggaran hak cipta karena proses kerja AI yang mengumpulkan data dari internet dengan tanpa izin sang pembuat sering menimbulkan perdebatan dan sering dianggap sebagai bentuk plagiarisme.
9. AI tidak dapat menangkap pengalaman manusia atau menyampaikan empati dalam karyanya, dibandingkan dengan ilustrator manusia.
10. Isu hak cipta, hukum yang mengatur perlindungan hak cipta karya AI belum memadai baik di Indonesia maupun secara global.[[42]](#footnote-42)
11. ***Artificial Intelligence* dalam kacamata Islam**

Islam pada dasarnya sangat mendorong umatnya untuk selalu menjadi individu yang unggul, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu, teknologi dan Islam saling melengkapi dan juga bekerja sama untuk memberikan manfaat, tidak hanya bagi umat manusia secara umum tetapi juga khususnya bagi umat Islam. Oleh sebab itu, umat Islam perlu mengembangkan karakter seorang ilmuwan, seperti memiliki pemikiran kritis, bersikap terbuka terhadap kebenaran tanpa memandang asalnya, serta menggunakan akal untuk menganalisis dan berpikir secara mendalam.[[43]](#footnote-43) Islam menekankan pentingnya menjaga moralitas dalam segala aspek kehidupan, termasuk penggunaan teknologi. Hal ini berdasarkan QS. Ar-Raḥmān 33 yang berbunyi:

Terjemahan:

يٰمَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْاِنْسِ اِنِ اسْتَطَعْتُمْ اَنْ تَنْفُذُوْا مِنْ اَقْطَارِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ فَانْفُذُوْاۗ لَا تَنْفُذُوْنَ اِلَّا بِسُلْطٰنٍۚ ٣٣

*“Wahai segenap jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya, kecuali dengan kekuatan (dari Allah)”*[[44]](#footnote-44)

Tafsir menurut Al-Qurthubi, langit dan bumi memiliki batas yang tidak bisa ditembus oleh makhluk, kecuali dengan kekuatan Allah. Ini adalah peringatan agar manusia tidak sombong dengan ilmu atau teknologi.[[45]](#footnote-45) Ayat ini menekankan pentingnya menggunakan akal untuk memanfaatkan ciptaan Allah demi kesejahteraan manusia dan sebagai dorongan untuk terus melakukan eksplorasi, termasuk dalam pengembangan teknologi AI. Oleh karena itu, dalam perspektif Islam, AI alat yang dapat digunakan untuk menyejahterakan kehidupan manusia tanpa melanggar prinsip-prinsip syariah dan nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Al-Qur’ān dan Hadits. Islam mendorong perkembangan teknologi, asalkan digunakan untuk kemaslahatan umat dan menghindari kerugian moral dan sosial.[[46]](#footnote-46) Seperti yang dikemukakan dalam Al-Qur’ān surah Ṭāhā 85-99 dalam kisah Samiri, AI dapat dilihat sebagai bentuk penerapan kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu yang abadi. Kisah ini menunjukkan bagaimana teknologi, jika tidak digunakan dengan bijak, dapat menyesatkan orang. Samiri membuat patung anak sapi yang mengeluarkan suara berisik sehingga menyebabkan sebagian bani Israel berpaling dari ajaran Allah SWT.

Hal ini menunjukkan bahwa teknologi, termasuk AI, harus dimanfaatkan untuk kebaikan sesuai pedoman syariah.[[47]](#footnote-47) Ada beberapa manfaat yang bisa diambil dari teknologi AI yaitu pengembangan literasi ilmiah, efesiensi dan produktivitas, pengembangan berpikir kritis dan pemecah masalah, kreativitas dan inovasi, dan administrasi pendidikan Islam.[[48]](#footnote-48)

## **Pendapatan Jasa**

Pendapatan adalah keuntungan yang mencerminkan peningkatan ekonomi dalam satu periode akuntansi, berupa penerimaan atau peningkatan aset, atau pengurangan kewajiban yang berkontribusi pada kenaikan ekuitas tanpa melibatkan kontribusi dari pemegang modal. Standar akuntansi keuangan menjelaskan bahwa pendapatan mencakup arus masuk bruto dari keuntungan ekonomi yang berasal dari aktivitas normal perusahaan dalam periode tertentu, di mana arus masuk ini meningkatkan ekuitas dan tidak berasal dari kontribusi pemodal. SFAC No. 6 menyatakan bahwa pendapatan adalah penerimaan atau peningkatan asset suatu perusahaan, atau pelunasan kewajiban Perusahaan, atau kombinasi keduanya, yang terjadi selama periode tertentu. Hal ini disebabkan oleh penyerahan atau produksi suatu barang, layanan, atau kegiatan lain menjadi aktivitas utama perusahaan secara berkelanjutan.[[49]](#footnote-49) Jasa adalah sebuah layanan yang diberikan kepada klien atau konsumen. Dapat disimpulkan bahwa pendapatan jasa merupakan imbalan yang diterima oleh individu atau perusahaan sebagai hasil dari penyediaan layanan kepada klien atau konsumen. Pendapatan jasa juga merupakan penghasilan yang diperoleh dari aktivitas operasional atau penyediaan layanan dalam periode tertentu.[[50]](#footnote-50)

1. Pendapatan jasa dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain:
2. Pendapatan Jasa Profesional: Diperoleh dari layanan yang diberikan oleh profesional, seperti dokter, pengacara, dan akuntan.
3. Pendapatan Jasa Komersial: Diperoleh dari layanan yang ditawarkan oleh perusahaan, seperti hotel, restoran, dan transportasi.
4. Pendapatan Jasa Publik: Diperoleh dari layanan yang disediakan oleh pemerintah, seperti pendidikan dan kesehatan.[[51]](#footnote-51)
5. Untuk mengetahui total pendapatan pada periode pelaporan:
   1. Pastikan hasil unit yang terjual, Jadi jika ingin mengetahui total pendapatan yang pertama dengan memastikan hasil unit yang terjual. Tapi, jika jenis usaha yang dilakukan berbasis layanan maka perlu menentukan jumlah konsumen atau klien yang telah menggunakan layanan usaha selama periode waktu tertentu.
6. Pastikan harga jual rata-rata

Selanjutnya jika ingin mengetahui total pendapatan maka dapat menambahkan penentuan harga rata-rata per unit yang terjual atau jasa yang diberikan, kemudian bagikan nilai penjualan kotor dengan jumlah unit yang terjual.

1. Pakailah rumus total pendapatan

Ada dua cara untuk menghitung pendapatan total, cara pertama gunakan rumus:

Total pendapatan = jumlah unit yang terjual x harga rata-rata unit yang terjual.

Rumus ini digunakan ketika usaha atau bisnis tersebut melibatkan penjualan produk, jika usaha berbasis layanan, maka menggunakan rumus:

Rumus: TR = P.Q

Keterangan: TR = Total Revenue

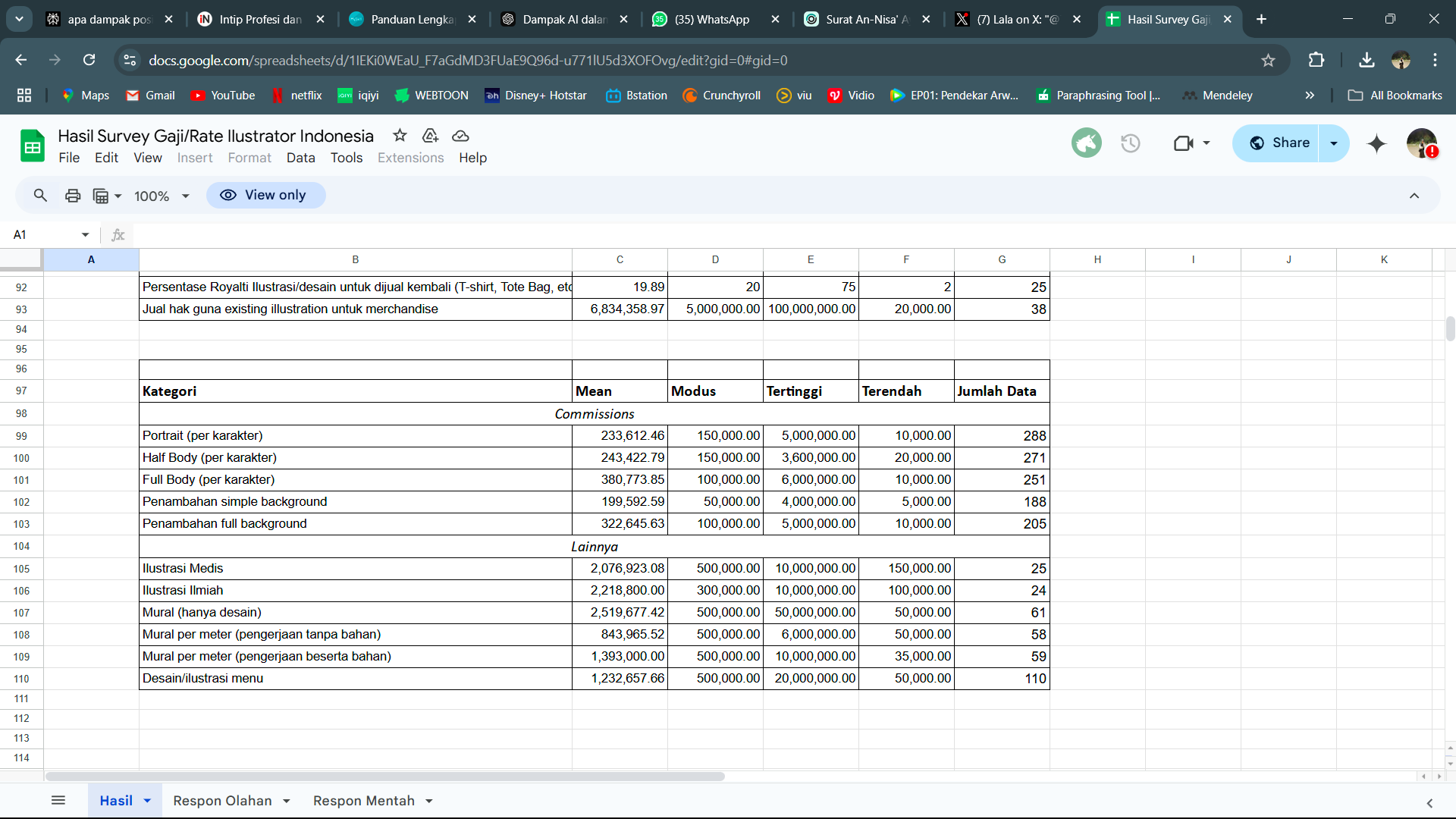
P = Harga

Q = Kuantitas (Jumlah Pelanggan)[[52]](#footnote-52)

Platform Ilustrasee menerbitkan hasil survey pendapatan para ilustrator pada tahun 2020.[[53]](#footnote-53) Hasilnya setiap pendapatan yang didapat bervariasi, tergantung pada jenis dan skala proyek yang dikerjakan.

**Gambar 2. 2**

**Hasil Survey Pendapatan Dari para Ilustrator**



Sumber: Ilustrasee (2021)

1. **Faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan**
   * + - 1. Modal

Modal merupakan sejumlah sumber daya materi yang diperlukan untuk mendirikan atau mengelola sebuah bisnis. Modal memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu usaha.

* + - 1. Lamanya Jam Kerja.

Lamanya jam kerja merujuk pada durasi waktu yang dihabiskan seseorang untuk bekerja. Semakin lama seseorang bekerja, maka peluang untuk memperoleh pendapatan berupa upah atau gaji akan meningkat. Sebaliknya, lamanya jam kerja juga perlu diimbangi dengan pemikiran yang bijak terhadap pengaruhnya terhadap pendapatan yang diterima di tempat kerja.

1. Pengalaman

Pengalaman mengacu pada durasi waktu seseorang menjalankan suatu usaha. Tanpa pengalaman yang memadai, risiko terjadinya kesalahan dalam operasional bisnis menjadi lebih besar.[[54]](#footnote-54)

1. **Pendapatan Jasa dalam Perspektif Islam**

Dalam Islam, pendapatan harus memenuhi prinsip-prinsip syariah. Menurut Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) No. 04/DSN-MUI/IV/2000, pendapatan yang diperoleh dari jasa harus:

1. Halal: layanan yang diberikan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.
2. Adil: imbalan yang diterima harus sesuai dengan nilai layanan yang diberikan.
3. Transparan: proses transaksi harus jelas dan tidak ada unsur penipuan.

Dalil yang mendukung prinsip ini dapat ditemukan dalam Al-Qur’ān, Surah Al-Muṭaffifīn (83:1-3), yang mengingatkan tentang keadilan dalam transaksi.[[55]](#footnote-55) Dalam konteks ilustrasi, seorang ilustrator harus memastikan bahwa karya yang dihasilkan tidak melanggar etika bisnis islam yang berlaku. Berikut beberapa prinsip etika bisnis islam, yaitu:

1. Kejujuran.

Kejujuran dalam Islam merupakan prinsip dasar dalam menjalankan aktivitas bisnis dan perdagangan. Kejujuran berarti tidak menipu, tidak mengurangi timbangan, serta memberikan informasi yang benar dan transparan kepada konsumen atau klien. Adapun dalil yang merujuk pada etika kejujuran yaitu terdapat pada QS. Asy-Syu'arā 181:

۞ اَوْفُوا الْكَيْلَ وَلَا تَكُوْنُوْا مِنَ الْمُخْسِرِيْنَۚ ۝١٨١

Terjemahan:

*“Sempurnakanlah takaran dan janganlah kamu termasuk orang-orang merugikan orang lain”*[[56]](#footnote-56)

Bedasarkan telaah tafsir As-Sa’di ayat ini menjelaskan bahwa Nabi Syu'aib menyeru kaumnya untuk berlaku jujur dalam perdagangan dengan menyempurnakan takaran dan timbangan. Mengurangi atau melebihkan takaran dianggap sebagai perbuatan merugikan orang lain dan menyebabkan kerusakan di bumi.[[57]](#footnote-57) Hubungan ayat ini dengan konsep pendapatan yaitu mengajarkan pentingnya kejujuran dalam transaksi bisnis, termasuk dalam industri kreatif seperti jasa ilustrasi. Ilustrator harus memberikan karya sesuai dengan kesepakatan tanpa mengurangi kualitas atau menjiplak karya orang lain. Jika seorang ilustrator menggunakan teknologi seperti AI dalam pekerjaannya, ia tetap harus jujur dengan menyatakan apakah karyanya dibuat sepenuhnya secara manual atau dibantu oleh AI. Kejujuran dalam bisnis akan meningkatkan kepercayaan klien dan menjaga keberkahan dalam pendapatan.

1. Keadilan.

Keadilan dalam etika bisnis Islam berarti memberikan hak kepada setiap individu tanpa merugikan pihak lain. Ini mencakup penetapan harga yang wajar, penimbangan, gaji pekerja, serta transparansi dalam kontrak bisnis. Dalil yang menjelaskan tentang keadilan terdapat pada QS. An-Nahl:90

۞ اِنَّ اللّٰهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْاِحْسَانِ وَاِيْتَاۤئِ ذِى الْقُرْبٰى وَيَنْهٰى عَنِ الْفَحْشَاۤءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُوْنَ

Terjemahan:

*“Sesungguhnya Allah menyuruh berlaku adil, berbuat kebajikan, dan memberikan bantuan kepada kerabat. Dia (juga) melarang perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memberi pelajaran kepadamu agar kamu selalu ingat”*[[58]](#footnote-58)

Tafsir As-Sa’di dari ayat ini menegaskan bahwa Allah memerintahkan umat-Nya untuk bersikap adil dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam transaksi bisnis. Keadilan mencakup keseimbangan antara hak dan kewajiban serta menghindari tindakan yang merugikan pihak lain. Hal ini juga berlaku dalam dunia seni, yang mana keadilan juga mencakup perlindungan hak cipta agar karya ilustrator tidak diambil atau dimanfaatkan tanpa izin. Teknologi AI yang mengambil data tanpa izin dari ilustrator dapat dianggap sebagai pelanggaran terhadap prinsip keadilan.[[59]](#footnote-59)

1. Saling ridho atau kerelaan.

Saling ridho adalah di mana kedua belah pihak sama-sama setuju dengan kesepakatan yang dibuat, dalil saling ridho terdapat pada QS. An-Nisā :29

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَأْكُلُوْٓا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ اِلَّآ اَنْ تَكُوْنَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْۗ وَلَا تَقْتُلُوْٓا اَنْفُسَكُمْۗ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا ۝٢٩

Terjemahan:

*“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”*[[60]](#footnote-60)

Ayat ini menggarisbawahi pentingnya transaksi yang dilakukan atas dasar kerelaan kedua belah pihak tanpa paksaan. Dalam konteks modern, prinsip ini juga berlaku pada transaksi digital atau *e-commerce* yang harus tetap menjunjung asas saling ridho[[61]](#footnote-61). Contoh seorang ilustrator dan klien harus mencapai kesepakatan yang jelas sebelum transaksi dilakukan, termasuk harga, durasi pengerjaan, dan revisi yang diperbolehkan. Jika ada pihak yang merasa dipaksa atau tidak setuju tetapi tetap melanjutkan transaksi karena terpaksa, maka itu tidak sesuai dengan prinsip saling ridho.

1. Halal dan *ṭayyib.*

Halal berarti sesuatu yang diperbolehkan, sedangkan *ṭayyib* berarti memiliki manfaat dan baik. Dalil yang menunjukkan tentang prinsip halal terdapat pada QS. Al-Baqarah: 188

وَلَا تَأْكُلُوْٓا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوْا بِهَآ اِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوْا فَرِيْقًا مِّنْ اَمْوَالِ النَّاسِ بِالْاِثْمِ وَاَنْتُمْ تَعْلَمُوْنَ ࣖ

Terjemahan:

*“Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui”*[[62]](#footnote-62)

Ayat ini melarang memakan harta orang lain dengan cara batil, seperti manipulasi keuntungan pribadi. Tafsir ayat ini bedasarkan Yusuf Al Qardhawi menegaskan bahwa harta yang diperoleh harus halal, memiliki manfaat, dan baik, serta tidak menimbulkan kerugian bagi orang lain atau masyarakat.[[63]](#footnote-63) Misalnya, seorang ilustrator tidak boleh menjual karya yang mengandung unsur pornografi atau penipuan. Oleh karena itu, ilustrator harus memastikan bahwa karya yang mereka buat tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam dan transaksi yang dilakukan tidak mengandung unsur penipuan atau eksploitasi.

عَنْ رِفَاعَةِ بْنِ رَافِعِ رض اَنَ النَّبِيُّ صَلَّى الله عَلَیْھِ وَسَلَّمَ سُئِلَ أَيُّ الكَسْبِ؟ قَال:َ قَالَ

عَمَلُ الرَّ جُلِ بِیَدِهِ وَكُلُّبَیْعٍ مَبْرُوْ رِ (رواه البزاروصحھ الحاكم)

Terjemahan:

*“Dari Rifa’ah bin Rafi ra. bahwa Nabi SAW di tanya: apakah mata pencaharian yang paling baik. Beliau menjawab, pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur.”* (Hr. Bazzar, disahihkan oleh hakim dari Rafi’ah bin Rafi) [[64]](#footnote-64)

يَا رَسُولَ اللَّهِ يَأْتِينِي الرَّجُلُ فَيَسْأَلُنِي الْبَيْعَ لَيْسَ عِنْدِي أَبِيعُهُ مِنْهُ ثُمَّ أَبْتَاعُهُ لَهُ مِنْ السُّوقِ قَالَ لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Terjemahan:

*“Wahai Rasulullah, ada seseorang yang mendatangiku lalu ia meminta agar aku menjual kepadanya barang yang belum aku miliki, dengan terlebih dahulu aku membelinya untuk mereka dari pasar?” Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam menjawab, “Janganlah engkau menjual sesuatu yang tidak ada padamu.”* (HR. Abu Daud, no. 3503; An-Nasai, no. 4613; Tirmidzi, no. 1232; dan Ibnu Majah, no. 2187. Syaikh Al-Albani mengatakan hadits ini sahih)[[65]](#footnote-65)

Berdasarkan contoh hadis di atas, dapat dipahami bahwa suatu barang tidak boleh diperjualbelikan jika bukan merupakan hak milik sendiri, jual beli harus dengan tangan sendiri, hal ini juga berkaitan dengan pendapatan. Pendapatan harus berasal dari sumber yang halal dan mengikuti semua etika Islam.

1. **Kaitan Pendapatan Jasa Ilustrator dengan Kecerdasan Buatan (AI)**

Perkembangan teknologi, khususnya AI, telah membawa dampak signifikan terhadap pendapatan jasa. AI dapat meningkatkan efesiensi dan efektivitas layanan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pendapatan. Menurut penelitian oleh Putra dan Sari (2022), AI dapat mengotomatisasi berbagai proses dalam penyediaan jasa, sehingga mengurangi biaya operasional dan meningkatkan kualitas layanan.[[66]](#footnote-66)

Pendapatan yang diperoleh dari jasa dapat mempengaruhi investasi dalam teknologi AI. Semakin tinggi pendapatan yang dihasilkan, semakin besar kemungkinan perusahaan untuk berinvestasi dalam teknologi baru. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wibowo dan Lestari yang menunjukkan bahwa investasi dalam teknologi dapat meningkatkan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi. Seperti ilustrator yang mampu beradaptasi dengan teknologi baru cenderung memiliki pendapatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak.[[67]](#footnote-67) Namun ada juga tantangan yang dihadapi oleh ilustrator akibat perkembangan AI. Misalnya munculnya alat AI yang dapat menghasilkan ilustrasi secara otomatis dapat mengurangi permintaan untuk jasa ilustrator manusia. Hal ini dapat mempengaruhi pendapatan mereka secara negatif jika tidak diimbangi dengan peningkatan keterampilan dan adaptasi terhadap teknologi baru.

Berikut pandangan para ahli mengenai masa depan manusia dengan perkembangan AI dan teknologi terkait hingga 2030. Dari 979 tokoh terkemuka di bidang teknologi, bisnis, kebijakan, dan akademisi, ada dua pandangan berbeda. Pertama, pandangan optimis 63% yang mana mayoritas ahli percaya bahwa AI akan meningkatkan efektivitas manusia, terutama dalam bidang kesehatan, pendidikan, dan pengentasan kemiskinan. Kemudian 37% perasaan pesimis, sejumlah besar ahli khawatir bahwa AI dapat mengancam otonomi, kebebasan, dan kemampuan manusia. Mereka menyoroti potensi masalah seperti hilangnya pekerjaan, meningkatnya ketidaksetaraan, diskriminasi tersembunyi, dan penyalahgunaan AI untuk tujuan yang berbahaya[[68]](#footnote-68). Berikut pandangan 3 ahli tentang masa depan manusia dengan AI:

1. Erik Brynjolfsson: Menyerukan secara aktif memastikan bahwa teknologi selaras dengan nilai-nilai manusia.
2. Marina Gorbis: Mengkhawatirkan potensi AI untuk memperburuk ketidaksetaraan ekonomi dan pengawasan.
3. Amy Webb: Menekankan perlunya mempersiapkan tenaga kerja untuk perubahan yang disebabkan oleh AI.[[69]](#footnote-69)

## **Ilustrator**

Ilustrator adalah individu yang menciptakan gambar ilustrasi. Istilah ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin “*illustrate,*” yang berarti menjelaskan suatu konsep. Dalam Bahasa Inggris istilah *illustration* yaitu menghiasi sebuah objek dengan gambar-gambar.[[70]](#footnote-70) Ilustrator adalah seorang seniman yang menciptakan gambar atau ilustrasi visual dengan tujuan untuk menyampaikan cerita, ide, atau pesan melalui media visual. Karya ilustrator tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menjelaskan konsep atau informasi tertentu kepada audiens.[[71]](#footnote-71)

Perkembangan ilustrator telah mengalami transformasi signifikan seiring dengan perjalanan sejarah manusia. Ilustrasi yang merupakan bentuk komunikasi visual, telah ada sejak zaman prasejarah melalui lukisan gua, dan terus berkembang hingga era digital saat ini. Pada awalnya, ilustrasi berfungsi sebagai pelengkap tulisan, memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai informasi yang disampaikan. Seiring waktu, ilustrasi mulai mengambil peran penting dalam berbagai bidang, termasuk seni rupa dan desain grafis. Pada masa revolusi industri (1890-1920), ilustrasi mencapai puncaknya karena kemajuan mesin cetak yang menjadikannya media komunikasi utama. Namun, perkembangan teknologi fotografi pada pertengahan abad ke-20 menyebabkan penurunan popularitas ilustrasi. Meskipun demikian, pada tahun 1970-an, muncul kembali semangat baru dalam dunia ilustrasi dengan generasi muda yang lebih eksperimental dan konseptual. Memasuki era komputer di tahun 1990-an, ilustrator mulai menemukan kembali relevansi mereka di dunia desain dan seni rupa.[[72]](#footnote-72) Ilustrator menjadi salah satu profesi yang cukup diminati di dunia kreatif spesifik seni rupa dan desain saat ini. Hal tersebut tidak lepas dari bagaimana para pelaku usaha ilustrasi terdahulu berjuang mengupayakan situasi pasar industri kreatif yang lebih mapan dan berkesinambungan di tengah tantangan zaman pada saat itu.[[73]](#footnote-73) Ilustrator memiliki beberapa bidang pekerjaan yang signifikan, di antaranya adalah ilustrator buku, ilustrator video, dan ilustrator forensik. setiap bidang pekerjaan ilustrator memiliki peran dan tanggung jawab yang unik. [[74]](#footnote-74)

1. **Ada beberapa tugas seorang ilustrator antara lain yaitu:**
2. Merancang dan menyampaikan pesan visual yaitu ilustrator bertugas menciptakan gambar yang mampu meyampaikan pesan, ide, atau cerita kepada audiens. Contohnya membuat gambar ilustrasi dengan memanfaatkan aplikasi seperti Adobe Ilustrator atau Photoshop untuk menciptakan ilustrasi yang presisi, mudah disesuaikan, dan memiliki makna, hasil karya itu bisa berupa narasi dalam buku, konsep desain produk, atau pesan pemasaran.
3. Berinteraksi dengan klien, ilustrator bekerja sama dengan klien atau tim proyek untuk memahami kebutuhan dan tujuan dari pekerjaan yang dikerjakan. Pemahaman terhadap arahan yang diberikan klien menjadi hal yang sangat penting.
4. Melakukan penelitian, yaitu sebelum membuat ilustrasi, seorang ilustrator perlu mencari informasi terkait tema, karakter, atau latar belakang yang akan digambar.
5. Menggunakan teknik seni visual untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik, ilustrator memanfaatkan berbagai teknik seni, seperti penawaran, bayangan, perpektif, dan pengaturan komposisi.
6. Bekerja sama dengan penulis atau desainer, yaitu dalam beberapa proyek, ilustrator sering kali bekerja bersama penulis, desainer grafis, atau profesional kreatif lainnya untuk mewujudkan ide yang telah dirancang secara kolektif.[[75]](#footnote-75)
7. **Ada dua keterampilan yang harus dimiliki ilustrator yaitu:**
8. Keterampilan teknis

Keahlian menggambar, baik secara manual maupun menggunakan *software* ilustrasi, menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam profesi ini. Kemampuan untuk memvisualisasikan ide, ditambah pemahaman tentang prinsip dasar desain seperti nirmana, akan sangat membantu dalam menghasilkan karya yang kreatif. Selain itu seorang ilustrator juga harus memiliki rasa seni dan estetika yang kuat agar hasil karyanya terlihat lebih menarik. Keahlian ini bisa diasah secara otodidak melalui latihan rutin atau dengan mengikuti kelas nonformal.

1. Keterampilan non teknis

Kreativitas merupakan elemen penting dalam proses berkarya seorang ilustrator. Namun, di era digital seperti sekarang, kreativitas saja tidak cukup. Kemampuan berkomunikasi juga menjadi *skill* yang wajib dimiliki. Keterampilan ini berguna untuk menyelaraskan visi dan menyampaikan ide dengan jelas kepada klien maupun tim produksi. Selain itu, seorang ilustrator juga perlu mampu bekerja di bawah tekanan dan menyelesaikan pekerjaan sesuai tenggat waktu yang ditentukan.[[76]](#footnote-76)

## **Hipotesis**

H0: hipotesis nol menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan AI terhadap pendapatan jasa ilustrator di aplikasi X/Twitter. Dengan kata lain, pendapatan jasa ilustrator tetap sama meskipun terdapat penggunaan AI dalam menghasilkan ilustrasi.

H1: hipotesis alternatif menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan AI terhadap pendapatan jasa ilustrator di aplikasi X/Twitter. Berarti penggunaan AI dapat meningkatkan atau menurunkan pendapatan jasa ilustrator, tergantung pada bagaimana AI digunakan dalam konteks tersebut.

# **BAB III**

# **METODE PENELITIAN**

## **Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini akan dilakukan secara daring dengan fokus pada komunitas Artist’s Base di aplikasi X/Twitter. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada 21 Maret sampai 21 April 2025

## **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan asosiatif yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh Artifciail Intelligence (AI) terhadap pendapatan jasa ilustrator. Tujuan utamanya ialah untuk menguji hipotesis bedasarkan data yang telah dikumpulkan dan diuji sesuai dengan teori yang relevan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disebarkan pada anggota komunitas Artist’s Base di platform X/Twitter.

## **Populasi dan Sampel**

* + - * 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anggota yang menjadi subjek pengukuran. Populasi tidak hanya merujuk pada jumlah objek yang diteliti, namun juga seluruh unsur yang terdapat di dalamnya. Dengan demikian, populasi pada studi ini adalah semua ilustrator yang aktif dalam komunitas Artist’s Base pada aplikasi X/Twitter. Dengan total anggota 10.000, meskipun tingkat keaktifan setiap anggota berbeda-beda.

* + - 1. Sampel

Sampel adalah perwakilan dari sebagian anggota populasi yang memiliki karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai responden. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut.[[77]](#footnote-77) Bedasarkan penelitian ini, yang mana jumlah populasi dari Artist’s Base adalah 10.000 maka target sampel yang digunakan ialah 383 orang, yang diperoleh dari rumus slovin sebagai berikut:

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi (10.000)

e2 = Margin of Error (Kesalahan yang dapat diterima, misalnya 0,05 untuk 5%)

Maka dibulatkan menjadi 385 sampel.

## **Data dan Instrumen**

1. Data

Data terbagi menjadi dua jenis, yaitu data langsung (primer) dan tidak langsung (sekunder). Pada penelitian ini menggunakan data primer, yang didapat langsung dari responden, dikumpulkan melalui observasi data yang dilihat dari aktivitas ilustrator pada aplikasi X/Twitter. Selanjutnya menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada ilustrator komunitas Artist’s Base. Kemudian kuesioner ditabulasi kedalam Excel dan SPSS.

1. Instrumen

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala ini bertujuan untuk menganalisis sikap, pandangan, atau persepsi individu maupun kelompok mengenai suatu fenomena atau situasi sosial. Dengan menggunakan skala likert, variabel yang diteliti bisa dikelompokkan ke dalam beberapa indikator. Setiap indikator yang telah diidentifikasi lalu digunakan sebagai dasar untuk membuat pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden. Jawaban yang diberikan akan dikaitkan dengan pernyataan tertentu dan dianalisis melalui perhitungan poin untuk setiap pernyataan itu. pengukuran skala likert bisa dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 1**

**Skala Likert**

|  |  |
| --- | --- |
| Pernyataan | Poin |
| Sangat Setuju | SS = 4 |
| Setuju | S = 3 |
| Tidak Setuju | TS = 2 |
| Sangat Tidak Setuju | STS = 1 |

## **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data untuk mendapatkan hasil dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik diantaranya:

1. Observasi

Metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti guna mendapatkan data yang valid dan mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu partisipatif dan non partisipatif, sesuai dengan tujuan penelitian. Observasi partisipatif berarti pengamat turut serta dalam aktivitas yang diamati, sedangkan non partisipatif tidak terlibat langsung dengan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi online, yaitu pengamatan dilakukan melalui media digital tanpa terlibat langsung atau observasi non partisipatif.

1. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang akan dijawab oleh responden. Kemudian responden memilih salah satu jawaban menggunakan kode-kode yang sudah tersedia seperti pada tabel skala likert diatas. Kusieoner digunakan untuk mengumpulkan data dari jumlah responden yang besar. Penelitian ini menampilan dua variabel yang masing-masing variabel terdiri dari beberapa indikator dan setiap indikator memiliki berbagai macam pernyataan, seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3. 2**

**Variabel, Indikator, Sub Indikator**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variabel | Indikator | Pernyataan Indikator |
| X (Artificial Intelligence) | 1. Kekhawatiran tentang AI | 1. Saya merasa khawatir bahwa AI dapat menggantikan peran ilustrator dalam industri kreatif. 2. Penggunaan AI dalam ilustrasi mengurangi permintaan terhadap jasa ilustrator. 3. Kehadiran AI dalam industri kreatif menimbulkan kekhawatiran terkait penurunan pendapatan ilustrator. |
| 1. Integritas teknologi AI | 1. AI harus memiliki mekanisme yang menjamin hasil ilustrasi tidak meniru atau mencuri karya ilustrator tanpa izin. 2. Keandalan teknologi AI dalam menghasilkan ilustrasi yang asli masih menjadi pertanyaan bagi saya. 3. Saya meremehkan transparansi AI dalam menghasilkan karya yang asli dan autentik. |
| 1. Etika penggunaan AI | 1. Ilustrasi yang dihasilkan AI hendaknya tetap mencantumkan kredit bagi seniman yang karyanya digunakan dalam proses pembelajaran AI. 2. Saya percaya bahwa penggunaan AI tanpa persetujuan ilustrator dapat merugikan industri seni. 3. Saya merasa penting adanya kode etik dalam penggunaan AI untuk menjaga hak-hak seorang ilustrator |
| 1. Regulasi penggunaan AI | 1. Regulasi yang jelas sangat diperlukan untuk mengatur penggunaan AI dalam industri ilustrasi. 2. Saya mendukung kebijakan yang bertujuan untuk menyeimbangkan inovasi AI dengan perlindungan hak ilustrator. 3. Pemerintah harus memastikan bahwa AI tidak digunakan untuk mencuri atau meniru karya ilustrator tanpa izin. |
| 1. Penggunaan AI dalam kreativitas | 1. Penggunaan AI dalam ilustrasi berpotensi mengubah struktur pasar kerja di industri kreatif. 2. Saya merasa AI dapat menciptakan peluang ekonomi baru sekaligus menimbulkan tantangan bagi pekerja bidang seni. 3. Saya percaya bahwa ilustrasi yang dibuat oleh manusia memiliki nilai estetika yang lebih tinggi dibandingkan dengan AI. |
| 1. Dampak Ekonomi dari AI | 1. Dampak ekonomi dari penggunaan AI dapat mempengaruhi pendapatan saya secara signifikan. 2. Saya merasa pendapatan ilustrator dapat meningkat jika AI digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti. 3. AI dapat menciptakan peluang ekonomi baru bagi ilustrator yang dapat beradaptasi dengan teknologi. |
| Y (Pendapatan Jasa) | * 1. Modal usaha | * + - * 1. Saya mengalami peningkatan atau penurunan modal usaha setelah munculnya AI dalam industri ilustrasi.         2. Saya merasa AI membantu saya menghemat biaya produksi dalam pembuatan ilustrasi.         3. Saya memiliki modal usaha yang cukup untuk menjalankan jasa ilustrasi secara mandiri.         4. Saya lebih memilih menginvestasikan modal dalam pengembangan keterampilan dibandingkan teknologi AI. |
| * 1. Lama usaha | * + - * 1. Saya telah menjalankan usaha ilustrasi selama lebih dari satu tahun.         2. Saya merasa pengalaman dan lama usaha saya sebagai ilustrator berpengaruh terhadap daya saing saya dengan AI.         3. Pengalaman yang saya peroleh selama bertahun-tahun berpengaruh terhadap peningkatan pendapatan saya. |
| * 1. Jam kerja dan pengalaman. | * + - * 1. Jumlah jam kerja yang saya habiskan setiap minggu berbanding lurus dengan pendapatan yang saya peroleh.         2. Saya bekerja sebagai ilustrator dengan jam kerja yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan klien.         3. Pengalaman bertahun-tahun dalam bidang ilustrasi membantu saya mengurangi risiko kesalahan dalam operasional bisnis. |
| * 1. Sumber dan perubahan pendapatan. | * + - * 1. Pendapatan utama saya sebagai ilustrator berasal dari komisi atau penjualan karya.         2. Perubahan pendapatan saya alami sangat dipengaruhi oleh permintaan pasar terhadap karya seni saya.         3. Saya mengalami perubahan pendapatan sejak sebelum dan sesuai AI berkembang.         4. Saya merasa persaingan dengan AI mempengaruhi pendapatan saya secara langsung, |
| * 1. Kepuasan pelanggan. | * + - * 1. Pelanggan saya menunjukkan kepuasan terhadap hasil ilustrasi yang saya buat dibandingkan dengan ilustrasi berbasis AI.         2. Saya selalu berusaha memberikan hasil ilustrasi yang sesuai dengan harapan pelanggan.         3. Saya menerima masukan dari pelanggan yang lebih menghargai ilustrasi buatan manusia dibandingkan AI.         4. AI menurunkan loyalitas pelanggan terhadap ilustrator. |

1. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Riduwan “Metode dokumentasi ialah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari sumber penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, atau sejenisnya”[[78]](#footnote-78)

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu foto-foto penelitian dan beberapa data yang sudah diuji menggunakan SPSS.

## **Teknik Analisis Data**

* + - * 1. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data menjadi tahap yang wajib untuk memastikan bahwa data yang dipakai dalam penelitian memiliki validitas dan dapat diandalkan. Ada dua aspek utama dalam uji keabsahan data, yaitu validitas dan reliabilitas. Berikut penjelasan singkat mengenai kedua aspek tersebut:

1. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur variabel yang dimaksud. Validitas dapat diuji melalui beberapa jenis, seperti validitas isi, konstrukm dan kriteria.
2. Uji reliabilitas berfokus pada konsistensi hasil pengukuran dari instrument yang dipakai. Salah satu metode yang umum digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah Cronbach’s Aplha, di mana nilainya di atas 0,60 dianggap memadai.
   * + - 1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah langkah penting dalam evaluasi statistik yang dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi syarat dasar, sehingga analisis yang diperoleh dapat diandalkan dan sah. Sebelum melakukan analisis regresi linier, hal utama yang diperiksa ialah pengujian normalitas data. Tujuan dari uji normalitas untuk memastikan bahwa distribusi variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu AI dan pendapatan jasa. Pengujian ini dapat dilakukan menggunakan metode statistik seperti Kolmogorov Smirnov atau Shapiro-Wilk. Dalam penelitian ini, normalitas data menjadi prasyarat penting untuk memvalidasi hasil analisis regresi linier, jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka menggunakan metode non-parametrik agar interprestasi model statistik tetap akurat.

* + - 1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk menguji hubungan antara satu variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini, analisis tersebut dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh AI terhadap pendapatan jasa. Model regresi dapat dinyatakan dengan rumus:

Keterangan:

Y = nilai variabel dependen (pendapatan jasa ilustrator)

a = konstanta (*intercept*)

b = koefisien regresi yang menunjukkan perubahan rata-rata pada Y untuk setiap unit perubahan pada X (pengaruh variabel independen terhadap dependen)

X= variabel independen (AI)

1. Uji regresi parsial (Uji T)

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi masing-masing koefisien regresi pada model dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh parsial dari variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, uji t akan mengevaluasi seberapa besar pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap pendapatan jasa ilustrator. Uji t menjadi alat penting untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan AI secara signifikan memengaruhi pendapatan ilustrator. Berikut rumus untuk menghitung nilai t:

Keterangan:

r = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Jumlah sampel

n-2 = Derajat kebebasan (df), karena mengestimasi dua variabel

t = Nilai uji t dalam statistik

Uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai t-hitung yang diperoleh dari analisis regresi dengan nilai t-tabel pada tingkat signifikansi tertentu (biasanya 0,05 atau 5%).

Apabila nilai t-hitung > t-tabel atau nilai p-value < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan AI memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pendapatan jasa ilustrator. Sebaliknya nilai t-hitung < t-tabel atau p-value > 0,05, maka H0 diterima dan H1 ditolak.

1. Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi berfungsi untuk menilai sejauh mana variabel bebas (AI) dapat menjelaskan variasi pada variabel terikat (pendapatan jasa). Nilai R2 bervariasi antara 0 hingga 1, di mana nilai yang dekat dengan 1 menunjukkan bahwa model tersebut mampu menjelaskan variasi data pada variabel dependen dengan baik. Rumusnya adalah:

Keterangan:

*R*2 = koefisien determinasi

SSR = *Sum of Squares Regression* (jumlah kuadrat regresi)

SST = *Sum of Squares Total* (jumlah kuadrat total)

Dengan menggunakan teknik analisis data ini, penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh AI terhadap pendapatan jasa ilustrator pada aplikasi X/Twitter, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas serta relevansi masing-masing dalam mencapai tujuan.

1. Philippe Aghion, Benjamin F Jones, and Charles I Jones, *Artificial* *Intelligence* *and* *Economic* *Growth*, 2019. [↑](#footnote-ref-1)
2. AngelikAlvarez*, “Assessing Copyright Infringement and Moral Rights Violations: The Impact of Artificial Intelligence on Authors and Visual Artists in the Creative Industries,*” 2024. [↑](#footnote-ref-2)
3. Maria Enjelita Liprina Hasibuan et al., “Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) Dalam Industri Kreatif Bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang,” *Journal of Education and Technology* 4, no. 1 (2024): 11–17, https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/6943%0Ahttps://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/viewFile/6943/2170. [↑](#footnote-ref-3)
4. Michael Webb, “The Impact of Artificial Intelligence on the Labor Market” 158713, no. January (2020). [↑](#footnote-ref-4)
5. Howard and Chekalina, “*The Impact of AI on The Illustration And Design* (Is AI The Impact of AI on The Illustrator and Design Is AI a Threat or an Opportunity?) 2024” [↑](#footnote-ref-5)
6. Zachary Small, “A.I. Is Exploding the Illustration World. Here’s How Artists Are Racing to Catch Up,” artnet, n.d., https://news.artnet.com/art-world/artificial-intelligence-illustration-spawning-2195919. [↑](#footnote-ref-6)
7. Webb, “The Impact of Artificial Intelligence on the Labor Market.” [↑](#footnote-ref-7)
8. I Putu Angga Maysa Putra et al., “The Impact of Artificial Intelligence on the Rights of Ilustrator,” *Journal of Digital Law and Policy* 1, no. 3 (2022): 131–40, https://doi.org/10.58982/jdlp.v1i3.300. [↑](#footnote-ref-8)
9. Howard and Chekalina, “*The Impact of AI on The Illustration And Design* (Is AI The Impact of AI on The Illustrator and Design Is AI a Threat or an Opportunity?) 2024” [↑](#footnote-ref-9)
10. Alvarez, “*Assessing Copyright Infringement and Moral Rights Violations: The Impact of Artificial Intelligence on Authors and Visual Artists in the Creative Industries.*” [↑](#footnote-ref-10)
11. Dat Nguyen, “T*he Effects of AI on Digital Artist*” (Haaga Helia University of Applied Science, 2023). [↑](#footnote-ref-11)
12. Vamsikrishna Bandari, “The Impact of Artificial Intelligence on the Revenue Growth of Small Businesses in Developing Countries: An Empirical Study,” *Reviews of Contemporary Business Analytics* 2, no. 1 (2019): 33–44. [↑](#footnote-ref-12)
13. Toolify.Ai, “How AI Art on Twitter Is Earning $20,000 Monthly,” Toolify.AI, n.d., https://www.toolify.ai/ai-news/how-ai-art-on-twitter-is-earning-20000-monthly-2820969. [↑](#footnote-ref-13)
14. Joseph Wakelee-Lynch, “AI’s Impact on Artists,” *Loyola Marymount University* (Los Angeles, April 2023), https://magazine.lmu.edu/articles/mimic-master/. [↑](#footnote-ref-14)
15. Otta, Abdullah Yusno, *Etika Bisnis Islam*, IAIN Manado 2023 [↑](#footnote-ref-15)
16. Admin Pengusaha Muslim, “Jual Beli Mabrur (Fikih Perdagangan),” Hukum Perdagangan, 2014, https://pengusahamuslim.com/3707-jual-beli-mabrur-fikih-perdagangan-1890.html. [↑](#footnote-ref-16)
17. Kautsar Riza Salman, “Bolehkan Menjual Barang Yang Tidak Dimiliki,” Jakarta Islamic Senter, 2022, https://islamic-center.or.id/bolehkah-menjual-barang-yang-belum-dimiliki/. [↑](#footnote-ref-17)
18. Erik Brynjolfsson, Daniel Rock, and Chad Syverson, *Artificial Intelligence and the Modern Productivity Paradox*, *The Economics of Artificial Intelligence*, 2019, https://doi.org/10.7208/chicago/9780226613475.003.0001. [↑](#footnote-ref-18)
19. Karen Yualiani Kristhiofan and Faishal Fadli, “Pengaruh E-Service Quality, E-Trust Dan Artificial Intelligence Terhadap Nasabah Experience Aplikasi BRIMO,” *CSEFB* 2, no. 2 (2023): 181–92, https://doi.org/http://dx.org/10.21776/csefb.2023.02.2.01. [↑](#footnote-ref-19)
20. Keifer GEffenberger F, “Pengertian Jasa BabII,” *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, 1967, 9–30. [↑](#footnote-ref-20)
21. Nopiah Alpiana, Yuri Rahmanto, and Ikbal Yasin, “Permodelan Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Jasa,” Chain: Journal of Computer Technology,Computer Engineering And Informatics, 2023,78–85, http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3389344&val=29732&title=Permodelan Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Jasa. [↑](#footnote-ref-21)
22. Webb, “The Impact of Artificial Intelligence on the Labor Market.” [↑](#footnote-ref-22)
23. Howard and Chekalina, “*The Impact of AI on The Illustration And Design* (Is AI The Impact of AI on The Illustrator and Design Is AI a Threat or an Opportunity?)2024” [↑](#footnote-ref-23)
24. Putra et al., “The Impact of Artificial Intelligence on the Rights of Ilustrator.” [↑](#footnote-ref-24)
25. Alvarez, “Assessing Copyright Infringement and Moral Rights Violations: The Impact of Artificial Intelligence on Authors and Visual Artists in the Creative Industries.” [↑](#footnote-ref-25)
26. Nguyen, “The Effects of AI on Digital Artist.” [↑](#footnote-ref-26)
27. Bandari, “The Impact of Artificial Intelligence on the Revenue Growth of Small Businesses in Developing Countries: An Empirical Study.” [↑](#footnote-ref-27)
28. Wahidin. [↑](#footnote-ref-28)
29. Gandatmadi Gondokusumo, “Prof Clayton M. Christensen : Disruptive Innovation,” *Kumpulan Studi Aspirasi*, 2017, https://kumpulanstudi-aspirasi.com/prof-clayton-m-christensen-disruptive-innovation/. [↑](#footnote-ref-29)
30. Fahmy Radhi and Fani Pramuditya, “Disruptive Innovation of Gojek Indonesia,” Jurnal Akuntansi, Ekonomi, dan Manajemen Bisnis9, no. 1 (2021): 47–59, https://doi.org/10.30871/jaemb.v9i1.2963. [↑](#footnote-ref-30)
31. Maria Titu Anita, *Pengantar Ilmu Ekonomi*, ed. Miko Andi Wardana (CV. Intelektual Manifes Media, 2023), https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=KfPBEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=teori+permintaan+dan+penawaran&ots=5bwIv7bIt4&sig=9QtaZtjztaesW\_gn3Rj-XaAff3U&redir\_esc=y#v=onepage&q=teori permintaan dan penawaran&f=false. [↑](#footnote-ref-31)
32. Rahmat Taufik Nugraha et al., “Peran Aplikasi Teknologi Dalam Menyeimbangkan Permintaan Dan Penawaran: Sintesis Studi Literatur Terkini,” *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi* 1, no. 5 (2024): 366–83. [↑](#footnote-ref-32)
33. Nguyen, “The Effects of AI on Digital Artist.” [↑](#footnote-ref-33)
34. Russell, S., & Norvig, P. (2010). Artificial Intelligence: A Modern Approach. Prentice Hall. [↑](#footnote-ref-34)
35. Aya, dkk. 2018. Kecerdasan Buatan. Makassar: Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar. <https://core.ac.uk/download/pdf/147023993.pdf> [↑](#footnote-ref-35)
36. Dr. Eng. Said Mirza Pahlevi, *Kecerdasan Buatan Dengan Deep Learning* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Kompas Gramedia Building, 2023), https://elexmedia.id/produk/detail/komputer/dr-eng-said-mirza-pahlevi/kecerdasan-buatan-dengan-deep-learning/9786230049682. [↑](#footnote-ref-36)
37. Ratna Candra Sari and Mahfud Sholihin, *Etika Bisnis Di Era Teknologi Digital*, ed. Clara Mitak, 1st ed. (Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2022). [↑](#footnote-ref-37)
38. Yusma Wulandari, “Analisis Faktor Artificial Intelligence (AI) Terhadap Financial Reporting Pada Perusahaan Yang Terdaftar Di Jakarta Islamic Index (JII),” *IAIN Parepare* (2024), https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/7309/1/2020203862202013.pdf. [↑](#footnote-ref-38)
39. Bernard Marr and Matt Ward, *Artificial Intelligence In Practice*, ed. Paulina Dewanti, 2nd ed. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Kompas Gramedia Building, 2023). [↑](#footnote-ref-39)
40. Ming Hui Huang and Roland T. Rust, “Artificial Intelligence in Service,” *Journal of Service Research* 21, no. 2 (2018): 155–72, https://doi.org/10.1177/1094670517752459. [↑](#footnote-ref-40)
41. Hasibuan et al., “Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) Dalam Industri Kreatif Bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang.” [↑](#footnote-ref-41)
42. Alya Nur Fadilla, Putri Munadiyah Ramadhani, and Handriyotopo Handriyotopo, “Problematika Penggunaan AI (Artificial Intellegence) Di Bidang Ilustrasi : AI VS Artist,” *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication* 4, no. 1 (2023): 129–36, https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.4741. [↑](#footnote-ref-42)
43. Jurnal Demokrasi, “The Phenomenon of Artificial Intelligence (AI) Dependence in an Islamic Perspective on Adolescents” 2, no. 4 (2024): 155–64. [↑](#footnote-ref-43)
44. NU online, “Al-Quran,” nuonline, n.d., https://quran.nu.or.id/. [↑](#footnote-ref-44)
45. Iskhak, Akmir, and Nurfadillah Syam, “Langit Dan Bumi Perspektif Al-Quran Dan Sains (Studi Komparatif Tafsir Al-Qurthubi, Tafsir Abdurrahman As-Sa’di, Dan Sains Modern)” 5 (2022): 21–40, https://doi.org/10.5281/zenodo.5076711. [↑](#footnote-ref-45)
46. Sarah Dina and Irhas Sabililhaq, “Artificial Intelligence (AI) and The Principle of Moral Responsibility: How Does It Impact Islamic Education in Indonesia? Corresponding Author,” *Science and Education* 3 (2024): 893–903. [↑](#footnote-ref-46)
47. Saihu Made, “Al-Qur’an and the Need for Islamic Education To Artificial Intelligence,” Mumtaz: Jurnal Studi Al-Qur’an Dan Keislaman 6, no. 1 (2021): 18–31. [↑](#footnote-ref-47)
48. Moh Zarkani et al., “Actualization of the Use of Artificial Intelligence ( AI ) in Developing Islamic Education in the Era of Society 5 . 0” 6, no. 1 (2024): 57–71, https://doi.org/10.15575/kp.v6i1. [↑](#footnote-ref-48)
49. Mohamad Anwar Thalib, “Akuntansi Pendapatan Jasa Berbasis Nilai Mohe;Hea Dan Huyula,” *Accounting Profession Journal* 4, no. 2 (2022): 81–96, https://doi.org/10.35593/apaji.v4i2.44. [↑](#footnote-ref-49)
50. Alpiana, Rahmanto, and Yasin, “Permodelan Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Jasa.” Vol.1, no 2, 71-85. [↑](#footnote-ref-50)
51. Hidayat, A., & Rahman, M. (2021). *Analisis Pendapatan Jasa di Sektor Ekonomi Kreatif*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 15(2), 125-135. [↑](#footnote-ref-51)
52. Popi Puspita, Dedi Lesmana, and Den Syahrudin Labo, “Analisis Pendapatan Jasa Angkutan Batubara Di Distrik Air Napal Coal Transportation Service Revenue Analysis In Air Napal District,” *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi Keuangan Bisnis Digital* 1, no. 2 (2022): 131–38. [↑](#footnote-ref-52)
53. Ilustrasee, “Survey Harga Ilustrasi,” ilustrasee, 2021, https://www.ilustrasee.com/resource-merch-blog/survey-harga-2021. [↑](#footnote-ref-53)
54. Fitrianingsi R. Engo, “Pengaruh Modal Usaha Terhadap Pendapatan Pedagang Kaki Lima Di Jalan Trans Sulawesi Kecamatan Amurang” (IAIN Manado, 2022). [↑](#footnote-ref-54)
55. Majelis Ulama Indonesia. (2000). Fatwa No. 04/DSN-MUI/IV/2000 tentang Jasa. [↑](#footnote-ref-55)
56. Kementrian Agama, “Al-Qur’an Kemenag Terjemahan,” Quran Kemenag, accessed March 18, 2025, https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/26?from=1&to=227. [↑](#footnote-ref-56)
57. M Imam Muslim Nasution et al., “Konsep Bisnis Kaum Madyan Dalam Al-Qur’an: Telaah Tafsir as-Sa’di” 7, no. 1 (2024). [↑](#footnote-ref-57)
58. Agama, “Al-Qur’an Kemenag Terjemahan.” [↑](#footnote-ref-58)
59. “Tafsir Surat An-Nahl: 90.,” Learn Quran Tafsir Blog, diakses pada 18, Maret 2025, https://tafsir.learn-quran.co/id/surat-16-an-nahl/ayat-90. [↑](#footnote-ref-59)
60. Agama, “Al-Qur’an Kemenag Terjemahan.” [↑](#footnote-ref-60)
61. Rizky Maudy Anggaraini, Siti Latifah, and Syarifuddin, “Etika Bisnis Islam Dalam Pemikiran Yusuf Al Qardhawi,” *Masharif Al-Syariah:Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 9, no. 4 (2022): 2908–16, https://journal.um-surabaya.ac.id/Mas/article/view/23753. [↑](#footnote-ref-61)
62. Agama, “Al-Qur’an Kemenag Terjemahan.” [↑](#footnote-ref-62)
63. Faricha Lita Nabbila and Ahmad Syakur, “Prespektif Ayat Al-Qur’an Dalam Etika Bisnis Islam Kontemporer,” *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi* 3, no. 2 (2023): 199–206, https://doi.org/10.55606/jebaku.v3i2.1940. [↑](#footnote-ref-63)
64. Muslim, “Jual Beli Mabrur (Fikih Perdagangan).” [↑](#footnote-ref-64)
65. Salman, “Bolehkan Menjual Barang Yang Tidak Dimiliki.” [↑](#footnote-ref-65)
66. Putra, R., & Sari, D. (2022). *Dampak Kecerdasan Buatan Terhadap Pendapatan Jasa di Era Digital.* Jurnal Teknologi dan Manajemen, 10(1), 45-60. [↑](#footnote-ref-66)
67. Wiboso, S., & Lestari, R. (2021*). Investasi Teknologi dan Pertumbuhan Ekonomi:Studi Kasus di Indonesia*. Jurnal Ekonomi dan Pembangunan, 19(3), 201-215. [↑](#footnote-ref-67)
68. Jana Anderson and Lee Rainie, “Artificial Intelligence and the Future of Humans,” Pew Research Center, 2018, https://pewrsr.ch/2FUbtzy. [↑](#footnote-ref-68)
69. Anderson and Rainie. [↑](#footnote-ref-69)
70. W. Farisakta, B. T., Narulita, E. T., & Indira, “Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter ‘Naga Bonbon’ Sebagai Masko Studio Bonbin,” *AMarasi Desain Komunikasi Visual* 10, no. 1 (2022): 1–52, https://doi.org/https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02. [↑](#footnote-ref-70)
71. Ayu Tria, “Tinjauan Karya Ilustrasi,” *Journal GEEJ* 7, no. 2 (2020): 6–26, http://repository.stsrdvisi.ac.id/425/3/BAB II\_Ayu Tria 11181020\_Tinjauan 5 Karya Ilustrasi.pdf. [↑](#footnote-ref-71)
72. Joneta Witabora, “Peran Dan Perkembangan Ilustrasi,” *Humaniora* 3, no. 2 (October 31, 2012): 659, https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410. [↑](#footnote-ref-72)
73. Fransisca Retno Setyowati Rahardjo and Cennywati Cennywati, “Peta Urban Ilustrator Di Jakarta,” ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual 10, no. 1 (2018): 37–47, https://doi.org/10.31937/ultimart.v10i1.761. [↑](#footnote-ref-73)
74. Telkom University, “Mengenal Profesi Ilustrator: Definisi Dan Skill Wajib,” Telkom University, 2021, https://smb.telkomuniversity.ac.id/cerita-telutizen/mengenal-profesi-ilustrator-adalah-prospek-pekerjaan-skill-yang-harus-dimiliki/. [↑](#footnote-ref-74)
75. Rifka Amalia, “Mengenal Tugas Ilustrator Dan Desainer Grafis,” Gamelab, 2023, https://www.gamelab.id/news/2733-mengenal-tugas-ilustrator-dan-desainer-grafis. [↑](#footnote-ref-75)
76. Natasya Primatyassari, “Ilustrator Adalah: Definisi, Peran, Skill Set, Dan Proyeksi Karier,” Ekrut (Jakarta Selatan, 2022), https://www.ekrut.com/media/ilustrator-adalah. [↑](#footnote-ref-76)
77. Sugiyono. [↑](#footnote-ref-77)
78. Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung, Jawa Barat: ALFABETA, 2004). [↑](#footnote-ref-78)