

WHOSE HANDS, WHOSE POWER?

**Ekonomi Politik *Generative AI* Dalam
Industri Kreatif Indonesia**





Authors:

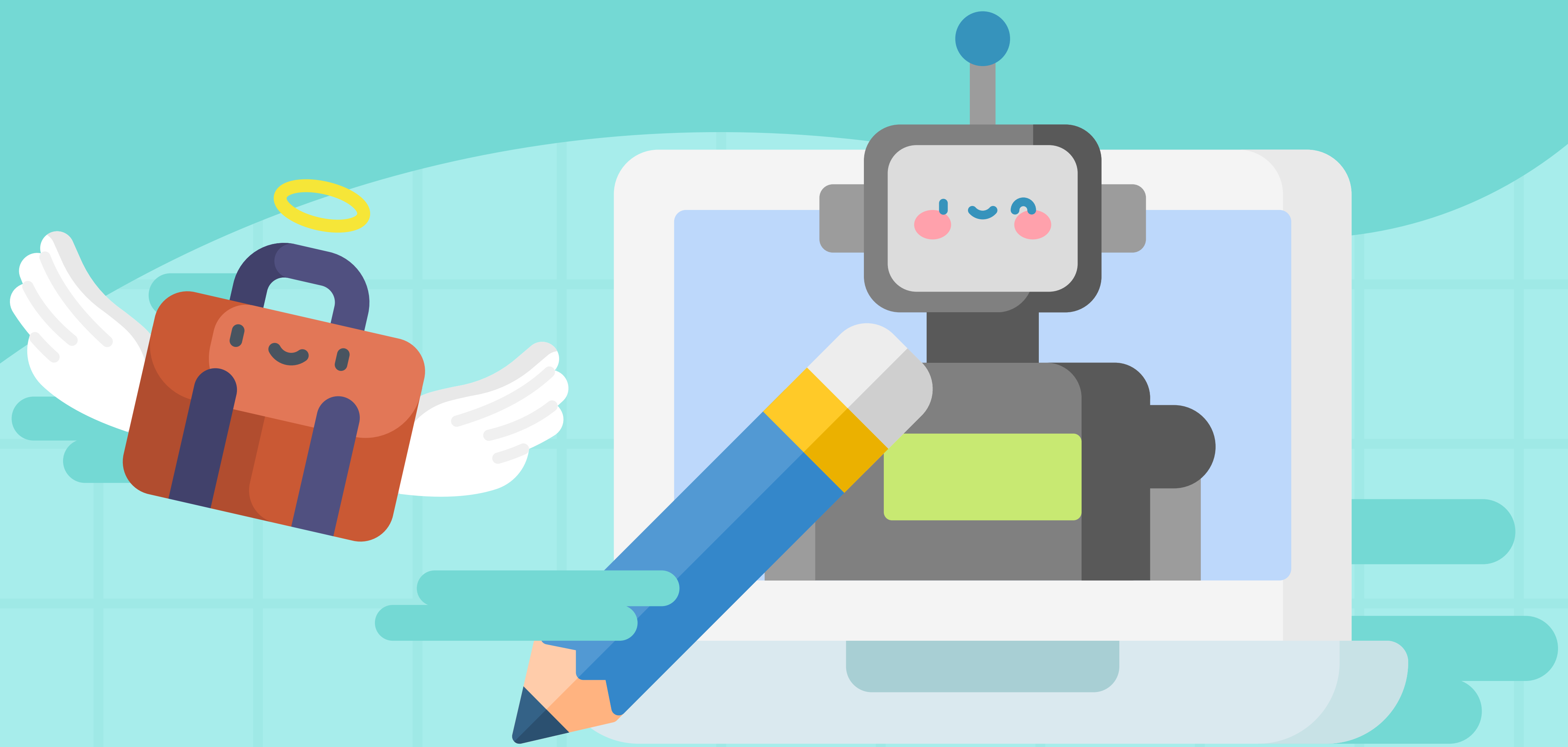
Azzallea Ega Riesta Christsanda
Laras Ayu Nafia Zakia

Editor:

Achmed Faiz Yudha Siregar

Designer & Layouter:

Anindya Rizky Ramadhani



➔ PENDAHULUAN

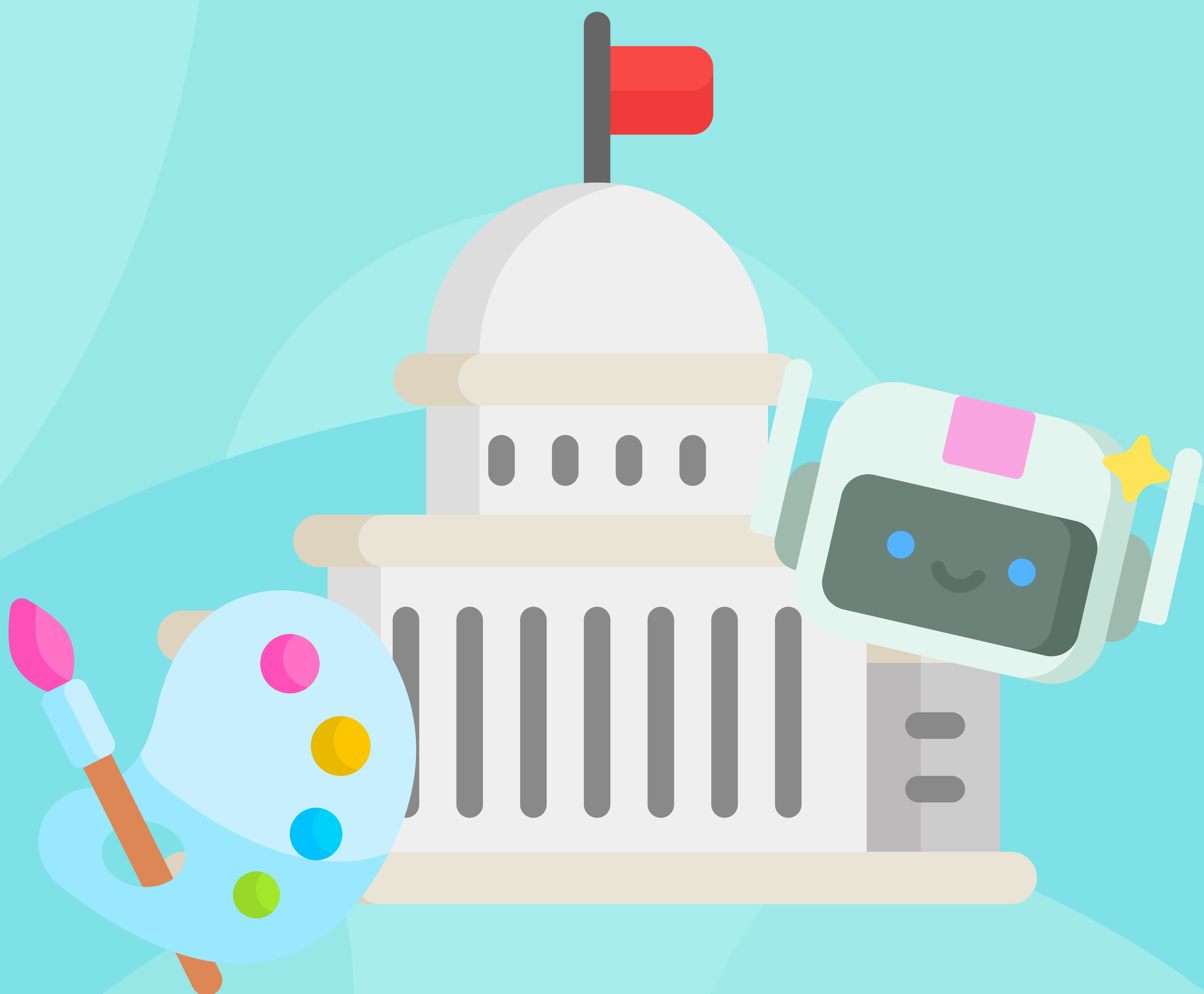
Generative AI telah menjadi salah satu perkembangan teknologi yang paling banyak diperdebatkan dalam beberapa tahun terakhir, terutama karena implikasinya terhadap lapangan kerja. Sebagian akademisi berpendapat bahwa *Generative AI* mengancam untuk menggantikan semakin banyak pekerjaan kreatif (Marella et al., 2025), sementara yang lain berpendapat bahwa perubahan teknologi secara historis telah menggeser sebagian bentuk pekerjaan sekaligus menciptakan peluang baru (Acemoglu & Restrepo, 2018). Meskipun kedua pandangan ini bertolak belakang, keduanya sama-sama memperlakukan AI sebagai sumber utama ketidakamanan pekerja. Di Indonesia secara khusus, sebuah survei tahun 2025 menemukan bahwa 61% masyarakat sudah menganggap sektor kreatif, seni, dan hiburan sebagai yang paling berisiko terkena dampak AI, dengan profesional film dan media dipandang sebagai yang paling terdampak (Kumparan, 2025).

Namun, penelitian mengenai tenaga kerja kreatif menunjukkan bahwa ketidakamanan kerja telah ada jauh sebelum *Generative AI* muncul. Morgan et al. (2013) menunjukkan bahwa pekerja kreatif muda di Western Sydney telah menerima pekerjaan yang tidak stabil sebagai hal yang lumrah dalam karier kreatif, sebuah kondisi yang terkait dengan konsep *flexploitation* dari Bourdieu (1998), yaitu ketika pekerja dituntut untuk tetap fleksibel dan menerima kondisi kerja yang tidak aman. Dalam konteks ini, Bourdieu (1998) berargumen bahwa ketidakamanan kerja merupakan salah satu bentuk dominasi. Ketika pekerja takut kehilangan pekerjaannya, mereka cenderung tidak akan melawan kondisi kerja yang buruk atau bertindak secara kolektif. Akibatnya, prekariat menjadi bagian normal dari kehidupan kerja, bukan lagi dipandang sebagai masalah pribadi.

Pola-pola ini juga tercermin dalam industri kreatif Indonesia. Berdasarkan wawancara dengan enam belas pekerja kreatif di Jakarta, Bandung, dan Surabaya, Izzati et al. (2021) menemukan bahwa kontrak kerja tidak tetap, kerja lembur tanpa bayaran, dan perlindungan sosial yang terbatas telah menjadi ciri melekat dari pekerjaan kreatif bahkan sebelum AI memasuki proses produksi sehari-hari. Kerangka berbasis tugas (*task-based framework*) dari Acemoglu dan Restrepo (2018) membantu menjelaskan proses ini di mana otomatisasi menggantikan tugas-tugas yang sebelumnya dikerjakan oleh pekerja, sementara tugas baru atau peningkatan produktivitas jarang mampu mengimbangi hilangnya lapangan kerja tersebut. Acemoglu dan Restrepo menyebut teknologi semacam ini sebagai teknologi "so-so": cukup baik untuk menggantikan pekerja, tetapi tidak menciptakan cukup permintaan baru di tempat lain. *Generative AI* sering kali sesuai dengan deskripsi ini, menggantikan tugas kreatif rutin, terutama di tempat pekerja memiliki daya tawar yang terbatas (Brynjolfsson et al., 2023). Secara global, hampir 30% tugas di industri kreatif (termasuk animasi) dinilai sangat mungkin diotomatisasi, dan lebih dari 40% posisi animasi tingkat pemula kini mensyaratkan kemampuan AI (Bouchrika, 2026).

Untuk menjawab kesenjangan tersebut, studi ini mengajukan pertanyaan: bagaimana *Generative AI* mendistribusikan ulang nilai dalam industri kreatif Indonesia, dan apa artinya bagi daya tawar animator? Untuk menjawab pertanyaan ini, kajian ini menggunakan dua konsep dari *Power Resources Theory* (Silver, 2003; Izzati et al., 2021): kekuatan struktural (*structural power*), yaitu daya tawar yang dimiliki pekerja karena peran mereka dalam proses produksi, dan kekuatan asosiasional (*associational power*), yaitu kemampuan mereka untuk berorganisasi melalui serikat atau organisasi profesi. Kerangka ini menunjukkan baik apakah pekerja kehilangan daya tawar maupun di titik mana mereka kehilangannya. Beberapa kasus menunjukkan melemahnya kekuatan struktural seiring AI menggantikan tugas yang sebelumnya dikerjakan oleh animator. Kasus lain menunjukkan lemahnya kekuatan asosiasional karena pekerja kreatif tidak memiliki organisasi yang dapat mengubah kritik publik menjadi aksi kolektif. Dari sudut pandang ini, prekariat tidak hanya menyangkut pekerjaan yang tidak aman, tetapi juga keseimbangan kekuasaan antara pekerja, perusahaan, dan teknologi.

Adopsi *Generative AI* juga menyoroti sisi lain dari kerja digital, yaitu moderasi konten, anotasi data, dan pekerjaan *crowdsourcing* yang dilakukan dengan upah rendah dan perlindungan terbatas (Izzati et al., 2021; Díaz et al., 2022). Alih-alih menciptakan bentuk pekerjaan baru, *Generative AI* justru bergantung pada kerja tersembunyi ini, yang menunjukkan bahwa sebagian besar nilainya dibangun di atas kerja yang sering kali tidak terlihat. *Power Resources Theory* juga menjelaskan bagaimana daya tawar pekerja berubah, tetapi tidak menjelaskan bagaimana nilai yang diciptakan AI didistribusikan. Acemoglu dan Restrepo (2018) berargumen bahwa otomatisasi mengurangi porsi pendapatan tenaga kerja, tidak sekadar menggantikan pekerjaan, yang menunjukkan bahwa seiring adopsi *Generative AI* dalam produksi kreatif, nilai dapat berpindah dari pekerja ke klien, platform, agensi kreatif, dan negara. Masih sedikit penelitian yang mengkaji daya tawar dan distribusi nilai secara bersamaan, dan studi ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut melalui kasus-kasus adopsi AI dalam iklan komersial, pengadaan negara, kampanye politik, dan kerja data tersembunyi di balik sistem-sistem tersebut.



TEMUAN DAN PEMBAHASAN



➔ Adopsi AI dan Tergesernya Tenaga Kerja

Setiap kasus di bawah ini dikaji melalui pertanyaan ekonomi politik: siapa yang meraih nilai yang diciptakan oleh *Generative AI*, dan siapa yang kehilangan kekuatan untuk menegosiasikannya. Sebelum AI, daya tawar animator bergantung pada keterampilan khusus dalam sistem *flexploitation* yang sudah rentan (Morgan et al., 2013). Berdasarkan fakta bahwa *Generative AI* lebih banyak menggantikan ketimbang mendukung berbagai tugas kreatif, keunggulan tersebut kian melemah dari hari ke hari. Seniman digital lokal semakin sering mendapati karya mereka direplikasi, sementara peran mereka bergeser dari produsen kreatif menjadi pengawas berupah rendah atas konten hasil AI. Dari perspektif *Power Resources Theory*, hal ini mencerminkan hilangnya kekuatan struktural karena pekerjaan itu sendiri sedang menghilang.

Dinamika ini terlihat dalam iklan yang diproduksi oleh perusahaan seperti KFC dan Indomie menggunakan *Generative AI*. Begitu publik menyadari bahwa kampanye tersebut tidak melibatkan animator, aktor, dan editor manusia, kritik publik pun bermunculan. Kerangka berbasis tugas dari Acemoglu dan Restrepo (2018) menyebut ini sebagai "teknologi so-so": AI mampu menggantikan tugas kreatif yang ada, tetapi tidak menciptakan cukup pekerjaan baru untuk mengimbangi kerugian tersebut. Akibatnya, merek-merek berhasil menekan biaya produksi (Chui et al., 2023), sementara pendapatan yang sebelumnya diterima oleh animator, aktor, editor, bahkan agensi kreatif, kini beralih ke pihak lain.



Iklan KFC.
Sumber: @qxr-_xxx di TikTok (2025).



Iklan Indomie
Sumber: Suara.com / Suaradotcom (2023).

Komentar Para Warganet

apa susahnya anjir tinggal syuting 🤔
2025-4-10 Reply 🇮🇩 6,101 💬
— View 27 replies ▾

walau ai tapi menyentuh 🌹
2025-11-16 Reply 1 💬

Menyentuh apaan.. ga ada feelnya ky robot gt 😂😂
6-1 Reply 5 💬

ini realistis bgt si, baru 2th pengembangannya ud sepesat ini apalgi 5-6 th kedepan, jd ga sebayang
2025-5-27 Reply 12 💬
— View 2 replies ▾

baru awal aja Udah begini..apalagi nanti nih setelah ada perkembangan²..apa ga makin banyak orang nganggur tuh 🤔
2025-5-27 Reply 324 💬
— View 16 replies ▾

Warganet mempertanyakan mengapa talenta asli tidak dilibatkan, sembari mengkhawatirkan AI yang akan semakin menggantikan pekerjaan manusia di masa depan.

Sumber: Kolom komentar @qxr-_xxx di TikTok (2025).

Selain korporasi komersial, lembaga negara juga turut mengadopsi *Generative AI*. Pada 1 Juni 2026, Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) menggunakan *Generative AI* untuk mendesain visual Garuda Pancasila pada unggahan Hari Lahir Pancasila di akun Instagram-nya (@brin_indonesia), tetapi gambar tersebut mengandung kesalahan yang memicu kritik publik dan dinilai melanggar Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 (Media Indonesia, 2026). BRIN kemudian menghapus unggahan tersebut, mengeluarkan koreksi, dan meminta maaf. Kasus ini menunjukkan negara bertindak sekaligus sebagai klien dan pengadopsi AI: dengan menggantikan pekerjaan yang seharusnya dilakukan oleh seorang desainer, BRIN menekan biaya produksi, sementara konsekuensi reputasinya ditanggung oleh lembaga tersebut maupun pekerja kreatif. Dari perspektif *Power Resources Theory*, fakta bahwa respons yang muncul hanya berupa kritik di media sosial, tanpa adanya saluran formal bagi desainer untuk menggugat keputusan tersebut, menunjukkan bahwa kekuatan asosiasional di sektor kreatif tetap lemah, sekalipun pekerja terus kehilangan kekuatan struktural. Dalam kasus ini, kritik publik muncul dari kerumunan daring yang anonim dan tersebar, bukan dari pemangku kepentingan yang jelas identitasnya, yang oleh Karunakaran et al. (2022) disebut sebagai *crowd-based accountability*. Akun Instagram resmi BRIN merespons dengan permintaan maaf dan mengoreksi unggahannya, tetapi tidak ada perubahan pada posisi tawar animator.



Unggahan BRIN sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) dikritik habis-habisan oleh warganet karena kesalahan tersebut.
Sumber: Media Indonesia (2026).

Respons Publik

  ***

Pastinya brint melakukan publikasi setelah melalui disposisi dan rekomendasi mulai dari low s.d top manager, artinya sudah melalui saringan, karena ini skala nasional dan dunia, sebaiknya lakukan pemeriksaan internal atas hal tsb. Bila meremehkan hal tsb akan ada potensi kesalahan yg lebih besar dan masif dilakukan oknum brint

1 Bulan yang lalu  0  [Balas](#)

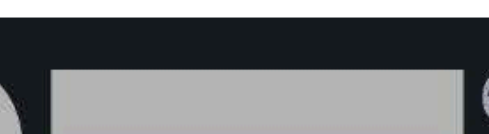
Warganet menuntut adanya pemeriksaan internal.
Sumber: Kolom komentar berita CNN Indonesia (2026).

  6w

Badan riset nasional, tapi postingan gak riset dulu 😂

[Reply](#)  2,814

[View 12 more replies](#)

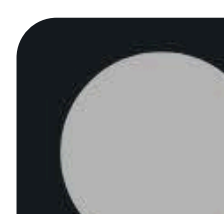
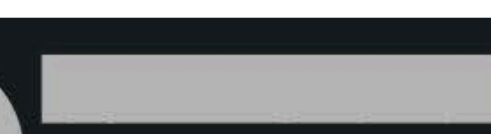
  6w

Ayo adik-adik belajar lagi tentang lambang negara dan tugas serta tupoksinya biar gak malu2in 😂🤪

[Reply](#)  308

[View 2 more replies](#)

Warganet membanjiri unggahan revisi Instagram BRIN dengan komentar-komentar sarkastis.
Sumber: Kolom komentar unggahan Instagram @brin_indonesia (2026).

  6w

Badan Riset tp pakia AI, salah lagi bikin gambarnya mana risetnyaa kok angger posting ae 😂 negoro gaji wong2 ngene iki

[Reply](#) [See translation](#)  17

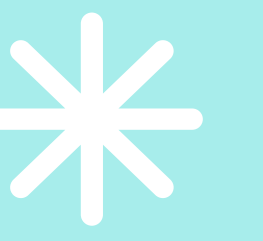
  4w

Ada undang2 nya ini negara hukum harus dihukum sesuai undang2 dipenjara 1 tahun / denda minimal 100.000.000 bukan hanya dengan kata maaf gampang amat!

[Reply](#) 

Warganet mengkritik penggunaan AI yang ceroboh dan menuntut sanksi.
Sumber: Kolom komentar unggahan Instagram @brin_indonesia (2026).

MENINGKATNYA KECEMASAN PUBLIK TERHADAP KREATOR LOKAL

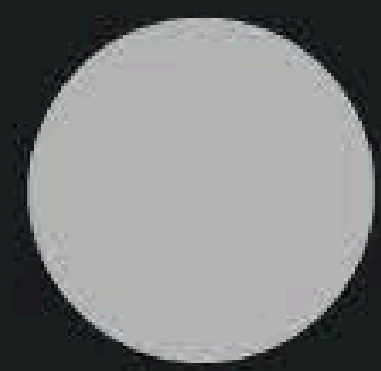


Pada 17 Februari 2025, akun Instagram Menteri Komunikasi dan Digital (Komdigi), Meutya Hafid, mengunggah video kampanye hasil AI untuk program Makan Bergizi Gratis (MBG) (Tempo, 2025). Video tersebut menuai kritik publik karena menggunakan *Generative AI* alih-alih menggandeng animator lokal, dengan penonton juga menyoroti kesalahan seperti gerakan karakter yang tidak wajar dan sulih suara hasil AI. Kreator lokal berargumen bahwa Indonesia sudah memiliki banyak animator berbakat dan mempertanyakan mengapa lembaga publik memilih AI ketimbang tenaga kreatif lokal (Suara.com, 2025). Dari kacamata *Power Resources Theory*, kasus ini sekali lagi menunjukkan negara bertindak lebih sebagai pelaku pasar ketimbang regulator. Dengan memproduksi materi kampanye secara internal menggunakan *Generative AI* alih-alih mempekerjakan animator lokal, negara mengalihkan belanja publik dari pekerja kreatif yang seharusnya justru didukungnya. Sama seperti kasus BRIN, animator tidak memiliki badan profesi atau saluran formal untuk menggugat keputusan tersebut, sehingga kritik di media sosial menjadi satu-satunya bentuk respons. Perilaku ini mencerminkan pergeseran yang lebih luas dalam cara pemerintah mengelola layanan publik dengan mengadopsi praktik yang lebih lazim dikaitkan dengan sektor swasta (Hood, 1991). Dalam kasus ini, Komdigi memperlakukan animasi sebagai sekadar tugas yang harus diselesaikan, bukan sebagai pasar tenaga kerja domestik yang perlu didukung.



Video kampanye hasil AI untuk program MBG.
Sumber: Salah satu akun figur publik (2025).

Respons Publik



75w

semengHEMAT ANGGARAN itukah sampai tidak bisa menghire animator?



538

Warganet mempertanyakan anggaran untuk mempekerjakan animator lokal.
Sumber: Kolom komentar unggahan Instagram @meutya_hafid (2025).



75w

sekelas mentri/kementrian aja product campaignnya pake AI, jangan berharap industri animasi/kreatif bisa maju. Pemerintah/Kementrian aja gak mendukung 😂



2,182



75w

pekerja kreatif udah gausah berharap banyak di era pemerintahan ini. menteri digitalnya aja pake AI begini



1,046

Warganet menyampaikan kecemasan atas masa depan animator.
Sumber: Kolom komentar unggahan Instagram @meutya_hafid (2025).

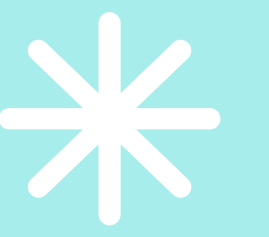
Selain itu, kekhawatiran publik juga muncul selama pemilihan presiden Indonesia 2024, ketika kampanye Prabowo–Gibran kerap menggunakan video hasil AI. Menurut Nurhasanah et al. (2025), penggambaran para kandidat sebagai anak-anak animasi memunculkan persoalan etika dan mencerminkan bagaimana AI semakin banyak digunakan dalam kampanye politik. Studi tersebut juga berargumen bahwa adopsi AI yang lebih luas dapat mengurangi permintaan terhadap pekerja kreatif, termasuk animator lokal. Kasus-kasus ini menunjukkan bahwa perdebatan seputar *Generative AI* tidak hanya menyangkut lapangan kerja, karena aktor politik dan komersial semakin memperlakukan animasi sebagai sekadar tugas yang dapat digantikan oleh AI, sehingga mengurangi daya tawar animator.



Sumber: Akun TikTok ICW/ @icw.antikorupsi (2026).



AI SEBAGAI PENCURIAN GAYA



Animator juga melaporkan bahwa semakin banyak peran yang terancam, dengan Dieky dari Dipadira Studios menyebut bahwa pekerjaan produksi, manajemen, dan animasi kian terdampak (CNBC Indonesia, 2026). Seniman juga telah menggalang perlawanan terhadap bentuk eksploitasi lain, di mana Goetze (2024) berargumen bahwa model generatif dilatih menggunakan jutaan karya seni yang diambil tanpa izin atau kompensasi, memperlakukan kerja kreatif sebagai bahan mentah, bukan karya yang dilindungi hak cipta. Hal ini beriringan dengan bentuk kerja digital tak kasatmata yang telah disinggung sebelumnya (Izzati et al., 2021)—anotasi data, pelabelan, dan moderasi konten—yang menjadi proses penyempurnaan platform-platform tersebut. Kedua bentuk kerja ini sama-sama menciptakan nilai yang membuat *Generative AI* dapat digunakan, namun keduanya tetap tidak dibayar dan sebagian besar luput dari perhatian publik yang kemudian menikmati hasilnya.

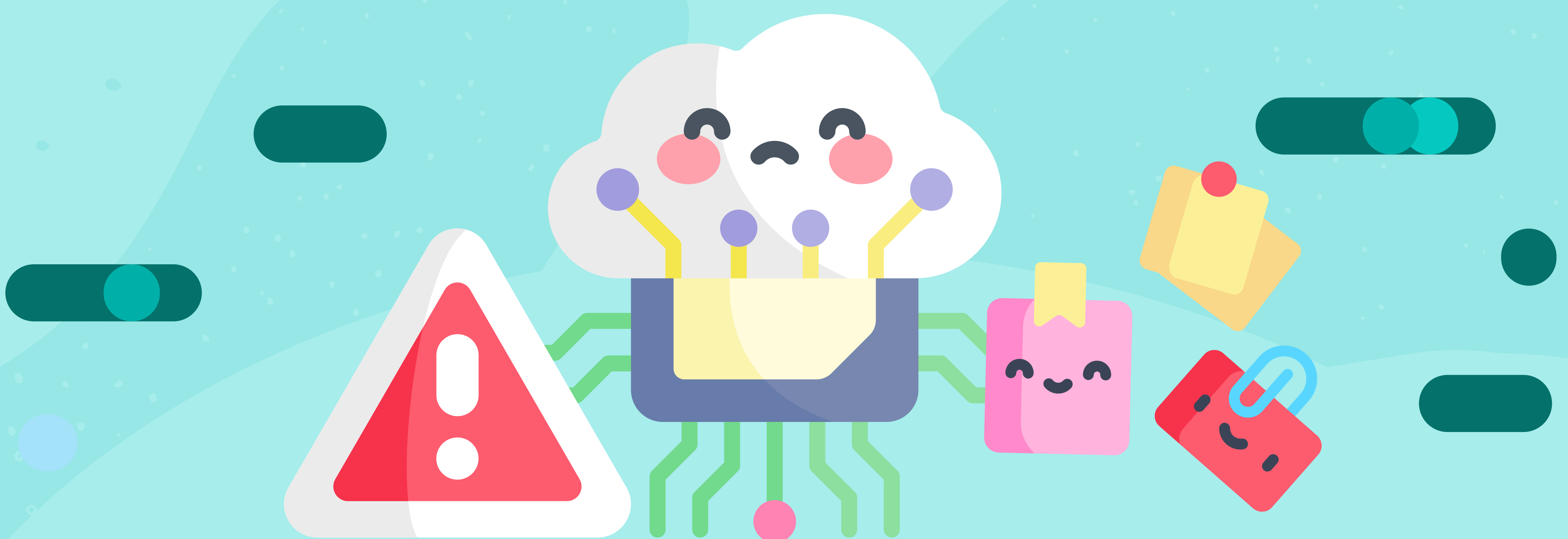
Hal ini juga memunculkan persoalan hukum: dapatkah seniman menuntut kompensasi apabila karya mereka digunakan untuk melatih *Generative AI* tanpa persetujuan mereka? Undang-Undang Hak Cipta Indonesia (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014) melindungi karya yang diciptakan oleh manusia, tetapi belum secara jelas mengatur konten hasil AI maupun penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan AI (Setiawan, Fuad dan Suartini, 2026). Revisi atas undang-undang tersebut, yang telah disetujui oleh Badan Legislasi DPR RI pada Maret 2026 dan dibuka untuk konsultasi publik pada Mei 2026, akan mengakui karya berbantuan AI dan meningkatkan transparansi royalti, tetapi belum juga disahkan (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2026). Akibatnya, hingga kini belum ada dasar hukum yang jelas bagi seniman untuk menuntut kompensasi ketika karya mereka digunakan untuk melatih *Generative AI*.



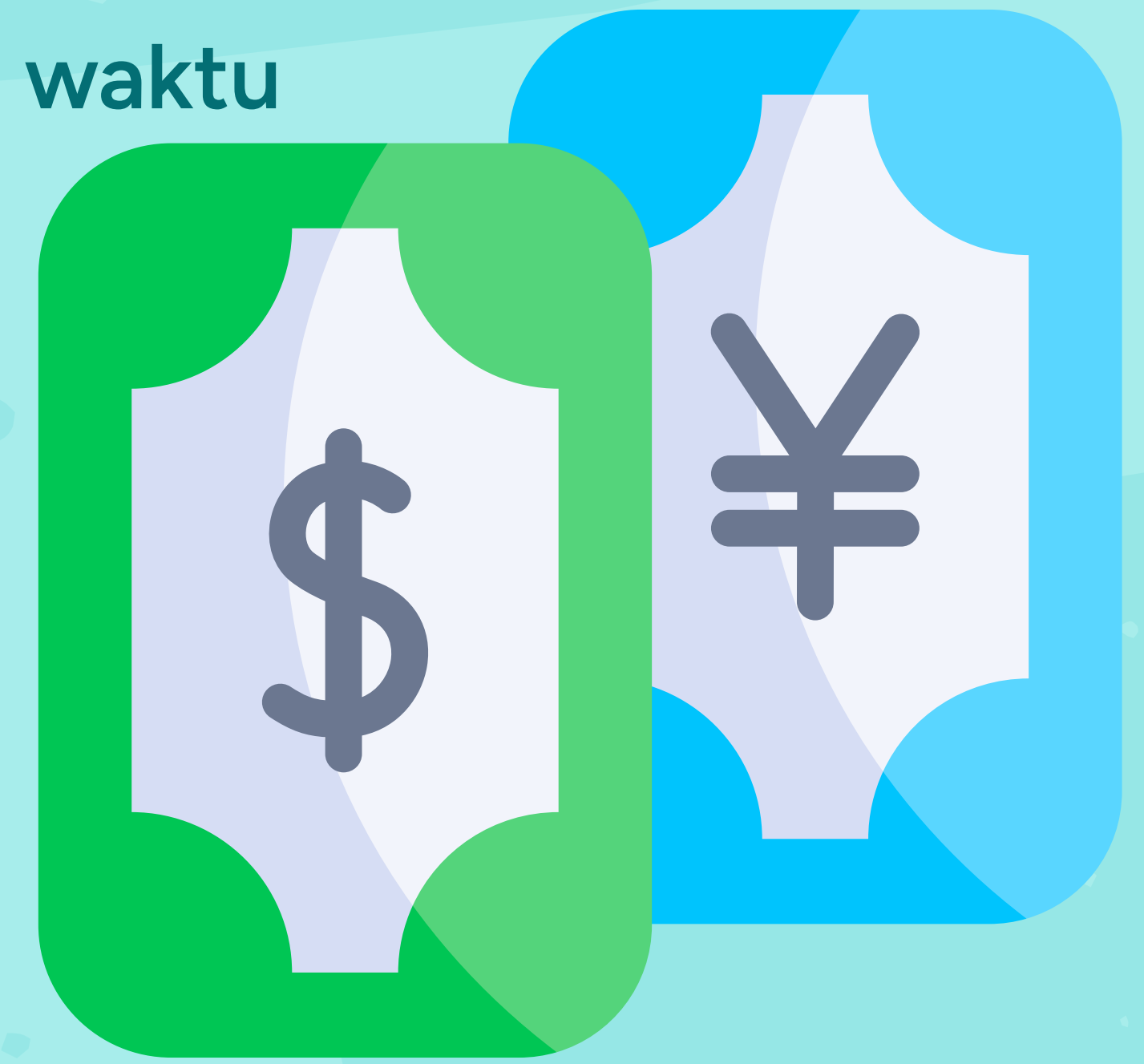
Indonesia belum memiliki regulasi yang jelas mengenai *Generative AI*, sehingga negara ini masih berada dalam wilayah abu-abu regulasi, sementara pemerintah terus menyusun kebijakan yang ditujukan untuk melindungi pekerja serta mendukung seniman dan animator (BRIN, 2025). Akibatnya, manfaat AI terdistribusi tanpa aturan yang jelas. Hal ini mencerminkan argumen Acemoglu dan Restrepo (2018) bahwa perubahan teknologi memunculkan pertanyaan tentang siapa yang meraih nilai yang diciptakannya. Dalam praktiknya, klien dan lembaga sering kali menikmati biaya yang lebih rendah, sementara animator menanggung daya tawar yang lebih lemah. Negara pun belum menentukan bagaimana manfaat ini seharusnya dibagi. Di sisi lain, UNESCO memperkirakan bahwa konten hasil AI dapat mengurangi pendapatan kreator musik hingga 24% dan pekerja audiovisual hingga 21%, sementara respons kebijakan belum mampu mengimbangnya (UN News, 2026).

→ Kasus Perbandingan Global: Tata Kelola AI, Dampak terhadap Tenaga Kerja, dan Respons Pekerja

Korea Selatan menghadirkan kasus yang kontras, di mana **Framework Act on the Development of Artificial Intelligence and Establishment of a Foundation for Trustworthiness (AI Basic Act)** yang mulai berlaku pada 22 Januari 2026. Undang-undang ini mewajibkan penyedia *Generative AI* untuk memberi label pada konten yang sulit dibedakan dari karya buatan manusia, menggunakan penanda yang terlihat atau metode yang dapat dibaca mesin seperti *watermark*. Undang-undang ini juga mewajibkan operator AI berdampak tinggi untuk memberi tahu pengguna terlebih dahulu (Future of Privacy Forum, 2025). Kementerian Sains dan TIK Korea Selatan dapat memeriksa catatan bisnis dan menerbitkan perintah korektif, dan telah mengisyaratkan bahwa operator, termasuk xAI, dapat didenda hingga KRW 30 juta karena gagal memberi label pada konten hasil AI (Stimson Center, 2026). Diterapkan pada kasus-kasus di Indonesia, kontras ini memberikan pelajaran penting karena adanya dasar hukum yang dapat ditegakkan. Berbeda dengan kritik yang diarahkan pada BRIN atau Komdigi, publik dan pekerja di Korea Selatan dapat merujuk pada kewajiban hukum yang menjadi tanggung jawab negara untuk ditegakkan. Hal ini memang belum menyelesaikan persoalan siapa yang meraih nilai yang dihasilkan AI, karena pelabelan hanya menyasar transparansi, bukan kompensasi. Meski demikian, hal ini menunjukkan bahwa lemahnya kekuatan asosiasional yang terlihat pada kasus-kasus di Indonesia juga mencerminkan tidak adanya landasan regulasi yang dapat diandalkan oleh pekerja kreatif.



Dinamika serupa terlihat dalam industri gim video di Tiongkok, di mana ilustrator lepas Amber Yu sebelumnya memperoleh antara 3.000 hingga 7.000 yuan (sekitar USD 430–1.000) untuk setiap poster promosi yang ia buat. Perusahaan gim yang dilengkapi generator gambar AI kini dapat membuat ilustrasi serupa hanya dalam hitungan detik, dan semakin sering hanya mempekerjakan ilustrator untuk revisi kecil dengan bayaran sekitar sepersepuluh dari tarif semula (Zhou, 2024; Dupré, 2023). Di salah satu studio di Chongqing, lima dari lima belas ilustrator karakter dirumahkan dalam waktu setahun, sementara staf yang tersisa memperkirakan bahwa kini dua orang dapat menyelesaikan pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan sepuluh orang (Zhou, 2024). Sama seperti kasus-kasus di Indonesia, pergeseran ini mencerminkan tergerusnya kekuatan struktural. Keterampilan ilustrator tetap berharga, namun posisi tawar mereka melemah begitu *Generative AI* mampu mendekati kualitas hasil kerja mereka dengan biaya yang jauh lebih murah.



Anime pendek Netflix Jepang berjudul *The Dog & the Boy* menggambarkan pola serupa, yang menggunakan *Generative AI* untuk menghasilkan gambar latar film tersebut. Netflix menyebut keputusan ini sebagai respons atas kelangkaan tenaga kerja di industri anime. Namun, animator dan kritikus berargumen bahwa penjelasan ini menutupi strategi penekanan biaya. Industri ini menghasilkan pendapatan sekitar USD 18,4 miliar pada 2021, namun animator in-between tingkat pemula dilaporkan hanya memperoleh sekitar USD 200 per bulan. Film ini juga hanya mencantumkan kredit gambar latar hasil AI sebagai "AI (+Human)" (Cole, 2024). Kasus ini menunjukkan bagaimana perusahaan dapat membingkai adopsi AI sebagai respons atas kelangkaan tenaga kerja, padahal motivasi utamanya adalah menekan biaya produksi. Pembungkaiian semacam ini mendukung argumen studi ini bahwa kendali atas narasi seputar adopsi AI itu sendiri merupakan bentuk kekuasaan atas pekerja kreatif.



The Dog and the Boy (Netflix, 2023).

Sumber: IMDb (2023).

Amerika Serikat merespons dengan cara yang berbeda, di mana aksi mogok Writers Guild of America (WGA) dan SAG-AFTRA pada 2023 sebagian dipicu oleh kekhawatiran bahwa studio dapat menggunakan AI yang dilatih dari karya-karya penulis sebelumnya untuk menghasilkan draf naskah, sehingga penulis hanya bertugas menyunting hasil AI (Kompas, 2023; CNN Indonesia, 2023). Berbeda dengan kasus-kasus di Indonesia, di mana animator tidak memiliki mekanisme formal untuk menggugat adopsi AI, WGA berhasil memperoleh perlindungan kontraktual yang membatasi penggunaan materi hasil AI dan melarang penggunaan karya penulis untuk melatih AI tanpa persetujuan. Jika dilihat dari sudut pandang Power Resources Theory, perbedaan utamanya terletak pada kekuatan asosiasional. Penulis yang terorganisasi dalam serikat mampu mengubah kekhawatiran bersama menjadi perjanjian perundingan kolektif, sementara pekerja kreatif Indonesia belum mampu melakukan hal serupa.



Aksi mogok besar-besaran di Hollywood oleh SAG-AFTRA yang mendukung WGA.

Sumber: The Week (2023).

➔ KESIMPULAN

Berbagai kasus ini menunjukkan bahwa animator Indonesia tidak sedang menghadapi persoalan yang berdiri sendiri-sendiri, melainkan menjadi bagian dari apa yang disebut Standing (2011) sebagai precariat, yaitu kelompok yang tidak memiliki pekerjaan stabil, representasi kolektif, maupun pendapatan yang dapat diprediksi. Wright (2016), di sisi lain, berargumen bahwa precariat belum menjadi kelas "bagi dirinya sendiri" karena anggotanya belum memiliki identitas atau organisasi politik yang sama. Temuan dalam studi ini mendukung argumen tersebut. Di sektor periklanan, pengadaan negara, maupun kampanye politik, animator dengan mudah digantikan, kurang terwakili, dan hanya mengandalkan tekanan publik informal, bukan perundingan yang terorganisasi.



Berbagai kasus ini juga menunjukkan bagaimana *Generative AI* mengubah pihak yang diuntungkan dari kerja kreatif. Baik penggunaannya adalah perusahaan, lembaga pemerintah, maupun kampanye politik, proses yang sama terus berulang: tugas yang dahulu dikerjakan oleh animator kini digantikan oleh alat *Generative AI*. Klien menghemat biaya, sementara animator kehilangan pekerjaan dan hanya memiliki sedikit ruang untuk bernegosiasi. Hal ini sejalan dengan kekhawatiran para seniman bahwa kecepatan AI dalam menghasilkan karya dapat menurunkan nilai ekonomi dari penciptaan karya seni (VOA Indonesia, 2023). Kerangka berbasis tugas membantu menjelaskan mengapa hal ini terjadi, sementara *Power Resources Theory* menjelaskan mengapa animator kesulitan untuk merespons. Tanpa serikat atau organisasi profesi, mereka terutama hanya mengandalkan media sosial untuk melawan. Kasus-kasus perbandingan menunjukkan bahwa dampak *Generative AI* bergantung pada teknologi, organisasi pekerja, dan regulasi pemerintah. Indonesia belum memiliki dua hal yang terakhir, sehingga pekerja kreatif memiliki daya tawar yang terbatas atas bagaimana manfaat AI dibagikan. Selama Indonesia belum memiliki aturan yang jelas mengenai penggunaan *Generative AI*, pergeseran ini akan terus berlanjut, menyisakan pertanyaan yang sama: di tangan siapa, dan kekuasaan siapa, yang akan membentuk masa depan tenaga kerja kreatif Indonesia?

- Acemoglu, D. and Restrepo, P. (2018) *Artificial intelligence, automation, and work* (NBER Working Paper No. 24196) [online]. National Bureau of Economic Research. Available at: <https://doi.org/10.3386/w24196> [Accessed: 12th of July 2026].
- Bouchrika, I. (2026) *2026 AI, automation, and the future of animation degree careers* [online]. Research.com. Available at: <https://research.com/advice/ai-automation-and-the-future-of-animation-degree-careers> [Accessed: 13th of July 2026].
- Bourdieu, P. (1998) *Acts of Resistance: Against the Tyranny of the Market*. Translated by R. Nice. New York: The New Press.
- BRIN – Badan Riset dan Inovasi Nasional (2025) *Kecerdasan artifisial: regulasi, peluang ekonomi, dan ancaman bagi pekerja* [online]. Available at: <https://brin.go.id/reviews/123404/kecerdasan-artifisial-regulasi-peluang-ekonomi-dan-ancaman-bagi-pekerja> [Accessed: 12th of July 2026].
- Brynjolfsson, E., Li, D. and Raymond, L.R. (2023) *Generative AI at work* (NBER Working Paper No. 31161) [online]. National Bureau of Economic Research. Available at: <https://doi.org/10.3386/w31161> [Accessed: 16th of July 2026].
- Chui, M., Hazan, E., Roberts, R., Singla, A., Smaje, K., Sukharevsky, A., Yee, L. and Zimmel, R. (2023) *The economic potential of generative AI: the next productivity frontier* [online]. McKinsey & Company. Available at: <https://www.mckinsey.com/capabilities/tech-and-ai/our-insights/the-economic-potential-of-generative-ai-the-next-productivity-frontier> [Accessed: 12th of July 2026].
- CNBC Indonesia (2026) *Animasi AI makin menjamur di Indonesia, animator terancam punah* [online]. Available at: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20260501201217-37-731617/animasi-ai-makin-menjamur-di-indonesia-animator-terancam-punah> [Accessed: 12th of July 2026].
- CNN Indonesia (2023) *Hal-hal penting soal aksi mogok penulis dan aktor Hollywood 2023* [online]. Available at: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230714172248-220-973625/hal-hal-penting-soal-aksi-mogok-penulis-dan-aktor-hollywood-2023> [Accessed: 21st of July 2026].
- Cole, S. (2024) 'Netflix made an anime using AI due to a 'Labor shortage,' and fans are pissed', *Vice* [online]. Available at: <https://www.vice.com/en/article/netflix-anime-dog-and-the-boy-ai-generated-art/> [Accessed: 21st of July 2026].
- Díaz, M., Kivlichan, I., Rosen, R., Baker, D., Amironesei, R., Prabhakaran, V. and Denton, E. (2022) 'CrowdWorkSheets: accounting for individual and collective identities underlying crowdsourced dataset annotation', *Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, pp. 2342–2351.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (2026) *Uji publik RUU Hak Cipta: AI dan royalti jadi fokus* [online]. Available at: <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/uji-publik-ruu-hak-cipta-ai-dan-royalti-jadi-fokus> [Accessed: 21st of July 2026].
- Dupré, M.H. (2023) 'AI is already putting videogame illustrators out of work in China', *Futurism*, 15 April [online]. Available at: <https://futurism.com/the-byte/ai-videogame-illustrators-work-china> [Accessed: 21st of July 2026].

Referensi

- Future of Privacy Forum (2025) *South Korea's new AI Framework Act: a balancing act between innovation and regulation* [online]. Available at: <https://fpf.org/blog/south-koreas-new-ai-framework-act-a-balancing-act-between-innovation-and-regulation/> [Accessed: 21st of July 2026].
- Goetze, T.S. (2024) 'AI art is theft: labour, extraction, and exploitation, or, on the dangers of stochastic Pollocks', *Proceedings of the 2024 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (FAccT '24)*, pp. 186–196. Available at: <https://doi.org/10.1145/3630106.3658898> [Accessed: 15th of July 2026].
- Hood, C. (1991) 'A public management for all seasons?', *Public Administration*, 69(1), pp. 3–19.
- Izzati, F.F., Larasati, R.S., Laksana, B.K.C., Apinino, R. and Azali, K. (2021) *Pekerja industri kreatif Indonesia: flexploitation, kerentanan, dan sulitnya berserikat*. Jakarta: SINDIKASI x FNV Mondiaal.
- Karunakaran, A., Orlikowski, W.J. and Scott, S.V. (2022) 'Crowd-based accountability: examining how social media commentary reconfigures organisational accountability', *Organization Science*, 33(1), pp. 170–193.
- Kompas (2023) *Huru-hara di Hollywood* [online]. Available at: <https://www.kompas.id/artikel/huru-hara-di-hollywood> [Accessed: 21st of July 2026].
- Kumparan (2025) *Indonesia AI report 2025* [online]. Available at: <https://blue.kumparan.com/document/kumparan-Indonesia-AI-Report-2025.pdf> [Accessed: 9th of July 2026].
- Marella, V.C., Erukude, S.T. and Veluru, S.R. (2025) 'The impact of artificial intelligence on traditional art forms: a disruption or enhancement?', *Indian Journal of Computer Science and Engineering*, 16(3), pp. 53–66.
- Media Indonesia (2026) *BRIN viral salah pakai lambang Garuda AI, netizen: 'Lembaga riset kok gak teliti?'* [online]. Available at: <https://mediaindonesia.com/humaniora/895837/brin-viral-salah-pakai-lambang-garuda-ai-netizen-lembaga-riset-kok-gak-teliti> [Accessed: 9th of July 2026].
- Morgan, G., Wood, J. and Nelligan, P. (2013) 'Beyond the vocational fragments: creative work, precarious labour and the idea of "flexploitation"', *The Economic and Labour Relations Review*, 24(3), pp. 397–415.
- Morrow, B. (2023) *The Hollywood actors strike, explained* [online]. Available at: <https://theweek.com/culture/1024976/sag-hollywood-actors-strike-explained> [Accessed: 21st of July 2026].
- Nurhasanah, W.A., Almaida, N.N., Anastasya, J., Munfi, S.A., Meilita, Y.M., Dewi, B.K., Aminiddin, H., Islami, F.N., Khaw, E.E. and Nahda, J.T. (2025) 'Penggunaan animasi artificial intelligence (AI) pada kampanye pemilihan presiden yang mengancam posisi animator dalam negeri', *Jurnal Angka*, 2(2), pp. 355–367.
- Setiawan, A., Fuad, F. and Suartini, S. (2026) 'Hak cipta atas karya kecerdasan buatan: perbandingan hukum Indonesia dan Uni Eropa', *Justice Voice*, 5(1), pp. 61–81.
- Silver, B.J. (2003) *Forces of labor: workers' movements and globalization since 1870*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Standing, G. (2011) *The precariat: the new dangerous class*. London: Bloomsbury Academic.
- Stimson Center (2026) *South Korea's AI Basic Act: seeking balance between industry innovation and social risk* [online]. Available at: <https://www.stimson.org/2026/south-koreas-ai-basic-act-seeking-balance-between-industry-innovation-and-social-risk/> [Accessed: 21st of July 2026].
- Suara.com (2023) *Indomie bikin iklan pakai AI tapi malah dihujat warganet, kenapa?* [video]. YouTube, 9 October. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=1seDwa5-muc> [Accessed: 9th of July 2026].
- Suara.com (2025) *Iklan MBG berbasis AI dari Komdigi menuai kritik, netizen: kenapa tak gandeng animator lokal?* [online]. Available at: <https://www.suara.com/tekno/2025/02/12/170224/iklan-mbg-berbasis-ai-dari-komdigi-menuai-kritik-netizen-kenapa-tak-gandeng-animator-lokal> [Accessed: 9th of July 2026].
- Tempo (2025) *Iklan MBG pakai AI menuai kritik, Komdigi: itu bagian dari kreativitas* [online]. Available at: <https://www.tempo.co/ekonomi/iklan-mbg-pakai-ai-menuai-kritik-komdigi-itu-bagian-dari-kreativitas-1208219> [Accessed: 9th of July 2026].
- The Dog & the Boy (Short 2023)* ★ 3.7 | Animation, short (2023) [online]. Available at: <https://www.imdb.com/title/tt26598914/> [Accessed: 21st of July 2026].
- UN News (2026) *Artists face steep income decline due to AI, UNESCO finds* [online]. Available at: <https://news.un.org/en/story/2026/02/1166989> [Accessed: 18th of July 2026].
- Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan.
- Wright, E.O. (2016) 'Is the precariat a class?', *Global Labour Journal*, 7(2). Available at: <https://doi.org/10.15173/glj.v7i2.2583> [Accessed: 10th of July 2026].
- Zhou, V. (2024) 'AI is already taking video game illustrators' jobs in China', *Rest of World*, 4 April [online]. Available at: <https://restofworld.org/2023/ai-china-video-game-layoffs-illustrators/> [Accessed: 21st of July 2026].



Center for Digital Society

Faculty of Social and Political Sciences
Universitas Gadjah Mada
Room BC 201-202, BC Building 2nd Floor,
Jalan Socio Yustisia 1
Bulaksumur, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Phone : (0274) 563362, Ext. 116

Email : cfds.fisipol@ugm.ac.id

Website : digitalsociety.id



facebook.com/cfds.ugm



[Center for Social Society \(CfDS\)](#)



[Cfds_ugm](#)



[@cfds_ugm](#)



[@cfds_ugm](#)



[CfDS UGM](#)