

Anime-Style Illustrator Adaptation in Penetrating the Virtual Art Market

Adaptasi Ilustrator Bergaya Anime Dalam Menembus Pasar Seni Virtual

Alsya Epi Elizabeth^{1*}, Thayaba Apta Cheda Prima², Tri Intan Novianti³, Septania Dwi Novanty⁴

^{1,2,3,4}*Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia*

***Corresponding author:** alsyaelizabeth@gmail.com

Article history

Received :

(03-10-2025)

Revised :

(16-11-2025)

Accepted :

(25-11-2025)

ABSTRACT

Illustrators often struggle with recognition and income stability in the competitive virtual market. This article examines how they adapt to popular trends, such as anime-style art, and the marketing strategies they employ to achieve financial success. The research utilizes surveys, interviews with selected illustrators, and participatory observations within creative communities. This methodology aims to provide a deep understanding of how illustrators build networks, adapt to shifting trends, and navigate challenges like intense competition and fluctuating demand. Ultimately, this study is designed to offer valuable insights and practical strategies, helping illustrators understand effective marketing patterns and overcome virtual market challenges. The goal is to empower them to become more confident and adaptive in their pursuit of success.

Keywords: *Illustrator, virtual market, market trends*

ABSTRAK

Para ilustrator sering kali kesulitan meraih pengakuan dan stabilitas pendapatan di pasar virtual yang kompetitif. Artikel ini mengkaji bagaimana mereka beradaptasi dengan tren populer, seperti seni bergaya anime, dan strategi pemasaran yang mereka terapkan untuk meraih kesuksesan finansial. Penelitian ini menggunakan survei, wawancara dengan ilustrator terpilih, dan observasi partisipatif dalam komunitas kreatif. Metodologi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana ilustrator membangun jaringan, beradaptasi dengan tren yang berubah, dan menghadapi tantangan seperti

persaingan ketat dan fluktuasi permintaan. Pada akhirnya, penelitian ini dirancang untuk menawarkan wawasan berharga dan strategi praktis, membantu ilustrator memahami pola pemasaran yang efektif dan mengatasi tantangan pasar virtual. Tujuannya adalah untuk memberdayakan mereka agar menjadi lebih percaya diri dan adaptif dalam mengejar kesuksesan.

Kata Kunci: ilustrator, pasar virtual, tren pasar

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mentransformasi lanskap seni rupa kontemporer secara fundamental, menciptakan paradigma baru di mana batas-batas geografis dan institusional menjadi semakin kabur. Dalam ekosistem seni yang terdigitalisasi ini, ilustrator bergaya anime menemukan momentum yang tepat untuk berkembang. Platform digital seperti marketplace seni (ArtStation, Etsy), media sosial (Instagram, Twitter, TikTok), dan situs portofolio online (Pixiv, DeviantArt) telah membuka akses tanpa preseden ke pasar global, memungkinkan para kreator untuk menjangkau audiens dan klien dari berbagai belahan dunia hanya dengan beberapa klik (1). Namun, di balik peluang besar ini, kemajuan teknologi juga menghadirkan serangkaian tantangan kompleks yang memaksa ilustrator untuk terus-menerus berinovasi dan beradaptasi agar dapat mempertahankan relevansi dan daya saing di arena yang semakin padat (2).

Tantangan kontemporer yang paling mencolok adalah kemunculan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) generatif yang mampu memproduksi ilustrasi secara otomatis dan massal. Fenomena ini tidak hanya mengintensifkan persaingan dengan memperbanyak jumlah "kreator" virtual, tetapi juga memicu perdebatan etis dan hukum mengenai hak cipta (3). Algoritma AI sering kali dilatih dengan menggunakan jutaan karya seniman tanpa izin atau kompensasi, yang berpotensi mendegradasi orisinalitas dan merusak reputasi unik dari gaya seorang ilustrator manusia (4). Di sisi lain, gelombang transformasi digital ini juga melahirkan peluang-peluang baru yang sebelumnya tidak terbayangkan. Tren seperti Virtual YouTuber (VTuber), yang membutuhkan desain avatar digital yang unik dan menawan, telah menciptakan niche

pasar yang sangat spesifik dan menguntungkan. Fenomena ini menunjukkan dengan jelas bagaimana seni bergaya anime telah bertransformasi dari sekadar ekspresi artistik menjadi alat komersial yang sangat relevan dalam ekonomi kreatif global (5,6).

Penelitian ini didorong oleh urgensi untuk memahami secara komprehensif bagaimana ilustrator bergaya anime menavigasi dualitas peluang dan tantangan di pasar virtual. Dengan mengkaji strategi adaptasi, mekanisme ketahanan, dan pola pemanfaatan teknologi yang mereka terapkan, studi ini bertujuan untuk memberikan peta navigasi yang berharga bagi ilustrator, baik yang baru memasuki dunia profesional maupun yang sudah berpengalaman. Fokus penelitian akan menjelajahi bagaimana para seniman ini tidak hanya sekadar bertahan, tetapi juga tumbuh dan berkembang melalui kolaborasi strategis dengan industri seperti gaming, media, dan hiburan, sehingga memastikan keberlangsungan karir mereka dalam jangka panjang.

Perspektif visioner dari seniman ternama David Hockney memberikan kerangka filosofis yang relevan untuk konteks ini. Hockney berargumen bahwa teknologi, pada hakikatnya, bukanlah ancaman bagi seni, melainkan sebuah kanvas baru yang menawarkan peluang tak terbatas untuk eksplorasi kreatif (7). Pandangan ini menemukan resonansinya yang kuat dalam praktik ilustrator anime modern. Perangkat digital seperti tablet grafis dan perangkat lunak desain (seperti Clip Studio Paint dan Photoshop) tidak hanya memberikan kebebasan teknis yang lebih besar dan efisiensi waktu, tetapi juga memungkinkan distribusi karya yang instan ke platform global seperti Instagram dan Pixiv. Lebih jauh, Hockney menekankan bahwa adaptasi terhadap teknologi membuka dimensi baru dalam diseminasi karya. Bagi ilustrator anime, media sosial dan komunitas online telah berevolusi menjadi lebih dari sekadar saluran promosi satu arah; mereka telah menjadi ruang sosial yang dinamis untuk kolaborasi, membangun komunitas penggemar yang loyal, dan memperkenalkan karya ke pasar global, sehingga secara signifikan memperkuat posisi mereka dalam ekosistem seni virtual.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan mengadopsi pendekatan metodologis kualitatif yang komprehensif (8). Metode utama yang akan digunakan

adalah observasi partisipatif dalam komunitas kreatif, khususnya grup-grup Discord yang menjadi pusat aktivitas ilustrator anime (9). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung pola interaksi, dinamika komunitas, dan strategi pemasaran organik yang terjadi. Dilengkapi dengan itu, wawancara mendalam secara one-on-one akan dilakukan dengan ilustrator berpengalaman untuk menggali narasi personal mengenai tantangan karir, strategi finansial, dan persepsi mereka terhadap disruptor seperti teknologi AI. Sebagai metode pendukung, dokumentasi dan analisis karya dari platform seperti Twitter dan Discord akan dilakukan untuk menelusuri bagaimana ilustrator menyesuaikan gaya dan konten mereka dengan fluktuasi tren pasar (10). Sintesis dari seluruh data yang dikumpulkan ini diharapkan dapat membangun pemahaman yang holistik tentang strategi adaptasi, inovasi artistik, dan mekanisme ketahanan yang digunakan ilustrator untuk mempertahankan relevansi mereka di dalam pasar virtual yang sangat kompetitif dan terus berubah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi strategi adaptasi yang diterapkan oleh ilustrator bergaya anime dalam menavigasi pasar virtual yang dinamis dan kompetitif. Melalui pendekatan metodologis yang mencakup wawancara mendalam, observasi partisipatif dalam komunitas Discord, serta analisis dokumentasi karya, data yang terkumpul dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan lensa teori modal sosial Robert D. Putnam. Teori ini, yang menekankan pada nilai jaringan, kepercayaan, dan norma-norma sosial dalam menciptakan modal kolektif, terbukti sangat relevan untuk memahami ekosistem para ilustrator ini. Temuan penelitian mengungkap sebuah narasi kompleks yang tidak hanya tentang seni dan komersialisasi, tetapi juga tentang pembangunan komunitas, resistensi terhadap teknologi, dan pencarian identitas di ruang digital.

1. Fondasi Awal: Dari Minat Personal ke Modal Sosial

Hasil wawancara yang dilakukan pada 1 Desember 2024 dengan sejumlah ilustrator di komunitas Discord mengungkapkan bahwa jalan menuju karir ilustrasi anime berawal dari minat dan kecintaan mendalam sejak usia dini. Aktivitas seperti

menonton anime, membaca manga, dan menggambar karakter favorit bukan hanya hobi, tetapi merupakan periode inkubasi di mana mereka mengembangkan *cultural capital* atau modal budaya yang krusial. Minat personal inilah yang kemudian menjadi pemantik untuk memulai layanan *open commission*. Namun, transisi dari penggemar menjadi kreator profesional tidak terjadi secara instan.

Langkah pertama yang universal dilakukan oleh semua narasumber adalah periode pengembangan keterampilan intensif. Mereka tidak hanya sekadar berlatih, tetapi secara aktif melakukan improvisasi dengan mempelajari dan mengadaptasi gaya ilustrator lain yang mereka kagumi. Proses ini, yang dalam dunia seni sering disebut sebagai "belajar dari master", merupakan strategi untuk membangun keahlian teknis sekaligus mencari voice atau suara artistik yang unik. Di sinilah awal mula modal sosial terbentuk; mereka mulai berinteraksi dengan karya orang lain, memberikan kritik, dan menerima umpan balik dalam ruang-ruang digital, menciptakan jaringan awal yang didasarkan pada mutual learning.

2. Strategi Pemasarannya: Membangun Jaringan dan Memanfaatkan Platform

Strategi pemasaran yang dijalankan oleh ilustrator anime modern sangatlah organik dan terintegrasi dengan platform digital. Untuk menarik perhatian klien, mereka tidak hanya mengandalkan keunggulan teknis karya, tetapi secara cerdas memanfaatkan *fandom* tertentu. Dengan membuat fan art untuk karakter atau seri anime yang sedang populer, ilustrator dapat "menumpang" pada popularitas konten tersebut, membuat karya mereka lebih mudah ditemukan oleh audiens yang sudah memiliki ketertarikan yang sama. Ini adalah praktik pintar yang memanfaatkan modal sosial dari komunitas penggemar yang sudah ada.

Observasi partisipatif di komunitas Discord dan platform seperti Twitter mengonfirmasi bahwa platform digital berfungsi sebagai lebih dari sekadar galeri pasif. Mereka adalah ruang sosial yang hidup. Ilustrator secara aktif memposting *work-in-progress* (WIP), mengadakan sesi tanya-jawab, dan berinteraksi langsung dengan pengikutnya. Interaksi ini menciptakan ikatan yang kuat dan

memupuk kepercayaan – sebuah elemen kunci dalam teori Putnam. Klien tidak hanya membeli sebuah gambar; mereka membangun hubungan dengan sang seniman. Komunitas online ini menjadi sumber dukungan moral, umpan balik konstruktif, dan yang terpenting, rekomendasi yang dapat diandalkan (*referral trust*), yang seringkali menjadi sumber komisi baru yang paling berharga.

3. Menghadapi Tantangan: Ketidakpastian Pasar dan Persaingan

Dunia ilustrasi virtual bukannya tanpa tantangan. Narasumber mengidentifikasi beberapa kendala utama, dengan ketidakpastian jumlah pesanan berada di puncak daftar. Arus pendapatan yang tidak stabil ini merupakan karakteristik dari ekonomi gig, yang menuntut ketangguhan dan kemampuan manajemen keuangan yang baik.

Tantangan signifikan lainnya adalah persaingan harga yang tidak sehat. Beberapa narasumber menyoroti adanya oknum ilustrator yang menjatuhkan harga pasar dengan menawarkan jasa di bawah harga standar, seringkali dengan kualitas yang juga di bawah standar. Praktik ini tidak hanya mendegradasi nilai ekonomi ilustrasi tetapi juga menciptakan ekspektasi yang tidak realistis di sisi klien. Di tengah persaingan ini, modal sosial yang telah dibangun – berupa reputasi dan portofolio yang kuat – menjadi tameng utama. Klien yang telah mempercayai sang ilustrator melalui interaksi di komunitas cenderung lebih memilih untuk membayar harga premium demi kualitas dan reliabilitas yang terjamin.

4. Teknologi AI: Ancaman atau Alat Bantu?

Respons ilustrator terhadap kemunculan teknologi Generative AI sangatlah menarik dan bernuansa. Bertentangan dengan narasi umum yang memandang AI sebagai pengganti manusia, mayoritas narasumber justru memandangnya sebagai alat bantu (*tool*), bukan pesaing. Alasan utama yang dikemukakan adalah

ketidakmampuan AI (sejauh ini) dalam menangani detail kompleks dan konsistensi naratif yang menjadi jiwa dari ilustrasi buatan manusia.



Gambar 1. Ilustrasi milik narasumber (kiri) dan ilustrasi yang dibuat dengan AI (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perbandingan visual antara karya narasumber dan ilustrasi buatan AI memperjelas pernyataan ini. Karya manusia menunjukkan pemahaman anatomi, emosi, dan konteks yang koheren. Sementara, karya AI pada Gambar 3 menunjukkan keanehan pada detail seperti helaian rambut yang berubah menjadi bunga dan ranting pohon yang tidak logis. Kekurangan AI inilah yang justru semakin menegaskan nilai unik dari sentuhan manusia – sebuah *human touch* yang tidak dapat direplikasi oleh algoritma. Para ilustrator justru memanfaatkan AI untuk mempercepat tahap pra-produksi, seperti brainstorming konsep dan pencarian mood board, sehingga mereka dapat lebih fokus pada proses kreatif inti yang membutuhkan kepekaan artistik.

5. Seni dan Uang: Simbiosis dalam Ekosistem Digital

Penelitian ini juga mengonfirmasi adanya hubungan simbiosis yang erat antara ekspresi seni dan nilai komersial. Ilustrasi anime telah bertransformasi dari sekadar ekspresi artistik menjadi produk komersial yang memiliki nilai ekonomi nyata. Kolaborasi dengan industri besar seperti game dan media, serta memenuhi permintaan akan avatar untuk Virtual YouTuber (VTuber), telah membuka aliran pendapatan yang signifikan.

Pemahaman tentang audiens menjadi kunci dalam memetakan strategi ini. Data dari Gambar 4 yang menunjukkan dominasi Generasi Z sebagai konsumen utama anime memberikan panduan strategis yang jelas. Ilustrator yang paham dengan

platform, tren, dan nilai-nilai yang dipegang oleh Generasi Z (seperti keotentikan dan interaktivitas) akan lebih mudah menyesuaikan strategi promosi dan penawaran produk mereka. Marketplace dan media sosial bukan hanya saluran distribusi, tetapi merupakan ruang di mana modal sosial dan modal ekonomi bertemu dan saling memperkuat. Seorang ilustrator yang aktif dan memiliki reputasi baik di Twitter atau Pixiv tidak hanya membangun pengikut, tetapi juga membangun aset komersial yang dapat menarik perhatian klien korporat.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, adaptasi ilustrator anime di pasar virtual merupakan sebuah proses multidimensi yang kompleks, di mana keberhasilan tidak lagi hanya bergantung pada bakat artistik semata, melainkan pada kapasitas untuk membangun dan memanfaatkan modal sosial—jaringan, kepercayaan, dan relasi dalam komunitas. Temuan penelitian ini memperkuat teori modal sosial Robert D. Putnam dengan menunjukkan bahwa dalam lanskap ekonomi digital yang kerap terasa impersonal, justru ikatan sosial dan komunitas yang kuatlah yang menjadi fondasi paling kokoh bagi kesuksesan dan ketahanan karir. Para ilustrator menghadapi ketidakpastian ekonomi dan disrupsi teknologi dengan strategi yang lincah dan adaptif: mereka memanfaatkan platform digital untuk membangun merek personal yang otentik, berkolaborasi secara cerdas dengan tren populer seperti VTuber, dan mengkooptasi teknologi AI sebagai asisten dalam proses kreatif, bukan dipandang sebagai musuh yang harus ditakuti.

Berdasarkan temuan yang dihasilkan, penelitian ini merekomendasikan beberapa jalur untuk pengkajian lebih lanjut. Pertama, diperlukan penelitian mendalam mengenai dampak spesifik AI terhadap kualitas estetika dan orisinalitas kreativitas seniman manusia. Kedua, eksplorasi terhadap preferensi audiens lintas budaya dalam menerima dan mengapresiasi ilustrasi anime dapat membuka wawasan strategis untuk segmentasi pasar global. Ketiga, analisis yang lebih komprehensif mengenai potensi sinergi antara ilustrator dengan berbagai platform digital, termasuk strategi penetapan harga yang adil dan berkelanjutan dalam ekosistem seni digital, menjadi hal yang krusial. Eksplorasi terhadap aspek-aspek strategis ini diharapkan

dapat memberikan peta jalan yang lebih jelas dan komprehensif bagi para ilustrator dan profesional seni digital dalam menavigasi dinamika pasar virtual yang semakin kompetitif dan dinamis.

REFERENSI

1. Luckman S. The Aura of the Analogue in a Digital Age: Women's Crafts, Creative Markets and Home-Based Labour After Etsy. *Cult Stud Rev* [Internet]. 2013 Feb 6;19(1). Available from: <https://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/csrj/article/view/2585>
2. Mangunsong HRB. MINAT DAN GAYA BELAJAR ILUSTRATOR DI PULAU JAWA PADA ERA DIGITAL. *Imaji* [Internet]. 2021 Dec 26;19(2):162–72. Available from: <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/40750>
3. Machmud AW, Daud TON. Pertanggungjawaban Hukum Mengenai Hak Kekayaan Intelektual Pengguna AI Dalam Pembuatan Karya Seni. *J Rechten Ris Huk dan Hak Asasi Mns* [Internet]. 2023 Dec 28;5(3):50–6. Available from: <https://rechten.nusaputra.ac.id/article/view/147>
4. Rizqiyah RN, Kriyantono R, Sujoko A. MANAJEMEN MEDIA RELATIONS DALAM MENINGKATKAN CITRA POSITIF DAN REPUTASI PERUSAHAAN DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *Metacommunication J Commun Stud* [Internet]. 2021 Mar 28;6(1):53. Available from: <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/MC/article/view/10135>
5. Pan Y. Research on the Development of Vtuber. *Lect Notes Educ Psychol Public Media* [Internet]. 2023 May 17;4(1):834–8. Available from: <https://www.ewadirect.com/proceedings/lnep/article/view/1324>
6. Zhao Z. The Live Commerce of VTuber. In 2022. p. 324–31. Available from: https://www.atlantispress.com/doi/10.2991/978-2-494069-89-3_37
7. Wong C-F. David Hockney and His Contemporary Artistic Spirit. *Humanit Arts* [Internet]. 2024 Dec 23; Available from: <http://www.isciencgroup.com/articleinfo/10630063>
8. Sugiyono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN RND*. 1st ed. Bandung: Alfabeta; 2013. 346 p.
9. Mustaqim. Metode Penelitian Gabungan Kuantitatif Kualitatif / Mixed Methods Suatu Pendekatan Alternatif. *J Intelegensia* [Internet]. 2016;04(1):1–9. Available from: <https://ejournal.unisnu.ac.id/JI/article/view/1351>
10. Xianfang Z, Ziran X. An Analysis of the Copyrightability of AI-Generated Images. *Contemp Soc Sci*. 2024;9(6):100–14.