

“APAPUN YANG TERJADI, AKU INGIN TETAP BERKARYA”: STUDI FENOMENOLOGIS TENTANG PENGALAMAN MENJADI *DIGITAL ILLUSTRATOR* TANPA PENDIDIKAN FORMAL SENI

Muhammad Satrio Pamungkas¹, Yohanis Franz La Kahija¹

¹Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275
satriopamungkasxr4@gmail.com

ABSTRAK

calling adalah keterikatan emosional pada nilai, motivasi, intrinsik, dan pemaknaan yang melampaui kepentingan individual dalam orientasi kariernya. *Digital illustrator* merupakan salah satu profesi seniman dimana individu menggunakan media digital seperti komputer, tablet grafis, dan perangkat lunak penunjang lainnya untuk menciptakan karya seni ilustrasinya. Saat ini, seniman masih berhadapan dengan pandangan karier seniman yang masih dianggap kurang di mana pandangan seniman profesional sendiri masih dinilai sebagai profesi kosong karena masih kurang pengakuan sebagai “pekerjaan yang nyata” yang membuat karier di bidang seni ini kurang diminati. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *interpretative phenomenological analysis (IPA)*. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah tiga *digital illustrator* dengan latar belakang non-seni. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dan kemudian data yang diperoleh diolah dengan menggunakan metode *interpretative phenomenological analysis (IPA)*. Hasil dari penelitian ini memperoleh 5 tema induk, antara lain 1) Dinamika motivasi dalam memilih karier kreatif, 2) Negosiasi latar belakang pendidikan dalam transisi karier, 3) Pemaknaan pengalaman proses kreatif, 4) Tuntutan menjalani karier kreatif, dan 5) Konstruksi identitas profesional sebagai ilustrator. Penelitian ini menunjukkan bahwa *digital illustrator* dengan latar belakang pendidikan non-seni memiliki prosesnya sendiri dalam menuju karier yang ingin dijalani. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca yang ingin memulai perjalanannya dalam melakukan perubahan karier sehingga dapat memahami terkait keadaan-keadaan apa saja yang akan dialami saat mereka akan memulai perjalanannya menyusun karier. Temuan ini juga memberikan implikasi praktis bagi komunitas, akademisi, serta membuka peluang penelitian lanjutan dengan fokus yang lebih beragam.

Kata Kunci : pengambilan keputusan karier, *digital illustrator*, *interpretative phenomenological analysis*

**“WHATEVER HAPPENED, I WANT TO KEEP CREATING”:
PHENOMENOLOGICAL STUDY ABOUT THE LIVING EXPERIENCE OF
DIGITAL ILLUSTRATOR WITHOUT FORMAL ART EDUCATION**

Muhammad Satrio Pamungkas¹, Yohanis Franz La Kahija¹

¹Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275
satriopamungkasxr4@gmail.com

ABSTRAK

Calling refers to an emotional attachment to values, intrinsic motivation, and meaning that transcends individual interests in one's career orientation. A digital illustrator is an artist who uses digital media, such as computers, graphic tablets, and supporting software, to create artwork. Currently, artists still face a lingering societal perception that an artistic career is insufficient—often viewed as a "hollow profession" due to a lack of recognition as a "real job," which makes careers in the arts less desirable. This study employed a qualitative method with an Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach. Participants comprised three digital illustrators from non-art educational backgrounds. Data were collected through semi-structured interviews and subsequently analyzed using IPA. The findings revealed five main themes: 1) Motivation dynamics in choosing a creative career 2) Educational background negotiation during career transition 3) Meaning-making of the creative process experience 4) Demands of pursuing a creative career 5) Professional identity construction as an illustrator. This study demonstrates that digital illustrators from non-art backgrounds navigate a unique, personal process toward their chosen career path. These findings are expected to assist individuals planning a career transition by helping them understand the conditions they may encounter as they begin shaping a new career. Furthermore, this research offers practical implications for communities and academics while opening opportunities for future research with broader perspectives.

Keywords: *career decision making, digital illustrator, interpretative phenomenological analysis*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karier dapat dipahami sebagai serangkaian jalan yang mencakup pertumbuhan pribadi dan profesional pada individu di dunia kerja. Karier adalah kombinasi peran yang dijalani individu seperti pekerja, pelajar, orang tua, dan masyarakat yang membentuk identitas dan makna hidup individu. (Russo dkk., 2023; Tsymbalyuk, 2021). Pembentukan dari karier sebagai identitas pada individu dilakukan melalui eksplorasi, komitmen, dan pertimbangan yang dipengaruhi oleh lingkungan dan preferensi pribadi (LaPointe, 2010). Dengan demikian, karier dipandang sebagai salah satu bagian integral dari konstruksi diri di mana individu terus menegosiasikan siapa dirinya dan bagaimana ia ingin dikenal melalui pekerjaan yang dijalani.

Dalam menentukan aspirasi kariernya, individu cenderung akan dihadapkan dengan proses kompleks yang akan memengaruhi kepuasan hidupnya. Maka dari itu, proses dari bagaimana individu menentukan kariernya sendiri biasanya ditentukan oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang akan dihadapi oleh individu. Salah satu faktor internal yang memengaruhi individu untuk menentukan pilihan karier adalah *calling* atau panggilan. Menurut Hall & Chandler (2005),

calling adalah keterikatan emosional, motivasi, intrinsik, dan pemaknaan yang melampaui kepentingan individual dalam orientasi karier. Selain itu, nilai yang dipegang oleh individu juga menjadi faktor lain yang berperan bagi individu dalam melakukan pemilihan kariernya, dengan fokus nilai dan minat individu menjadi faktor penentu dalam karier yang ditempuhnya (Sheldon dkk., 2020).

Faktor eksternal juga berperan dalam memengaruhi seseorang dalam menentukan pilihan kariernya. Hal-hal seperti lingkungan, guru, dan paparan media yang diberikan pada individu dapat memengaruhi keputusan karier yang dimiliki oleh individu itu sendiri (Sharif dkk., 2019). Hal ini terjadi karena paparan lingkungan yang suportif akan membantu individu untuk melakukan eksplorasi karier yang sesuai dengan minatnya (Yunus dkk., 2024). Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa keputusan karier yang dihadapi dan ditentukan oleh individu dapat disebabkan oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang berperan sebagai faktor pembantu dalam pemilihan kariernya.

Fenomena *educational mismatch* atau ketidaksesuaian antara pendidikan dan pekerjaan merupakan kondisi di mana ada ketidaksesuaian antara pendidikan seseorang dan pekerjaan yang ia jalani dengan bidang studinya (Sevilla dkk., 2021). Di luar peluang yang diberikan, individu yang mengalami ketidaksesuaian pendidikan-pekerjaan (*educational mismatch*) menghadapi tantangan kompleks dalam upaya reskilling, mulai dari target persyaratan kerja yang terus bergeser hingga keterbatasan akses terhadap pelatihan (Modestino dkk., 2020). Dalam konteks tersebut, individu dituntut untuk memiliki fleksibilitas dan daya adaptasi psikologis yang tinggi guna mengatasi berbagai hambatan internal seperti rasa ragu

atas kompetensi diri maupun tantangan eksternal seperti ketiadaan pendorong dari jalur pendidikan formal. Kondisi ketidaksesuaian ini menciptakan dinamika tersendiri, di mana motivasi dan dorongan internal yang kuat menjadi krusial agar individu mampu bertahan dan mengokohkan identitas profesionalnya.

Dengan adopsi teknologi yang pesat, globalisasi, dan perubahan dalam perilaku konsumen, industri kreatif telah menjadi sumber pertumbuhan ekonomi yang signifikan bagi banyak negara di seluruh dunia (Kemenparekraf). McRobbie (2016) menekankan bahwa dengan terjadinya transformasi ekonomi global, industri kreatif menjadi salah satu sektor penting yang tidak hanya berfokus pada produksi karya seni, tetapi juga pada bagaimana kreativitas dapat dijadikan sebagai sumber penghidupan. Dalam kerangka ini, para seniman dan pekerja kreatif, termasuk *digital illustrator*, ditempatkan sebagai aktor utama dalam bergeraknya dinamika industri kreatif yang memerlukan inovasi.

Berkembangnya teknologi ini juga berpengaruh terhadap bagaimana para seniman, khususnya *digital illustrator* yang juga menjadi salah satu penopang industri kreatif, mengerjakan karyanya. Dengan berkembangnya teknologi digital, seniman kini dapat memanfaatkan media digital untuk membantunya dalam menciptakan karya, memperluas jangkauan audiens, dan berkolaborasi antarseni (Nairn & Matthews, 2023). Integrasi teknologi pada individu yang bekerja sebagai seniman ini meningkatkan kesejahteraan pekerja seni, khususnya pada efisiensi kerja, kemudahan dalam kolaborasi, dan peluang dalam pemasaran dan distribusi karya (Mayasari dkk., 2024).

Namun, perkembangan teknologi juga memunculkan tantangan pada seniman khususnya dengan munculnya *generative AI*. Dengan munculnya *generative AI*, proses produksi dari karya seni ini bisa dipercepat untuk membantu ilustrator dalam melakukan ideasi dan mengotomatisasi tugas repetitif yang memunculkan permasalahan baru terkait kepemilikan karya, penggunaan data tanpa izin, dan etika serta cara penggunaan AI yang menuntut ilustrator untuk adaptif dan memahami kerangka hukum serta etika baru yang berlaku (Salazar dkk., 2024; Zhou & Lee, 2024).

Digital illustrator menjadi salah satu profesi yang memegang peran dalam industri kreatif, baik sebagai pencipta visual, inovator, dan komunikator di mana *digital illustrator* berperan penting dalam membantu suatu produk untuk memiliki identitas visual, storytelling, dan branding untuk suatu produk, perusahaan, dan pemasaran (Petrides & De Brito, 2024). Penggunaan ilustrasi digital juga dapat digunakan dalam desain produk budaya dan kreatif yang terbukti dalam meningkatkan inovasi, estetika, dan daya saing pasar (Dai, 2021).

Karier, yang dalam penelitian ini pada bidang seni merupakan sebuah proyek identitas, bukan sekadar sarana untuk mencari nafkah atau memenuhi peran profesional mekanis. Bagi seorang seniman, pekerjaan yang dijalani menyatu secara mendalam dengan konsep diri, nilai-nilai personal, serta pemaknaan hidup (Bain, 2005; Hall & Chandler, 2005). Dalam konteks ini, profesi digital illustrator menjadi wahana bagi individu untuk menginternalisasikan diri dan mengekspresikan jati dirinya melalui karya visual. Namun, ketika karier seni dijalani oleh individu yang tidak memiliki latar belakang pendidikan formal seni,

proses pembentukan identitas profesional tersebut menjadi tidak linear dan penuh dinamika psikologis.

Bekerja dalam industri kreatif berarti harus berhadapan dengan berbagai tantangan yang ada. Pekerja kreatif sering kali dihadapi oleh ketidakpastian, baik itu terhadap kontrak jangka pendek atau kerja lepas yang kurang terlindungi. Selain itu, banyak juga pekerja seni khususnya di bidang seni digital justru dihadapi oleh jam kerja yang panjang, tekanan terhadap produktivitas, dan ketidakstabilan dari penghasilan pekerja yang berdasarkan tantangan yang diberikan. Selain peluang besar, bekerja di industri kreatif khususnya bidang seni digital berarti menghadapi risiko dan kerentanan yang ada di dalamnya (Gill, 2007).

Menjalani karier sebagai seniman masih harus berhadapan dengan pandangan karier sebagai seniman yang masih dianggap kurang, di mana pandangan seniman profesional sendiri masih dinilai sebagai profesi kosong mengingat keterbatasan dalam membedakan secara jelas seniman profesional maupun amatir. Selain itu, karier di bidang seni masih kurang mendapat pengakuan sebagai “pekerjaan yang nyata” yang membuat karier di bidang seni ini kurang diminati (Bain, 2005). Selain itu pekerjaan di bidang seni masihlah dianggap kurang stabil. walaupun seniman dipandang mulia atau dipuji di dunia profesional, banyak pekerja seni yang masih diberi pandangan kurang serius dan berhadapan dengan eksploitasi (Belfiore, 2021; Bain, 2005; Abbing, 2002) sehingga dengan tantangan - tantangan yang harus dihadapi, karier di bidang seni sendiri bukanlah menjadi karier yang diminati.

Individu yang melakukan transisi karier menjadi digital illustrator tanpa latar belakang pendidikan seni dihadapkan pada tiga persoalan mendasar: legitimasi, pembelajaran, dan konstruksi identitas (Alacovska dkk., 2025). Secara eksternal maupun internal, mereka kerap mengalami krisis legitimasi mengenai status profesionalitasnya di mana absennya pendidikan seni membuat mereka lebih rentan sebagai salah satu bagian dari seniman (Fine, 2017). Selain itu, mereka harus menempuh proses pembelajaran mandiri atau *reskilling* di tengah keterbatasan fasilitas dan mentor terstruktur untuk memenuhi kesenjangan keterampilan dan mereka juga harus merekonstruksi identitas dirinya—melepaskan peran akademis/profesional lama menuju identitas baru sebagai pekerja kreatif yang rentan terhadap ketidakpastian pasar, kompromi klien, dan tekanan teknologi (Barbosa & De Oliveira, 2026).

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Setianik dan Siswati (2020), di mana penelitian tersebut telah mengeksplorasi pengalaman menjalani karier di bidang seni dengan fokus penelitian tersebut ada pada seniman lukis otodidak. Penelitian yang telah dilakukan menekankan pada aspek pengambilan keputusan karier, konflik yang dihadapi, dan kepuasan yang dirasakan setelah menjalani profesi seni. Penelitian serupa telah dilakukan oleh Aji & Abidin (2019) tentang bagaimana pelukis memaknai hidupnya dan karya yang dibuatnya. Studi-studi tersebut belum secara mendalam mengungkap bagaimana fenomena transisi karier, perjuangan legitimasi, dan negosiasi identitas tersebut dimaknai secara subjektif oleh para digital illustrator kontemporer yang berasal dari jalur pendidikan non-seni. Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti

merasa bahwa konteks penelitian yang dilakukan sebelumnya ini sebatas pada karya lukis tradisional dan kurang memperhatikan dinamika seni digital dan industri kreatif yang telah berkembang.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menyoroti pengalaman menjalani karier sebagai *digital illustrator*, sebuah bidang yang sangat dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi, media sosial, dan ekosistem industri kreatif secara global. Penelitian ini dilakukan dalam era yang lebih baru di mana penggunaan *generative AI* menjadi semakin sering digunakan, yang menjadi salah satu tantangan baru dan kekhawatiran terhadap keberlangsungan profesi kreatif. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan variasi usia partisipan, yang memungkinkan eksplorasi lebih jauh terhadap tahapan kehidupan dan pengaruhnya terhadap dinamika perubahan karier ke dalam bidang seni digital.

Penelitian terdahulu mengenai pengalaman seniman banyak berfokus pada seni tradisional dan seniman dengan latar pendidikan seni. Studi-studi tersebut memberikan wawasan penting, namun belum banyak menelaah pengalaman individu yang berasal dari latar pendidikan non-seni dan kemudian bertahan pada karier sebagai *digital illustrator*—suatu kelompok yang menghadapi tantangan khas seperti kebutuhan pembelajaran mandiri, penataan identitas profesional ulang, dan adaptasi ke pasar digital global. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menambah literatur yang ada dan juga dapat memberikan kontribusi penting dalam memahami pengalaman subjektif *digital illustrator* yang memiliki latar belakang pendidikan non-seni.

Penelitian ini menekankan secara spesifik pada individu yang menjadikan ilustrasi sebagai karier utama yang sedang dijalani dan sumber penghidupan utama. Dengan memfokuskan pada partisipan yang menggantungkan mata pencaharian utamanya pada profesi ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam terkait proses *calling*, negosiasi identitas profesional, dan proses bertahan yang dialami para *digital illustrator* yang berasal dari pendidikan formal non-seni. Oleh karena itu, pengalaman subjektif individu yang memilih profesi ini sebagai jalan karier utamanya menjadi inti utama yang dikaji dari penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan latar belakang yang telah dilakukan, penulis mendapati permasalahan yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah belum adanya gambaran yang jelas mengenai pengalaman menjalani dan mempertahankan karier sebagai digital illustrator dengan absennya pendidikan formal seni, sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana pengalaman individu dengan latar belakang pendidikan non-seni dalam menjalani dan mempertahankan kariernya sebagai *digital illustrator*.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memahami pengalaman individu dengan latar belakang pendidikan non-seni dalam menjalani kariernya sebagai *digital illustrator*. Pada penelitian ini, *digital illustrator* dengan latar belakang pendidikan formal non-seni merujuk pada seniman yang menggunakan media digital untuk membuat ilustrasi dan menjadikannya sebagai penghasilan tanpa menempuh pendidikan seni formal.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan untuk ke depannya dapat berkontribusi dalam pengembangan kajian terhadap psikologi karier, khususnya terkait fenomena transisi pendidikan kerja, dengan memberikan informasi dan pengetahuan baru terkait pengalaman subjektif dari seorang yang berpenghasilan sebagai *digital illustrator* dengan latar belakang pendidikan formal non-seni, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai dinamika perubahan karier dalam sektor industri kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk melihat kebutuhan pengembangan dalam keterampilan kreatif sebagai alternatif karier untuk mahasiswa yang ingin mengeksplorasi profesi lainnya khususnya pada bidang seni.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan bisa membantu pembaca khususnya seniman dengan latar belakang pendidikan non-seni yang ingin memulai perjalanannya dalam melakukan perubahan karier menjadi seniman khususnya *digital illustrator* sehingga dapat memahami terkait keadaan-keadaan apa saja yang akan dialami saat mereka akan memulai perjalanannya menyusun karier.

c. Bagi Komunitas dan Praktisi Industri Kreatif

Untuk komunitas, penelitian ini diharapkan sebagai bahan refleksi mengenai dinamika yang ada ketika berprofesi sebagai *digital illustrator*, dan memberikan strategi dalam menghadapi perkembangan teknologi dan kompetisi di era *generative AI*.