BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah lanskap berbagai industri secara signifikan, termasuk industri kreatif. Anantrasirichai dan Bull [1] mendefinisikan AI dalam industri kreatif sebagai teknologi yang mengintegrasikan *machine learning*, *computer vision*, dan *deep learning* untuk mengotomasi serta meningkatkan proses produksi konten secara menyeluruh mulai dari pembuatan konten, analisis informasi, peningkatan pascaproduksi, hingga kompresi data. Khususnya di bidang pengeditan video, teknologi AI telah menghadirkan perangkat canggih yang mampu melakukan pemotongan otomatis, koreksi warna berbasis *machine learning*, penghapusan *background*, sinkronisasi audio, *smart reframing*, hingga pembuatan *subtitle* secara otomatis [1]. Inovasi-inovasi tersebut kini telah terintegrasi dalam perangkat lunak profesional seperti *Adobe Premiere Pro*, *DaVinci Resolve Neural Engine*, *Runway ML*, *Descript*, dan *CapCut Pro*.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan ekosistem industri kreatif yang bertumbuh pesat di kawasan Asia Tenggara. Subsektor film, animasi, dan video termasuk dalam empat subsektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan tercepat di Indonesia, didukung oleh lebih dari 8,2 juta usaha kreatif yang tersebar di seluruh wilayah nasional [2]. Pada tahun 2025, nilai PDB ekonomi kreatif Indonesia mencapai Rp1.757,87 triliun dengan pertumbuhan sebesar 6,86%, jauh melampaui pertumbuhan ekonomi nasional yang tercatat sebesar 5,11%. Sektor ini turut menyerap 27,4 juta tenaga kerja, melampaui target RPJMN sebesar 25,55 juta orang [3]. Tingginya pertumbuhan industri kreatif digital ini menempatkan profesi editor video sebagai salah satu tenaga kerja kreatif yang memiliki peran strategis dalam ekosistem konten digital nasional.

Di tengah pertumbuhan tersebut, munculnya *AI editing tools* menimbulkan dinamika baru di kalangan editor video di Indonesia. Di satu sisi,

teknologi ini menawarkan efisiensi signifikan dalam pekerjaan pengeditan [1]. Namun di sisi lain, editor video menghadapi tantangan nyata dalam proses adopsinya. Shrivastava [4] menemukan bahwa faktor risiko termasuk persepsi terancamnya profesi akibat AI generatif secara signifikan memengaruhi resistensi terhadap adopsi teknologi tersebut. Sementara itu, Li [5] mengungkapkan bahwa *perceived anxiety* dan *perceived risk* merupakan faktor penghambat utama niat desainer dalam menggunakan alat berbasis AI, sebuah temuan yang relevan untuk konteks editor video sebagai profesi kreatif serupa. Kondisi ini menunjukkan adanya ketegangan antara potensi efisiensi dan kekhawatiran profesional yang perlu dipahami secara empiris.

Penelitian empiris mengenai penerimaan *AI editing tools* pada profesi editor video di Indonesia masih sangat terbatas. Studi-studi yang ada umumnya mengkaji adopsi AI dalam konteks pendidikan [6] [7], konteks perusahaan di negara maju [5], atau konteks pelaku industri kreatif di China [8]. Kajian yang secara spesifik berfokus pada editor video di Indonesia belum tersedia, sehingga terdapat *research gap* yang signifikan dan perlu diisi melalui kajian empiris.

1.2. Perumusan Masalah

Belum tersedia kajian empiris yang menganalisis faktor-faktor penerimaan *AI editing tools* di kalangan editor video di Indonesia dengan menggunakan kerangka UTAUT. Ketidaktersediaan kajian ini menyebabkan belum dapat dipahaminya konstruk-konstruk yang memengaruhi niat perilaku dan penggunaan aktual teknologi tersebut dalam konteks industri kreatif Indonesia, sehingga pengembang perangkat lunak, pelaku industri, dan pembuat kebijakan tidak memiliki landasan empiris yang memadai untuk mendorong adopsi *AI editing tools* secara efektif.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar tetap terarah dan tidak keluar dari ruang lingkup yang telah ditentukan. Adapun batasan-batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *AI editing tools* yang dimaksud mencakup perangkat lunak atau fitur berbasis AI untuk keperluan pengeditan video, seperti *Adobe Premiere Pro* (fitur AI), *DaVinci Resolve Neural Engine*, *Runway ML*, *Descript*, *CapCut Pro*, dan sejenisnya.
2. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis *AI editing tools* secara mendalam, melainkan berfokus pada persepsi dan niat perilaku pengguna.
3. Variabel moderasi dalam model UTAUT (usia, jenis kelamin, pengalaman, dan *voluntariness*) tidak dianalisis secara terpisah, karena penelitian ini berfokus pada konstruk utama UTAUT.
4. Penelitian ini tidak mengevaluasi kualitas *output* yang dihasilkan oleh *AI editing tools*, melainkan menganalisis faktor-faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi penerimaannya.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *AI editing tools* di kalangan editor video di Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu secara praktis dan akademik, serta berguna daya untuk berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

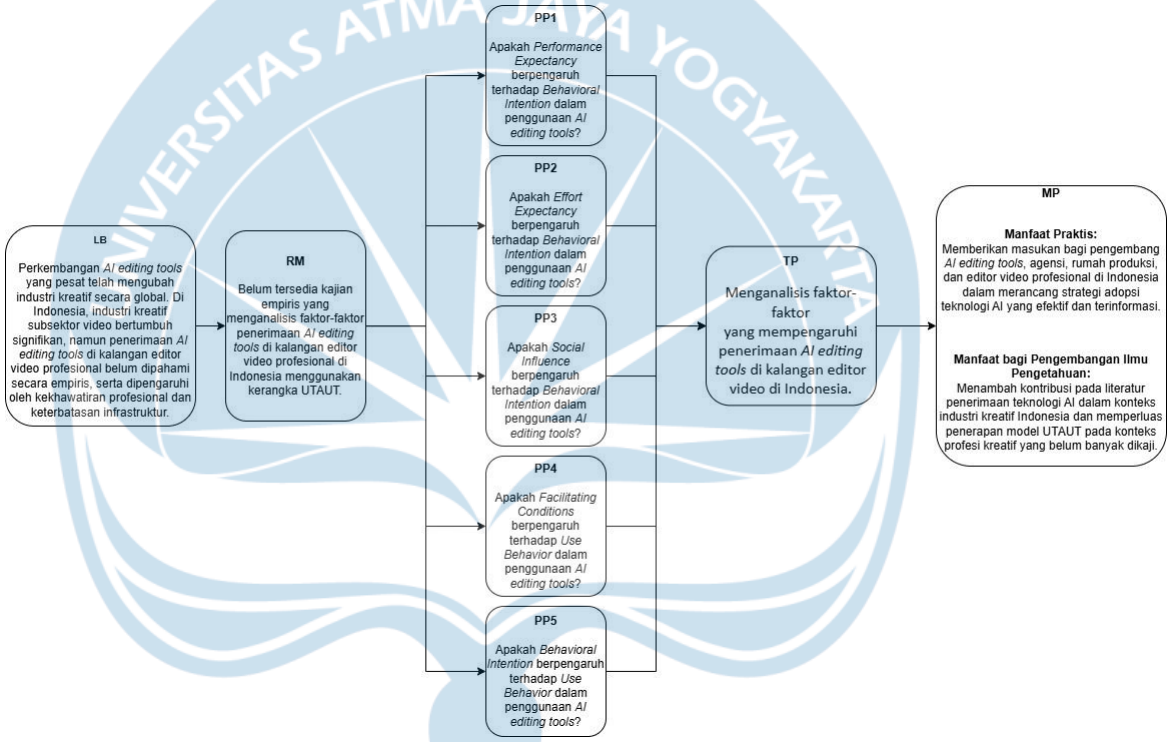
Manfaat Praktis

Bagi pengembang perangkat lunak *AI editing tools*, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam merancang fitur dan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi editor video di Indonesia. Bagi agensi, rumah produksi, dan organisasi industri kreatif di Indonesia, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang program pelatihan dan strategi adopsi teknologi AI yang efektif, sehingga proses transformasi digital di sektor kreatif dapat berlangsung secara terencana dan inklusif. Selain itu, bagi para

editor video, penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran terhadap faktor-faktor yang memengaruhi kesiapan mereka dalam mengadopsi teknologi AI, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang lebih terinformasi dalam mengintegrasikan *AI editing tools* ke dalam alur kerja mereka.

1.6. Bagan Keterkaitan

Bagan keterkaitan yang disusun berdasarkan komponen Bab Pendahuluan di atas dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut.



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan