



Memanfaatkan AI untuk Storytelling: Panduan Praktis untuk Content Creator pada Yayasan Kelurahan Banjarsari

Galih Setiawan Nurohim¹, Budi Al Amin², Diah Pradiatiningtyas³

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sistem Informasi Akuntansi,
Universitas Bina Sarana Informatika

*e-mail: galih.glt@bsi.ac.id¹, budi.bdm@bsi.ac.id², diah.ddt@bsi.ac.id

Abstract . *In this fast-paced time, the relationship between content creators and audiences can be built using storytelling and quality content as an attraction. Along with the emergence and development of technology, AI or Artificial Intelligence now facilitates the creative process for content creators. AI can assist from drafting, visuals, to editing. This article aims to directly explain how AI can help improve efficiency, generate ideas, and expand ways of telling a story. However, when integrating AI into the creative process, there are limitations that must not lose the personal touch and creative flair that make a story feel meaningful and remain authentic. Content creators are able to use human insight and the sophistication of AI to produce stronger, more innovative, and relevant storytelling amidst increasingly fierce digital competition.*

Keyword: Digital Content, Content Creators, Artificial Intelligence

Abstrak. Di waktu yang serba cepat seperti sekarang, hubungan antara pembuat konten dan audiens dapat dibangun menggunakan penceritaan dan konten berkualitas sebagai daya tarik. Seiring dengan muncul dan berkembangnya teknologi, kini AI atau Kecerdasan Buatan memudahkan proses kreatif untuk pembuat konten. AI bisa membantu dari pembuatan draf, visual, hingga pengeditan. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan secara langsung bagaimana AI bisa membantu meningkatkan efisiensi, menambah ide, serta memperluas cara dalam menceritakan sebuah cerita. Namun, apabila mengintegrasikan AI ke dalam proses kreatif, terkena batasan yang tidak boleh kehilangan sisi personal dan sentuhan kreatif yang akan membuat sebuah cerita dapat terasa bermakna dan tetap autentik. Pembuat konten mampu menggunakan manusia dan kecanggihan AI untuk menghasilkan penceritaan yang lebih kuat, inovatif, dan relevan di tengah kompetisi digital yang semakin ketat.

Keyword: Konten Digital, Pembuat Konten, Kecerdasan Buatan

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan seperti chatgpt maupun gemini saat ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Baik untuk kebutuhan belajar maupun bekerja. Salah satu pemanfaatan positif dari AI adalah sebagai sarana pembantu dalam membuat sebuah storytelling termasuk untuk seorang konten kreator. Dengan kecerdasan buatan, proses pembuatan storytelling untuk konten kreator menjadi lebih mudah dan efisien. Menurut Dawis, dkk (1) pengertian Artificial Intelligence adalah kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur dalam konteks ilmiah. Menurut Juliyando Akbar (2) pengertian kecerdasan buatan adalah Salah satu ilmu komputer yang dirancang agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan sebaik yang dilakukan oleh manusia. Menurut Hildawati, dkk (3) content creator atau pembuat konten adalah Orang yang menghasilkan berbagai konten yang bertujuan untuk memberikan edukasi ataupun hiburan untuk khalayak ramai.

AI menawarkan sejumlah manfaat signifikan bagi pembuat konten, terutama dalam hal efisiensi, kreativitas, personalisasi, dan peningkatan kualitas tulisan :

- a. Efisiensi dan Skalabilitas: AI mengotomatisasi tugas rutin, seperti analisis kata kunci dan pembuatan gambar, memungkinkan pembuat konten untuk fokus pada aspek kreatif dan strategis. Hal ini meningkatkan produktivitas, memungkinkan lebih banyak konten dihasilkan tanpa mengorbankan kualitas, dengan pengawasan manusia tetap diperlukan.
- b. Peningkatan Kreativitas dan Generasi Ide: AI membantu dalam brainstorming, menyarankan alur cerita dan karakter, serta mengatasi hambatan penulis. AI dapat menganalisis cerita yang ada untuk menghasilkan ide baru dan tak terduga, memperluas kemungkinan naratif yang dapat dipertimbangkan oleh kreator.
- c. Personalisasi dan Keterlibatan Audiens: AI menganalisis data audiens untuk menyesuaikan cerita dan meningkatkan keterlibatan. Dengan memahami preferensi audiens, kreator dapat menghasilkan konten yang lebih beresonansi dan menarik.
- d. Peningkatan Penulisan dan Pengeditan: Asisten penulisan AI, seperti Grammarly, membantu dengan tata bahasa, gaya, dan kejelasan, serta menghasilkan draf awal. Meskipun AI meningkatkan aspek mekanis penulisan, editor manusia tetap penting untuk memastikan kualitas dan keselarasan dengan pesan merek.

Contoh Pemanfaatan AI untuk pembuat konten

- a. Pembuatan ide dan pembuatan kerangka: AI dapat menyarankan topik yang sedang tren dan membantu dalam menghasilkan ide . AI juga membantu dalam menetapkan strategi konten dan mengisi kalender konten secara otomatis dengan ide . Lebih lanjut, AI berperan dalam menghasilkan ide dan mengatasi hambatan penulis , serta membantu dalam generasi ide untuk posting blog. AI secara signifikan mengurangi waktu penelitian dan brainstorming awal untuk konten blog, memungkinkan kreator untuk fokus pada penambahan wawasan dan keahlian unik mereka
- b. Penyusunan dan Pembuatan Konten: AI juga mampu menghasilkan draf awal berdasarkan panduan dan menawarkan kemampuan menghasilkan teks . Meskipun AI dapat menghasilkan teks dengan cepat, memastikan akurasi, orisinalitas, dan kedalaman emosional memerlukan tinjauan dan penyempurnaan yang cermat oleh manusia . AI menghasilkan konten berdasarkan pola dalam data pelatihannya. Ini terkadang dapat menghasilkan informasi yang generik atau faktual tidak akurat, yang memerlukan pengawasan manusia.
- c. Meningkatkan Narasi : AI dapat membuat keterangan media sosial yang menarik perhatian, disesuaikan dengan berbagai platform dan segmen audiens . AI menyediakan contoh prompt untuk keterangan yang menarik dan menyoroti asisten penulisan AI yang

menghasilkan bio media sosial yang dioptimalkan . AI juga menghasilkan keterangan media sosial dalam hitungan detik dan mempersonalisasi pesan pemasaran.

- d. Mengembangkan Naskah Video: AI dapat digunakan untuk menghasilkan naskah video, melakukan brainstorming ide, dan menyusun narasi untuk berbagai format video . AI dapat membuat naskah video.

Dunia konten mengalami transformasi dengan munculnya konten audiovisual, khususnya video dengan mendongeng sebagai bagian sentral dari pencapaian. Namun, keseimbangan antar sentuh inovasi serta teknologi baru dan analisis mendalam tetap diperlukan besutan kreator adalah hal yang sangat diperlukan dewasa ini. Satu teknologi baru yang menawarkan potensi sangat besar vikeb alias kemampuan mesin untuk membelajarkan diri - pada dasarnya di mana mesin bisa dilatih untuk belajar dari data yang diberikan yang bisa jadi beragam, dari mimg pengideahan, penulisan naskah, sampai ke video editing dan editing. AI tersedia dan dapat diakses oleh publik dan visi kecepatan dan efisiensi dalam keseluruhan industry. Walaupun di satu sisi sangat efisien, dari naskah AI yang mempercepat proses pembuatan, keberadaan teknologi tersebut juga diadopsi seperlunya tanpa membangun autonomi seorang individu. Pasalnya, jika berbicara mengenai tools berteknologi chit, kehadirannya wajib dipikirkan secara konseptual dan strategis. Pada artikel ini, kami akan mengedukasi pembaca, saat ini dongeng efektif buat masyarakat umum., setelah AI yang saya adaptasikan tetap otentik, relevan, dan terbaru.

Prumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, pada pergeseran tepat di bidang kreatif dunia, khususnya storytelling, terjadi seiring dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI). Perkembangan ini di satu sisi membawa tantangan baru karena menjadi lebih kompleksnya cara menjaga emosi, nilai-nilai personal, dan orisinalitas suatu konten yang dibuat. Ditambah lagi, AI menawarkan banyak kemudahan dalam proses ideation, writing, visualization, dan content distribution. Secara umum, permasalahan dalam artikel ini berkisar pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana metode yang paling optimal untuk memanfaatkan AI dalam mendukung proses storytelling bagi content creator?
2. Alat atau aplikasi AI apa saja yang bisa digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas penceritaan?
3. Apa langkah untuk menjaga agar penceritaan melalui AI tetap autentik, relevan, dan dengan emosi mendalam?

Pelaku kreatif dapat menggunakan rumusan masalah di atas untuk memahami lebih jauh tentang teknologi untuk bisa berfungsi sebagai alat bantu kreatif yang menggantikan kemampuan bercerita manusia.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian atau pembahasan dalam artikel ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis cara-cara dan alat serta aplikasi yang dapat dimanfaatkan secara optimal dengan AI untuk mendukung proses storytelling dengan fokus kepada penceritaan pada content creator.
2. Mengeksplorasi berbagai tools AI yang ada dan bagaimana masing-masing berkontribusi di dalam setiap tahapan pembuatan cerita, mulai dari brainstorming, pengembangan ide, hingga produksi konten akhir baik dalam bentuk teks, visual, maupun multimedia.
3. Menyusun narasi pengajaran step by step yang dapat diterapkan oleh content creator agar cerita yang dihasilkan dengan bantuan AI tetap memberikan dampak secara emosional dan autentik kepada audiens.
4. Mengidentifikasi masalah dan solusi yang berkaitan dengan penerapan AI dalam penceritaan serta bagaimana penggunaan teknologi tersebut diseimbangkan dengan sentuhan pribadi kreatif dari content creator.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Content Creator: Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara memanfaatkan teknologi AI dalam proses storytelling. Penelitian ini juga menawarkan panduan praktis dan alat yang bisa digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas konten yang dihasilkan, sehingga content creator dapat bekerja lebih cepat tanpa mengorbankan kreativitas.
2. Bagi Industri Kreatif: Memberikan wawasan baru tentang bagaimana AI dapat berperan dalam meningkatkan produktivitas dan inovasi di dunia pembuatan konten. Hasil penelitian ini dapat membantu para profesional di industri kreatif untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang efektif dan bermanfaat.
3. Bagi Peneliti dan Akademisi: Menjadi referensi dalam penelitian tentang integrasi teknologi dan kreativitas, khususnya dalam konteks storytelling. Penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lanjutan mengenai dampak jangka panjang penggunaan AI dalam pembuatan konten dan industri kreatif.
4. Bagi Pengembang Teknologi AI: Memberikan gambaran tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh content creator dalam memanfaatkan AI, yang dapat

menjadi masukan berharga bagi pengembangan aplikasi dan alat AI yang lebih tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di dunia kreatif.

2. METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan analisis konten untuk mengeksplorasi penerapan AI dalam proses storytelling bagi para content creator. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini:

1. Studi Literatur

Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber literatur, seperti artikel ilmiah, buku, jurnal, dan laporan industri yang berkaitan dengan penggunaan AI dalam pembuatan konten. Tujuan dari studi ini adalah untuk memahami tren terkini, teknologi yang digunakan, serta teori dan praktik dalam dunia storytelling berbasis AI.

2. Analisis Alat dan Aplikasi AI

Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap berbagai alat dan aplikasi AI yang populer dalam storytelling, seperti ChatGPT, Midjourney, Sudowrite, dan lainnya. Peneliti mengeksplorasi fungsionalitas dan kegunaan masing-masing alat dalam menciptakan konten kreatif, dengan fokus pada kemampuan mereka dalam mendukung penulisan naskah, penggambaran visual, dan penyuntingan multimedia.

3. Studi Kasus dan Pengamatan Praktis

Sebagai pelengkap studi literatur, dilakukan pengamatan terhadap sejumlah content creator yang telah memanfaatkan AI dalam storytelling. Ini mencakup analisis studi kasus penggunaan AI dalam pembuatan video, artikel, atau konten visual untuk melihat dampaknya terhadap kualitas dan efisiensi proses kreatif mereka.

4. Wawancara dengan Praktisi Industri

Sebagai pelengkap, wawancara dilakukan dengan beberapa content creator, pengembang AI, dan ahli di industri kreatif untuk mendapatkan wawasan praktis tentang tantangan dan peluang yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan AI ke dalam storytelling mereka.

5. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh dari literatur, studi kasus, dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pola-pola penerapan AI dalam storytelling, serta keuntungan dan keterbatasan yang terkait dengan penggunaan teknologi ini dalam industri kreatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Maret 2024 secara Luring (tatap muka) di Kampus Universitas BSI Surakarta. Berikut ini informasi detailnya:

Hari : Sabtu

Tanggal : 22 Maret 2025

Waktu : 15:00 WIB – 17:30 WIB

Tempat : Aula Universitas BSI Kampus Kota Surakarta

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggungjawab : Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM.,M.Kom.,M.Pd., IPU,
Asean.Eng.

Ketua LPPM : Agus Junaidi, M.Kom

Ketua Pelaksana : Galih Setiawan N, M.Kom

Koordinator Tutor : Budi Al Amin, S.E., M.S.Ak

Anggota : Diah Pradiatiningtyas, S.E., M.Sc.

Mahasiswa : 1. Moch Sefen Shobirin
2. Gilang Dwi Kurniawan

Tugas Panitia

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan oleh empat orang dosen dan dibantu oleh tiga orang mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Surakarta. Adapun tugas dari tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sebagai berikut:

1. Ketua Pelaksana : Galih Setiawan Nurohim, M.Kom
 - a. Bertanggung jawab dan merancang program pengabdian masyarakat
 - b. Menyusun materi pengabdian dan pembagian tugas tim
 - c. Memandu dan mengendalikan pelaksanaan pengabdian masyarakat
 - d. Mengkoordinir semua kegiatan pengabdian
2. Koordinator Tutor : Budi Al Amin, S.E., M.S.
 - a. Melakukan pendekatan kepada mitra
 - b. Mengkoordinir peserta
 - c. Mendokumentasikan acara (foto/Video)

3. Anggota : Diah Pradiatiningtyas, S.E., M.Sc.

- a. Menyiapkan dokumen Proposal, Laporan dll
- b. Menyiapkan luaran seperti jurnal pengabdian

Team Mahasiswa yang dilibatkan dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah sebagai berikut:

1. Nama : Moch Sefen Shobirin

NIM : 12220813

- a. Membantu persiapan pelaksanaan pengabdian
- b. Membantu membuat dokumen penunjang pengabdian
- c. Membantu menyiapkan konsumsi

2. Nama : Gilang Dwi Kurniawan

NIM : 19231857

- a. Membantu persiapan pelaksanaan pengabdian
- b. Membagikan/Mengumpulkan/merekap kuesioner pengabdian kepada peserta
- c. Menyiapkan konsumsi saat pelaksanaan

Tabel 1. Jadwal Acara Pengabdian

Waktu WIB	Kegiatan	PIC
13.00-15.00	Persiapan acara	Tim Pengabdian
15.00-15.10	Pembukaan	Tim Pengabdian
15.10-15.20	Sambutan	Perwakilan LPPM
15.20-15.30	Sambutan	Perwakilan Peserta
15.30-16.30	Pemberian Materi PKM	Tim Pengabdian
16.30-17.00	Tanya Jawab	Tim Pengabdian
17.00-17.15	Pengisian Kuesioner dan Penutupan	Tim Pengabdian
17.15-17.30	Foto Bersama	Tim Pengabdian

Jalannya kegiatan pengabdian masyarakat



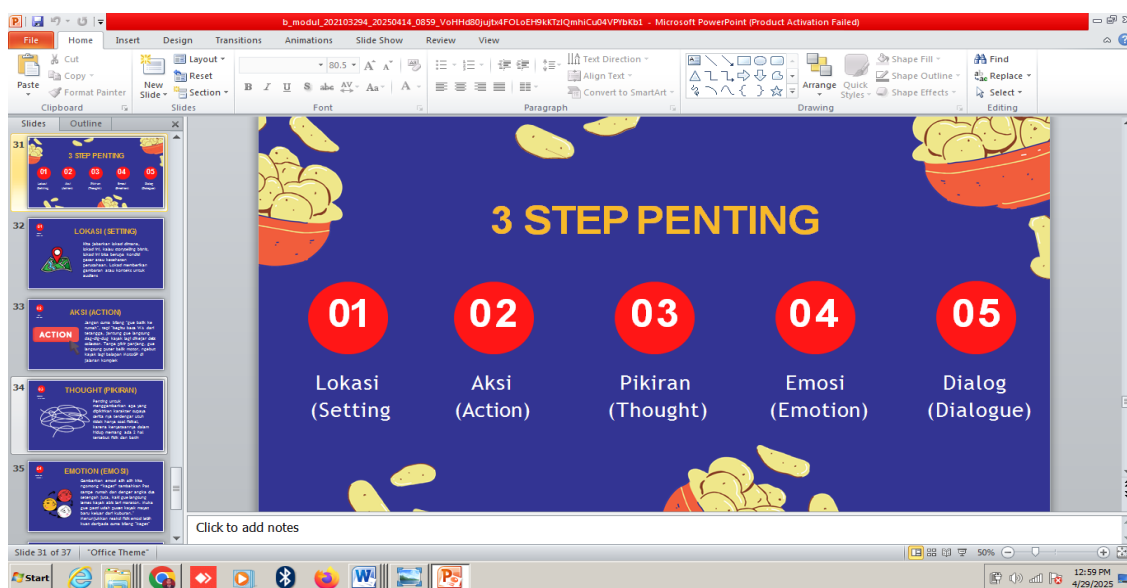
Gambar 1 (Pembukaan acara pelatihan pada yayasan Kelurahan Banjarsari)



Gambar 2 (Pelatihan dalam menggunakan aplikasi AI dalam membuat storytelling yang menarik)



Gambar 3 (Melakukan tutor dan Tanya jawab serta diskusi penggunaan AI)



Gambar 4 (Melakukan tutor kendala-kemudala dalam penggunaan aplikasi AI))



Gambar 5 (Melakukan praktikum sekaligus melihat kendala yang dihadapi para peserta)



Gambar 6 (Proses Pelatihan dengan tutor langsung dan melihat bagaimana kreativitas para peserta)



Gambar 7 (Foto bersama peserta pelatihan)

Ketereangan

Gambar 1 : Tutor memberikan gambaran aplikasi E AI dalam membuat Storrtelling yang baik dan menarik apa saja yang dapat digunakan dan manfaat untuyk menghasilkan penghasilan sampingan dan apa yang perlu dipersiapkan dalam mengikuti pengenalan dan pelatihan. Gambar 2 : Pengenalan tutor serta panitia dalam pelakaksanaan pengabdian masyarakat agar lebih akrab dalam berdiksui dan menyampaikan kendala dalam penggunaan aplikasi AI. Gambar 3 : Slide yang berisi tentang pemahaman dalam penggunaan aplikasi AI

pembuatan storytelling yang menarik dan dapat menghasilkan cuan serta langsung berdiskusi Tanya jawab dengan peserta. Gambar 4 : Berisi Slide yang paling penting dalam pemanfaatan AI pembuatan storytelling baik dan benar dan menarik. Gambar 5 : Para tutor terjun langsung melihat dan memberikan panduan dalam menggunakan aplikasi serta melakukan Tanya jawab langsung kepada peserta. Gambar 6 : Melakukan pengecekan bagaimana peserta dapat menerima dari para yang disampaikan tutor untuk membuat storytelling dengan memanfaatkan AI. Gambar 7 : Foto Bersama para peserta pelatihan Yayasan Kelurahan Banjarsari Surakarta

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam storytelling membuka peluang besar bagi content creator lokal untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif, menarik, dan berdampak. Dengan alat-alat AI yang mudah diakses, Yayasan Kelurahan Banjarsari dapat menghasilkan konten berkualitas tinggi yang tetap mencerminkan nilai-nilai lokal dan aspirasi komunitas.

Namun, keberhasilan storytelling dengan AI tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kreativitas, empati, dan pemahaman terhadap konteks masyarakat. AI adalah alat bantu—bukan pengganti—yang memperkuat suara manusia dalam menyampaikan kisah yang membangun, menginspirasi, dan mempersatukan.

Dengan pendekatan yang bijak dan bertanggung jawab, Yayasan dan para content creator di dalamnya dapat menjadi teladan dalam penggunaan teknologi untuk kemajuan komunitas. Untuk memastikan keberlanjutan sistem di masa depan.

SARAN

Tingkatkan Literasi Digital Tim Yayasan

Lakukan pelatihan dasar mengenai penggunaan alat-alat AI secara berkala agar semua anggota tim memahami potensi dan keterbatasan teknologi ini.

Libatkan Komunitas dalam Proses Storytelling

Cerita yang paling berkesan datang dari warga itu sendiri. Ajak masyarakat untuk ikut menyumbang ide, foto, atau pengalaman agar konten terasa lebih autentik dan inklusif.

Gunakan AI Sebagai Pendamping, Bukan Pengganti Kreativitas

AI sebaiknya digunakan untuk mempercepat proses, bukan untuk menggantikan unsur kemanusiaan dalam bercerita. Tetap kedepankan empati, budaya lokal, dan nilai-nilai komunitas.

Bangun Arsip Digital Cerita Komunitas

Simpan semua hasil storytelling (teks, gambar, video) dalam arsip digital agar bisa dijadikan dokumentasi jangka panjang atau bahan edukasi generasi berikutnya.

Evaluasi dan Adaptasi Secara Berkala

Lakukan evaluasi terhadap konten yang dipublikasikan, termasuk dari sisi engagement dan relevansi. Gunakan masukan dari audiens untuk terus menyempurnakan strategi storytelling.

Utamakan Etika dan Transparansi

Selalu cantumkan bila konten dibantu oleh AI, jaga keaslian cerita, dan pastikan tidak ada pelanggaran privasi atau penyalahgunaan informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada pengabdian masyarakat ini kami berterimakasih kepada Lembaga Pengabdian dan Penelitian Universitas Binsarana informatika yang telah memberikan dukungan serta tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada Yayasan di kelurahan banjarsari Surakarta yang sudah memberikan waktu sehingga terselenggaranya kegiatan ini, kami juga berterima kasih kepada semua jajaran panitia , dosen dan mahasiswa yang sudah bekerjasama dengan baik sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar

DAFTAR PUSTAKA

- Dwivedi, Y. K., Hughes, D. L., Ismagilova, E., Aarts, G., Coombs, C., Crick, T., ... & Williams, M. D. (2021). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 57, 101994. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.08.002>
- McKee, R., & Fryer, B. (2003). Storytelling that moves people. *Harvard Business Review*, 81(6), 51–55.
- Miller, D. (2017). *Building a StoryBrand: Clarify your message so customers will listen*. HarperCollins Leadership.
- OpenAI. (2023). ChatGPT user guide. <https://openai.com>
- Canva. (2024). Using Magic Design and AI tools in content creation. Retrieved from <https://www.canva.com>

- Sundar, S. S., & Marathe, S. S. (2010). Personalization versus customization: The importance of agency, privacy, and power usage. *Human Communication Research*, 36(3), 298–322. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01377.x>
- Rasyid, R., & Putra, H. (2022). Penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pembuatan konten digital. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 15(1), 45–55.
- Our World. Basic Books. Flach, P. (2012). Machine Learning: The Art and Science of Algorithms that Make Sense of Data.*