

## Peluang Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) untuk Konten Kreator

Nur Intania Sofianita<sup>1</sup>, Ibnu Malkan Bakhrul Ilmi\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Email Korespondensi : ibnuilm@upnvj.ac.id

---

### Abstrak

Kecerdasan buatan (AI) memiliki peluang besar bagi konten kreator, mulai membantu dari pencarian ide hingga produksi konten visual dan audiovisual. Metode yang digunakan pada tulisan ini yaitu kualitatif-deskriptif untuk mendemonstrasikan proses pembuatan perintah teks (prompt) yang inovatif dan transformasinya menjadi berbagai format konten. Analisis SWOT digunakan untuk menggambarkan kelebihan dan kekurangan. Hasil menunjukkan bahwa AI berpotensi mempercepat fase pencarian ide dan pengembangan alur cerita, AI berfungsi sebagai "mitra brainstorming" yang efisien dan membantu menyusun narasi koheren. Lebih lanjut, model teks-ke-gambar terbukti mampu menghasilkan visual berkualitas tinggi dari perintah teks, sementara teks-ke-video memungkinkan pembuatan klip audiovisual dinamis, meskipun dengan durasi terbatas. Proses gambar-ke-video berhasil menambahkan gerakan pada asset statis, memperkaya visual storytelling.

**Kata Kunci:** Artificial Intelligence ; Kecerdasan Buatan; Konten Kreator ; Perintah teks ; Video

---

### 1. Pendahuluan

Konten digital telah mengalami transformasi revolusioner dalam dekade terakhir, didorong oleh kemajuan internet dan platform media sosial. Fenomena ini telah memicu ledakan dalam produksi dan konsumsi konten dalam berbagai format, mulai dari video, teks, audio, hingga gambar (Smith & Jones, 2023). Di tengah gelombang konten yang masif ini, konten kreator telah muncul sebagai aktor sentral yang membentuk budaya digital, menyebarkan informasi, dan membangun komunitas yang beragam. Namun, peran vital ini juga datang dengan serangkaian tantangan signifikan, termasuk tekanan untuk mempertahankan konsistensi, menjaga kualitas di tengah persaingan ketat, dan mengelola beban kerja yang meliputi ideasi, produksi, pengeditan, serta promosi yang tak henti (Chen et al., 2022).

Seiring dengan evolusi konten digital, teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* /AI) telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa, terutama dalam bidang pembelajaran mesin (*machine learning*) dan pembelajaran mendalam (*deep learning*). AI bukan lagi konsep fiksi ilmiah, melainkan kekuatan transformatif yang telah meresap ke berbagai aspek kehidupan modern (Russell & Norvig, 2021). Aplikasi AI yang semakin canggih kini relevan secara

langsung dengan proses penciptaan konten, untuk pengenalan dan manipulasi gambar serta video, dan terutama AI generatif yang mampu menghasilkan konten baru dari perintah sederhana, seperti model teks-ke-gambar atau teks-ke-video (Goodfellow et al., 2020). Kemajuan ini menandakan bahwa alat-alat AI menjadi semakin mudah diakses oleh publik luas, tidak lagi hanya menjadi domain peneliti atau perusahaan teknologi raksasa.

Meskipun konten kreator memiliki peran krusial, proses penciptaan konten secara konvensional seringkali sangat memakan waktu, membutuhkan investasi finansial yang besar, dan menuntut keahlian spesifik yang tidak selalu dimiliki oleh setiap kreator. Produksi manual, mulai dari riset ide hingga pasca-produksi, dapat menjadi hambatan signifikan bagi kreator individu atau tim kecil untuk bersaing di pasar yang sangat jenuh (Johnson & Lee, 2021). Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak bagi para kreator untuk meningkatkan efisiensi dan skalabilitas produksi konten mereka tanpa mengorbankan kualitas atau sentuhan kreatif yang membedakan mereka. Kesenjangan antara kebutuhan akan produksi konten yang efisien dan keterbatasan metode konvensional inilah yang menyoroti potensi besar AI sebagai solusi inovatif.

Dalam konteks ini, AI berpotensi mengisi kesenjangan tersebut dengan berbagai cara. AI dapat mengotomatisasi tugas-tugas yang repetitif dan membosankan, membebaskan waktu kreator untuk fokus pada aspek yang lebih strategis dan kreatif dari pekerjaan mereka (Brown et al., 2020). Selain itu, AI dapat berfungsi sebagai "ko-pilot kreatif", memberikan ide-ide baru, membantu dalam pembuatan outline, atau bahkan membantu dalam produksi draft awal konten. AI dapat menyarankan topik yang sedang tren, menganalisis audiens untuk personalisasi konten, menghasilkan variasi konten yang berbeda dalam waktu singkat. AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai katalisator untuk inovasi dan produktivitas dalam ekosistem konten.

Mengingat urgensi dan implikasi yang luas dari fenomena ini, memahami peluang dan tantangan yang dihadirkan AI bagi konten kreator menjadi sangat penting. Tulisan ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana AI dapat dimanfaatkan secara optimal untuk memberdayakan konten kreator, sambil mengidentifikasi potensi risiko dan implikasi etika yang mungkin timbul. Dengan eksplorasi yang komprehensif, diharapkan dapat dirumuskan rekomendasi yang dapat memaksimalkan manfaat AI bagi komunitas kreator dan memitigasi potensi kerugiannya, membuka jalan bagi era baru penciptaan konten yang lebih efisien, inovatif, dan inklusif (Davenport & Ronanki, 2018).

## **2.Metode**

Tulisan ini disusun menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif untuk mengeksplorasi dan menganalisis peluang pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses penciptaan konten bagi kreator. Fokus utama metode ini adalah pada demonstrasi alur kerja memanfaatkan AI , mulai dari tahap ideasi hingga produksi konten visual dan audiovisual. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi praktik terbaik dan tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi AI untuk tujuan kreatif.

### **Tahap Pencarian Ide dan Pengembangan Alur Cerita dengan AI**

Pada tahap awal, dimulai dengan menyusun perintah teks ideasi yang spesifik, dirancang untuk menghasilkan berbagai konsep cerita, tema, atau topik yang relevan dengan niche konten yang telah ditentukan. Perintah teks ini akan mencakup parameter seperti genre, target audiens, dan pesan kunci yang ingin disampaikan. Hasil dari perintah teks ideasi akan dianalisis untuk memilih konsep yang paling menjanjikan. Selanjutnya, perintah teks pengembangan alur cerita akan dibuat untuk membantu menyusun narasi yang koheren, karakter, dan plot points berdasarkan ide yang terpilih. Iterasi perintah teks akan dilakukan untuk menyempurnakan alur cerita hingga mencapai tingkat detail yang memadai untuk tahap produksi.

### **Pembuatan Perintah teks untuk Konten Visual (Gambar)**

Setelah alur cerita dasar terbentuk, langkah berikutnya adalah mentranslasikan elemen naratif menjadi perintah teks visual yang dapat digunakan oleh model teks-ke-Gambar. Perintah teks ini akan dirancang untuk mendeskripsikan adegan, karakter, suasana, dan gaya visual yang diinginkan secara detail. Pengujian dan penyempurnaan perintah teks akan dilakukan untuk memastikan output visual sesuai dengan visi kreatif dan narasi yang telah ditetapkan.

### **Pembuatan Perintah teks untuk Konten Audiovisual (Video)**

Mirip dengan pembuatan perintah teks gambar, tahap ini berfokus pada pembuatan perintah teks untuk model teks-ke-video. Perintah teks video akan lebih kompleks, karena harus mencakup tidak hanya deskripsi visual tetapi juga elemen dinamis seperti gerakan kamera, transisi, durasi adegan, dan bahkan mood atau emosi yang ingin disampaikan. Beberapa aplikasi, perintah teks juga dapat sekaligus mengintegrasikan elemen audio seperti musik latar atau efek suara.

### **Konversi Perintah teks ke Konten: Perintah teks-ke-Gambar, Perintah teks-ke-Video, Gambar-ke-Video**

Setelah perintah teks visual dan audiovisual berhasil dibuat, langkah implementasi adalah menggunakan perintah teks tersebut dengan model AI generatif yang sesuai. Output dari kedua jenis model ini akan dievaluasi berdasarkan relevansi, kualitas visual, dan kesesuaian dengan perintah teks yang diberikan.

Pada Gambar ke video, gambar statis yang sebelumnya dihasilkan oleh model teks-ke-Gambar akan digunakan sebagai input untuk model Gambar-ke-video. Proses ini bertujuan untuk menambahkan gerakan dan dinamika pada gambar statis, mengubahnya menjadi klip video pendek.

### **Analisis SWOT**

Sebagai bagian integral dari analisis hasil, akan dilakukan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi pemanfaatan AI oleh konten kreator. Analisis SWOT ini akan memberikan kerangka komprehensif untuk memahami posisi AI dalam ekosistem kreator konten dan membantu merumuskan strategi serta rekomendasi yang lebih terarah.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### a. Ideasi dan Pengembangan Alur Cerita

Pengembangan alur cerita bertujuan untuk menentukan arah jalan cerita dan menentukan skenario skenario yang dibutuhkan di setiap scenenya. Hal ini dilakukan untuk mengefisienkan waktu dan kuota penggunaan aplikasi AI. Rata-rata setiap aplikasi hanya bisa menampilkan video durasi 8-10 detik, dan selama satu hari dibatasi maksimal 3 video yang dihasilkan. Terdapat aplikasi juga berdasarkan jumlah credit yang dimiliki. Semakin banyak credit yang digunakan semakin besar biaya yang dikeluarkan. Agar tidak melakukan kesalahan dalam menghasilkan konten gambar dan video, terlebih dahulu dibuat alur cerita setiap adegannya.

Tahap awal yang dilakukan yaitu menyusun perintah teks judul yang terstruktur. Pencarian ide dapat dibantu dengan AI menggunakan beberapa aplikasi seperti Chat GPT, Deepseek, Gemini AI, Qwen dan yang lainnya. Beberapa ide AI menunjukkan orisinalitas yang mengejutkan, melampaui batasan pemikiran manusia dalam waktu singkat (OpenAI, 2023). AI dapat membantu sebagai "brainstorming partner" yang sangat produktif, memecah kebuntuan kreatif dan mempercepat fase pra-produksi. Perintah teks perintah yang diberikan dapat sederhana atau kompleks, berikut contoh perintah mencari judul yang sederhana “Buatkan judul 10 cerita kucing orange masak”. Berikut hasil dari AI:

1. Petualangan Kuliner Si Oren: Resep Rahasia Nenek Kucing
2. Mochi dan Misteri Bumbu Hilang

3. Dapur Berantakan: Kisah Mochi Sang Koki Cilik
4. Dari Kandang ke Wajan: Perjuangan Ayam Goreng Mochi
5. Pesta Rasa Ala Kucing Oren: Ketika Mochi Memasak untuk Teman-teman
6. Mochi Sang Master Chef: Tantangan Membuat Kue Ikan
7. Kucing Oren Lapar: Misi Mencari Bahan di Pasar Manusia
8. Rahasia Lezat Mochi: Mengapa Masakannya Selalu Ludes?
9. Ketika Mochi Memasak di Bawah Bintang: Kisah Piknik Tengah Malam
10. Dari Nol Hingga Kenyang: Perjalanan Kuliner Mochi Si Kucing Gemuk

Judul judul yang diperoleh tidak harus selalu diikuti. Apabila dirasa kurang menarik dapat diberikan perintah yang lebih spesifik. Judul yang telah ditentukan dilanjutkan untuk menyusun kotak cerita (*story box*). Jumlah kotak cerita akan menentukan total durasi video yang dihasilkan. Pada aplikasi AI, rata rata durasi video yang dihasilkan 8 sampai 10 detik. Berikut contoh perintah teksnya “Buatkan 6 kotak cerita untuk judul Dari Nol Hingga Kenyang: Perjalanan Kuliner Mochi Si Kucing Gemuk”, dan dihasilkan sebagai berikut

#### **Kotak Cerita 1: Perut Kosong, Ide Melayang**

- **Gambar:** Mochi, kucing oranye gemuk, terbaring lemas dengan perut kerongcongan di lantai dapur yang kosong. Matanya menatap kosong ke arah kulkas yang tertutup rapat. Ada gelembung pikiran di atas kepalanya yang menunjukkan gambar makanan lezat, mungkin ikan atau ayam.
- **Teks:** Mochi si kucing oranye gemuk terbangun dengan perut kosong melompong. Dapur sunyi, tak ada jejak makanan. Ia mendesah. "Huuufft... Lapar sekali! Aku harus masak sesuatu yang luar biasa, dari nol!" Sebuah ide cemerlang tiba-tiba melintas di benaknya, tapi apa ya?

#### **Kotak Cerita 2: Misi Mencari Bahan Rahasia**

- **Gambar:** Mochi dengan ekspresi serius mengendap-endap di kebun belakang rumah atau pasar mini. Ia mungkin sedang mencoba meraih tomat dari pohon, atau mengendus-endus keranjang ikan dengan hati-hati. Ada sedikit kekacauan ringan (misalnya, sayuran yang terjatuh).
- **Teks:** Demi mewujudkan hidangan impiannya, Mochi memulai misi pencarian bahan. Dari kebun belakang yang rimbun hingga "pasar" yang ramai (mungkin cuma tumpukan barang di gudang), ia menghadapi tantangan lucu: mengejar tikus yang membawa sisa keju, atau bernegosiasi (dengan mengeong) dengan burung pipit soal remah roti. Akhirnya, Mochi berhasil membawa pulang "harta" hasil temuannya.

#### **Kotak Cerita 3: Dapur Berantakan, Semangat Membara**

- **Gambar:** Dapur mini Mochi (bisa berupa sudut meja dengan peralatan masak mainan atau alat masak asli yang diperbesar). Mochi terlihat sedang "memasak" dengan ekspresi kebingungan tapi lucu. Tepung bercerakan di hidungnya, sendok lebih besar dari dirinya, dan asap tipis mengepul dari panci kecil.
- **Teks:** Dengan bahan-bahan di tangan, Mochi memasuki arena pertempuran: dapur! Kompor (miniatur) terasa raksasa, pisau (plastik) licin, dan bumbu-bumbu berjatuhan di mana-mana. Tepung menempel di kumisnya, dan air tumpah. Meski kacau balau, semangat Mochi tak pernah padam. Ia gigih mengikuti "resep" dalam pikirannya.

#### **Kotak Cerita 4: Uji Coba Rasa yang Kocak**

- **Gambar:** Mochi mencicipi masakannya (mungkin masih setengah jadi) dengan ekspresi yang berubah-ubah: dari kaget, kerut dahi, hingga mungkin sedikit meringis. Ada mangkuk atau piring kecil di depannya.
- **Teks:** Setelah perjuangan panjang, hidangan pertama Mochi akhirnya siap untuk dicicipi. Ia mendekat dengan hati-hati, mencium aromanya, lalu menjilat sedikit. Ekspresinya berubah-ubah: pertama, terkejut karena terlalu asin, lalu mengerutkan dahi karena kurang bumbu, dan akhirnya mendesah lega saat menemukan keseimbangan rasa yang pas. Beberapa revisi kecil perlu dilakukan!

#### **Kotak Cerita 5: Mahakarya dan Kebanggaan**

- **Gambar:** Mochi berdiri di samping hidangan yang sudah jadi, terlihat sangat lezat dan rapi. Ia tersenyum bangga, dadanya membunsung. Ada uap mengepul dari hidangan tersebut, menunjukkan bahwa itu baru saja matang.
- **Teks:** Akhirnya, setelah semua rintangan dan kekacauan, mahakarya kuliner Mochi rampung! Hidangan itu tampak begitu sempurna, aromanya memenuhi ruangan. Mochi memandang hasil jerih payahnya dengan senyum puas dan bangga. Ini bukan hanya sekadar makanan, ini adalah bukti kegigihan dan semangatnya.

#### **Kotak Cerita 6: Kenyang Sempurna, Mimpi Indah**

- **Gambar:** Mochi terbaring pulas di samping piring kosong, perutnya terlihat sangat bulat dan kenyang. Ada beberapa sisa remah makanan di sekitar piring. Ia mungkin mendengkur dengan nyenyak, menunjukkan kepuasan.
- **Teks:** Tanpa basa-basi, Mochi segera melahap habis semua masakannya. Setiap suapan adalah kelezatan murni. Perutnya yang tadinya kosong kini terasa penuh dan nyaman. Dengan dengkuran keras, Mochi terlelap di samping piring kosong, bermimpi tentang petualangan kuliner berikutnya. Perjalanan dari nol hingga kenyang, sungguh sempurna!

Pada perintah teks diperintahkan 6 kotak cerita dengan pertimbangan akan dihasilkan video dengan durasi 48 detik untuk keperluan konten *youtube short*. Narasi gambar akan membantu mengilustrasikan kejadian pada kotak cerita. Teks dapat digunakan sebagai narator atau pengisi suara. Berdasarkan kotak cerita yang dihasilkan, AI berhasil merangkai elemen naratif yang logis dan menarik. Meskipun sesekali memerlukan penyesuaian minor untuk detail dan konsistensi, output yang dihasilkan mempercepat proses penulisan outline cerita secara drastis (Brown et al., 2020). Ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya memberikan ide, tetapi juga membantu membangun struktur fondasi cerita yang solid, menghemat waktu dan upaya kreator secara substansial.

#### b. Transformasi Visual

Tahap berikutnya adalah pembuatan cerita visual baik gambar atau video dengan menggunakan perintah teks yang sudah ada. Terdapat 2 metode yang dapat digunakan untuk membuat video yaitu

- Perintah teks ke Gambar ke video

Kelebihan dari metode ini adalah memastikan setiap kotak cerita menghasilkan gambar yang konsisten dan memaksimalkan credit atau kuota memproduksi video. Kekurangan dari metode ini adalah durasi penggeraan menjadi lebih lama, karena harus mengumpulkan potongan potongan gambar terlebih dahulu. Selanjutnya merubah gambar yang sudah menjadi bentuk video. Pada metode ini, perintah teks yang detail menjadi penentu gambar yang dihasilkan. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan gambar yaitu bing Gambar creator, ideogram, leonardo AOI, playground AI, Chat GPT, Gemini AI dan lainnya. Berikut contoh perintah teks untuk menghasilkan gambar dari naskah yang sudah disusun “A chubby, cute orange cat lay limp, stomach growling, on the empty kitchen floor. His eyes stared blankly at the tightly closed refrigerator. A thought bubble above his head displayed a Gambar of a delicious meal, probably fish or chicken. Pixar Style”. Berikut gambar yang dihasilkan.



Gambar 1. Hasil perintah teks ke Gambar

Perintah teks yang digunakan berbahasa Inggris, hal ini untuk menghindari perbedaan interpretasi mesin AI. Dua gambar diatas merupakan hasil dari 2 aplikasi yang berbeda. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan seperti kulkas yang dibuat tidak mengikuti arahan perintah teks dalam kondisi tertutup. Gambar berikutnya terdapat watermark yang perlu dimodifikasi terlebih dahulu. Pembuatan konten visual melalui perintah teks-ke-Gambar menunjukkan potensi besar AI dalam menghasilkan aset visual berkualitas tinggi, dengan menerjemahkan deskripsi adegan dari alur cerita menjadi perintah teks gambar yang kaya detail dan mampu memvisualisasikan narasi dengan akurasi yang impresif (Rombach et al., 2022). Keahlian perintah teks engineering bagi kreator disini sangat diperlukan untuk menghasilkan gambar yang berkualitas. Variasi gambar yang dihasilkan dari satu perintah teks memungkinkan kreator memilih opsi visual yang paling sesuai. Tanpa harus mengurangi kuota video harian atau credit.

Gambar yang dihasilkan, dilanjutkan untuk membuat video melalui Gambar-ke-video. Aplikasi yang dapat digunakan yaitu Google Ai Studio, Kling AI, Pixverse, Firefly dan aplikasi lainnya. Sedikit berbeda dengan perintah teks ke Gambar, pada Gambar ke video terdapat perintah tambahan yang dapat digunakan seperti action (walk, sit down, lay), Camera work (static, zoom in, zoom out), dan lainnya. Berikut contoh perintah teks yang digunakan “Create a video with an Gambar: cute orange cat lay limp, stomach growling, on the empty kitchen floor. His eyes stared blankly at the tightly closed refrigerator. A thought bubble above his head displayed an Gambar of a delicious meal, probably fish or chicken. Camera Zoom in”. Hasil video dapat dilihat pada [link](https://drive.google.com/file/d/1IUsC0lhtk669R9E1La4nN7xvC_DWNLtE/view?usp=sharing) berikut

[https://drive.google.com/file/d/1IUsC0lhtk669R9E1La4nN7xvC\\_DWNLtE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1IUsC0lhtk669R9E1La4nN7xvC_DWNLtE/view?usp=sharing)

Gambar ke video terbukti efektif dalam memberikan kehidupan pada gambar statis yang telah dihasilkan. Dengan memasukkan gambar hasil teks-ke-Gambar ke dalam model Gambar-ke-video, AI mampu menambahkan gerakan dinamis, seperti pergerakan kamera, efek partikel, atau animasi karakter sederhana. Meskipun belum mampu menciptakan narasi video yang kompleks, kemampuan ini sangat berguna untuk memperkaya visual storytelling dengan menambahkan elemen dinamis pada aset statis, meningkatkan daya tarik konten tanpa memerlukan keahlian animasi yang mendalam (Yu et al., 2023).

- Perintah teks ke video

Kelebihan dari metode ini adalah dapat menghasilkan konten video lebih cepat. Kekurangan dari metode ini adalah akan lebih banyak credit yang terbuang karena dihasilkan video yang tidak konsisten atau salah dalam membuat video. Eksplorasi perintah teks-ke-video menghadirkan dimensi baru dalam penciptaan konten, memungkinkan transformasi deskripsi tekstual menjadi klip video yang bergerak. Aplikasi yang dapat digunakan yaitu Bing Ai, Kling AI, Pixverse, Firefly, Gemini dan aplikasi lainnya. Contoh perintah teks sederhana untuk teks ke video yaitu “make a cute fat orange cat he opens the lid of the rice cooker, the rice is dry and starting to brown. He gasps in horror, pixar 3d style”. Video dapat dilihat pada link berikut [https://drive.google.com/file/d/1ve-vncntkEoiAi07GpFEs-TSw5\\_0odw8/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ve-vncntkEoiAi07GpFEs-TSw5_0odw8/view?usp=sharing)

Contoh perintah teks yang lebih detail dengan membentimbangkan perintah negatif (jangan muncul) dan detail video:

/\*\* 1. VISUAL STYLE & QUALITY \*\*/

STYLE: hyperrealistic digital photography, 8k, highly detailed, studio lighting principles applied to outdoor scene, clean look, bright and colorful, vibrant, sharp focus, intricate details, focus stacking.

/\*\* 2. SUBJECT & DETAILS \*\*/

SUBJECT: A shiny, durable plastic and die-cast metal toy police car, 'Pak Polisi Penolong', rendered in classic black-and-white colors, featuring a prominent megaphone on its roof. Its hidden compartment is open, revealing an array of modular bridge-building tools. The police car is actively using its integrated mechanical arm to precisely place large, interlocking, colorful bridge blocks. Surrounding it are other vibrant, colorful toy construction vehicles, made of similar materials, aiding by pushing or supporting the nascent bridge sections. All toys are brand new, pristine, and clean, showing no wear or imperfections.

/\*\* 3. ENVIRONMENT & BACKGROUND \*\*/

ENVIRONMENT: A meticulously crafted miniature diorama of a rugged outdoor environment, featuring a steep, textured toy cliffside with realistic miniature landscaping. Below, a miniature swift river flows, rendered with realistic toy water effects and ripples. A partially constructed toy bridge, made of large, colorful blocks, spans a dramatic miniature chasm. The ground is a blend of realistic toy dirt and scattered small toy rocks.

/\*\* 4. COMPOSITION & PERSPECTIVE \*\*/

**COMPOSITION:** Dynamic medium shot, macro perspective, eye-level with the toy vehicles, focusing on the cooperative bridge construction process. The partially completed bridge is prominently featured, spanning the miniature chasm. A slight low angle emphasizes the scale of the bridge blocks and the rugged miniature terrain.

#### //\*\* 5. LIGHTING & ATMOSPHERE \*\*//

**LIGHTING:** Bright, clear, and vibrant outdoor sunlight illuminates the scene, simulating a cheerful and industrious sunny day. Soft, diffused light accentuates the toy's textures, colors, and reflections. A subtle, almost translucent wisp of smoke drifts gently in the background, adding a touch of atmospheric realism. The overall mood is cheerful, efficient, and adventurous.

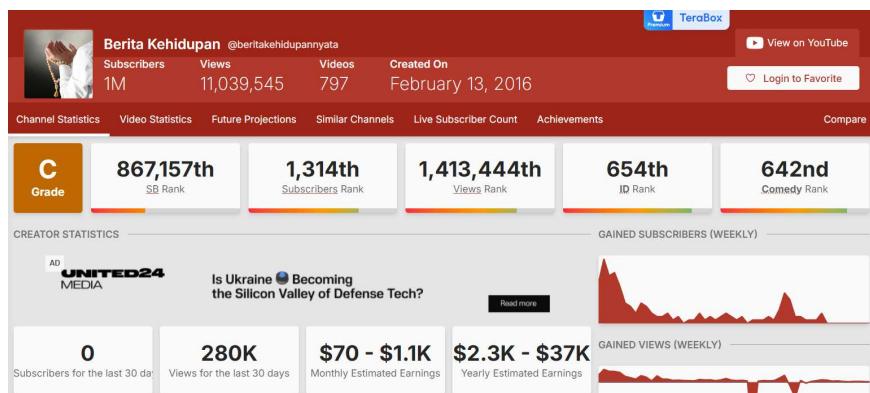
#### //\*\* 6. NEGATIVE PERINTAH TEKS & PARAMETERS \*\*//

**NEGATIVE\_PERINTAH TEKS:** blurry, dark, scary, dirty, distorted, text, watermark, human hands, disfigured.

Hasil dari perintah teks diatas dapat dilihat pada link berikut <https://drive.google.com/file/d/17ju9TiiUo2as3qeHEvPwMsZ73OGeYlxq/view?usp=sharing>. Durasi setiap video akan berbeda-beda tergantung jenis aplikasi dan biaya credit yang dialokasikan. Meskipun durasi klip masih terbatas dan kualitasnya bervariasi dibandingkan video profesional, kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep abstrak ke dalam gerakan adalah terobosan signifikan. Ini membuka peluang bagi kreator untuk memproduksi draft visual atau storyboard dinamis dengan kecepatan yang sebelumnya tidak mungkin.

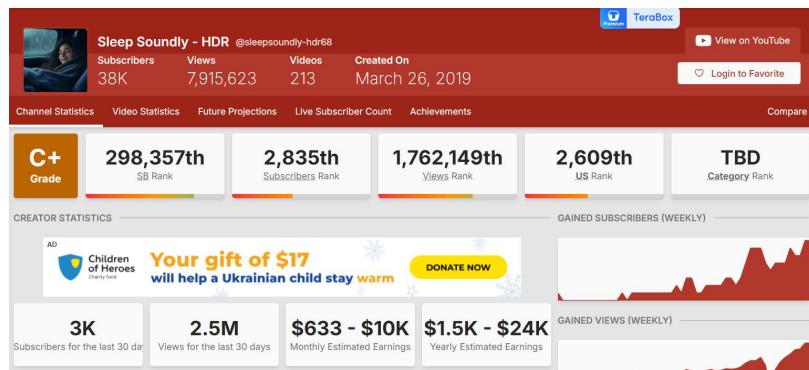
#### c. Potensi Pendapatan

Video-video yang dibuat oleh AI dapat dimonetisasi oleh youtube dengan syarat video tidak duplikasi dan sudah melalui proses editing baik efek ataupun suara. Berikut gambaran pendapatan channel youtube menggunakan aplikasi social blade,



Gambar 2. Analisis channel Berita Kehidupan

Channel berita kehidupan merupakan salah satu channel youtube yang berisikan video yang dibuat menggunakan AI. Video berisikan foto-foto dari AI, yang menceritakan tentang motivasi motivasi. Estimasi menggunakan social blade dalam 1 tahun berkisar antara \$2.3K - \$37K atau Rp 34.000.000 sampai Rp 555.000.000 dalam satu tahun.



Gambar 4. Analisis channel Sleep Soundly

Channel Sleep Soundly merupakan channel youtube yang dibuat menggunakan AI dengan tema ASMR. Video dan suara dibuat menggunakan aplikasi secara keseluruhan. Video dapat di monetisasi dengan estimasi pendapatan \$1.5K - \$24K atau setara Rp 22.500.000 sampai Rp 360.000.000 dalam setahun.

d. Analisis SWOT: Peluang dan Tantangan AI bagi Konten Kreator

Analisis SWOT mengungkapkan beberapa temuan kunci mengenai pemanfaatan AI oleh konten kreator. Kekuatan (Strengths) utama adalah peningkatan efisiensi dan skalabilitas produksi konten, serta potensi untuk eksplorasi ide yang tak terbatas. Kreator dapat menghasilkan lebih banyak konten dalam waktu lebih singkat, meminimalkan biaya produksi, dan mencoba gaya atau konsep baru tanpa investasi besar (Davenport & Ronanki, 2018). AI juga berpotensi mengurangi hambatan teknis, memungkinkan lebih banyak individu untuk terjun ke dunia penciptaan konten.

Namun, terdapat pula Kelemahan (Weaknesses) yang perlu diperhatikan. Kualitas output AI masih sangat bergantung pada input perintah teks, menuntut keahlian perintah teks engineering yang mungkin belum dimiliki semua kreator. Ada juga risiko hilangnya sentuhan personal atau keunikan jika kreator terlalu bergantung pada AI tanpa menambahkan modifikasi kreatif. Ketergantungan pada teknologi pihak ketiga juga menimbulkan kekhawatiran tentang privasi data dan biaya berlangganan. Selain itu, kurva pembelajaran untuk menguasai berbagai alat AI generatif juga dapat menjadi tantangan awal bagi sebagian kreator (Johnson & Lee, 2021).

Peluang (Opportunities) AI mencakup munculnya niche konten baru yang hanya bisa dieksplorasi dengan bantuan AI, peningkatan permintaan akan konten yang dipersonalisasi, dan potensi kolaborasi lintas platform antara kreator dan pengembang AI (Kaplan & Haenlein, 2019). AI dapat membuka pasar baru dan memungkinkan kreator untuk mencapai audiens yang lebih luas. Namun, ada juga Ancaman (Threats) yang signifikan, seperti masalah etika terkait kepemilikan intelektual dan plagiarisme, potensi disinformasi atau deepfake, serta persaingan yang semakin ketat akibat demokratisasi alat produksi konten (Manyika et al., 2017). Perubahan cepat dalam teknologi AI juga menuntut adaptasi dan pembelajaran berkelanjutan dari para kreator untuk tetap relevan.

### **3. Kesimpulan**

Tulisan ini menunjukkan bahwa kecerdasan buatan menawarkan peluang transformatif bagi konten kreator, merevolusi alur kerja dari ideasi hingga produksi visual dan audiovisual. AI terbukti sangat efektif dalam memfasilitasi brainstorming dan menyusun narasi, secara signifikan mempercepat fase pra-produksi. Kemampuan AI untuk menerjemahkan perintah teks menjadi gambar dan video juga mendemonstrasikan potensi besar dalam menghasilkan aset konten yang beragam dan dinamis dengan efisiensi yang belum pernah ada sebelumnya. Bahkan gambar statis dapat dihidupkan melalui proses Gambar-ke-video, menambah dimensi baru pada visual storytelling. Pada akhirnya, adopsi AI bukan sekadar alat bantu, melainkan pergeseran paradigma yang menuntut konten kreator untuk beradaptasi. Untuk memaksimalkan manfaat AI, kreator perlu mengembangkan literasi AI dan keahlian perintah teks engineering, sembari tetap menjaga originalitas dan integritas kreatif mereka. Dengan pendekatan yang bijaksana, AI dapat menjadi katalisator bagi inovasi, memungkinkan kreator untuk fokus pada aspek strategis dan artistik, sehingga mendorong masa depan penciptaan konten yang lebih produktif, efisien, dan inklusif.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada LPPM UPN Veteran Jakarta yang telah memberikan hibah dukungan skema inkubator bisnis sehingga usaha ini dapat dilaksanakan dengan baik.

### **Biografi**

Nur Intania Sofianita merupakan Dosen di Program Studi Ilmu S-1 Gizi UPN Veteran Jakarta. Penulis juga mengajar salah satu mata kuliah yaitu Edukasi Gizi. Penulis menyelesaikan

program skripsi di Universitas Padjadjaran, magister di Universitas Indonesia dan doktor di IPB. ID ORCID penulis yaitu 0000-0001-5214-4629

Ibnu Malkan Bakhrul Ilmi merupakan Dosen di Program Studi Ilmu S-1 Gizi UPN Veteran Jakarta. Penulis juga mengajar salah satu mata kuliah yaitu kewirausahaan gizi. Penulis menyelesaikan program skripsi, magister dan doktor di IPB. ID ORCID penulis yaitu 0000-0002-5946-6660.

## Daftar Pustaka

- Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., ... & Amodei, D. (2020). Language Models are Few-Shot Learners. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 1877-1901.
- Chen, Y., Zhang, X., & Li, M. (2022). The Creator Economy: Challenges and Opportunities for Content Creators in the Digital Age. *Journal of Digital Media Studies*, 15(2), 87-102.
- Davenport, T. H., & Ronanki, R. (2018). Artificial Intelligence for the Real World. *Harvard Business Review*, 96(1), 108-116.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2020). Deep Learning. MIT Press.
- Google AI. (2023). Gambarn Video: Text-to-Video Generation with Diffusion Models.
- Johnson, L., & Lee, D. (2021). Content Creation in the Gig Economy: A Study of Workload and Well-being. *Journal of Labor Economics and Industrial Relations*, 42(3), 201-218.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 62(1), 15-25.
- Manyika, J., Chui, M., Miremadi, M., Bughin, J., George, K., Dahlstrom, P., & Ramaswamy, S. (2017). Artificial intelligence: The next digital frontier?. McKinsey Global Institute.
- OpenAI. (2023). GPT-4 Technical Report. arXiv preprint arXiv:2303.08774.
- Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., & Ommer, B. (2022). High-Resolution Gambar Synthesis with Latent Diffusion Models. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 10684-10695.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach (4th ed.). Pearson.
- Smith, J., & Jones, A. (2023). The Rise of Digital Content Consumption: Trends and Implications. *International Journal of Communication Research*, 18(4), 315-330.
- Wheelen, T. L., & Hunger, J. D. (2018). Strategic Management and Business Policy: Globalization, Innovation and Sustainability (15th ed.). Pearson.
- Yu, J., Xu, Y., Li, S., & Zhang, Y. (2023). A Survey on Text-to-Video Generation. arXiv preprint arXiv:2303.08544.