Journal of Language Development and Linguistics (JLDL)
Vol. 3, No. 1 2024: 37-48

Use of Artificial Intelligence for Children's Story Writers

Dina Purnama Sari
Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
Corresponding Author : Dina Purnama Sari dina.dms@bsi.ac.id

A R T I C L E I N F O

ata Kunci: Artificial intelligence, Children's Stories, Writers

Received : 01, Desember 2023
Revised : 03, Januari, 2024
Accepted: 21, Januari 2024

©2024 Sari: This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

A B S T R A K

Artificial intelligence is one of the media that can be used by children's story writers. With this media, writers can express creative ideas and vary their reading media. The method used is descriptive qualitative with secondary data based on phenomena in society. The result is that by using artificial intelligence, variations in children's reading are obtained. The implication is that it is hoped that there will be more varied development of children's stories.

DOI : https://doi.org/10.55927/jldl.v3i1.8275
ISSN-E : 2962-6528
https://journal.formosapublisher.org/index.php/jldl

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Bagi Penulis Cerita Anak

Dina Purnama Sari
Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
Corresponding Author : Dina Purnama Sari dina.dms@bsi.ac.id

A R T I C L E I N F O

ata Kunci: Kecerdasan buatan, Cerita Anak, Penulis

Received : 01, Desember 2023
Revised : 03, Januari, 2024
Accepted: 21, Januari 2024

©2024 Sari: This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

A B S T R A K

Kecerdasan buatan merupakan salah satu media yang dapat dipergunakan penulis cerita anak. Dengan adanya media tersebut, penulis dapat menuangkan ide kreatif dan variasi media bacanya. Metode yang dipergunakan adalah deskriptif kualitatif dengan data sekunder berdasarkan fenomena di masyarakat. Hasilnya adalah dengan menggunakan kecerdasan buatan, maka diperoleh variasi bacaan anak. Implikasinya adalah diharapkan terdapat perkembangan cerita anak yang lebih variatif..

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, terdapat variasi bacaan anak, salah satunya adalah cerita anak. Cerita anak diminati tidak hanya oleh anak, namun juga berbagai usia. Hal ini disebabkan latar belakang sosial, budaya, dan lingkungan peminatnya. Oleh karena itu, para penulis memerlukan kreativitas yang baik sehingga diperoleh bacaan yang baik sesuai dengan target pembacanya.
Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat fenomena yang menarik yaitu menggunakan kecerdasan buatan bagi penulis cerita anak. Kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dengan memenuhi unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam kreativitasnya. Adapun, pada pembahasan dan hasil yang dianalis pada penelitian ini adalah contoh-contoh kreativitas cerita anak yang dibuat dari berbagai kalangan.

Berbagai macam kecerdasan buatan dapat dipilih sesuai dengan minat penulis cerita anak, di antaranya ChatGPT, Canva, dan Dimensi 3D. Selain memiliki kemampuan menulis cerita anak, penulis diharapkan mampu menguasai media yang dipilihnya. Dengan berbagai macam pilihan kecerdasan buatan, maka hal ini memudahkan penulis menuangkan ide kreativitasnya sesuai dengan sasaran pembacanya. Penulis juga dapat bekerja sama dengan pihak lain, seperti illustrator dan pihak-pihak lain dalam penerbitan digital.

Dengan adanya pembahasan penelitian mengenai pemanfataan kecerdasan buatan bagi penulis cerita anak, maka diharapkan adanya pembaharuan penelitian selanjutnya yang lebih komprehensif. Hal ini dikarenakan pada pembahasan penelitian ini dilakukan melalui studi literatur dengan metode penelitiannya deskriptif kualitatif. Data yang dipergunakan adalah data sekunder berdasarkan fenomena di masyarakat. Dengan demikian, untuk

penemuan penelitian dibatasi pada jumlahnya yang mewakili data yang diperlukan. Data yang diperlukan berdasarkan pada pokok permasalahan, yaitu bagaimana pemanfaatan kecerdasan buatan bagi penulis cerita anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Cerita anak merupakan salah satu karangan nonilmiah dan bagian sastra anak. Hal ini dikarenakan cerita anak merupakan bacaan untuk anak yang isinya kisah seputar anak-anak yang boleh diceritakan, menghibur, serta sesuai tingkat perkembangan intelektual dan emosi anak. Selain itu, dapat disimpulkan pula jika cerita anak-anak Bahasa Inggris adalah cerita tentang seputar anak yang menggunakan Bahasa Inggris dan tentunya menghibur sesuai perkembangan anak.

Nurgiyantoro (dalam Bambang Trimansyah, 2020) mengutip beberapa ahli menegaskan bahwa semua buku anak dapat digolongkan sebagai karya sastra anak, termasuk buku-buku nonfiksi dalam kategori buku informasi dan buku sejarah hidup. Dengan demikian, terdapat perbedaan konsep sastra anak jika dibandingkan dengan sastra orang dewasa.

Pada cerita anak, terdapat jenis-jenis ceritanya, yaitu cerita jenaka, fabel, legenda, dan mite. Cerita jenaka adalah adalah cerita yang menghibur serta mampu untuk membuat pembaca ataupun pendengarnya tertawa. Cerita jenaka juga dapat dipahami sebagai cerita lucu yang mampu menghibur baik dari penokohan maupun alurnya. Secara umum, fabel adalah cerita tentang kehidupan dunia binatang yang memiliki nilai moral dan budi pekerti. Penggunaan binatang di dalam cerita fabel adalah sebagai pengganti tokoh manusia, namun digambarkan tetap dapat berpikir, mempunyai perasaan, berinteraksi, bersikap dan bisa berbicara. Mite (mitos) adalah cerita prosa rakyat yang tokohnya makhluk setengah dewa atau para dewa dan terjadi di dunia yang lain di masa lampau. Selain itu, Mite juga dianggap dan dipercaya oleh yang membuat cerita pernah benar-benar terjadi. Ada beragam isi dari cerita mite mulai dari kemunculan manusia, kemunculan para dunia, kemunculan para hantu, hingga mitos terbentuknya danau, sungai sebagainya. Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap atau dipercaya sebagai cerita suatu kejadian yang benar pernah terjadi oleh yang mempunyai cerita. Cerita legenda mempunyai sifat yang keduniawian atau sekuler dan terjadi di masa yang tidak terlalu lamp

Pada cerita anak, terdapat dua unsur, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat di dalam cerita tersebut. Yaitu, tokoh (penokohan), latar *(setting),* plot (alur), tema, sudut pandang, moral, dan gaya penulis

Unsur Ekstrinsik merupakan unsur yang melekat pada jati diri penulisnya. Yaitu, pandangan hidup bangsa, ideologi, dan sosial budaya masyarakat sebagai latar cerita

Kecerdasan Buatan *(Artificial Intelligence/AI)* merujuk pada kemampuan mesin untuk meniru atau meniru kecerdasan manusia. Hal tersebut mencakup berbagai teknik dan metode yang memungkinkan komputer untuk memahami, belajar, dan mengambil keputusan berdasarkan data yang diberikan. Pada

prinsipnya, cara kerja AI adalah dengan menjalankan tugas-tugas seperti: analisis data, pemrosesan data, dan mempelajari pola maupun fitur dari suatu data. Mesin kecerdasan buatan akan menganalisis data dalam jumlah besar (big data). Pemrosesan datanya akan dilakukan dalam satu waktu, secara cepat dan berulang.

Kecerdasan Buatan adalah bagian dari ilmu komputer yang mempelajari bagaimana membuat mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia bahkan bisa lebih baik daripada yang dilakukan manusia.

Menurut (Kurniawan, 2020:1),"Cerdas = memiliki pengetahuan + pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan & mengambil tindakan), moral yang baik. Agar mesin bisa cerdas (bertindak seperti & sebaik manusia) maka harus diberi bekal pengetahuan & mempunyai kemampuan untuk menalar." Selanjutnya, menurut Kurniawan (2020), yerdapat dua bagian utama yang dibutuhkan untuk aplikasi kecerdasan buatan, yaitu 1) basis pengetahuan *(knowledge base)*: berisi fakta-fakta, teori, pemikiran & hubungan antara satu dengan lainnya; dan 2) motor inferensi *(inference engine)* : kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan pengetahuan.

Kecerdasan buatan generatif (AI generatif) adalah tipe AI yang dapat membuat konten dan ide baru, termasuk percakapan, cerita, gambar, video, dan musik. Teknologi AI mencoba meniru kecerdasan manusia dalam tugas komputasi nontradisional, seperti pengenalan gambar, pemrosesan bahasa alami (NLP), dan terjemahan. AI generatif adalah langkah selanjutnya dalam kecerdasan buatan. Anda dapat melatihnya untuk belajar bahasa manusia, bahasa pemrograman, seni, kimia, biologi, atau materi pelajaran kompleks apa pun. AI generatif menggunakan kembali data pelatihan untuk memecahkan masalah baru. Misalnya, AI generatif dapat mempelajari kosakata bahasa Inggris dan membuat puisi dari kata-kata yang diprosesnya. Organisasi Anda dapat menggunakan AI generatif untuk berbagai tujuan, seperti *chatbot*, pembuatan media, serta pengembangan dan desain produk.

METODOLOGI

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau dari bentuk Tindakan kebijakan (Moeleong, Lexy J. 2002:112).

Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif (S. Margono, 2003: 39).

Fenomenologi merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Metode kualitatif hadir sebagi respons terhadap keberadaan metode kuantitatif yang dianggap tidak mampu lagi menjawab berbagai persoalan kehidupan yang ada. Metode ini memposisikan manusia sebagai subjek penelitian bukan sebagai objek penelitian (metode kuantitatif) yang mendapat sedikit porsi di dalamnya. Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi berupaya untuk menangkap berbagai persoalan

yang ada di masyarakat dan mengungkap makna yang terkandung di dalamnya.

Dengan demikian, pada penelitian ini dilakukan melalui metode penelitiannya deskriptif kualitatif. Data yang dipergunakan adalah data sekunder berdasarkan fenomena di masyarakat. Data sekunder yang diperoleh berdasarkan studi literatur kemudian dianalisis dan dikembangkan dalam kajian penelitian yang relevan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah data umum yang melatarbelakangi penulisan cerita anak yang terdiri dari dua jenis tabel. Yaitu sebagai berikut.

Berkaitan dengan klasifikasi sastra anak, berikut Tabel 1 Matriks Klasifikasi Karya Sastra (Trimansyah)

Tabel 1 Matriks Klasifikasi Karya Sastra Anak (Trimansyah)

Tabel 1 Matriks Klasifikasi Sastra Anak (Trimansyah)

Genre	Ragam	Bentuk
Puisi	Puisi Tradisional	1. buku abjad (ABC) 2. buku angka 3. buku konsep 4. buku bergambar nirkata 5. buku bergambar 6. buku tinggi-rendah 7. buku bab 8. novel awal 9. novel lanjut 10. komik 11. novel grafik 12. infografik
	Puisi Modern	
Prosa/Fiksi	Fiksi Realitas	
	Fiksi Fantasi	
	Foklor	
	Fiksi Sejarah	
Nonfiksi	Informasi	
	Kisah Hidup	
	Sejarah	
	Religi	

(Sumber: Bambang Trimansyah, 2020: 20)

Pada Tabel 1 Matriks Klasifikasi Karya Sastra Anak, klasifikasi karya sastra terdiri dari 3 genre, yaitu puisi, prosa/fiksi, dan nonfiksi. Ketiganya terbagi dengan ragam yang berbeda namun dapat dituangkan dalam berbagai bentuk yang sama. Dengan demikian, secara umum, klasifikasi sastra Anak mudah dikategorikan dan dibuat tulisannya.

Tabel 2 Perjenjangan Buku (Dari Berbagai Sumber)

Tabel 2 Perjenjangan Buku (dari berbagai sumber)

Tingkatan Usia	Jenis Buku	Penyajian Materi/ Bahasa
Batita/ *Toddler* (1–3 tahun)	buku ABC (abjad), buku berhitung (angka)	nirkata, satu kata
Balita (3–5 tahun ke atas)	buku bergambar	nirkata, beberapa kata, atau satu kalimat (untuk dibacakan)
Pembaca Awal (6–7 tahun)	buku bergambar, buku konsep	satu paragraf pendek; satu cerita utuh
Pembaca Lanjut (8–9 tahun)	buku bab, buku tinggi-rendah	satu cerita/materi utuh yang terbagi atas bab-bab
≥9 tahun	novel awal, buku referensi	1. satu cerita utuh yang terbagi atas bab-bab 2. informasi yang tersusun secara alfabetis, tematis, atau kronologis
≥12 tahun	novel lanjut, buku referensi	1. satu cerita utuh yang terbagi atas bab-bab 2. informasi yang tersusun secara alfabetis, tematis, atau kronologis

(Sumber: Bambang Trimansyah, 2020: 21-22)

Klasifikasi yang disajikan pada tabel 2 mengacu pada Masyarakat Amerika dan Eropa dengan tradisi perbukuan dan membaca yang kental di dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, akan tampak kasifikasi yang terperinci dengan penjenisan buku yang beragam, bahkan terkadang tingkat usia antarjenis saling beririsan. Adapun, untuk Masyarakat Indonesia, perjenjangan tersebut beragam karena tergantung dengan budaya membaca di dalam keluarga dan lingkungan sekitarnya.

Sehubungan dengan kecerdasan buatan, berikut adalah data langkah-langkah umum membuat cerita dengan kecerdasan buatan

1. Penentuan Konsep dan Plot: Mulailah dengan menentukan konsep cerita dan plotnya. Pikirkan tentang tokoh-tokoh utama, latar tempat, dan alur cerita secara umum.

2. Pengembangan Karakter: Gunakan AI untuk membantu mengembangkan karakter-karakter dalam cerita Anda. Anda dapat memberikan deskripsi fisik, kepribadian, dan latar belakang untuk setiap karakter.
3. Pembuatan Dialog: Gunakan AI untuk membuat dialog antar karakter. Anda dapat memberikan petunjuk tentang percakapan yang ingin Anda sertakan dan membiarkan AI menulis bagian dialog tersebut.
4. Penulisan Narasi: AI juga bisa membantu Anda dalam menulis narasi dan deskripsi dalam cerita. Berikan instruksi tentang suasana, latar, atau perasaan yang ingin Anda sampaikan, dan biarkan AI membantu menyusunnya.
5. Pengeditan dan Revisi: Setelah AI selesai membuat draft cerita, Anda bisa melakukan pengeditan dan revisi untuk memastikan kualitas dan konsistensi cerita.
6. Desain Sampul dan Ilustrasi: Jika Anda ingin menambahkan ilustrasi atau desain sampul, Anda bisa menggunakan alat desain grafis atau bahkan meminta bantuan AI untuk menciptakan elemen visual.
7.Penerbitan dan Publikasi: Setelah Anda puas dengan hasilnya, Anda bisa mempertimbangkan untuk menerbitkan buku cerita Anda. Anda bisa mencetaknya sendiri, menerbitkannya secara digital, atau mencari penerbit. Ingatlah bahwa penggunaan AI untuk menulis cerita bisa membantu dalam proses kreatif, tetapi tetap diperlukan sentuhan manusia dalam menghasilkan cerita yang unik dan berkualitas. Jika Anda belum terbiasa dengan menggunakan AI, mungkin perlu waktu untuk beradaptasi dengan alat-alat yang tersedia dan mengoptimalkan hasil yang dihasilkan.

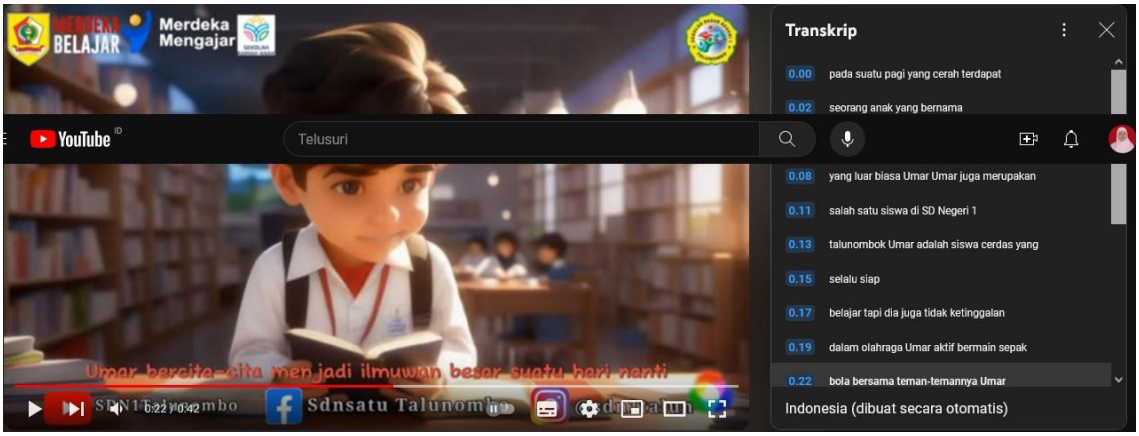
Berdasarkan hasil penelitian, sebagai tahap awal, penulis cerita anak memahami konsep dan plot dalam karyanya. Tahap selanjutnya pengembangan karakter, pembuatan dialog, penulisan narasi, pengeditan dan revisi, desain sampul dan ilustrasi, serta penerbitan dan publikasi. Dengan demikian, sebagai tahap awal, pemahaman konsep penulisan cerita anak, seperti unsur-unsur intrinsik, mampu dikuasai dan diimplementasikan dengan baik oleh penulis. Hal ini memudahkan penulis dalam memetakan ide dan mengembangkan serta menuangkan dalam bentuk tulisan.

Setelah memahaminya, keterampilan lainnya adalah beradaptasi dengan alat-alat yang diperlukan. Alat-alat itu berupa kecerdasan buatan. Beberapa aplikasi kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan oleh penulis cerita anak, di antaranya Toontastic 3D. Dengan Toontastic 3D, penulis anak dapat menggambar, menganimasikan, dan menceritakan kartunnya sendiri. Caranya, cukup gerakkan karakter penulis di layar, ceritakan kisah penulis, dan Toontastic merekam suara dan animasi Anda dan menyimpannya di perangkat Anda sebagai video 3D. Toontastic adalah cara yang ampuh dan menyenangkan untuk menciptakan petualangan antarbintang, laporan berita terkini, desain video game, album foto keluarga, dan sebagainya.

PEMBAHASAN

Berikut adalah beberapa contoh cerita anak dengan menggunakan kecerdasan buatan

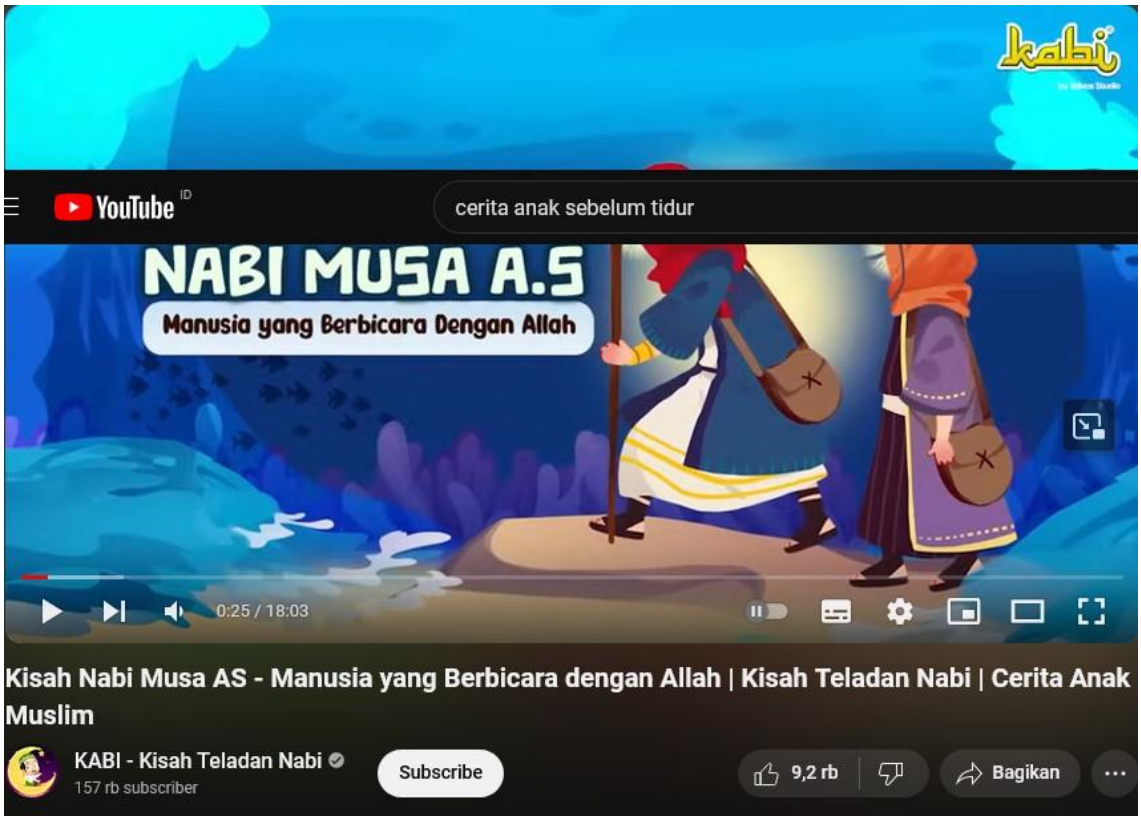
Berikut adalah Gambar 1 Video cerita singkat anak, yg dibuat dengan sistem AI (Artificial Intelligence) SDN 1 Talunombo. AI yang digunakan untuk membuat video singkat cerita anak SDN 1 Talunombo AI yang digunakan adalah Chat GPT, AI Leonardo, AI Runwayml, Prosa AIesan data, dan mempelajari pola maupun fitur dari suatu data. Mesin kecerdasan buatan akan menganalisis data dalam jumlah besar (big data). Pemrosesan datanya akan dilakukan dalam satu waktu, secara cepat dan berulang.



Gambar 1 Video cerita singkat anak, yg dibuat dengan sistem AI (Artificial Intelligence) SDN 1 Talunombo

(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=OOPqlVTuLn0**)**

Berikut adalah contoh cerita anak berdasarkan kecerdasan buatan pada Gambar 2 Kisah Nabi Musa AS - Manusia yang Berbicara dengan Allah | Kisah Teladan Nabi | Cerita Anak Muslim



Gambar 2 Kisah Nabi Musa AS - Manusia yang Berbicara dengan Allah | Kisah Teladan Nabi | Cerita Anak Muslim
(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=4kAXm28vIaE&t=39s)

Pada Gambar 2, berisikan Kisah Nabi Musa, seorang tokoh sentral dalam agama monoteistik, mempesona dengan narasi yang sarat akan mukjizat dan pelajaran spiritual. Lahir di Mesir, Musa merupakan anak dari Imran, dan kehidupannya diwarnai oleh serangkaian peristiwa luar biasa, termasuk mukjizat membelah lautan untuk menyelamatkan Bani Israel dari kejaran Firaun. Pernikahannya dengan Safura, anak dari Nabi Syu'aib, menambah dimensi personal dalam perjalanan hidupnya. Uniknya, dalam perjalanan rohaninya, Musa bertemu dengan Nabi Khidir, mengungkapkan wawasan mendalam tentang kebijaksanaan ilahi. Salah satu momen paling ikonik dalam kisahnya adalah ketika Musa berdialog dengan Allah di Gunung Sinai, sebuah peristiwa yang terkenal dalam berbagai tradisi. Kisah ini juga telah diinterpretasikan dalam berbagai bentuk, mulai dari ceramah agama oleh Khalid Basalamah hingga adaptasi kartun yang menarik minat anak-anak, seperti karya Nadia Omara. Silsilah Musa, yang melibatkan tokoh-tokoh penting seperti ayahnya Imran, juga merupakan aspek penting dari narasi ini, menandai pentingnya keberlanjutan spiritual dalam tradisi agama.

Kisah Nabi Musa mengunakan kecerdasan buatan yang dibuat oleh KABI adalah Intellectual Property milik Educa Studio. Cerita anak tersebut merupakan kerja sama tim yang saling bersinggungan dan merupakan digitalisasi penerbitan yang sebelumnya sering disebarluaskan dalam bentuk

kepingan kaset digital (VCD, DVD, ataupun disimpan dalam bentuk cakram kepingan keras lainnya atau *Hardisk*).

Selain dua contoh gambar hasil kecerdasan buatan untuk cerita anak, terdapat beberapa kreasi lainnya. Yaitu, menggunakan Flipbook, Canva, ChatGPT, aplikasi umum lainnya yang mudah diakses oleh Masyarakat umum baik berbayar maupun tidak berbayar, dan e-book anak. Dengan adanya aneka kecerdasan buatan yang mudah dipelajari dan diimplementasikan, maka diharapkan minat baca anak pun meningkat. Selain itu, terbentuknya komunitas dan organisasi belajar berkaitan dengan kecerdasan buatan sesuai dengan target pembaca sehingga peningkatan penulis cerita anak diharapkan meningkat.

Kecerdasan buatan merupakan salah satu mitra yang membantu penulis dalam menuangkan idenya. Kecerdasan buatan tetap memerlukan karakter yang dimiliki penulis yang berbeda-beda dan sesuai dengan gaya penulisannya masing-masing. Dengan demikian, maka pemanfataan kecerdasan dapat dilakukan juga dengan bekerja sama antara pemerintah dengan instansi nonpermerintah, individu dengan pemerintah, atau individu dengan instansi nonpemerintah.

Kecerdasan buatan dapat membantu penulis cerita anak menjadi lebih kreatif, inovatif, dan berpikir kritis. Akan tetapi, kecerdasan buatan tidak dapat mengubah subyektivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kekayaan bahasa, fungsi kognisi berbahasa setiap individu, dan kosakata yang dipergunakan merupakan kekayaan intelektual yang dapat dipergunakan dalam implementasi kecerdasan buatan sehingga diperlukan mitra yang baik antara kecerdasan buatan dengan penulis cerita anak sehingga bersinergi menghasilkan karya yang baik, bermutu, dan bernilai positif.

Dengan demikian, berdasarkan data-data dan hasil pembahasan yang telah diuraikan peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa untuk menulis cerita anak diperlukan kemampuan dasar mengenai teori dan konsep definisi cerita anak, perjenjangan usia pembacanya, karakteristik pembaca, memahami unsur intrinsik tulisan, dan terdapatnya pengaruh unsur ekstrinsik dalam penulisan cerita anak. Adapun, kemampuan menulis cerita anak itu dapat disebarkan dalam bentuk digitalisasi dengan menggunakan kecerdasan buatan yang beragam. Keragaman tersebut disesuaikan dengan peruntukannya.

Kecerdasan buatan bijaksana dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh penulis cerita anak. Hal ini dikarenakan cerita anak yang baik hendaknya berdaya gugah, berdaya ubah, dan berdaya pikat. Berdaya gugah artinya pada awlanya harus menggungah, menarik minat anak membaca dan menuntaskan bacaannya. Berdaya ubah artinya mendukung tahapan perkembangan psikologi anak dengan adanya perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektik sebagai pembaca anak. Selain itu, berdaya ubah artinya dengan membaca buku atau menonton tayangan cerita anak maka membuat pembaca anak yang semula tidak tahu menjadi tahu, yang semula tahu menjadi memahami, dan yang memahai menjadi mampu melakukan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penulisan cerita anak memberikan dampak positif bagi pembacanya, khususnya anak-anak, yaitu melatih kemampuan bahasa, menumbuhkan kreativitas anak, dan meningkatkan kecerdasan anak. Adapun, berkaitan dengan penulis cerita anak dalam memanfaatkan kecerdasan buatan, yaitu mampu meningkatkan kompetensi, menumbuhkan kreaktivitas, inovasi, aktualisasi diri, dan memberikan moral yang baik dalam setiap karyanya sesuai dengan jenis cerita anak yang dipilih.

Implementasi hasil penelitian ini adalah adanya penulis cerita anak yang bervariasi dan bermoral baik di setiap tulisannya serta diharapkan pengembangan penulisan karya yang adaptif sesuai dengan perkembangan era digital yang dinamis.

PENELITIAN LANJUTAN

Untuk penelitian lanjutan berdasarkan hasil pembahasan, diharapkan adanya pengembangan penelitian yang adaptif dan berkelanjutan sesuai dengan topik dan tema permasalahan yang terjadi di masyarakat, khususnya di bidang sastra anak baik langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan kecerdasan buatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya haturkan kepada jajaran pimpinan dan kolega di Prodi DIII Bahasa Inggris, Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta serta keluarga besar saya di Kota Tangerang dan Cirebon atas segala dukungan, semangat, moral, waktu, keuangan, dan hal lainnya sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Amazon. (Tanpa Tahun). ”AI Generatif”. (https://aws.amazon.com/id/what-is/generative-ai/

Damajanti, Mustikasari. (2023).“MEMBUAT CERITA ANAK MENGGUNAKAN TEKNOLOGI A“ https://www.youtube.com/watch?v=fJdIoBe7CMQ

Educa Studio. (2023). “Kisah Nabi Musa AS - Manusia yang Berbicara dengan Allah | Kisah Teladan Nabi | Cerita Anak Muslim”. Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=4kAXm28vIaE&t=39s.

Hellaludin. (2018). “Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif”. https://www.researchgate.net/publication/323600431_Mengenal_Lebih_Dekat_dengan_Pendekatan_Fenomenologi_Sebuah_Penelitian_Kualitatif

Kemenkraf. (2021). "Lokakarya Menulis Cerita Anak I - Mengenal Cerita Anak dan Seluk Beluknya". https://www.youtube.com/watch?v=K9UEBxaxh18

Kurniawan, Rakhmat. (2020). DIKTAT KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) Edisi Revisi. Medan: Fakultas Sains dan Teknologi USU. http://repository.uinsu.ac.id/10772/1/DIKTAT%20KECERDASAN%20BUATAN%20EDISI%20REVISI%20I.pdf

Moeleong, Lexy. (2002). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

SDN1Talunombo. (2023). "Video cerita singkat anak, yg dibuat dengan sistem AI (Artificial Intelligence) SDN 1 Talunombo". https://www.youtube.com/watch?v=OOPqlVTuLn0

Subandi. (2011)/ "Deskripsi Kualitatif sebagai Satu Metode dalam Penelitian Pertunjukan". Harmonia, Volume 11, No.2 /Desember 2011.

S. Margono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Cet 2*. Jakarta: Rineka Cipta.

Softonic. *Buat kartun kesenangan Anda sendiri dengan 3D toontastic.* https://toontastic-3d.softonic-id.com/android.

Trimansyah, Bambang. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.