
PEMANFAATAN AI GENERATIF UNTUK PEMBUATAN KONTEN SOSIAL MEDIA DAN STRATEGI MONETISASINYA BAGI WARGA PERUMAHAN MAURA GARDEN GRESIK

Ryan Putranda Kristianto

Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma

Cendika

Jl. Dr. Ir. Soekarno No. 201 Surabaya

Email: ryan@ukdc.ac.id

Abstrak

AI generatif, varian kecerdasan buatan lain yang mampu menciptakan rekayasa gambar dan video, merupakan teknologi luar biasa yang sedang *trending*. Memanfaatkan AI generatif, penulis melakukan Pengabdian kepada Masyarakat bagi warga perumahan Maura Garden Gresik untuk membuat konten sosial media beserta strategi monetisasinya. Dalam 1 waktu, penulis melakukan sosialisasi terkait pemanfaatan AI generatif meliputi: persiapan dan pembuatan akun sosial media Meta dan channell Youtube, pengenalan dan pembuatan konten sosial media menggunakan aplikasi - aplikasi online AI generatif seperti: chatGPT, HailuoAI dan lainnya. Dalam pembuatan konten berupa video, bahan - bahan hasil AI generatif yang telah didapatkan kemudian *dimerger* menggunakan aplikasi *mobile* capcut, dan kemudian berlanjut hingga strategi monetisasinya di sosial media dan Youtube. Sehingga dari kegiatan PkM ini para peserta PkM yang merupakan ibu - ibu perumahan dapat mengoptimalkan penggunaan sosial media dan Youtube pada gadgetnya tidak hanya untuk memposting dan menshare kegiatan atau aktivitasnya saja, namun juga dapat digunakan untuk mencari uang.

Kata kunci: AI generatif, maura garden, monetisasi

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan (AI) semakin menunjukkan kemampuan serupa manusia dalam hal berpikir dan menciptakan sesuatu. Pada awal mulanya, peneliti dan ilmuwan masih mencari seperti apa konsep AI dan bagaimana pemanfaatannya, hingga diciptakannya algoritma - algoritma AI tradisional berbasis statistik yang menggunakan konsep pendekatan logika dan matematis (Setiawan, Giriantari and ER, 2025). Lalu berkembang menuju ke arah algoritma - algoritma Machine Learning (ML), dimana algoritma - algoritma tradisional tersebut mampu belajar lewat prosedur iterasi/generasi/epoch dimasa sebelumnya agar menjadi lebih baik dimasa yang akan datang (Sudirwo et al., 2025). Konsep ML tersebut semakin berkembang dengan dikembangkannya algoritma Jaringan Syaraf Tiruan atau *Neural Network* (ANN) dengan menambahkan *layer - layer* yang mampu belajar untuk mengenali pola data yang diinputkan ke dalam model ANN, dimana *layer* tersebut hari ini disebut sebagai *hidden layer*, dan model ANN tersebut disebut sebagai *Deep Learning* (DL) (Saptadi et al., 2025). Mengadopsi struktur model DL atau biasa yang disebut sebagai arsitektur, varian - varian DL dengan arsitektur yang bervariasi terus diciptakan, bertujuan untuk mengatasi permasalahan - permasalahan problem klasik, hingga problem modern yaitu AI generatif. Bersamaan dengan diciptakannya varian - varian model DL, pendekatan ML baru juga dikembangkan oleh ilmuwan untuk menyelesaikan permasalahan serupa bahkan yang lebih kompleks yang dihadapi oleh DL, dengan harapan efisiensi dan efektifitas model ML baru tersebut jauh lebih baik dibanding model DL, model tersebut ada *Reinforcement Learning* (RL) (Alwi, 2025), *Swarm Intelligent* (SI) (Widiartha et al., 2025). Bahkan model RL dan SI juga dikawinkan dengan model DL dengan harapan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Dengan perkembangan konsep dan model AI yang begitu masif, seperti yang telah dipaparkan diatas, dunia saat ini mengalami era AI 4.0 (Chun and Noveck, 2025). Era dimana efektifitas dan efisiensi dari model AI berada pada posisi paling atas dan paling tinggi, dengan evaluasi model yang sangat baik, namun semua model AI yang dihasilkan cenderung *blackbox*, tidak dapat diprediksi apa yang akan dihasilkan, sulit untuk dipahami bagaimana proses model didalamnya berjalan, karena jika hal - hal tersebut dapat diselesaikan, maka user atau ilmuwan dapat menciptakan model AI yang tidak hanya efektif dan efisien dalam menyelesaikan hasil yang diminta, namun juga apa yang diminta tepat sasaran, tidak ada proses *trial error* terhadap apa yang dihasilkan, dan proses AI didalamnya juga dapat dipahami dengan sangat mudah. Konsep tersebut disebut sebagai *Explainable Artificial Intelligence* (XAI) (Al-Dahdooh et al., 2025). XAI sendiri adalah harapan model AI dimasa depan, di era AI 5.0 (Frank and George, 2024).

AI generatif sendiri hari ini mampu melakukan generatif (meng-*create*) banyak hal, seperti generatif *code*, teks, gambar, video hingga *sound* atau musik, dimana hal - hal yang merupakan permasalahan modern. Bahkan dari adanya AI generatif tersebut mampu menyingkirkan pekerjaan - pekerjaan serupa yang awalnya dibuat manual, namun AI generatif sendiri juga membuka potensi pekerjaan - pekerjaan baru, contohnya: AI konten kreator (CC).

Sosial media saat ini tidak hanya digunakan sebagai media platform untuk membagikan *opinion*,

memori, *event* dari apa yang ingin *dishare* oleh user, namun juga sebagai media monetisasi. Banyak platform yang dapat digunakan sebagai media monetisasi oleh user, mulai dari Meta, Youtube, Tiktok, Instagram dan lainnya. Setiap platform pun memiliki aturan - aturan yang harus dipatuhi oleh user yang memonetisasi kontennya, seperti: durasi waktu vide, ketentuan foto, panjang minimal teks dan lainnya.

Menggunakan dan memanfaatkan AI generatif, maka konten - konten pada platform sosial media dapat diciptakan semau CC, bahkan dengan menggunakan AI generatif, CC dapat menciptakan sebuah *post* misalnya video yang unik, contohnya: video pertemuan antara Presiden pertama RI Ir. Soekarno dengan Presiden ketujuh RI Ir. Joko Widodo dalam konteks sedang minum kopi bersama, atau foto seseorang sedang berfoto dengan gadis impiannya yang merupakan warga negara korea di pantai. Konten - konten unik tersebut akan menarik perhatian *viewer* yang pada akhirnya akan menjadi *follower*. Semakin banyak *follower* dan *viewer* yang dihasilkan dari akun sosial media si CC, maka sisipan iklan atau *ads* pada konten si CC juga akan semakin banyak dan sering muncul, maka akun sosial media si CC juga akan mendapatkan monetisasi yang banyak.

Perumahan Maura Garden merupakan perumahan yang berlokasi di Gresik, penulis melakukan pengabdian kepada masyarakat (PkM) kepada ibu - ibu warga perumahan, agar dapat menggunakan dan mengoptimalkan platform sosial medianya dengan tujuan agar mendapatkan monetisasi.

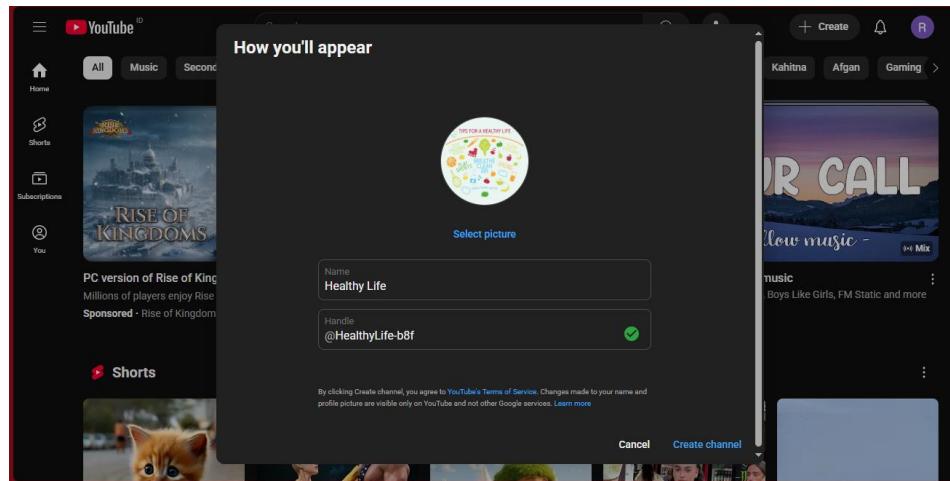
2. HASIL DAN PEMBAHASAN

PkM tersebut diadakan pada tanggal 18 Mei 2025 pada pukul 09.00 WIB disebuah rumah warga sebagai tempat berkumpulnya ibu - ibu dan sosialisasi PkMnya. *Outline* dari PkM ini antara lain adalah:

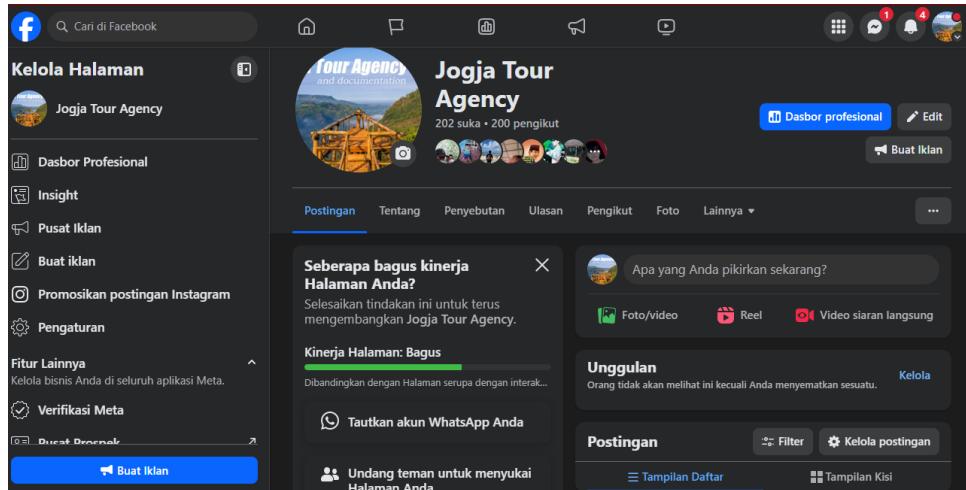
1. Persiapan platform sosial media yang digunakan: Youtube dan Meta
2. Pengenalan dan pembuatan konten sosial media dengan aplikasi: ChatGPT, HailuoAI, IMGLarger, Naraaket
3. Pembahasan strategi monetisasi konten sosial media agar supaya cepat *eligible monetize* dan dapat menghasilkan uang.

2.1 Persiapan Platform Sosial Media

Pada awal sosialisasi, para ibu - ibu diminta untuk menyiapkan akun sosial media yang akan digunakan, dalam PkM ini. Penulis mengkhususkan pada Meta dan Youtube, penulis meminta ibu - ibu untuk menyiapkan akun email yang akan digunakan untuk membuat platform sosial medianya. Seperti ditunjukkan pada gambar 1 dan 2, para ibu - ibu menyiapkan channell baru untuk Youtube dan akun Metanya.



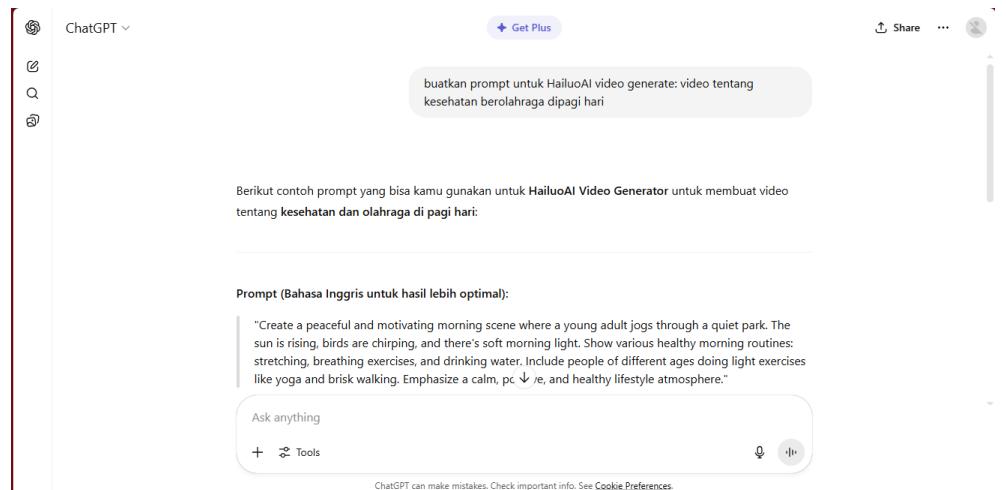
Gambar 1. Pembuatan channell YoutTube baru



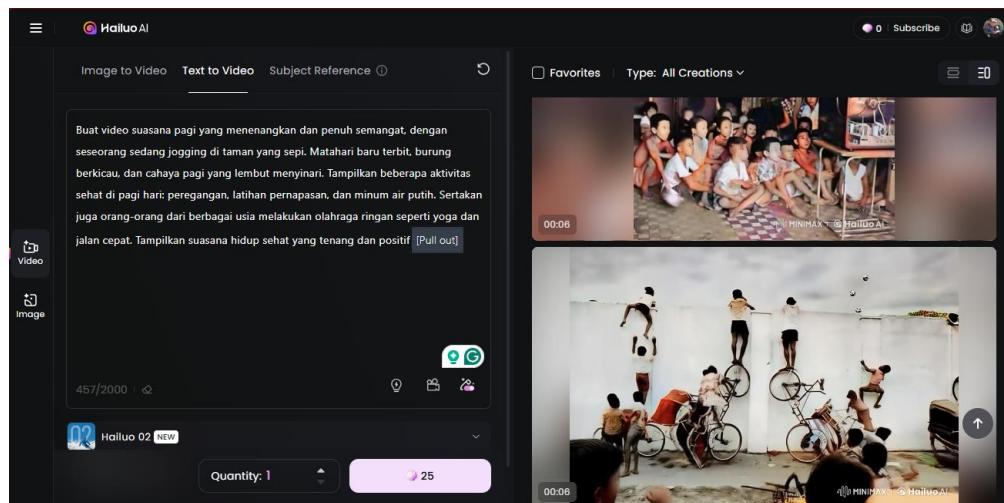
Gambar 2. Persiapan akun Meta yang akan dimonetisasi

2.2 Pengenalan dan Pembuatan Konten Sosial Media dengan AI Generatif

Pada tahapan selanjutnya para ibu - ibu mulai diperkenalkan dengan aplikasi - aplikasi online AI generatif, seperti: ChatGPT, HailuoAI, IMGLarger dan Naraaket. Pada gambar 3 ditunjukkan penggunaan ChatGPT yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan prompt. Para ibu - ibu diajari bagaimana membuat prompt yang baik. Selanjutnya pada gambar 4, para ibu - ibu diperkenalkan HailuoAI, aplikasi AI generatif yang dapat membuat video generatif dari teks prompt dan gambar. Prompt yang telah dibuat dari ChatGPT selanjutnya akan digunakan di HailuoAI

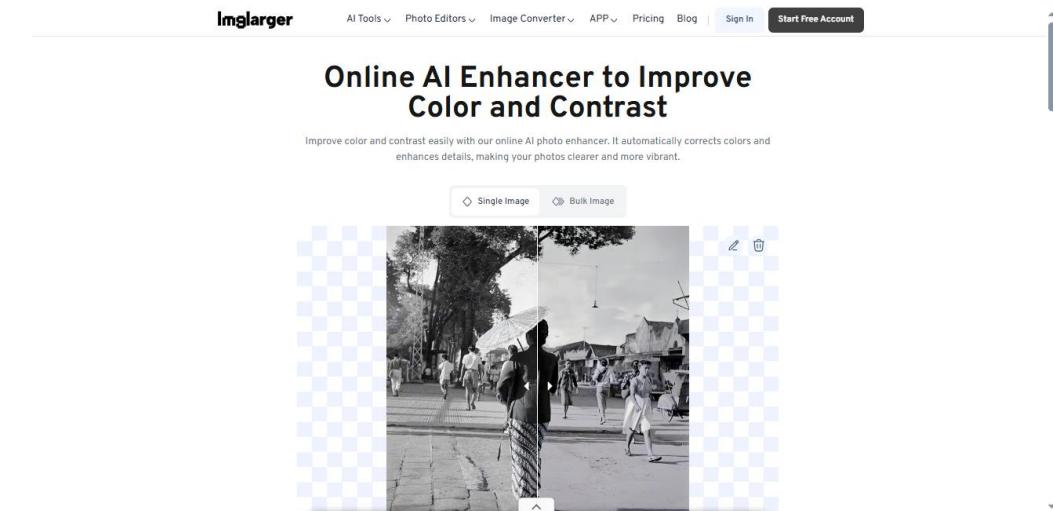


Gambar 3. Pembuatan prompt untuk video generatif HailuoAI

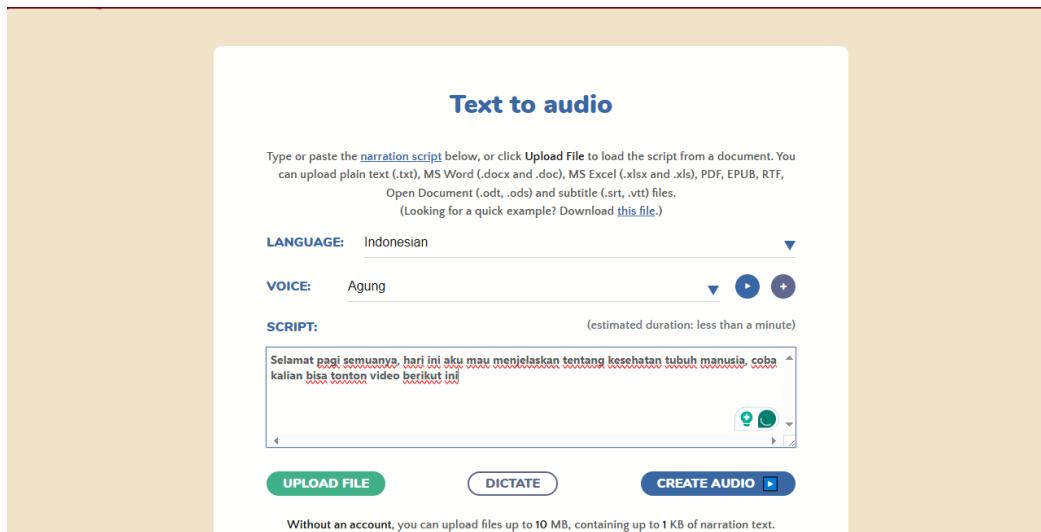


Gambar 4. Pembuatan video generatif dengan HailuoAI

Pada gambar ke 5, penulis memperkenalkan para ibu - ibu dengan aplikasi IMGLarger, yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki tampilan foto atau gambar yang rusak dan memiliki *noise*, memberi efek warna asli pada foto lama dan juga dapat memberi detail tinggi. Selanjutnya pada gambar ke 6, penulis memperkenalkan ibu - ibu pada aplikasi Naraaket, aplikasi yang dapat menggenerate dubbing suara sesuai jenis bahasa dan gaya dubbing yang dipilih. Beberapa gaya dubbing dalam bahasa Indonesia pun bahkan tidak terlihat sebagai AI Generatif.



Gambar 5. *Enhancing gambar yang akan ditempelkan pada video atau untuk thumbnail*



Gambar 6. *Pembuatan dubbing audio dari script teks yang diinputkan*

Para ibu - ibu juga diajari menggunakan aplikasi *mobile* Capcut secara praktis, aplikasi Capcut sendiri nantinya dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa bahan hasil AI generatif diatas agar dapat menjadi sebuah video pendek atau *shorts*. Sehingga dari tahapan tersebut, para ibu - ibu sudah mampu membuat foto bahkan video jadi yang siap diupload ke sosial media.

2.3 Strategi Monetisasi Konten Sosial Media

Tahapan yang terakhir adalah mengupload foto atau video yang telah dibuat ke dalam sosial media para ibu - ibu. Para ibu - ibu diajari strategi agar memulai sebagai CC baik di Meta maupun di Youtube cepat termonetisasi seperti:

1. Konsisten untuk membuat dan mengupload konten selama 90 hari, khusus di Youtube dengan kekonsistennan mengupload video tersebut secara tidak langsung akan menyelesaikan *eligibilitas adsense* Youtubanya seperti: telah melewati 4000 jam tayang dan 1000 subscriber
2. Pada konten video Youtube *shorts* setidaknya memiliki durasi 45 detik dengan posisi video full portrait
3. Memberi *hashtag* pada setiap postingan, pembuatan *hashtag* menggunakan ChatGPT
4. Pada postingan Meta, diberikan narasi teks yang cenderung mengarah ke *storytelling*
5. Pada postingan Youtube, mengabaikan kolom Lokasi
6. Pada postingan Meta, melakukan interaksi baik komentar dan like ketika ada viewers yang memberikan *reaction*.



Gambar 7. Salah satu ibu warga perumahan sedang mencoba membuat konten video

Ditunjukkan pada gambar ke 7, salah satu ibu warga sedang mencoba untuk membuat konten video yang akan dipostingnya pada Meta dan Youtube. Penulis juga menyampaikan diawal - awal memulai pertama membuat konten, akan banyak kesulitan - kesulitan yang dilalui yang tidak terduga, seperti lupa password, hasil AI generatif yang tidak sesuai ekspektasi CC, dan banyak lainnya, namun seiring waktu,

para peserta ibu - ibu akan terbiasa.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari PkM yang telah dilakukan, para peserta PkM menunjukkan keberhasilannya dalam membuat konten baik gambar maupun video hasil AI generatif yang baik dan bagaimana cara memergernya pada aplikasi editor *mobile* capcut. Peserta juga diedukasi dan diberi motivasi bahwa membutuhkan waktu konsisten untuk membuat konten dan menguploadnya selama 90 hari.

4. DAFTAR PUSTAKA

Setiawan, P.A.C., Giriantari, I.A.D. and ER, N.I. (2025) ‘Tinjauan Literatur: Deteksi Anomali Berbasis Analisis Waktu pada CAN Bus Kendaraan Listrik’, *Electron: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 6(1).

Sudirwo, S., Hadi, A., Judijanto, L., Purwandari, N., Zain, N. N. E., Rambe, K. H., ... & Yusufi, A. (2025). *Artificial Intelligence: Teori, Konsep, dan Implementasi di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Saptadi, N. T. S., Kristiawan, H., Nugroho, A. Y., Rahayu, N., Waseso, B., Intan, I., ... & Siswoyo, B. (2025). *Deep Learning: Teori, Algoritma, dan Aplikasi*. Sada Kurnia Pustaka.

Alwi, A. J. (2025). *Implementasi Unity-gymnasium pada Environment Reinforcement Learning Berbasis Unity* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).

Widiartha, I. M., Hartati, R. S., Wiharta, D. M., & Sastra, N. P. (2025). Peringkasan Multi Dokumen Berbahasa Indonesia Menggunakan Whale Optimization Algorithm. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 8(1), 28-37.

Chun, S. A., & Noveck, B. S. (2025). Introduction to the Special Issue on ChatGPT and other Generative AI Commentaries: AI Augmentation in Government 4.0: AI Augmentation in Government 4.0. *Digital Government: Research and Practice*, 6(1), 1-8.

Al-Dahdooh, R., Marouf, A., Ghali, M. J. A., Mahdi, A. O., Abu-Nasser, B. S., & Abu-Naser, S. S. (2025). Explainable AI (XAI).

Paul Frank, M., & George, G. (2024). Paradigm shift from AI to XAI of Society 5.0: Machine-centric to human-centric. In F. Al-Turjman, A. Nayyar, M. Naved, A. K. Singh, & M. Bilal (Eds.), *XAI Based Intelligent Systems for Society 5.0* (pp. 3–28). Elsevier.