

# AI Sebagai Asisten Kreatif dalam Proses Pengembangan Naskah Komik *Planes Walker*

Alda Aryana<sup>\*1</sup>, Moch. Kholil<sup>2</sup>, Muchamad Saiful Muluk<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Prodi Penyuntingan Audio dan Video, Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar Blitar, Indonesia

aldaaryana3@gmail.com<sup>1</sup>, moch.kholil89@gmail.com<sup>2</sup>, saifulalmuluk@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstract.** *Scriptwriting is the process of creating a script that includes conceptualizing ideas, arranging the story outline, writing dialogue, and visual descriptions. This study aimed to examine AI's role as a creative assistant in developing the Plane Walker comic script and to formulate usage recommendations. Two script versions, AI-assisted (ChatGPT GPT-4o & Gemini 2.0 Flash) and manual, were produced via ideation, storyboarding, drafting, and review stages. Fifteen scriptwriters completed Likert (1–5) surveys rating time efficiency, plot quality, originality, and satisfaction. Results showed AI significantly sped up writing (mean 4.30) and enhanced collaboration (4.60), whereas the manual script scored highest on originality (4.40). Overall AI effectiveness was rated “effective” (3.51). AI broadened efficiency and idea exploration without replacing the author’s personal touch; further improvement in prompt techniques and development of genre-specific AI modules is recommended.*

**Keywords:** *AI-Assisted Creative Writing, Comic Script Development, Writing Efficiency, Originality, Chatgpt GPT-4o, Gemini 2.0 Flash.*

**Abstrak.** *Scriptwriting adalah proses pembuatan naskah yang mencakup konseptualisasi ide, penataan kerangka cerita (outline), penulisan dialog, dan deskripsi visual. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran AI sebagai asisten kreatif dalam pengembangan naskah komik *Planes Walker* dan merumuskan rekomendasi pemanfaatannya. Penulis membandingkan dua versi naskah, dengan dan tanpa bantuan AI (ChatGPT GPT-4o & Gemini 2.0 Flash), melalui tahapan konseptualisasi, penyusunan alur, pengembangan naskah, dan peninjauan ulang. Data diperoleh dari kuesioner Likert (1–5) yang diisi 15 penulis skenario, menilai efisiensi waktu, kualitas alur, orisinalitas, dan kepuasan. Hasil menunjukkan AI mempercepat penulisan (rata-rata 4,30) dan mendukung kolaborasi (4,60), sementara orisinalitas tertinggi dicapai naskah manual (4,40). Secara keseluruhan, efektivitas penggunaan AI “efektif” (skor 3,51). AI meningkatkan efisiensi dan eksplorasi ide tanpa menggantikan sentuhan pribadi penulis; dibutuhkan peningkatan teknik *prompt* dan modul AI khusus genre komik.*

**Kata Kunci:** *AI Asisten Kreatif, Pengembangan Naskah Komik, Efisiensi Penulisan, Orisinalitas, Chatgpt GPT-4o, Gemini 2.0 Flash*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) dalam bidang pemrosesan bahasa alami membuka peluang besar bagi penulis naskah komik untuk memanfaatkan AI sebagai asisten kreatif. Namun, penerapan AI ini menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya orisinalitas [1], kedalaman narasi, dan sentuhan personal penulis, terutama pada karya episodik seperti *Planes*

*Walker* yang menuntut keseimbangan antara efisiensi produksi dan gaya khas penulis.

Beberapa studi telah mengeksplorasi AI dalam penulisan kreatif [2], misalnya ChatGPT [3] dan Gemini 2.0 Flash untuk draf awal dan brainstorming ide. Di ranah komik, penelitian terbatas pada penerapan AI untuk pewarnaan otomatis dan pembuatan panel, namun belum banyak yang menilai dampak AI pada struktur cerita, karakterisasi, dan orisinalitas [4] secara kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen komparatif dengan menghasilkan dua versi naskah *Planes Walker*. Satu dibantu AI (ChatGPT GPT-4o & Gemini 2.0 Flash) dan satu sepenuhnya manual. Masing-masing versi mengikuti tahapan konseptualisasi ide, penyusunan alur, pengembangan naskah, dan peninjauan ulang. Data dikumpulkan melalui kuesioner Likert (1–5) dari 15 penulis skenario, menilai efisiensi waktu, kualitas alur, orisinalitas, dan kepuasan, lalu dianalisis secara statistik untuk menentukan efektivitas AI.

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis pengaruh AI terhadap efisiensi dan kualitas pengembangan naskah komik, (2) mengevaluasi sejauh mana AI dapat mempertahankan orisinalitas dan kedalaman narasi, dan (3) merumuskan rekomendasi implementasi AI yang memadukan efisiensi teknologi dengan sentuhan kreatif penulis.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen komparatif dengan tujuan mengevaluasi efektivitas AI sebagai asisten kreatif dalam pengembangan naskah komik *Planes Walker*.

### A. Alat dan Bahan

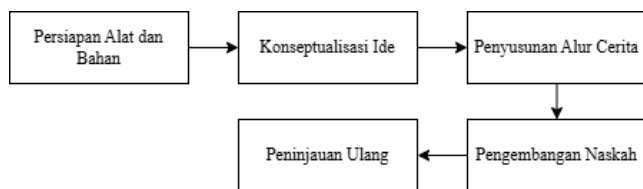
Penelitian ini memanfaatkan beberapa perangkat keras dan lunak. Alat dan bahan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Alat dan Bahan

No.	Alat dan Bahan	Kegunaan	Kelebihan
1.	Laptop	Digunakan untuk mengetik, mengelola data, dan menjalankan perangkat lunak AI.	Layar yang lebih lebar dibandingkan HP, cocok untuk <i>multitasking</i> .
2.	Alat Tulis Konvensional	Digunakan untuk menulis ide kasar dan headline cerita dari hasil data yang telah dikumpulkan.	Sebagai media terapi emosional [5] dan memfokuskan ide penulis.
3.	Google Dokumen	Digunakan sebagai media penyusunan naskah secara kolaboratif.	Dapat berkolaborasi secara <i>real-time</i> , dapat <i>auto-save</i> , dan <i>tools</i> koreksi ejaan.
4.	Aplikasi AI: ChatGPT (GPT-4o) dan Gemini (2.0 Flash)	Digunakan sebagai asisten kreatif dalam brainstorming, pengembangan dialog, narasi, deskripsi visual, dan penyuntingan teks.	Memiliki <i>Natural Language Processing</i> terbaik di antara aplikasi AI yang lain [6]. GPT-4o memiliki kemampuan menalar lebih dalam [7]. Sedangkan 2.0 Flash pada Gemini menawarkan efisiensi, kecepatan proses output [8] dan akses ke kemampuan AI tingkat lanjut [9].

B. Tahapan Pengerjaan

Proses pengembangan naskah dan eksperimen dilaksanakan setiap hari kerja (Senin-Jumat) selama periode 20 Januari-31 Maret 2025 di Roleplay Studio, Kawasan Ekonomi Khusus Singhasari. Secara garis besar, tahapan yang ditempuh dapat dilihat melalui Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengerjaan

1. Persiapan Alat dan Bahan

Menyiapkan peralatan perlu diperhatikan dengan baik agar peralatan dalam kondisi siap dipakai dan berfungsi dengan baik sehingga mencegah kendala dalam proses pengembangan naskah komik.

2. Konseptualisasi Ide

Studi literatur, riset, dan sesi brainstorming untuk merumuskan premis cerita.

3. Penyusunan Alur Cerita

Pembuatan headline (bullet-point) dan outline terperinci menggunakan AI sebagai pendamping.

4. Pengembangan Naskah

Penyusunan dialog, narasi, dan deskripsi visual; AI dipakai untuk memperkaya diksi dan mempercepat drafting.

5. Peninjauan Ulang

Menyunting hasil draf AI untuk konsistensi gaya dan tata bahasa

C. Pengembangan Naskah

Naskah Planes Walker dikembangkan sesuai dengan tahapan pengerjaan dan dilakukan dengan dua versi. Dengan *AI-assisted* dan manual.

D. Perbandingan Data

Untuk menilai efektivitas AI, penulis menyusun kuesioner Likert (skala 1–5) yang dibagikan kepada 15 penulis. Variabel yang diukur meliputi:

1. Durasi penyusunan naskah (waktu penyelesaian).
  2. Jumlah kata (kepadatan teks).
  3. Kualitas alur cerita dan perkembangan karakter.
  4. Orisinalitas (kesesuaian dengan gaya penulis).
  5. Kemudahan penggunaan AI (kecepatan dan aksesibilitas).
  6. Tingkat kepuasan responden.
- Data dianalisis dengan menghitung skor rata-rata setiap pernyataan dan menginterpretasikan kategori efektivitas berdasarkan rentang skor.

Data yang akan dibandingkan merupakan naskah yang dibantu oleh AI dengan yang manual.



Gambar 2. Naskah Planes Walker dengan Bantuan AI



Gambar 3. Naskah Planes Walker Manual

Adapun rentang skor untuk mengkategorikan efektivitas naskah [10] yaitu:

Tabel 2. Kategori Skor Kuesioner

Rentang Skor	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Efektif
1,81 – 2,60	Tidak Efektif
2,61 – 3,40	Netral
3,41 – 4,20	Efektif
4,21 – 5,00	Sangat Efektif

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kuesioner yang dapat diakses melalui Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Kuesioner

Maka dibuatlah ringkasan temuan hasil kuesioner dengan Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Temuan Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	Rata-Rata	Interpretasi	Ringkasan Temuan
1	Eksplorasi ide cerita dengan AI lebih banyak	3,67	Netral	Responden cenderung <b>netral</b> , artinya AI memang membantu eksplorasi namun secara tidak langsung ia menggantikan proses kreatif penulis.
2	AI menguntungkan penulis untuk konten pasar	3,40	Netral	Responden merasa manfaat bantuan AI sama saja <b>dan</b> tidak cukup untuk menjadi <b>pelengkap</b> riset ide pasar.

3	Kecepatan menulis dengan AI	4,30	Sangat Efektif	Waktu pengerjaan <b>sangat terbantu</b> oleh AI, konsisten dengan literatur yang menyebut AI meningkatkan efisiensi penulisan.
4	AI memperkuat perkembangan karakter	2,00	Tidak Efektif	AI belum mampu memahami nuansa psikologis karakter sebaik penulis, responden merasa <b>kurang puas</b> di aspek ini.
5	Orisinalitas naskah manual lebih tinggi	4,40	Sangat Efektif	Responden <b>sangat setuju</b> orisinalitas naskah manual lebih terjaga dan memiliki khas penulis.
6	AI membatasi kebebasan kreativitas penulis	2,93	Netral	Meski ada kekhawatiran pembatasan kreativitas, efeknya <b>tergantung</b> penggunaan pada AI.
7	Naskah manual dengan bantuan AI saling melengkapi	4,60	Sangat Efektif	Pernyataan ini mendapat skor tertinggi, di mana sebenarnya responden mendukung penuh kolaborasi penulis dengan AI.
8	Naskah manual lebih memuaskan dibandingkan berkolaborasi dengan AI	4,13	Efektif	Walaupun responden lebih puas terhadap naskah manual, kolaborasi AI masih <b>dihargai</b> .

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam penulisan naskah komik terbukti sangat efektif dari segi efisiensi waktu. Namun, responden juga menegaskan bahwa kolaborasi dengan AI tidak boleh mengabaikan sentuhan personal penulis. Meski AI belum sempurna dalam menggali

kedalaman psikologis karakter, pendekatan AI dengan proses manual membuka peluang bagi penulis untuk melakukan revisi cepat dan penyempurnaan akhir.

Adapun skor netral pada aspek potensi pasar dan eksplorasi ide menandakan bahwa pemahaman kapabilitas AI pada penulis belum optimal, sehingga meninggalkan kesan generik atau kurang hidup pada cerita. Maka dari itu, implikasi praktisnya adalah perlunya integrasi AI diimbangi dengan upaya penyempurnaan modul AI yang khusus dirancang untuk genre komik dan pelatihan bagi penulis untuk memaksimalkan potensi teknologi tanpa mengorbankan orisinalitas serta kedalaman narasi.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, AI terbukti efektif berperan sebagai asisten kreatif dalam setiap tahap pengembangan naskah komik *Planes Walker*. Pertama, AI (ChatGPT GPT-4o dan Gemini 2.0 Flash) secara signifikan mempercepat proses brainstorming ide, penyusunan alur, dan drafting teks, terbukti dari skor efisiensi waktu rata-rata 4,30, tanpa mengurangi kualitas struktur narasi dasar.

Kedua, meski AI mampu mendukung eksplorasi diksi dan variasi dialog, orisinalitas dan kedalaman psikologis karakter tetap lebih kuat dicapai lewat *penulisan manual* (skor orisinalitas 4,40 dibanding 2,00 pada AI). Hal ini menunjukkan bahwa sentuhan personal penulis masih krusial untuk menanamkan nuansa emosional dan gaya khas dalam komik.

Ketiga, kolaborasi AI-manual menghasilkan sinergi optimal (skor 4,60), di mana AI memperkuat efisiensi dan diversifikasi ide, sedangkan penulis *mempertahankan* kontrol artistik. Oleh karena itu, integrasi AI dalam industri kreatif direkomendasikan untuk difokuskan pada:

1. Pelatihan teknik prompt agar penulis dapat memaksimalkan keluaran AI sesuai kebutuhan kreatif.
2. Pengembangan modul AI spesifik genre komik, sehingga AI dapat memahami dan menghasilkan elemen narasi komik secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, AI tidak menggantikan peran penulis, melainkan memperluas kapasitas produktivitas dan kreativitas ketika digunakan secara tepat dan terarah.

#### PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya atas upaya yang telah dilakukan oleh dosen pembimbing, **Moch. Kholil, S.Kom., M.T.** dan **Muchamad Saiful Muluk, M.Pd.**, yang telah memberikan masukan, dan dukungan sehingga hasil dari jurnal ini sungguh di luar ekspektasi penulis. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak **Roleplay Studio** yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk menjadikan salah satu *Intelligence Property*-nya sebagai media penelitian.

Tak luput, penulis juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat untuk memberikan dukungan, baik secara tersirat maupun tersurat, dalam proses pembuatan naskah komik *Planes Walker*. Meskipun seluruh proses produksi dilakukan secara mandiri oleh penulis, keberhasilan karya ini tidak terlepas dari dorongan semangat, masukan, serta bantuan teknis dari rekan-rekan akademik yang turut berperan dalam pengembangan ide dan penyempurnaan naskah. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan dan hiburan untuk dijadikan referensi dalam pengembangan di masa mendatang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Anggrianto, R. Iswanto, E. R. Pratomo, M. Wardaya, S. M. Sutanto, A. R. Santoso, *et al.*, *AI & Desain: Ancaman atau Peluang?*. Surabaya, Indonesia: Penerbit Universitas Ciputra, 2024.
- [2] B. Amal, C. Noviana, G. P. Utarie, I. R. U. Azizah, M. Fransiska, R. Aprilia, and P. Tarihoran, "Peran Artificial Intelligence sebagai Referensi dalam Membuat Karya Sastra Cerita Pendek," *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, vol. 13, no. 1, pp. 148–158, 2024.
- [3] Q. Vuong, V.-P. La, M.-H. Nguyen, R. Jin, and T. Le, "Are we at the start of the artificial intelligence?," *Semantic Scholar*, 2023. [Online]. Available: <https://www.semanticscholar.org/paper/Are-we-at-the-start-of-the-artificial-intelligence-Vuong-La/430ebdac0058d56f5773f5e2c7fda1330f1580ad>. [Mar. 16, 2025].
- [4] J. Laia, E. Mardhotillah, M. Yurike, and N. Arrahmi, "Perspektif Mahasiswa PBSI FKIP UNRI terhadap Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran Sastra sebagai Ancaman dan Kolaborasi Kreatif," *Innovative: Journal of Social Science Research*, vol. 5, no. 1, pp. 4206–4217, 2025.
- [5] M. Y. Sahan, Y. A. Gual, and M. F. Y. Bello, "Eksplorasi Manajemen Privasi Komunikasi Mahasiswa Melalui Buku Harian Dan Instagram," *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, vol. 24, no. 1, pp. 178–189, 2025.
- [6] Ali, "AI tools natural language processing," *Almojo.io*, 2024. [Online]. Available: <https://aimojo.io/id/ai-tools-natural-language-processing/>. [Mar. 24, 2025].
- [7] *AP News*, "OpenAI memperkenalkan model kecerdasan buatan baru, GPT-4o," *AP News*, May 14, 2024. [Online]. Available: <https://apnews.com/article/openai-gpto-chatgpt-ai-desktop-071dd86594bc310bac07b37cf59bafe>. [May 15, 2025].
- [8] *Relevance AI*, "Explore the capabilities of Gemini 2.0 Flash," *Relevance AI*. [Online]. Available: <https://relevanceai.com/llm-models/explore-gemini-2-0-flash-capabilities>. [May 15, 2025].
- [9] *Google Cloud*, "Gemini 2.0. Generative AI on Vertex AI," *Google Cloud*, May 8, 2025. [Online]. Available: <https://cloud.google.com/vertex-ai/generative-ai/docs/gemini-v2?hl=id>. [May 15, 2025].
- [10] P. R. Dianti and Sueb, "Are scientific literacy and students' environmental attitudes on ecosystem materials and environmental change correlated?," *Universitas Lambung Mangkurat*, 2022. [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/ebc5/7391f74ee2319bf854f37fd3197c699e7e7e.pdf?utm>. [Mar. 24, 2025].