

Pemanfaatan AI-Language Model Tools untuk Menunjang Copywriting Skill Jurnalis Media Have Fun

Erlin Windia Ambarsari¹, Dudi Parulian², Mohammad Fazrie³, Anatasya Aulya Wilatiktah⁴
^{1,2,3,4}Universitas Indraprasta PGRI

TB. Simatupang, Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tj. Barat., Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan
 e-mail: ¹erlinunindra@gmail.com, ²paruliandudi@gmail.com, ³mo.fazri@gmail.com,
⁴anatasyaulyawilatiktah@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat yang memanfaatkan AI-Language Model Tools seperti ChatGPT dan Copilot telah berhasil mengatasi tantangan dalam jurnalisme digital di Media Have Fun sebagai platform berita yang fokus pada sektor M.I.C.E. Menghadapi keterbatasan waktu anggota untuk menulis artikel berkualitas, kegiatan ini mengintegrasikan teknologi generatif AI untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas konten. Melalui bimbingan daring, anggota dilatih menggunakan ChatGPT untuk pengumpulan informasi dan analisis konten, serta Copilot untuk pengambilan data otomatis dan penyesuaian konten, termasuk pengolahan Bahasa. Alhasil, terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan pembaca, ditandai dengan lonjakan pembaca aktif dan baru, serta interaksi yang lebih tinggi pada situs. Namun, tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pembaca menunjukkan kebutuhan untuk strategi konten yang lebih adaptif. Kegiatan ini juga menekankan pentingnya menjaga etika jurnalistik dan menghindari plagiarisme, dengan memastikan originalitas konten. Akhirnya, pengabdian ini tidak hanya meningkatkan kemampuan copywriting anggota tetapi juga menggarisbawahi pentingnya adaptasi teknologi dengan pertimbangan etis untuk kemajuan jurnalisme digital.

Kata kunci: AI-Language Model Tools, ChatGPT, Copilot, Copywriting

1. PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa *Artificial Intelligent* (AI) sudah menjadi kebutuhan berbagai kalangan praktisi untuk mendukung kinerja mereka dengan waktu yang cepat. Salah satu kemampuan AI yang sering digunakan adalah asisten virtual, seperti Siri, Alexa, Cortona, dan Google Assistant (Indiraphasa, 2023). Kemampuan dari asisten virtual untuk menerima respon dari pertanyaan *end user* baik dalam bentuk perintah suara maupun teks. Namun, dengan adanya kehadiran *deep learning*, peran asisten virtual menjadi bergeser. Hal ini dikarenakan AI sudah dapat melakukan *generative* untuk menghasilkan karya cipta manusia yang biasanya dapat berbentuk tulisan, gambar, video maupun audio (Cao et al., 2023; Windiarti et al., 2023). Bahkan, salah satu kemampuan *generative-AI* dapat menghasilkan gambar dari teks yang didiskripsikan ataupun kombinasi dua gambar menjadi gambar yang baru (Prawiratama, 2024) sehingga orang awam tidak perlu mempunyai keterampilan khusus untuk membuat suatu karya.

Ihwal inilah kadang menjadi kontroversi dalam menggunakan *generative-AI* yang dikarenakan dapat merusak hak cipta (Liliana et al., 2023), karya seni, ataupun kejahatan siber (Gupta et al., 2023). Namun, selepas daripada kontroversinya, banyak perusahaan yang mulai menyematkan *generative-AI tools* kedalam *software* mereka, contohnya seperti canva AI, photoshop AI, Scopus AI, bard (berubah menjadi gemini), dan bing (berganti nama menjadi copilot). Oleh sebab itu, *generative-AI* dapat digunakan bagi praktisi yang memang mempunyai waktu yang sangat padat, tapi perlu pekerjaan yang cepat, termasuk salah satunya adalah pekerjaan jurnalistik.

Salah satu komunitas jurnalis adalah Media Have Fun sebagai platform berita daring yang mengkhususkan diri pada sektor M.I.C.E (*Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition*), dengan penekanan pada hiburan dan budaya pop. Situs ini menyediakan informasi mengenai

acara dan konvensi yang sedang berlangsung, produk dan layanan terbaru, serta berbagai topik lain seperti musik, film, teknologi, kesehatan, dan bisnis.

Agar Media Have Fun dapat terus beroperasi, setiap anggota diharapkan untuk berkontribusi dengan menulis artikel. Akan tetapi, kesibukan pekerjaan masing-masing seringkali membatasi waktu mereka untuk menulis. Ini disebabkan karena anggota mempunyai latar belakang yang berbeda, pekerjaan sebagai jurnalis sekedar meluapkan hobi mereka sebagai pencinta budaya yang dituangkan dalam tulisan. Oleh karena itu, Media Have Fun sebagai wadah tempat mereka berkumpul yang mempunyai kesamaan hobi. Dengan demikian, tantangan yang dihadapi oleh Media Have Fun adalah bagaimana anggota dapat membuat artikel dengan cepat, tapi tidak mengurangi kualitas penulisan dan tidak melanggar kode etik dengan minimalisir potensi dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan teknologi *Generative-AI* (Qadir, 2023).

Mengidentifikasi potensi dan tantangan yang dihadapi oleh Media Have Fun, kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberdayakan komunitas melalui bimbingan dengan cara memanfaatkan *Generative-AI* berbasis teks, dengan menggunakan LLM (*Large Language Model*) yang melalui perpaduan AI dan NLP (*Natural Language Processing*) sehingga menghasilkan kemampuan AI untuk mengenal, mengerti, dan memanifestasikan bahasa manusia dengan lebih akurat (Sung et al., 2023). Oleh karena itu, pada kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan *copywriting* anggota dalam pembuatan artikel berita. Berbeda dengan *copywriting* yang biasanya berfokus pada pemasaran dan periklanan. *Copywriting* artikel berita dibuat untuk menarik perhatian pembaca dengan konten yang menarik dengan memperhatikan integritas dan akurasi berita (Parker, 2023; Pennycook et al., 2021).

Untuk mendukung pembuatan konten berita, kegiatan pengabdian ini mengutamakan penggunaan *AI-Language Model Tools* yang sudah dikenal masyarakat, seperti ChatGPT dan Copilot. Kemudian, kegiatan ini dilaksanakan secara daring untuk mengakomodasi anggota yang tersebar dari luar Jawa hingga Jepang agar tercapai tanpa adanya batasan geografis. Selain itu, kegiatan ini juga menerapkan SEO (*Search Engine Optimization*) sebagai metode untuk menilai kualitas *copywriting* (Bahri, 2020), dengan fokus pada pemilihan kata kunci yang strategis, pengorganisasian struktur artikel yang efektif, dan peningkatan kualitas konten secara keseluruhan. Indikator keberhasilan dari pendekatan ini mencakup kenaikan jumlah pembaca dan waktu yang mereka luangkan untuk membaca sehingga memperkuat posisi Media Have Fun sebagai sumber informasi terpercaya.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam jurnalistik digital, memperkuat kapasitas komunitas dalam menghadapi perubahan teknologi, dan memastikan akses informasi yang berkualitas untuk masyarakat luas. Hal ini menunjukkan komitmen terhadap pengembangan profesional anggota dan kontribusi positif terhadap literasi media serta integritas informasi dalam era digital.

2. METODE PENGABDIAN

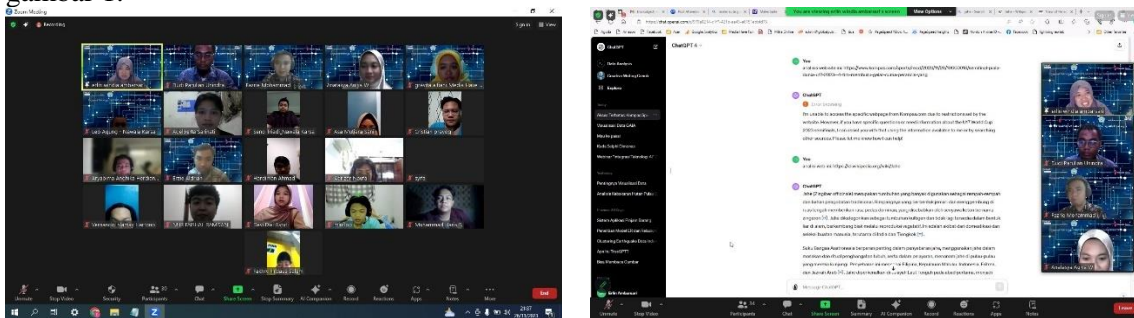
Agar kegiatan pengabdian masyarakat sesuai dengan konteksnya dimana kegiatan tersebut dilaksanakan mulai tanggal 23 November 2023 sampai dengan tanggal 27 Januari 2024, maka dilakukan sesuai dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Pengenalan dan Sosialisasi
 - a. Tujuan: Memperkenalkan konsep dan pentingnya *copywriting* yang efektif dalam jurnalistik digital, serta peran *Generative-AI* terutama *AI-Language Model Tools* dalam proses pembuatan konten berita.
 - b. Pelaksanaan: Melaksanakan pertemuan daring untuk menjelaskan bagaimana teknologi *Generative-AI* dapat membantu anggota Media Have Fun dalam menghasilkan artikel yang menarik dan berkualitas (Graefe, 2017).
2. Workshop Penggunaan *AI-Language Model Tools* untuk *Copywriting*
 - a. Tujuan: Mengembangkan keterampilan anggota dalam menggunakan *AI-Language Model Tools* untuk meningkatkan kualitas *copywriting* mereka.

- b. Pelaksanaan:
 - 1) Menyelenggarakan sesi pelatihan mengenai penggunaan *AI-Language Model Tools* dalam penulisan artikel, termasuk penggunaan ChatGPT dan Copilot.
 - 2) Memberikan latihan praktis dalam menggunakan ChatGPT dan Copilot untuk menghasilkan ide artikel, judul yang menarik, dan pembuatan konten (Team EMB, 2023).
3. Praktek dan Penerapan Copywriting
 - a. Tujuan: Memberikan kesempatan kepada anggota untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam pembuatan artikel nyata (Song & Song, 2023).
 - b. Pelaksanaan:
 - 1) Mengorganisir sesi praktek di mana anggota diberikan tugas untuk menulis artikel dengan bantuan ChatGPT dan Copilot.
 - 2) Melakukan metode *brainstorming* dalam kelompok kecil untuk mengembangkan ide-ide berita dengan memanfaatkan ChatGPT dan Copilot.
4. Pengujian Efektivitas *Copywriting*
 - a. Tujuan: Mengukur efektivitas artikel yang dibuat oleh anggota dalam menarik perhatian pembaca.
 - b. Pelaksanaan:
 - 1) Melakukan pengujian efektivitas *copywriting* melalui analisis *engagement* pembaca, seperti jumlah kunjungan artikel dan waktu yang dihabiskan pembaca pada artikel melalui SEO (Clarke, 2022).
 - 2) Menggunakan *tools* analitik web untuk mengumpulkan data performa artikel dan memberikan insight tentang aspek mana dari *copywriting* yang paling menarik bagi pembaca.
5. Evaluasi dan Feedback
 - a. Tujuan: Memberikan umpan balik kepada anggota berdasarkan hasil analisis efektivitas *copywriting* (Beckett, 2019).
 - b. Pelaksanaan:
 - 1) Mengadakan sesi evaluasi untuk membahas performa artikel yang telah dipublikasikan, dengan fokus pada keberhasilan dalam menarik perhatian pembaca.
 - 2) Memberikan *feedback* konstruktif dan saran perbaikan berdasarkan data pengujian efektivitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

AI-Language Model Tools seperti ChatGPT dan Copilot yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat bertindak lebih dari sekedar asisten virtual konvensional, karena memiliki kemampuan untuk menghasilkan teks dan meningkatkan efisiensi dalam pencarian literatur. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara daring yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat secara Daring

Melalui kegiatan tersebut, penggunaan ChatGPT dan Copilot dalam proses penulisan *copywriting* untuk artikel berita telah menghasilkan beberapa poin penting yang diantaranya adalah:

1. ChatGPT

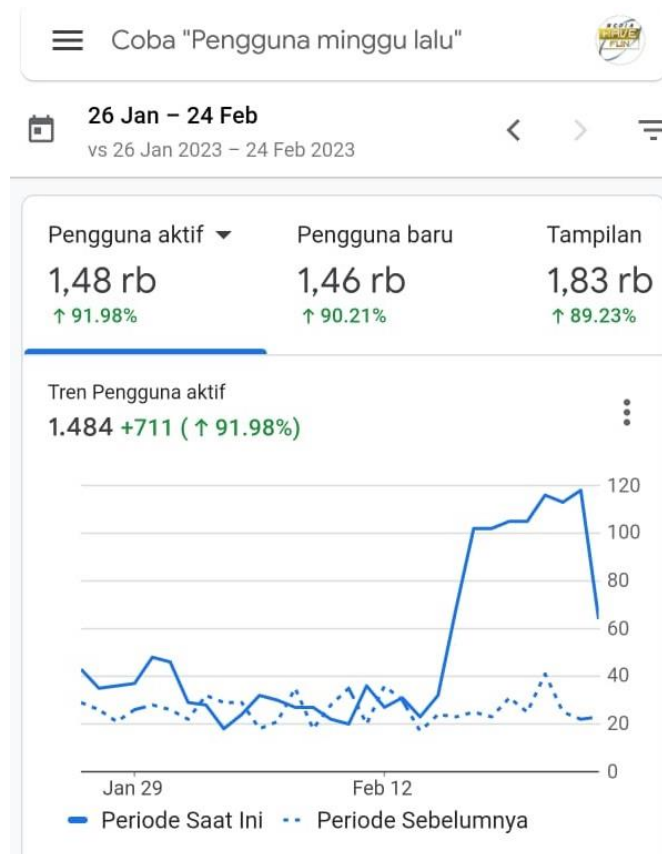
- a. Pengumpulan Informasi
Anggota Media Have Fun dapat menggunakan ChatGPT untuk mengakses dan mengumpulkan berita yang akurat dan relevan melalui internet, meningkatkan dasar pengetahuan konten yang dibuat.
- b. Analisis Konten
Pelatihan ini meliputi cara memanfaatkan ChatGPT untuk analisis konten, sehingga anggota dapat memastikan keakuratan, relevansi, dan memperoleh berbagai perspektif untuk konten yang lebih berimbang.
- c. Ideasi
Anggota dapat mengambil ide-ide unik dan sudut pandang baru untuk memperkaya konten dengan elemen-elemen yang menarik.
- d. Penulisan dan Editan Awal
Anggota dilatih untuk memanfaatkan ChatGPT dalam membuat draf awal, mengatasi hambatan dalam penulisan, dan meningkatkan efisiensi kerja.

2. Copilot

- a. Pengambilan Data Otomatis
Anggota dipandu untuk menggunakan Copilot dalam mengumpulkan data secara otomatis, mempermudah proses investigasi dan pengumpulan data.
- b. Penyusunan Naratif
Anggota dapat mengorganisir informasi menjadi naratif yang koheren sehingga memudahkan pembuatan cerita yang menarik.
- c. Pengolahan Bahasa Ibu
Anggota dapat menulis dengan bahasa yang dipahami anggota terutama bahasa Indonesia. Melalui Bahasa tersebut, copilot mampu memahami dan memperbaiki teks untuk meningkatkan kualitas penulisan.
- d. Penyesuaian konten
Peserta diajarkan cara menyesuaikan konten untuk berbagai platform dengan bantuan Copilot, mendukung strategi distribusi yang efektif.
- e. Analisis Sentimen dan Kontrol Kualitas
Copilot digunakan untuk analisis sentimen dan memberikan saran perbaikan sehingga anggota dapat memastikan kualitas dan nada konten yang sesuai.

Maka dari itu, hasil dari pelatihan ini menjadikan pemahaman anggota menjadi lebih mendalam dan kemampuan yang ditingkatkan dalam menggunakan ChatGPT dan Copilot untuk *copywriting*. Anggota menjadi lebih efisien dalam pengumpulan dan analisis data, generasi ide, dan pembuatan draf awal. Selain itu, kemampuan untuk menyesuaikan konten untuk berbagai *platform*, melakukan analisis kualitas, dan membantu anggota menciptakan konten yang tidak hanya cepat dan berkualitas, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan pembaca. Kegiatan pengabdian masyarakat ini secara signifikan memperkaya keterampilan *copywriting* anggota, menjadikan mereka lebih kompeten dan efektif dalam pekerjaan mereka.

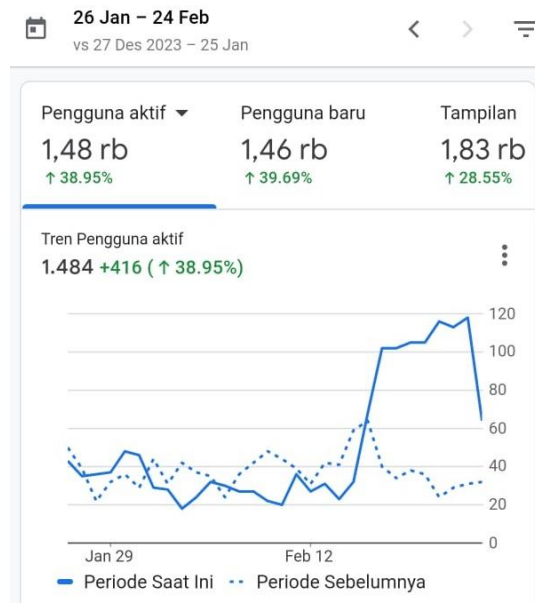
Kemudian, untuk menguji peningkatan *skill* anggota maka dilakukan analisis web dari situs Media Have Fun dengan menggunakan plugin “All in one SEO”. Berikut adalah grafik pembaca (pengguna) yang mengunjungi situs selama satu tahun (2023-2024) dan disajikan dalam gambar 2.



Gambar 2. Grafik Pengunjung Selama 1 Tahun

Berdasarkan gambar 2, terjadi peningkatan pembaca aktif sebesar 91.98%, dengan total pembaca aktif mencapai 1.48 ribu (1,480 pengguna). Selanjutnya, terdapat peningkatan pembaca baru hampir sejajar dengan pembaca aktif, yaitu sebesar 90.21%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pembaca aktif merupakan pembaca baru. Total pembaca baru adalah 1.46 ribu (1,460 pengguna). Selain itu, pada pembaca yang mengunjungi halaman artikel meningkat sebesar 89.23%, dengan total mencapai 1.83 ribu (1,830 tampilan halaman). Jika dilihat dari tren pembaca aktif, puncak yang tinggi pada periode saat ini yaitu tahun 2024 menunjukkan peningkatan yang signifikan (grafik garis) dalam pembaca aktif dibandingkan dengan periode sebelumnya (grafik garis putus-putus).

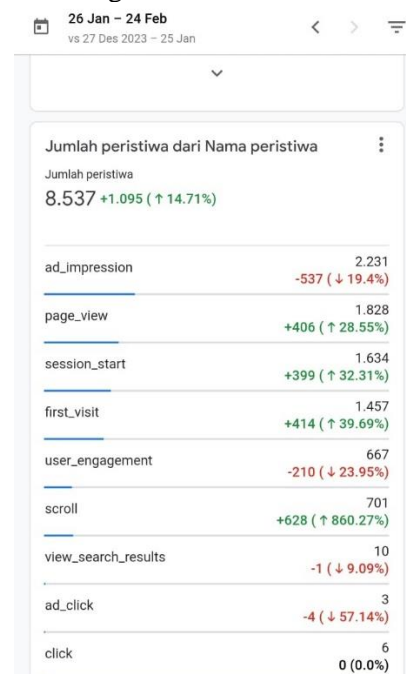
Kemudian, dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat dan dilakukan evaluasi maka diperlukan perbandingan antara tanggal 26 Januari hingga 24 Februari 2004 dengan 27 Desember 2023 hingga 25 Januari 2024. Berdasarkan analisis yang disajikan dalam gambar 3, terdapat total 1.48 ribu (1,480) pembaca aktif, yang menunjukkan peningkatan sebesar 38.95% dari periode sebelumnya. Jumlah pembaca baru juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 39.69%, dengan total pembaca baru mencapai 1.46 ribu (1,460). Tampilan, yang mungkin mengacu pada jumlah tampilan halaman, meningkat sebesar 28.55%, dengan total 1.83 ribu (1,830 tampilan). Pada grafik, terdapat kenaikan tajam dalam jumlah pengguna aktif yang terlihat pada periode saat ini, mencapai puncak sebelum mengalami penurunan yang tajam kembali ke tingkat sebelumnya.



Gambar 3. Grafik Pengunjung Selama 1 Bulan

Secara keseluruhan, data dan analisis pada gambar 2 dan 3 mengindikasikan bahwa situs web atau *platform* tersebut berhasil dalam upaya menarik dan meningkatkan keterlibatan pembaca selama periode yang ditentukan. Namun, terdapat indikasi bahwa keterlibatan pembaca mungkin tidak bertahan lama sehingga perlu strategi untuk mempertahankan minat dan aktivitas pembaca setelah puncak-puncak tertentu tercapai.

Selanjutnya, dilakukan analisis berapa banyak pembaca yang menghabiskan waktu membaca artikel yang disajikan dalam gambar 4.



Gambar 4. Jumlah Pembaca Artikel

Berdasarkan gambar 4, terlihat ada peningkatan umum dalam aktivitas pengguna pada situs web Media Have Fun. Khususnya, jumlah tampilan halaman, mulai sesi, dan kunjungan pertama menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, menandakan bahwa lebih banyak

pengguna tertarik untuk mengunjungi dan menjelajahi situs. Terutama, aktivitas menggulir meningkat secara dramatis, yang menunjukkan bahwa pengguna lebih terlibat dalam konten yang ditawarkan.

Dengan demikian, pengabdian masyarakat yang bertujuan meningkatkan keterampilan *copywriting skill* anggota Media Have Fun menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam jumlah pembaca aktif dan baru, mengindikasikan awal keberhasilan dalam menarik pembaca. Meskipun ada peningkatan ini, tantangan muncul dalam memelihara keterlibatan pembaca secara berkelanjutan, misalkan pembaca dapat memberikan *like* atau komentar pada halaman artikel. Oleh karena itu, diperlukan strategi khusus untuk mengatasi penurunan keterlibatan dan meningkatkan interaksi pembaca, menegaskan kebutuhan akan peningkatan kontinu dalam strategi konten untuk memastikan keterlibatan jangka panjang.

Selain pelatihan untuk meningkatkan kemampuan *copywriting*, kegiatan pengabdian masyarakat juga menekankan pada etika jurnalistik. Penggunaan ChatGPT dan Copilot dapat memfasilitasi generasi konten yang efisien dan inovatif. Namun, anggota dengan kesadaran penuh mempertimbangkan risiko plagiarisme. Oleh karena itu, dalam kegiatan tersebut memastikan bahwa setiap konten yang dihasilkan melalui teknologi ini diolah ulang atau diparafase untuk mempertahankan orisinalitas sesuai dengan karakter Media Have Fun. Standar yang ditetapkan adalah bahwa tingkat kemiripan konten, sebagaimana ditentukan oleh pengecekan AI, tidak boleh melebihi 15%. Melebihi batas ini berisiko pada penurunan monetisasi oleh Google, yang berakibat pada hilangnya potensi pendapatan bagi Media Have Fun.

Berdasarkan analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan pembaca, dengan pembaca aktif dan baru mengalami lonjakan yang menandakan keefektifan generasi *copywriting* yang diterapkan anggota, berkat pelatihan yang diberikan. Keterlibatan pembaca tersebut diukur melalui tampilan halaman dan aktivitas pembaca, mengindikasikan minat yang tumbuh dan interaksi positif dengan situs. Namun, terdapat tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pembaca, menunjukkan perlunya evaluasi dan penyesuaian strategi konten untuk memastikan keterlibatan pembaca yang berkelanjutan.

Lebih lanjut, pada saat pra pelatihan kegiatan pengabdian Masyarakat, preferensi anggota lebih terhadap Copilot dibandingkan dengan ChatGPT, disebabkan karena lebih efisiensi dengan kemudahan pencarian literasi, menunjukkan pentingnya memilih *tools* yang paling sesuai dengan kebutuhan spesifik dan tujuan *copywriting*.

Maka dari itu, kegiatan pengabdian masyarakat yang ditujukan sebagai pendukung kemampuan *copywriting skill* di Media Have Fun telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan pembaca. Namun, pentingnya etika jurnalistik, pencegahan plagiarisme, dan pemilihan *tools* yang efisien menjadi kunci untuk memastikan kesuksesan jangka panjang dan keberlanjutan dalam ekosistem digital yang kompetitif.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dijalankan secara daring, menggunakan *tools* berbasis AI seperti ChatGPT dan Copilot, telah melebihi fungsi tradisional asisten virtual dengan memberdayakan anggota Media Have Fun dalam *copywriting skill*. Secara khusus, ChatGPT telah memungkinkan akses ke informasi yang luas dan akurat, sementara Copilot telah memfasilitasi pengumpulan data otomatis dan peningkatan dalam penulisan dengan memperhatikan bahasa lokal. Keterampilan *copywriting*, diperkuat melalui pelatihan, telah meningkatkan efisiensi anggota dalam menciptakan draf awal dan memastikan kesesuaian konten.

Berdasarkan analisis web mengungkapkan lonjakan signifikan dalam keterlibatan pembaca, dengan pembaca baru dan aktif yang menunjukkan peningkatan yang sangat besar ketika menggunakan ChatGPT dan Copilot. Meskipun demikian, data menunjukkan bahwa tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pembaca jangka panjang masih ada, yang menekankan perlunya strategi konten yang lebih dinamis dan berkelanjutan untuk memelihara minat pembaca.

Selain itu, kegiatan ini juga menyoroti pentingnya menjaga etika jurnalistik dan menghindari plagiarisme. Dengan menetapkan batas kemiripan konten maksimal 15%, kegiatan ini memastikan bahwa konten yang dihasilkan mempertahankan orisinalitas, menghindari risiko penurunan pendapatan dari monetisasi Google akibat pelanggaran hak cipta.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat telah berhasil mengintegrasikan teknologi AI dalam kreativitas, memberikan wawasan baru dan meningkatkan keterampilan *copywriting* anggota. Dengan menghadapi tantangan dalam keterlibatan pembaca dan pentingnya etika konten khususnya bidang jurnalistik, kegiatan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam penggunaan *AI-tools* yang efisien maupun dalam strategi pemasaran konten yang inovatif, menjamin keberlanjutan dan kesuksesan jangka panjang di Media Have Fun.

5. SARAN

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat dalam meningkatkan keterampilan *copywriting*, disarankan untuk mengadakan sesi pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada pengembangan keterampilan analitis dan kreatif, serta menerapkan sistem evaluasi dan penyesuaian strategi konten berdasarkan umpan balik pembaca secara berkala. Pengembangan strategi distribusi konten yang inovatif, termasuk penggunaan beragam *platform* digital, akan membantu memperluas jangkauan dan meningkatkan keterlibatan pembaca. Penting juga untuk terus memperbarui sumber informasi yang digunakan AI, mengintegrasikan pelatihan tentang etika jurnalistik dan pencegahan plagiarisme, serta mengeksplorasi *AI-tools* lain yang mungkin menawarkan keunggulan lebih. Hal ini disebabkan perkembangan AI begitu cepat. Oleh karena itu, dengan mengimplementasikan saran ini diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan pengabdian masyarakat untuk memastikan produksi konten yang etis, orisinal, berkualitas tinggi, serta memelihara keterlibatan pembaca secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Indraprasta PGRI, Media Have Fun, dan Nawala Karsa yang telah memberi dukungan secara moril dan materil terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S. (2020). Implementasi Teknik SEO (Search Engine Optimization) pada Artikel untuk Menempati Halaman 1 Pencarian GOOGLE. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 3(1), 41–48.
- Beckett, C. (2019). *New powers, new responsibilities. A global survey of journalism and artificial intelligence*. <https://blogs.lse.ac.uk/polis/2019/11/18/new-powers-new-responsibilities/>
- Cao, Y., Li, S., Liu, Y., Yan, Z., Dai, Y., Yu, P. S., & Sun, L. (2023). A Comprehensive Survey of AI-Generated Content (AIGC): A History of Generative AI from GAN to ChatGPT. *ArXiv, abs/2303.04226*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:257405349>
- Clarke, A. (2022). *SEO 2021 Learn Search Engine Optimization with Smart Internet Marketing Strategies*. Simple Effectiveness LLC.
- Graefe, A. (2017). *Guide to Automated Journalism*. https://www.cjr.org/tow_center_reports/guide_to_automated_journalism.php
- Gupta, M., Akiri, C., Aryal, K., Parker, E., & Praharaj, L. (2023). From ChatGPT to ThreatGPT: Impact of Generative AI in Cybersecurity and Privacy. *IEEE Access*, 11, 80218–80245. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3300381>
- Indiraphasa, N. S. (2023). *Sejarah Perkembangan AI, dari Komputer Hitung Biasa hingga ChatGPT*. NU Online. <https://www.nu.or.id/nasional/sejarah-perkembangan-ai-dari-komputer-hitung-biasa-hingga-chatgpt-70Hvs>

- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Warsuta, B., & Sugianto, S. (2023). Kajian Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence Generatif dalam Aktivitas Akademik di Politeknik Negeri Jakarta. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 523–533.
- Parker, M. (2023, March 29). *Copyright in Journalism and News Reporting*. Copyright Alliance. <https://copyrightalliance.org/copyright-journalism-news-reporting/>
- Pennycook, G., Epstein, Z., Mosleh, M., Arechar, A. A., Eckles, D., & Rand, D. G. (2021). Shifting attention to accuracy can reduce misinformation online. *Nature*, 592(7855), 590–595. <https://doi.org/10.1038/s41586-021-03344-2>
- Prawiratama, R. A. (2024). Design of a Generative AI Image Similarity Test Application and Handmade Images Using Deep Learning Methods. *Telematika: Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 20(3), 326–342.
- Qadir, J. (2023). Engineering Education in the Era of ChatGPT: Promise and Pitfalls of Generative AI for Education. *2023 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 1–9. <https://doi.org/10.1109/EDUCON54358.2023.10125121>
- Song, C., & Song, Y. (2023). Enhancing academic writing skills and motivation: assessing the efficacy of ChatGPT in AI-assisted language learning for EFL students. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1260843>
- Sung, H.-R., Tang, Y.-J., Cheng, Y.-C., Chen, P.-L., Li, T.-Y., & Huang, H.-H. (2023). Sequential Text-based Knowledge Update with Self-Supervised Learning for Generative Language Models. *Proceedings of the 32nd ACM International Conference on Information and Knowledge Management*, 4305–4309. <https://doi.org/10.1145/3583780.3615188>
- Team EMB. (2023, October 30). *The Impact of Artificial Intelligence on Content Creation*. Expand My Business. <https://blog.emb.global/artificial-intelligence-on-content-creation/>
- Windiarti, I. S., Bahri, S., & Prabowo, A. (2023). Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP di Kota Palangkaraya. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 46–52. <https://doi.org/10.38043/parta.v4i1.4344>