



Pendampingan Pembuatan Video Edukasi Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada Ditreskrimsus *Cyber* Polda Sumatera Selatan

Muhammad Rhamadani

Universitas Bina Darma

e-mail: ramadani.plg@gmail.com

Abstract

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) has created new opportunities for producing digital content more efficiently and effectively, including its application in cybersecurity education. The Cyber Crime Directorate of the South Sumatra Regional Police (Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan) faces challenges in producing educational videos using conventional methods due to time constraints, limited human resources, and the complexity of video editing processes. This community service program aimed to enhance the competencies of police personnel in utilizing AI technologies to produce engaging and effective educational videos. The program adopted the Participatory Action Learning (PAL) approach, consisting of needs assessment, training, hands-on practice, mentoring, and evaluation. The AI applications employed included ChatGPT, Gemini AI, Canva AI, Flow AI, AI Voice Generator, and CapCut AI. The results demonstrated that all participants successfully applied AI in producing educational videos on online scams, phishing, personal data protection, social media security, and misinformation. The implementation of AI reduced video production time from approximately 10 hours to around 3 hours while improving visual quality, streamlining the revision process, and enhancing the effectiveness of public information delivery.

Keywords: *Artificial Intelligence, Educational Video, Digital Literacy, Cyber Crime.*

Abstrak

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) membuka peluang baru dalam produksi konten digital yang lebih cepat dan efisien, termasuk sebagai media edukasi keamanan siber. Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan menghadapi tantangan dalam memproduksi video edukasi secara konvensional akibat keterbatasan waktu, sumber daya manusia, dan kompleksitas proses penyuntingan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi personel dalam memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan video edukasi yang menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Learning (PAL) melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pelatihan, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Aplikasi yang digunakan meliputi ChatGPT, Gemini AI, Canva AI, Flow AI, AI Voice Generator, dan CapCut AI. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh peserta mampu mengimplementasikan AI dalam proses produksi video edukasi bertema penipuan daring, phishing, perlindungan data pribadi, keamanan media sosial, dan hoaks. Pemanfaatan AI berhasil memangkas waktu produksi video dari sekitar 10 jam menjadi sekitar 3 jam, sekaligus meningkatkan kualitas visual, efisiensi revisi, dan efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, Video Edukasi, Literasi Digital, Cyber Crime.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara berkomunikasi, bertransaksi, memperoleh layanan publik, dan mengakses informasi. Perkembangan internet yang didukung oleh teknologi digital memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas, mulai dari sektor pendidikan, pemerintahan, perdagangan, hingga layanan keuangan. Di balik berbagai manfaat tersebut, ruang digital juga menghadirkan tantangan baru berupa meningkatnya ancaman kejahatan siber yang semakin kompleks dan sulit diantisipasi. Kejahatan seperti penipuan daring (online scam), phishing, pencurian identitas digital, kebocoran data pribadi, penyebaran malware, serta penyebaran informasi palsu (hoaks) terus mengalami peningkatan seiring bertambahnya jumlah pengguna internet dan rendahnya tingkat literasi digital masyarakat (APJII, 2024; BSSN, 2024).

Rendahnya pemahaman masyarakat mengenai keamanan digital menyebabkan berbagai modus kejahatan siber masih sering berhasil mengeksploitasi kelemahan pengguna internet. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya penegakan hukum saja belum cukup untuk menekan angka kejahatan siber. Strategi preventif melalui edukasi publik perlu dilakukan secara berkelanjutan agar masyarakat memiliki kemampuan mengenali berbagai bentuk ancaman digital serta mampu melindungi data pribadi dan aktivitasnya di ruang siber. Literasi digital menjadi salah satu fondasi utama dalam membangun masyarakat yang cakap, kritis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi informasi (UNESCO, 2023).

Sebagai institusi penegak hukum, Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Cyber Polda Sumatera Selatan memiliki peran strategis tidak hanya dalam melakukan penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan siber, tetapi juga dalam meningkatkan kesadaran masyarakat melalui berbagai kegiatan edukasi. Salah satu media komunikasi yang digunakan adalah video edukasi yang dipublikasikan melalui platform media sosial resmi, seperti Instagram, Facebook, TikTok, dan YouTube. Dibandingkan media berbasis teks, video mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan narasi secara bersamaan sehingga pesan yang disampaikan lebih menarik, mudah dipahami, dan memiliki tingkat keterlibatan audiens yang lebih tinggi (Mayer, 2021).

Proses produksi video edukasi secara konvensional masih menghadapi berbagai keterbatasan. Penyusunan ide, penulisan naskah, pembuatan ilustrasi, perekaman narasi, penyuntingan video, penambahan subtitle, hingga proses rendering membutuhkan waktu yang relatif lama serta memerlukan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang multimedia. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi institusi yang dituntut untuk memproduksi konten edukasi secara cepat, berkualitas, dan berkelanjutan sesuai dengan dinamika ancaman kejahatan siber yang terus berkembang. Perkembangan

Artificial Intelligence (AI) menawarkan pendekatan baru dalam proses produksi konten digital. Teknologi AI generatif mampu menghasilkan teks, gambar, suara, animasi, hingga video secara otomatis melalui prompt yang diberikan pengguna. Berbagai aplikasi seperti ChatGPT, Gemini AI, Canva AI, Flow AI, AI Voice Generator, dan CapCut AI memungkinkan proses produksi konten berlangsung lebih cepat tanpa mengurangi kualitas visual maupun substansi informasi. Pemanfaatan AI tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu dan biaya, tetapi juga memperluas peluang bagi pengguna yang memiliki keterbatasan keterampilan teknis dalam desain grafis maupun penyuntingan video (Dwivedi et al., 2023).

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya telah membuktikan bahwa pemanfaatan AI mampu meningkatkan kompetensi pengguna dalam menghasilkan konten digital. Pratama et al. (2024) melaporkan bahwa pelatihan ChatGPT berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun modul pembelajaran digital. Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan Canva AI mampu meningkatkan kualitas media promosi digital pada pelaku UMKM, sedangkan Sari et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan AI dalam produksi video pembelajaran mampu mempercepat proses pembuatan media pembelajaran secara signifikan. Namun demikian, penerapan AI sebagai sarana produksi video edukasi pada institusi penegak hukum, khususnya dalam mendukung kampanye literasi keamanan siber, masih relatif terbatas dan belum banyak dilaporkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi personel Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence untuk memproduksi video edukasi keamanan siber secara mandiri. Melalui pendekatan Participatory Action Learning (PAL), peserta memperoleh pengalaman langsung mulai dari penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, produksi narasi, hingga penyuntingan video berbasis AI. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas komunikasi publik kepolisian, mempercepat proses produksi konten edukasi, serta mendukung penguatan literasi digital masyarakat sebagai bagian dari strategi pencegahan kejahatan siber.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Action Learning (PAL), yaitu metode pembelajaran partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mendorong peserta untuk memperoleh pengetahuan sekaligus membangun keterampilan melalui kombinasi pelatihan, praktik langsung, refleksi, pendampingan, dan evaluasi secara berkelanjutan. Model pembelajaran partisipatif terbukti mampu meningkatkan kompetensi

peserta karena menekankan keterlibatan aktif dalam proses belajar dan pemecahan masalah yang dihadapi mitra (Kolb, 2015; Revans, 2011).

Mitra kegiatan adalah personel Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Cyber Polda Sumatera Selatan yang memiliki tanggung jawab dalam penyebaran informasi publik, pengelolaan media sosial, dokumentasi kegiatan, dan edukasi keamanan siber kepada masyarakat. Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan peningkatan kapasitas sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai pendukung produksi media edukasi digital yang lebih efektif dan efisien (Dwivedi et al., 2023). Kegiatan dilaksanakan di Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan, Kota Palembang, selama periode magang mahasiswa Universitas Bina Darma. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan diawali dengan observasi lapangan, wawancara, dan diskusi bersama mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan serta menganalisis kendala dalam proses produksi video edukasi yang selama ini masih dilakukan secara konvensional. Teknik observasi dan wawancara dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kondisi nyata di lapangan sehingga solusi yang dirancang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mitra (Creswell & Creswell, 2018).

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun materi pelatihan sekaligus menentukan aplikasi AI yang sesuai dengan kebutuhan produksi video edukasi, yaitu ChatGPT, Gemini AI, Canva AI, Flow AI, AI Voice Generator, dan CapCut AI. Tahap pelaksanaan dimulai dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar Artificial Intelligence dan pemanfaatannya dalam produksi konten digital, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan setiap aplikasi, praktik pembuatan video edukasi, serta pendampingan intensif selama proses produksi. Pendekatan berbasis praktik dipilih karena mampu meningkatkan penguasaan keterampilan secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis (Kolb, 2015).

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi AI, penilaian terhadap kualitas video edukasi yang dihasilkan, serta diskusi reflektif untuk mengidentifikasi manfaat dan kendala selama kegiatan berlangsung. Evaluasi tidak hanya difokuskan pada peningkatan pengetahuan peserta, tetapi juga pada kemampuan menghasilkan produk nyata berupa video edukasi keamanan siber yang siap dipublikasikan melalui media sosial resmi Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan keberlanjutan program melalui peningkatan kompetensi peserta sekaligus menghasilkan media edukasi yang lebih inovatif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Table 1
Table penggunaan aplikasi dan fungsi

| No | Aplikasi AI | Fungsi |
|----|--------------------|--------------------------------|
| 1 | ChatGPT | Menyusun naskah video edukasi |
| 2 | Gemini AI | Pengembangan ide konten |
| 3 | Canva AI | Pembuatan ilustrasi dan desain |
| 4 | Flow AI | Pembuatan video otomatis |
| 5 | AI Voice Generator | Narasi suara otomatis |
| 6 | CapCut AI | Editing video |

Sumber: Data diolah, 2026

Tim pengabdian menyusun modul pelatihan komprehensif yang memuat materi tentang konsep dasar Artificial Intelligence (AI), teknik penggunaan prompt yang efektif, pemanfaatan AI dalam produksi multimedia, serta tahapan pembuatan video edukasi keamanan siber. Pada tahap perencanaan ini pula, tim menetapkan enam tema utama untuk video edukasi yang akan diproduksi secara kolaboratif bersama peserta. Tema-tema tersebut meliputi edukasi penipuan online, edukasi link phishing, edukasi perlindungan data pribadi, edukasi keamanan media sosial, edukasi ujaran kebencian, dan edukasi bahaya penyebaran hoaks. Pemilihan tema ini didasarkan secara spesifik pada tren kasus kejahatan siber yang paling sering ditangani oleh Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan, sehingga luaran video yang dihasilkan nantinya sangat relevan dengan kebutuhan riil masyarakat dalam mitigasi ancaman siber.

Memasuki tahap pelaksanaan yang merupakan inti dari kegiatan pengabdian ini, seluruh peserta diwajibkan mengikuti rangkaian pelatihan teoritis dan sesi praktik secara langsung (hands-on). Pada fase praktikal ini, peserta dibimbing untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis Artificial Intelligence guna mengoptimalkan setiap tahapan produksi konten, mulai dari pembuatan skrip, pembuatan aset visual, hingga proses editing video secara otomatis. Tahap akhir dari seluruh rangkaian kegiatan ini ditutup dengan penyusunan hasil dan evaluasi menyeluruh terhadap proses pengabdian yang telah berjalan. Evaluasi dilakukan secara komprehensif dengan mengombinasikan metode observasi langsung, diskusi kelompok terarah (focus group discussion), serta penilaian objektif terhadap hasil akhir video yang diproduksi oleh peserta. Adapun aspek-aspek utama yang menjadi indikator penilaian meliputi kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi AI, kesesuaian isi video dengan materi keamanan siber, kualitas visual video, kualitas narasi suara, efektivitas penggunaan AI dalam mempercepat proses produksi, serta tingkat kemandirian peserta dalam menghasilkan karya video secara mandiri tanpa pendampingan lebih lanjut.

Hasil evaluasi tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence mampu memangkas waktu produksi secara signifikan hingga lebih dari 60%,

sekaligus meningkatkan kualitas visual video secara drastis dan mempermudah proses revisi apabila terjadi perubahan materi di kemudian hari.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pendampingan Pembuatan Video Edukasi Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan diawali dengan observasi kebutuhan mitra, dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan berbagai aplikasi *Artificial Intelligence*, praktik pembuatan video edukasi, pendampingan selama proses produksi, serta evaluasi hasil video yang dihasilkan.

Seluruh rangkaian kegiatan memperoleh respons positif dari peserta. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme selama proses pelatihan berlangsung. Sebagian besar peserta sebelumnya hanya mengenal AI sebagai chatbot untuk menjawab pertanyaan, namun belum mengetahui bahwa AI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses produksi multimedia. Setelah mengikuti kegiatan, peserta mampu memahami bahwa *Artificial Intelligence* tidak hanya digunakan untuk menghasilkan teks, tetapi juga dapat menghasilkan gambar, suara, animasi, hingga video secara otomatis. Selama kegiatan berlangsung, peserta berhasil memproduksi beberapa video edukasi yang mengangkat isu-isu keamanan siber yang sering terjadi di masyarakat. Materi yang dipilih merupakan hasil diskusi bersama pihak Ditreskrimsus Cyber berdasarkan kasus yang paling banyak ditangani di wilayah Sumatera Selatan. Video yang dihasilkan meliputi:

Tabel 2

Tabel judul dan tujuan edukasi

| No | Judul Video Edukasi | Tujuan Edukasi |
|----|-------------------------|---|
| 1 | Waspada Penipuan Online | Memberikan pemahaman mengenai modus penipuan digital serta langkah pencegahannya. |
| 2 | Kenali Link Phishing | Mengedukasi masyarakat agar mampu mengenali tautan palsu yang digunakan untuk mencuri data pribadi. |
| 3 | Lindungi Data Pribadi | Memberikan edukasi mengenai pentingnya menjaga informasi pribadi di internet. |
| 4 | Bijak Bermedia Sosial | Meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menggunakan media sosial secara aman dan bertanggung jawab. |
| 5 | Bahaya Penyebaran Hoaks | Memberikan edukasi mengenai dampak penyebaran berita palsu serta cara melakukan verifikasi informasi. |
| 6 | Stop Ujaran Kebencian | Memberikan pemahaman mengenai konsekuensi hukum dan etika dalam penggunaan media sosial. |

Sumber: Data diolah, 2026

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghasilkan peningkatan kompetensi personel Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk memproduksi video edukasi keamanan siber secara mandiri. Seluruh peserta mampu mengimplementasikan berbagai aplikasi AI mulai dari tahap penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, pengembangan animasi, pembuatan narasi suara, hingga penyuntingan video. Luaran kegiatan berupa beberapa video edukasi dengan tema penipuan daring (online scam), phishing, perlindungan data pribadi, keamanan media sosial, dan bahaya penyebaran hoaks. Seluruh video dirancang berdurasi antara 60–120 detik agar sesuai dengan karakteristik platform media sosial seperti Instagram Reels, TikTok, Facebook Reels, dan YouTube Shorts. Durasi tersebut dipilih karena video pendek memiliki tingkat keterlibatan (engagement) yang lebih tinggi sehingga pesan edukasi lebih mudah diterima oleh masyarakat (Mayer, 2021).

Implementasi AI memberikan perubahan yang signifikan pada setiap tahapan produksi video. Pada tahap penyusunan naskah, peserta memanfaatkan ChatGPT untuk menghasilkan draft naskah berdasarkan prompt yang berisi tema, sasaran audiens, durasi video, dan poin-poin utama yang akan disampaikan. Dibandingkan metode konvensional yang memerlukan pencarian referensi dan penyusunan naskah secara manual selama sekitar dua hingga tiga jam, penggunaan ChatGPT mampu menghasilkan rancangan naskah awal dalam waktu kurang dari lima menit. Meskipun demikian, setiap naskah tetap melalui proses validasi oleh tim pendamping untuk memastikan kesesuaian isi dengan regulasi, kondisi aktual, serta kebijakan Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa AI berfungsi sebagai alat bantu yang meningkatkan efisiensi kerja tanpa menggantikan peran manusia dalam proses verifikasi dan pengambilan keputusan (Dwivedi et al., 2023).

Efisiensi serupa juga terlihat pada tahap pembuatan ilustrasi dan desain visual. Sebelum kegiatan berlangsung, peserta harus mencari gambar dari berbagai sumber, melakukan penyuntingan manual, dan menyesuaikan tata letak secara bertahap. Setelah memanfaatkan Canva AI, ilustrasi dapat dihasilkan hanya melalui deskripsi sederhana (prompt) yang sesuai dengan tema video, misalnya ilustrasi serangan phishing atau pencurian data pribadi. Selain menghasilkan gambar secara otomatis, Canva AI juga memberikan rekomendasi tata letak, kombinasi warna, tipografi, serta elemen grafis sehingga kualitas visual video menjadi lebih profesional. Hasil ini menunjukkan bahwa AI mampu mempercepat proses desain sekaligus membantu pengguna yang memiliki keterbatasan kemampuan desain grafis (Dwivedi et al., 2023).

Tahap produksi video dilanjutkan menggunakan Flow AI untuk mengintegrasikan teks, ilustrasi, animasi, transisi, dan musik latar menjadi

media edukasi yang utuh. Fitur animasi otomatis yang tersedia pada aplikasi tersebut mengurangi kompleksitas proses penyuntingan sehingga peserta dapat menghasilkan video yang lebih menarik tanpa harus menguasai teknik motion graphic secara mendalam. Selanjutnya, narasi suara diproduksi menggunakan AI Voice Generator berbasis teknologi Text-to-Speech. Penggunaan aplikasi ini menghasilkan suara dengan intonasi yang konsisten dan terdengar alami, sekaligus menghilangkan kebutuhan perekaman ulang ketika terjadi perubahan naskah. Integrasi berbagai aplikasi AI tersebut memperlihatkan bahwa teknologi generatif mampu menyederhanakan alur produksi konten digital melalui otomatisasi berbagai pekerjaan teknis yang sebelumnya dilakukan secara manual (UNESCO, 2023).

Penerapan Artificial Intelligence terbukti meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses produksi video edukasi. Waktu yang sebelumnya dibutuhkan untuk menghasilkan satu video, mulai dari penyusunan naskah hingga penyuntingan akhir, dapat dipersingkat secara signifikan. Selain menghemat waktu, peserta juga memperoleh peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai aplikasi AI sehingga mampu menghasilkan konten edukasi secara mandiri dengan kualitas visual dan komunikasi yang lebih baik. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Pratama et al. (2024), Hidayat et al. (2023), dan Sari et al. (2024), yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence mampu meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan kualitas produksi media digital. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan kapasitas sumber daya manusia pada Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan, tetapi juga memperkuat strategi komunikasi publik dalam mendukung peningkatan literasi digital dan kesadaran masyarakat terhadap ancaman kejahatan siber.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan waktu produksi video sebelum dan sesudah penggunaan Artificial Intelligence.

Tabel 3

Tabel Waktu yang di perlukan untuk membuat 1 vidio

| Tahapan Produksi | Sebelum AI | Sesudah AI |
|-------------------------|-------------------|-------------------|
| Penyusunan Naskah | 2-3 jam | 15-30 menit |
| Pembuatan Ilustrasi | 3-5 jam | 30-60 menit |
| Narasi Suara | 1-2 jam | 10 menit |
| Editing Video | 3 jam | 1 jam |
| Rendering | 30 menit | 20 menit |
| Total Produksi | ±10 jam | ±3 jam |

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa penggunaan Artificial Intelligence mampu mengurangi waktu produksi hingga sekitar **70%**. Efisiensi tersebut

memungkinkan Ditreskrimsus Cyber memproduksi lebih banyak konten edukasi dalam waktu yang lebih singkat sehingga penyampaian informasi kepada masyarakat menjadi lebih cepat.

Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa teknologi AI mampu meningkatkan produktivitas dalam pembuatan media pembelajaran dan media informasi digital. Namun demikian, kegiatan ini memberikan nilai tambah karena implementasi AI diterapkan pada instansi penegak hukum yang memiliki kebutuhan khusus dalam penyampaian informasi mengenai keamanan siber. Oleh sebab itu, proses validasi oleh personel yang berwenang tetap diperlukan untuk memastikan bahwa isi video sesuai dengan ketentuan hukum, etika, dan kebijakan institusi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program pengabdian. Penilaian dilakukan berdasarkan observasi selama pelatihan, kualitas produk video, serta umpan balik dari peserta.

Tabel 5
Tabel Evaluasi Hasil

| Aspek yang Dievaluasi | Hasil |
|--|---------------|
| Pemahaman konsep AI | Sangat Baik |
| Kemampuan menggunakan ChatGPT | Sangat Baik |
| Kemampuan membuat desain dengan Canva AI | Baik |
| Kemampuan menghasilkan video menggunakan Flow AI | Baik |
| Kemampuan editing menggunakan CapCut AI | Baik |
| Kualitas video yang dihasilkan | Sangat Baik |
| Antusiasme peserta | Sangat Tinggi |

Sumber: Data diolah, 2026

Di samping memberikan efisiensi waktu, integrasi Artificial Intelligence (AI) dalam kegiatan ini terbukti memberikan beberapa manfaat signifikan lainnya. Kehadiran teknologi ini mampu mempermudah keseluruhan alur proses produksi video edukasi serta mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam menyusun materi atau skrip dari awal. Penggunaan AI berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas desain visual secara drastis dan memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam mempermudah proses revisi apabila sewaktu-waktu terdapat perubahan informasi. Dari aspek kompetensi, pemanfaatan alat berbasis kecerdasan buatan ini juga memicu peningkatan kreativitas para peserta dalam mengembangkan konten edukasi yang lebih interaktif dan menarik bagi masyarakat luas.

Tim pengabdian juga mengidentifikasi beberapa kendala operasional yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan di lapangan. Kendala utama yang dihadapi meliputi adanya keterbatasan akses terhadap fitur-fitur premium pada beberapa aplikasi AI yang bersifat berbayar, serta tingginya ketergantungan performa alat terhadap kebutuhan koneksi internet yang stabil

dan cepat. Di samping kendala teknis tersebut ditemukan pula tantangan substantif berupa perlunya proses verifikasi dan validasi yang ketat terhadap setiap produk luaran yang dihasilkan oleh AI. Langkah pengecekan ulang secara manual ini tetap mutlak diperlukan guna memastikan bahwa informasi siber yang disampaikan di dalam video tetap akurat, valid, dan sepenuhnya sesuai dengan konteks hukum yang berlaku di Indonesia.

Gambar 1

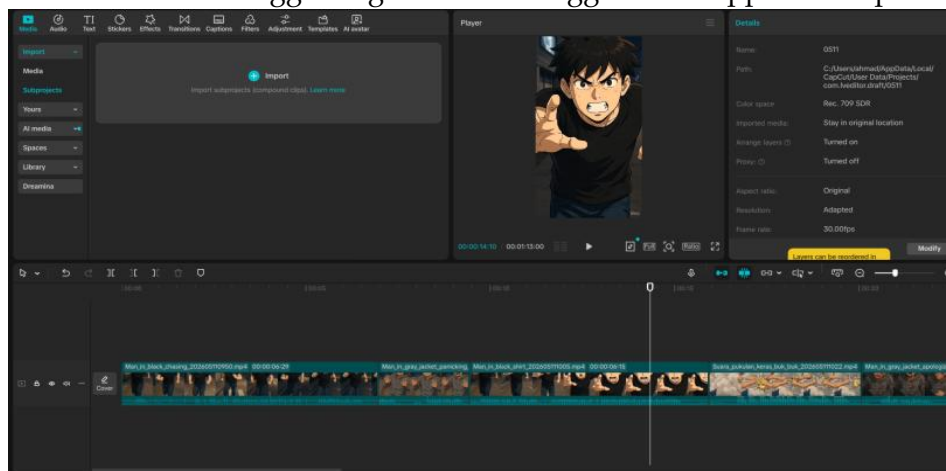
Gambar Pembuatan Video AI dengan Aplikasi Flow



Sumber: Data diolah, 2026

Gambar 2

Gambar Proses Penggabungan Video Menggunakan Aplikasi Capcut



Sumber: Data diolah, 2026

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa pendampingan pembuatan video edukasi berbasis Artificial Intelligence (AI) pada Ditreskrimsus Cyber Polda Sumatera Selatan telah terlaksana dengan baik menggunakan metode Participatory Action Learning (PAL). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi berbagai aplikasi seperti ChatGPT, Gemini, Canva, Flow, AI Voice Generator, dan CapCut AI mampu meningkatkan efisiensi waktu produksi video secara

signifikan sebesar 70%, yaitu dari 10 jam menjadi hanya 3 jam tanpa menurunkan kualitas materi. Program ini berhasil meningkatkan kompetensi personel dalam memproduksi konten edukasi media sosial yang lebih menarik dan komunikatif terkait isu penipuan daring, phishing, perlindungan data, keamanan siber, hoaks, serta ujaran kebencian. Tantangan seperti keterbatasan fitur premium, kebutuhan internet stabil, serta urgensi validasi manual terhadap aspek hukum dan etika institusi tetap harus diperhatikan. Pemanfaatan teknologi AI terbukti efektif mendukung kepolisian dalam menyampaikan informasi keamanan siber secara cepat demi meningkatkan literasi digital masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- BSSN. (2024). *Laporan Tahunan Keamanan Siber Indonesia 2024*. Badan Siber dan Sandi Negara.
- Creswell, J. W. & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koochang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Al-Busaidi, K. A., et al. (2023). So What If ChatGPT Wrote It? Multidisciplinary Perspectives on Opportunities, Challenges and Implications of Generative Conversational AI. *International Journal of Information Management*, 71, 102642.
- Hidayat, A., Rahman, F., & Nugroho, D. (2023). *Pemanfaatan Canva AI sebagai Media Promosi Digital bagi UMKM*. (Gunakan artikel asli yang Anda jadikan rujukan).
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2nd ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pratama, R., Wijaya, D., & Putri, N. (2024). *Pelatihan ChatGPT untuk Pengembangan Modul Pembelajaran Digital*. (Gunakan artikel asli yang Anda jadikan rujukan).
- Revans, R. W. (2011). *ABC of Action Learning*. Farnham: Gower Publishing.
- Sari, M., Kurniawan, A., & Lestari, D. (2024). *Pendampingan Produksi Video Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence*. (Gunakan artikel asli yang Anda jadikan rujukan).
- Stringer, E. T. (2014). *Action Research*. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO.