JURNAL FPPTI
Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia

ISSN: 2962-5599
Vol.5, No.1 Juli 2026

doi:000.0000/00000

Diajukan 29-06-2026
Diterima 10-07-2026
Diterbitkan 10-09-2026

Kemasi Ceria: Pendekatan Kreatif Mengemas Cerita Rakyat Indonesia Berbasis *Artificial Intelligence*

Desni Sri Hastuti Sihite[1*]

[1]Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

Abstract

Every region in Indonesia has its own unique folktales. These folktales represent a form of tacit cultural knowledge transmitted orally across generations, often with unknown original author. According to data from the Ministry of Primary and Secondary Education, there are 944 folktales distributed across the region of Indonesia. However, only a limited number of these folktales have been repackaged into accessible formats for the wider public. On the other hand, Indonesian folktales are increasingly at risk of being forgotten as audiences exposed to more engaging global content. This study aims to explore Kemasi Ceria, an Artificial Intelligence based innovation designed as a creative medium for packaging Indonesian folktales. The research method using a descriptive method with a quantitative approach, through the distribution of questionnaires using a Likert scale to 96 respondents from various age groups and professional background. The result indicate that the majority respondents agreed or strongly agreed with all the proposed indicators, including accessibility, visual presentation, relevance to learning, and contribution to local cultural literacy. These findings confirm the potential of AI based innovation, as implemented through Kemasi Ceria, as a creative medium for supporting the preservation and revitalization of Indonesian folktales. This study recommends further development of similar innovation through larger and more diverse samples, a broader range of folktales, and additional features to enhance cultural literacy in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence, Cultural literacy, Folktales, Innovation, Kemasi Ceria.

Abstrak

Setiap wilayah di Indonesia memiliki cerita rakyat yang unik. Cerita rakyat tersebut merupakan bentuk pengetahuan budaya implisit yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi, sering sekali tidak diketahui siapa pencipta aslinya. Berdasarkan data dari Kemendikdasmen, ada sebanyak 944 cerita rakyat yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Namun, hanya sebagian kecil dari cerita rakyat tersebut yang telah dikemas ke dalam format yang mudah diakses oleh masyarakat luas. Di sisi lain, saat ini cerita rakyat Indonesia mulai terlupakan, kalah bersaing dengan konten global yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Kemasi Ceria, sebagai sebuah inovasi berbasis *Artificial Intelligence* yang dirancang sebagai media kreatif dalam mengemas cerita rakyat Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan skala Likert kepada 96 responden dari berbagai latar belakang usia dan profesi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian Setuju dan Sangat Setuju terhadap semua indikator yang disebutkan. Indikatornya yaitu kemudahan akses, tampilan visual, relevansi terhadap pembelajaran, hingga kontribusi terhadap literasi budaya lokal. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Kemasi Ceria berkontribusi positif dalam upaya

***Penulis Korespondensi**
sridesni@gmail.com

Sitasi
Sihite, D.S.H (2026) Kemasi Ceria: Pendekatan Kreatif Mengemas Ulang Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Aritificial Intelligence (AI). Jurnal FPPTI, 5(1),22-30.

pelestarian dan revitalisasi cerita rakyat Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan agar inovasi serupa bisa dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan sampel yang lebih luas, variasi cerita yang beragam, serta fitur tambahan dalam mendukung optimalisasi literasi budaya di era digital saat ini.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Cerita rakyat, Inovasi, Kemasi Ceria, Literasi budaya.

Pendahuluan

Negara Indonesia terbentang dari Sabang hingga Merauke yang dikenal dengan keberagaman suku, ras, bahasa dan budaya yang merupakan kekayaan khas Indonesia. Salah satu kekayaan khas daerah di Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang diceritakan secara turun temurun dari generasi ke generasi tanpa mengetahui siapa pencipta sebenarnya. Dalam konteks pendidikan karakter cerita rakyat dapat digunakan sebagai media untuk internalisasi nilai dan norma dalam masyarakat. Menurut Putri, Anggraini, dan Nengsih (2025), norma-norma dan nilai tersebut meliputi norma kepada diri sendiri, orang lain, lingkungan dan juga kepada Tuhan. Namun saat ini banyak cerita rakyat Indonesia mulai terlupakan, kalah bersaing dengan konten global yang lebih menarik secara visual dan naratif. Selaras dengan yang disampaikan oleh Abidin Yunus, dkk., dalam Aljamaliah dan Darmadi (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran cerita rakyat atau *folklore* di sekolah dasar sudah dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, kurang menarik, bahkan dianggap sebagai sesuatu yang kuno. Selanjutnya Aljamaliah dan Darmadi (2022) juga mengatakan bahwa banyak generasi muda bangsa Indonesia telah melupakan budaya yang diwarisakan oleh nenek moyangnya.

Berdasarkan data dalam Statistik Kebudayaan 2021, menyebutkan terdapat sebanyak 944 cerita rakyat tersebar di seluruh wilayah Indonesia (Hadi, Dananto, Sambodo, dan Mas'ad , 2021). Pengemasan cerita rakyat saat ini masih bersifat konvensional yaitu buku tercetak yang aksesnya cukup terbatas. Sebagai salah satu media pelestarian budaya, cerita rakyat banyak diintegrasikan dalam bahan ajar di sekolah dalam bentuk buku dongeng bergambar. Namun media dongeng disekolah umumnya masih berupa cerita bergambar konvensional yang cenderung mudah rusak dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit ketika ingin menyebarluaskannya. Oleh karena itu media digital dapat menjadi solusi yang efektif karena dapat diakses dengan mudah, tidak terbatas oleh batasan fisik seperti buku konvensional, dan memungkinkan untuk memperluas jangkauan pembaca (Fajrie, Aryani, dan Kironoratri, 2024). Salah satu kegiatan inovatif yang bisa dilakukan oleh pustakawan di perpustakaan adalah mengemas ulang informasi cerita rakyat dengan format yang lebih segar. Dengan demikian, perpustakaan tidak hanya menjadi pusat literasi yang menyediakan berbagai macam informasi, tetapi juga menjadi ruang kreatif yang mampu menghidupkan kembali kekayaan budaya bangsa. Perpustakaan dan pustakawan memiliki peran strategis sebagai agen pelestarian budaya sekaligus menjadi inovator literasi masa kini. Oleh karena itu, keduanya perlu berinovasi agar cerita rakyat Indonesia dapat diproduksi dengan masif serta mudah diakses dan dibaca oleh seluruh masyarakat Indonesia.

Untuk menjawab tantangan tersebut dihadirkan sebuah inovasi yang diberi nama "Kemasi Ceria" (Kemas Ulang Informasi Cerita Rakyat Indonesia). Inovasi ini merupakan kegiatan kemas ulang (*repackaging*) cerita rakyat Indonesia dalam format yang lebih menarik baik berupa *e-book* atau buku bergambar modern, *audiobook*, animasi pendek, hingga konten interaktif. Melalui kemas ulang, perpustakaan dapat menjangkau generasi muda dengan cara yang lebih relevan dan menyenangkan. Menurut Fatmawati (2009), dalam tulisannya menyatakan

bahwa istilah kemas ulang informasi tidak hanya terbatas pada informasi saja melainkan juga pada dokumentasinya. Kemas ulang informasi dalam prosesnya mencakup pada dua tahapan utama yaitu tahap prapengolahan (*reprocessing*) dan tahap pengemasan (*packaging*). Oleh karena itu, kemas ulang informasi dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan sistematis dalam menata ulang informasi yang diawali dengan proses pemilihan informasi dari sumber yang berbeda. Kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi informasi yang relevan, menganalisis dan menyintesis informasi yang diperoleh, hingga menyajikan kembali informasi dalam format baru yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Izuchukwu (2024) mengatakan *"Information repackaging in a simple words, is to package information again or transfer from one form to another in a more actractive package"*. Kemas ulang Informasi penting dalam kaitannya dengan pengguna informasi yaitu pengemasan ulang informasi memerlukan proses sistematis untuk menambah nilai layanan informasi. Komponen nilai tambah ini tidak terbatas pada analisis informasi, sintesis, pengeditan, menerjemahkan dan mentransmisikan format simbolik dan medianya. Namun juga menjamin kekinian, akurasi, relevansi, kelengkapan, kemudahan pemahaman dan kenyamanan penggunaan. Dalam konteks penelitian ini, pengemasan ulang informasi cerita rakyat dilakukan dengan memanfaatkan beberapa teknologi *Artificial Intelligence* (AI), antara lain melalui penggunaan ChatGPT-Sora dan juga Luvvoice.ai.

Menurut AWS sebagaimana dikutip dalam (Utami, 2025) mendefinisikan AI sebagai berikut:

> *"Artificial Intelligence (AI) is a field of computer science devoted to solving cognitive problems commonly associated with human intelligence, such as learning, creation, and image recognition. The goal of using AI is to create self-learning systems that derive meaning from data. Then, AI can apply that knowledge to solve new problems in a way that is feasible for humans".*

Berdasarkan definisi tersebut AI dapat dipahami sebagai cabang ilmu komputer yang umumnya berfokus pada pemecahan masalah kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, penciptaan, dan pengenalan gambar. Tujuan utama dari penggunaan teknologi AI adalah menciptakan sistem yang mampu belajar secara mandiri dengan mengekstraksi makna dari data. Selanjutnya, AI dapat menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan baru dengan cara yang sebanding dengan kemampuan manusia.

Selanjutnya Vasishta, Dhingra, dan Vasishta dalam (Utami, 2025) menyatakan bahwa

> *"AI has been recognized as a significant trend in the legal information sector, but it is only beginning to gain traction in academic libraries. A significant impact area is likely to be in resource search/discovery. Furthermore, the application of AI in libraries can yield numerous benefits, such as reducing time spent on repetitive tasks, increasing the accuracy and speed of information processing, and providing a better user".*

Pengertian tersebut menyampaikan bahwa penggunaan AI tidak hanya memiliki tren yang signifikan di sektor informasi hukum, tetapi juga sudah mendapatkan perhatian dalam lingkup perpustakaan akademik. Lebih lanjut, penerapan AI di perpustakaan dapat menghasilkan banyak manfaat, seperti mengurangi waktu

yang dihabiskan untuk tugas berulang, meningkatkan akurasi dan kecepatan pemrosesan informasi, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Kemasi Ceria dikembangkan dengan kebaruan yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi AI yang dapat membantu dalam upaya pelestarian dan revitalisasi warisan budaya untuk mencegah semakin hilangnya eksistensi warisan budaya akibat perubahan sosial dan perkembangan teknologi. Di samping itu, pengemasan ulang informasi cerita rakyat ini juga memiliki potensi untuk mendukung pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi yang mencakup pada aspek pendidikan dan pengajaran, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat. Melalui penyajian informasi dalam format yang lebih mudah diakses dan dipahami, Kemasi Ceria dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber kajian akademik, serta sarana edukasi bagi masyarakat. Disamping hal tersebut Kemasi Ceria ini juga dapat berkontribusi dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), yaitu SDGs 4 terkait dengan pendidikan berkualitas (United Nations, 2025a). Kontribusi tersebut sejalan dengan target 4.5 SDGs yang bertujuan menghapuskan ketimpangan gender dalam pendidikan dan menjamin hak akses setara pada seluruh tingkat pendidikan dan pelatihan vokasi bagi kelompok rentan, termasuk penyandang disabilitas, masyarakat adat dan anak-anak. Begitu juga dengan target 4.6 terkait dengan melek huruf dan angka yang berdampak pada peningkatan literasi masyarakat Indonesia. Selain SDGs 4, Kemasi Ceria juga mendukung dalam SDGs 8 khususnya target 8.9 yaitu dalam hal mempromosikan budaya dan produk lokal (United Nations, 2025b) . Kemasi Ceria dapat digunakan sebagai pintu dalam mempromosikan budaya-budaya yang ada di Indonesia baik bagi masyarakat Indonesia sendiri dan juga kepada pihak luar, untuk memperkenalkan kekayaan budaya di setiap daerah di Indonesia. Kemasi Ceria juga dapat mendukung pencapaian SDGs 11 terkait dengan kota dan pemukiman yang berkelanjutan, secara spesifik pada target SDGs 11.4, Kemasi Ceria dapat memperkuat upaya melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam Indonesia, dan Kemasi Ceria ini merupakan salah satu sarana dalam perlindungan warisan budaya cerita rakyat Indonesia (United Nations, 2025c).

Upaya pelestarian cerita rakyat melalui strategi kemas ulang informasi telah menjadi perhatian sejumlah peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Sari (2024) dalam penelitian yang berjudul *Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu dalam Format 3D Berbantuan AI untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*, mengembangkan cerita rakyat Bengkulu dalam format 3D dan mengukur efektifitasnya dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Lalu Safitri dan Krismayani (2024) dalam penelitiannya dengan judul *Preservasi Cerita Rakyat Jaka Tarub pada Webtoon 7 Wonders Karya Metalu* membahas tentang upaya dalam preservasi cerita rakyat adalah dengan kemas ulang informasi melalui medium Webtoon sebagai bentuk adaptasi digital.

Namun demikian, studi-studi yang ada masih terbatas pada aspek media visual dan platform digital populer. Belum banyak kajian yang secara spesifik membahas tentang pemanfaatan kecerdasan buatan atau AI dalam mengemas ulang cerita rakyat secara sistematis sebagai sarana literasi dan pelestarian warisan budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menawarkan kontribusi kebaruan dengan menghadirkan Kemasi Ceria sebagai inovasi kemas ulang cerita rakyat Indonesia berbasis AI yang akan berkontribusi dalam upaya revitalisasi warisan budaya di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan paradigma

positivisme, dan diterapkan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Creswell & Cresswell (2023) yang menyatakan bahwa metode kuantitatif melibatkan proses identifikasi sampel dan populasi, pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil dengan survei atau pembelajaran eksperimental.

Adapun populasi dalam penelitian ini tidak dapat ditentukan secara spesifik karena penelitian ini masih bersifat penelitian awal (*preliminary research*). Sehingga peneliti hanya menggunakan pendekatan pengambilan sampel untuk memperoleh data yang representatif. Dalam studi kuantitatif, sampel merupakan sebagian anggota populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Penggunaan sampel dilakukan ketika peneliti tidak memungkinkan untuk melibatkan seluruh populasi sebagai objek penelitian, baik karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, sehingga hasil penelitian tetap dapat menggambarkan kondisi populasi melalui prosedur pengambilan sampel yang sesuai (Sugiyono, 2020) . Dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian awal dan jumlah populasinya tidak diketahui maka penulis menggunakan rumus Cochran dalam menentukan sampel penelitian dengan menggunakan rumus $n = z^2p.q \ / \ e^2$ dengan *sampling error* sebesar 10% (Sugiyono, 2020) . Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 96 responden. Responden dalam penelitian ini merupakan individu yang sudah mengakses Kemasi Ceria dan bersedia berpartisipasi untuk mengisi kuesioner yang disediakan oleh penulis. Responden berasal dari usia yang berbeda dan berbagai latar belakang profesi, sehingga dapat memberikan perspektif yang beragam terhadap aspek yang sedang diteliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2020) . Seluruh butir pernyataan dalam kuesioner diukur menggunakan skala Likert dengan 5 kategori jawaban, yaitu mulai dari Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Teknik menganalisis data yang dilakukan adalah dengan melakukan pemeriksaan kembali pada kuesioner yang telah diisi untuk memastikan semua pernyataan telah dijawab. Kemudian dilakukan penghitungan data pada tabel dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan kemas ulang informasi merupakan sebuah pelaksanaan pengemasan kembali suatu informasi ke bentuk lain yang lebih cocok dan menarik. Dalam perpustakaan, kemas ulang informasi dilakukan sebagai penyesuaian kebutuhan informasi pengguna agar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan informasi (Adelia, 2022). Kemas ulang cerita rakyat yang sudah dilakukan dalam Kemasi Ceria menggunakan *tools* AI ChatGPT-Sora dalam pembuatan desain ilustrasi pada *e-book*, dan Luvvoice.ai dalam pembuatan audiobook. Pada dasarnya ChatGPT-Sora merupakan *tools* AI yang berfungsi untuk mengubah teks menjadi video. Video yang dihasilkan terdiri dari banyak *frame* (gambar diam), sehingga walaupun Sora dirancang untuk membuat video, Sora juga tetap bisa menghasilkan gambar-gambar yang berkualitas tinggi. Sora merupakan model pembuatan video OpenAI yang dirancang untuk mengambil masukan *text*, gambar dan video, lalu menghasilkan video baru sebagai luaran (OpenAI, 2024). Sora dibangun berdasarkan pembelajaran DALL·E dan GPT, dan dirancang untuk memberikan perangkat yang lebih luas bagi pengguna untuk bercerita dan berekspresi kreatif.

Hasil dari pengemasan cerita rakyat yang sudah dilakukan adalah berupa kombinasi *e-book* serta *audiobook*. Berikut adalah tampilan versi *e-book* yang digabung dengan bantuan aplikasi Flipbook untuk mengubah bentuk PDF menjadi bentuk digital interaktif dengan efek membalik halaman yang membuat pengguna seolah membuka halaman buku fisik.



Gambar 1. Kemasi Ceria versi *E-book*

Selain bentuk *e-book*, Kemasi Ceria juga dilengkapi dengan *audiobook*. Tampilan *audiobook* dalam Kemasi Ceria bisa dilihat seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kemasi Ceria versi *Audiobook*

Audiobook dapat didengarkan apabila pengguna mengklik bagian *button play audiobook*. *Audiobook* ini dibuat untuk membantu pengguna yang memiliki keterbatasan visual (tunanetra). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Fatmawati (2009) yang menegaskan bahwa kemas ulang informasi adalah bentuk kegiatan penataan ulang informasi yang dimulai dari menyeleksi berbagai informasi dari sumber yang berbeda, mendata informasi yang relevan, menganalis, menyintesa, dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sehingga *audiobook* menjadi bagian dari Kemasi Ceria yang dihadirkan untuk membantu pengguna dalam keterbatasan visual dapat

mendengarkan dan ini akan memudahkan mereka dalam menerima informasi cerita rakyat tersebut.

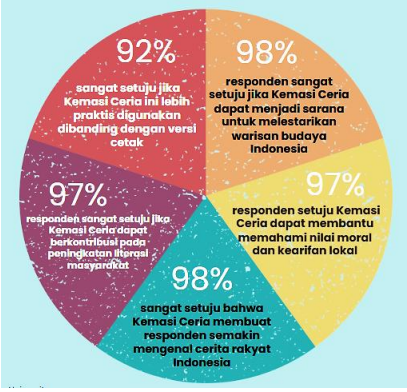
Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 96 orang responden hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap inovasi Kemasi Ceria. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, hasil tabulasi data responden disajikan dalam bentuk tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi persentase jawaban responden pada indikator pemanfaatan Kemasi Ceria

No	Indikator	(STS) %	(TS) %	(N) %	(S) %	(SS) %
1	Kemudahan akses	0	0	1	32	67
2	Teknis- tidak kesulitan dalam mengakses	0	0	1	33	66
3	Tampilan visual lebih menarik	0	0	3	42	55
4	Kepraktisan *e-book* vs cetak	0	1	7	39	53
5	Semakin mengenal cerita rakyat	0	0	2	38	60
6	Bahasa mudah dimengerti	0	1	4	38	57
7	Praktis digunakan dalam pembelajaran	0	0	5	42	53
8	Menambah wawasan tentang budaya lokal	0	0	1	40	59
9	Berkontribusi dalam peningkatan literasi masyarakat	0	0	3	34	63
10	Memahami nilai moral dan kearifan lokal	0	0	3	40	57
11	Sarana belajar efektif untuk masyarakat	0	0	4	46	50
12	Sarana melestarikan budaya	0	0	2	38	60
13	Bahan bacaan untuk meningkatkan literasi masyarakat	0	0	4	43	53
14	Penting untuk dikembangkan dimasa depan	0	0	1	45	54

Secara umum dari 14 butir pernyataan yang diajukan dan satu pertanyaan terbuka menunjukkan bahwa responden menilai Kemasi Ceria ini merupakan inovasi yang relevan, bermanfaat dan layak dikembangkan secara berkelanjutan.

Hanya sebagian kecil responden yang memberikan jawaban netral atau tidak setuju dengan alasan fitur Kemasi belum tersedia secara interaktif. Melalui hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Kemasi Ceria memiliki potensi besar sebagai alternatif strategis dalam revitalisasi warisan budaya dan mendukung dalam program literasi di Indonesia melalui kemas ulang informasi berbasis AI. Inovasi ini berperan sebagai jembatan antara tradisi lisan masyarakat dengan kebutuhan generasi digital masa kini, sekaligus menjawab pandangan Abidin Yunus, dkk, dalam Aljamaliah dan Darmadi (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar telah dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, tidak menarik, bahkan dianggap sebagai sesuatu yang kuno. Sehingga dengan adanya Kemasi Ceria berbasis AI, cerita rakyat tidak lagi diposisikan sebagai materi statis, melainkan ditransformasi menjadi sebagai konten dinamis yang lebih mudah diakses, divisualisasikan dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran maupun dalam peningkatan literasi masyarakat.



Gambar 3. Persentase Pemanfaatan Kemasi Ceria

Hasil evaluasi pemanfaatan Kemasi Ceria menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi dari responden. Sebanyak 98% responden sangat setuju bahwa Kemasi Ceria dapat menjadi sarana pelestarian warisan budaya bangsa Indonesia. Temuan ini selaras dengan SDGs 8, terkait dengan upaya pelestarian budaya tak benda, dalam hal ini yaitu cerita rakyat Indonesia.

Sebanyak 97% responden menyatakan bahwa Kemasi Ceria membantu mereka memahami nilai moral dan kearifan lokal. Selain itu, 98% responden melaporkan semakin mengenal cerita rakyat Indonesia melalui platform ini. Terkait dengan kontribusi terhadap literasi, 97% responden menilai Kemasi Ceria dapat meningkatkan literasi masyarakat, dan 97% lainnya menyatakan bahwa Kemasi Ceria lebih praktis digunakan dibandingkan versi cetak.

Dari unsur kebahasaan, meskipun *e-book* dan *audiobook* dihasilkan dengan bantuan alat AI (Luvvoice.ai), sebanyak 95% responden setuju bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami. Terkait penggunaan dalam pembelajaran, sekitar 95% responden menyatakan Kemasi Ceria sangat praktis digunakan, dan 96% responden setuju merekomendasikannya sebagai bahan bacaan atau materi peningkatan literasi masyarakat. Hal ini selara dengan tujuan SDGs 4, khususnya target 4.6 pada tahun 2030, yang berkaitan dengan melek huruf dan angka untuk meningkatkan literasi masyarakat Indonesia.

Selain respons tersebut, diperoleh pula saran yang membangun dari responden, baik secara langsung maupun melalui kuesioner. Responden menyampaikan agar Kemasi Ceria perlu diproduksi lebih banyak lagi dan disebarluaskan serta dikembangkan di masa mendatang.

Kesimpulan

Kemasi Ceria merupakan sebuah inovasi berbasis teknologi AI yang bisa dihadirkan sebagai alternatif yang strategis dalam upaya revitalisasi warisan budaya, khususnya dalam menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu generasi muda terhadap kekayaan cerita rakyat Indonesia. Pemanfaatan AI dalam mengemas ulang cerita rakyat terbukti relevan dan berkontribusi positif terhadap upaya pelestarian budaya di era digital. Temuan ini semakin menegaskan bahwa inovasi serupa memiliki potensi besar dalam mendukung transformasi literasi budaya. Sebagai penelitian awal tentunya masih memiliki keterbatasan, khususnya pada jumlah responden dan cakupan populasi. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya perlu untuk menggunakan sampel yang lebih luas, konten cerita yang lebih beragam, serta pengembangan fitur selanjutnya agar Kemasi Ceria semakin optimal dalam mendukung pengembangan literasi budaya di Indonesia.

Daftar Pustaka

Adelia, N. (2022). Kemas Ulang Informasi dalam Perspektif Budaya Informasi Digital. *Al- Ma'arif: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, 2*(1). doi:https://doi.org/10.37108/almaarif.v2i1.825

Aljamaliah, S., & Darmadi, D. (2022). Analisis Fakta Cerita dalam Folklor Lisan: Cerita Rakyat Sunda Sebagai Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar. *Haluan Sastra Budaya, 6*(2), 249 -269. doi:https://doi.org/10.20961/hsb.v6i2.65600

Creswell, J. W., & Creswell, J. (2023). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.* California: Sage Publications.

Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024, Maret). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*(Volume 7, No. 1), 2262-2275. doi:10.31949/jee.v7i1.8123

Fatmawati, E. (2009). Kemas Ulang Informasi: Suatu Tantangan Bagi Pustakawan. *Media Pustakawan, 16*(1 & 2), 23-27.

Hadi, D. W., Dananto, W. A., Sambodo, N., & Mas'ad. (2021). *Statistik Kebudayaan 2021.* Tangerang Selatan: Pusat Data dan Teknologi Informasi, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from https://repositori.kemendikdasmen.go.id/22872/1/Statistik%20Kebudayaan%202021.pdf

Izuchukwu, C.V. (2024). Information Repackaging For Information Users. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, *29*(6), 49-55. DOI: 10.9790/0837-2906114955

OpenAI. (2024). *OpenAI: Sora System Card*. Retrieved Agustus 28, 2025, from https://openai.com/index/sora-system-card/

Putri, T. P., Anggraini, G., & Nengsih, P. R. (2025, Mei). CERITA RAKYAT SEBAGAI KRISTALISASI DAN MEDIA INTERNALISASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA MASYARAKAT KOTAWARINGIN TIMUR. *Anterior Jurnal, Volume 24* (Issue II), 120 – 125. doi:10.33084/anterior.v24i2.9575

Safitri, D., & Krismayani, I. (2023). Kemas ulang informasi komik digital pada webtoon 7 wonders karya metalu sebagai bentuk preservasi cerita rakyat jaka tarub. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi, 7*(3), 431–442. https://doi.org/10.14710/anuva.7.3.431-442

Sari, D. L. (2024). Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu Dalam Format Video 3d Berbantuan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Teaching and Learning, 3 Nomor 2, Mei 2024*, 108 - 117. doi:https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.1081

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta.

United Nations. (2025a). *SDGs 4-Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all*. Retrieved Agustus 28, 2025, from https://sdgs.un.org/goals/goal4#targets_and_indicators

United Nations. (2025b). *SDGs 8-Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all*. Retrieved Agustus 28, 2025, from https://sdgs.un.org/goals/goal8#targets_and_indicators

United Nations. (2025c). *SDGs 11-Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable*. Retrieved Agustus 28, 2025, from https://sdgs.un.org/goals/goal11#targets_and_indicators

Utami, V. R. (2025). DEVELOPING AI LITERACY IN HIGHER EDUCATION TO STRENGTHEN HUMAN RESOURCES IN THE AI ERA. *The 2025 Sebelas Maret International Conference on Digital Economy*.