

Implementasi Budaya dan Etika Digital Kalangan Konten Kreator dan Pemuda di Gampoeng Lancang Garam Kota Lhokseumawe

Kamaruddin Hasan^{1*}, Masriadi Sambo², Jafaruddin³, Muchlis⁴, Awaludin Arifin⁶, Zahari⁷, Riski Amal⁸

^{1*,2,3,4,5,6,7}Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe

⁸Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh

*Email: kamaruddin@unimal.ac.id

Abstrak

History Artikel
Received:
Oktober-2025;
Reviewed:
Oktober-2025;
Accepted:
Oktober-2025;
Published:
November-2025

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan serta menumbuhkan pemahaman tentang budaya dan etika digital di kalangan konten kreator dan pemuda di Gampoeng Lancang Garam, Kota Lhokseumawe. Saat ini pemuda sebagai pengguna aktif media sosial memiliki peran penting dalam menciptakan ekosistem digital yang beretika dan berbudaya luhur merujuk pada nilai lokal (Aceh) dan nilai-nilai keislaman. Melalui kegiatan ini, tim pengabdian melaksanakan serangkaian sosialisasi, pelatihan, dan diskusi interaktif mengenai penggunaan media digital secara bijak, pembuatan konten positif, serta penerapan nilai-nilai budaya lokal dalam aktivitas digital. Kegiatan ini melibatkan beberapa pihak sebagai narasumber utama yang berasal dari kalangan akademisi dan praktisi digital. Sementara itu, peserta berasal dari masyarakat Gampong Lancang Garam. Kegiatan ini dilakukan ke dalam tiga tahapan utama; *pertama*, *pre-test* kegiatan, bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan sementara peserta, *kedua*, kegiatan pelatihan, dan *ketiga post-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta pasca pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan pemahaman peserta terhadap pentingnya etika serta tanggung jawab dalam bermedia digital. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun generasi muda yang berkarakter, kreatif, dan berbudaya di ruang digital.

Kata kunci; budaya digital, etika digital, content creator, dan pemuda

PENDAHULUAN

Berawal dari manusia sebagai makhluk sosial, yang senantiasa berhubungan satu dengan lainnya, yang ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi, sehingga komunikasi menjadi suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat.

Dalam pandangan Wilbur Schramm (1907-1987) bahwa komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebab tanpa komunikasi tidak mungkin masyarakat terbentuk, sebaliknya tanpa masyarakat maka manusia tidak mungkin dapat mengembangkan komunikasi. Teori dasar Biologi menyebutnya adanya dua kebutuhan, yakni kebutuhan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya melalui proses komunikasi manusia (Inayah, 2015).

Bagi Harold D. Laswell salah seorang peletak dasar ilmu komunikasi menyebut tiga fungsi dasar yang menjadi penyebab mengapa manusia perlu berkomunikasi. *Pertama*, adalah hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya. *Kedua*, adalah upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. *Ketiga*, adalah upaya untuk melakukan transformasi warisan sosialisasi.

Suatu masyarakat yang ingin mempertahankan keberadaannya, maka anggota masyarakatnya dituntut untuk melakukan pertukaran nilai, perilaku, dan peranan. Profesor David K. Berlo dari Michigan State University menyebut secara ringkas bahwa komunikasi sebagai instrumen dari interaksi sosial berguna untuk mengetahui dan memprediksi sikap orang lain, juga untuk mengetahui keberadaan diri sendiri dalam menciptakan keseimbangan dengan masyarakat (Angsori, 2019).

John Berger dalam konteks komunikasi manusia membutuhkan media; mengemukakan bahwa media adalah suatu cara melihat realitas, menyangkut bagaimana subjek direpresentasikan dan melalui praktik-praktik representasi memunculkan suatu sistem berfikir mengenai nilai-nilai individu (Razali & Kom, 2020). Media sering menasbihkan orang-orang sukses atau mendefinisikan mana yang dianggap bernilai dan tidak. Kesemuanya mempengaruhi individu dalam memandang realitas di sekelilingnya, termasuk dalam memandang dirinya sendiri (Efendi et al., 2023).

Bahwa, setiap individu harus mempunyai kesadaran kritis dalam mengenali realitas media terutama media digital, dan mampu membedakannya dengan realitas sosial. Setiap individu mesti mampu mengontrol media tersebut. Ini telah menjadi salah satu tujuan penting literasi digital dan new media (Astuti, 2022).

Sebagaimana dikemukakan Potter *“Taking control is what media literacy is all about.”* Dalam pandangan Potter, jika kita mempunyai literasi digital dan media yang baik maka akan memberikan perspektif yang lebih jelas untuk melihat batas-batas antara dunia nyata dan media (Restianty, 2018). Inilah yang menjadi latar belakang banyak gerakan literasi digital terutama digital media di Indonesia (Nugraha, 2022).

Kebutuhan akan literasi media terutama dalam ranah budaya dan etika digital semakin kuat oleh tuntutan zaman digital yang jauh lebih “radikal” dalam memfasilitasi komunikasi manusia. Digitalisasi bukan hanya menghilangkan “gatekeeper” dalam media konvensional, tapi sekaligus mengaburkan batas-batas antara pemrodusen dan penerima pesan. Media baru menawarkan dunia yang mirip dengan dunia nyata. Post-truth berkembang luas di era media digital ini (Halida Bahri, 2021). Kemampuan media baru dalam memfasilitasi pengguna untuk memproduksi, berbagi, dan menyebarkan komunikasi memungkinkannya untuk digunakan kelompok tertentu untuk membangun narasi demi tujuan-tujuannya.

Kehadiran media digital yang ditopang Internet menjadi tulang punggung aktivitas public termasuk menjadi penopang ekonomi nasional, terjadinya perubahan struktural yang sangat cepat. Mulai dari belajar jarak jauh, perusahaan yang memiliki akses digital, banyak yang menambah keahlian di bidang digital dan menambah peluang mencari rezeki di dunia maya mulai berdagang, konten kreator hingga menjadi YouTuber dan lainnya. Ruang publik ini semakin terbuka lebar hingga tidak jarang menimbulkan kegaduhan (Anatasya Andriarti et al., 2024).

Komunikasi melalui media digital telah merubah eksistensi public dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Semua bisa dilakukan dengan lebih cepat, mudah, dan murah. Perilaku mengakses informasi selalu lekat dengan perangkat teknologi digital. Kemampuan internet dalam menjangkau secara verbal dan visual, menjadikan internet mempunyai peran sangat penting dalam komunikasi (Dick, 2011). Gaya hidup menggunakan smartphone menjadi potret masyarakat di era media sosial. Tentu saja, kebebasan informasi perlu diimbangi dengan kompetensi literasi digital terutama budaya dan etika digital sebagai pengetahuan normatif, dan kecerdasan intelektual dalam menggunakan media sosia (Arfandianto &

Sumarno, 2015). Media sosial kini jadi salah satu platform digital yang paling diminati masyarakat untuk mendapatkan hingga menyebarkan informasi. Namun, tidak sedikit juga pihak yang memanfaatkan medsos sebagai sarana untuk menyebarkan informasi hoaks bahkan menggiring opini publik (Masriadi Sambo, 2019).

Walaupun, Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama mitra jejaring GNLD Siberkreasi berupaya membangun strategi dalam memaksimalkan literasi digital, yaitu dengan menyusun sebuah Peta Jalan Literasi Digital periode 2021-2024. Peta tersebut terdiri dari empat kerangka, yaitu Digital Skills, Digital Safety, Digital Ethics, dan Digital Culture, serta tiga kerangka dalam menyusun program untuk tiga komponen masyarakat, yaitu: Digital Society, Digital Economy, dan Digital Government (Arvita et al., 2023). Empat kurikulum ini akan menjadi kurikulum yang akan diterapkan program literasi tingkat basic dan tingkat intermediate skill. Modul ini menjadi sangat penting sebagai referensi masyarakat untuk memahami kecakapan digital (Septanto, 2023).

Data awal menunjukkan, literasi digital dalam ranah culture dan Ethics di kalangan konten kreator dan pemuda di Kota Lhokseumawe masih minim. Maka sebagai langkah prefentif melalui pendekatan pengabdian secara efektif, interaktif. Pengabdian ini mendesak dilakukan dengan alasan bahwa pemahaman tentang Digital Ethics, Digital Culture termasuk dalam pemanfaatan digital, pola perilaku, penggunaan digital, penguatan tentang konten-konten kearifan lokal masih dipandang belum memadai.

Pengabdian tentang penguatan dan implementasi budaya dan etika digital bagi kalangan konten kreator dan pemuda Kota Lhokseumawe khususnya Gampoeng Lancang Garam, bertujuan untuk penguatan dan implemeentasi budaya dan etika digital sebagai unsur dari literasi digital menjadi langkah prefentif dengan melakukan pengabdian melalui teori dan praktek edukasi, komunikasi efektif, dan interaktif.

Tujuan pengabdian ini untuk memberikan pengetahuan pada konten kreator tentang etika dan budaya digital harus dipahami sebagai alat pemersatu bangsa. Sehingga konten yang diproduksi para kreator tidak menyingung perasaan warga internet (warga net) lainnya.

METODOLOGI PELAKSANAAN

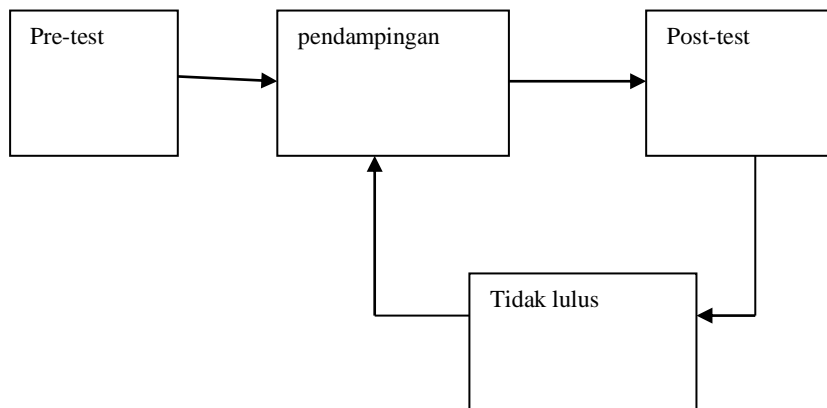
Untuk berjalannya pengabdian ini secara sistematis, maka langkah pelaksanaan disusun sistematis agar berjalan sesuai dengan waktu yang tersedia dan mencapai hasil maksimal. Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tiga tahapan sebagai berikut:

1. Kategori peserta kegiatan yaitu konten kreator, di seluruh platifrom baik itu platform tiktok, youtube, instagam dan facebook. Minimal salah satu platform harus telah digunakan secara aktif untuk mengunggah konten dalam satu tahun terakhir. Total 30 peserta dilibatkan dalam pelatihan ini.
2. Kegiatan pre-test; Pelaksanaan pre-test dalam kegiatan pengabdian ini memiliki urgensi sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kesadaran peserta terkait budaya serta etika digital sebelum kegiatan dilaksanakan. Melalui pre-test, tim dapat mengidentifikasi kebutuhan dan kesenjangan pemahaman di kalangan konten kreator dan pemuda Gampoeng Lancang Garam, sehingga materi yang disampaikan lebih tepat sasaran dan kontekstual. Selain itu, hasil pre-test menjadi acuan untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan melalui

- perbandingan dengan post-test, sehingga dapat diukur peningkatan literasi dan sikap etis peserta terhadap penggunaan media digital secara berbudaya.
3. Kegiatan pelatihan; kegiatan inti melalui fokus Grup Diskusi (FGD) tentang budaya dan etika digital ranah literasi digital dengan pendekatan edukatif and demonstratif yang bertujuan untuk lebih mudah dipahami bersama. Kegiatan FGD tentang realitas, fenomena, budaya dan kearifan lokal Aceh khususnya Kota Lhokseumawe dengan pendekatan edukatif and demonstratif yang bertujuan untuk lebih mudah dipahami bersama. Berikutnya pendampingan praktek-praktek lapangan.
 4. Kegiatan *post-test* dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan sikap peserta setelah memperoleh materi tentang budaya dan etika digital. Post-test menjadi instrumen penting dalam menilai efektivitas kegiatan, terutama dalam melihat perubahan perilaku digital di kalangan konten kreator dan pemuda Gampoeng Lancang Garam. Hasil post-test memberikan gambaran konkret tentang keberhasilan program dalam menumbuhkan kesadaran etis dan pemahaman nilai-nilai budaya lokal dalam aktivitas digital. Dengan demikian, post-test berfungsi sebagai indikator capaian tujuan pengabdian dan dasar penyusunan rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini disusun secara sistematis agar pelaksanaan pengabdian berjalan sesuai waktu dan target yang diharapkan. Alur tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di Gampoeng Lancang Garam, bertujuan untuk menguatkan pemahaman dan implementasi budaya serta etika digital di kalangan konten kreator dan pemuda setempat. Di era digital yang terus berkembang pesat, penguasaan literasi digital, terutama dalam aspek budaya dan etika, sangat penting untuk membekali generasi muda dalam memanfaatkan teknologi dengan bijak, serta menghasilkan konten yang tidak hanya kreatif tetapi juga berbudaya dan beretika. Kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahapan utama; *pre-test*, kegiatan pelatihan dan kegiatan *post-test*.

1. Kegiatan *pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* dalam kegiatan pengabdian ini memiliki urgensi sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kesadaran peserta terkait budaya serta etika digital sebelum kegiatan dilaksanakan. Melalui *pre-test*, tim dapat mengidentifikasi kebutuhan dan kesenjangan pemahaman di kalangan konten kreator dan pemuda Gampoeng Lancang Garam, sehingga materi yang disampaikan lebih tepat sasaran dan kontekstual. Selain itu, hasil *pre-test* menjadi acuan untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan melalui perbandingan dengan *post-test*, sehingga dapat diukur peningkatan literasi dan sikap etis peserta terhadap penggunaan media digital secara berbudaya. Rapat persiapan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Rapat persiapan kegiatan pelatihan

Kegiatan ini melibatkan 50 peserta yang terdiri dari pelaku usaha *digital content creator* di kota Lhokseumawe. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah;

1. Mengukur pemahaman awal peserta mengenai konsep budaya dan etika digital.
2. Mengetahui tingkat kesadaran peserta terhadap perilaku bermedia digital yang beretika.
3. Mengidentifikasi kebiasaan dan tantangan peserta dalam bermedia sosial.

Pertanyaan yang diajukan menggunakan pertanyaan yang diukur menggunakan skala likert dengan urutan penilaian sebagai berikut; 1. Sangat Tidak Setuju, 2. Tidak Setuju, 3. Netral, 4. Setuju, 5. Sangat Setuju. Pertanyaan yang diajukan kepada peserta melalui diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. pertanyaan *pre-test*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya selalu berpikir sebelum mengunggah konten di media sosial.					
2	Budaya lokal dapat diangkat menjadi konten kreatif di media digital.					
3	Etika digital tidak terlalu penting selama konten saya menarik.					

4	Saya menghormati privasi dan pendapat orang lain di dunia maya.					
5	Saya sering memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.					

Waktu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada formulir pre-test adalah 15 menit berikut pengisian biodata. Pre-test tidak bertujuan untuk menyeleksi peserta yang akan dilibatkan dalam pelatihan, melainkan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap etika dan budaya digital peserta dan juga sebagai perbandingan pengetahuan sebelum dan sesudah pelatihan

2. Kegiatan Pelatihan

Setelah dilakukan kegiatan pre-test, peserta akan dibekali berbagai pengetahuan mengenai etika digital menekankan pada pemahaman bahwa media sosial, meskipun bersifat global, tetap harus dihargai dan digunakan sesuai dengan kearifan lokal. Salah satu aspek yang sering kali terabaikan dalam penggunaan media sosial adalah penerapan etika digital. Oleh karena itu, peserta diberikan materi tentang bagaimana cara bersikap dan berinteraksi secara etis di dunia maya, seperti menghindari ujaran kebencian, penyebaran informasi hoaks, serta pentingnya menjaga privasi dan keamanan pribadi di media sosial. Pelatihan ini melibatkan empat pemateri, yaitu Kamaruddin, S.Sos.,M.Si, Masriadi, S.Sos.,M.Kom.I, Ja'faruddin, M.Kom.I, Dr. Zahari, M.Kom.I dan Awaluddin Arifin, M.I.Kom.



Gambar 3. Pemateri memaparkan materi pelatihan

Kegiatan pelatihan dengan pemaparan materi oleh narasumber dapat dilihat pada Gambar 3. Pemberian materi dilakukan secara parallel dan interaktif. Pemateri secara bergilir menyampaikan materi, mahasiswa memberikan tanggapan dan bertanya secara langsung dan pemateri memberikan jawab atas pertanyaan mahasiswa. Kegiatan utama ini dilakukan dari pukul 10.00 hingga pukul 15.30. Pendekatan paralel dan interaktif dalam penyampaian materi memiliki banyak manfaat signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan metode ini, peserta tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan juga aktif terlibat melalui tanya jawab dan diskusi langsung. Interaksi yang terjadi antara pemateri dan mahasiswa

memungkinkan pemahaman materi menjadi lebih mendalam karena peserta dapat segera mengklarifikasi hal-hal yang kurang jelas. Selain itu, metode bergiliran penyampaian materi membuat suasana lebih dinamis dan mengurangi kejenuhan, sehingga konsentrasi peserta tetap terjaga selama sesi berlangsung. Pendekatan interaktif juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan kritis dan analitis mereka, yang sangat penting dalam memahami topik secara komprehensif. Waktu pelaksanaan dari pukul 10.00 hingga 15.30 memberikan jeda yang cukup untuk istirahat dan menyerap informasi dengan baik tanpa mengalami kelelahan berlebihan. Secara keseluruhan, metode ini meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan suasana dialog yang konstruktif, serta memperkuat hubungan antara pemateri dan peserta, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil pembelajaran dan kepuasan peserta.

3. Kegiatan *post-test*

Tahapan akhir dari kegiatan ini ialah pengukuran terhadap pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Pengukuran pengetahuan ini dilakukan melalui kegiatan *post-test*. Pelaksanaan *post-test* dalam kegiatan pengabdian ini sangat penting untuk mengukur efektivitas implementasi materi budaya dan etika digital yang telah disampaikan kepada konten kreator dan pemuda di Gampoeng Lancang Garam. *Post-test* berfungsi sebagai alat evaluasi yang objektif untuk menilai peningkatan pengetahuan, sikap, dan kesadaran peserta setelah mengikuti kegiatan. Dengan adanya *post-test*, dapat diketahui sejauh mana peserta memahami pentingnya menerapkan nilai-nilai budaya lokal dan etika digital dalam aktivitas bermedia sosial serta dampak positif dari perubahan perilaku digital yang lebih bertanggung jawab. Data *post-test* juga membantu tim pengabdian untuk mengidentifikasi keberhasilan program dan memberikan gambaran nyata tentang perubahan perilaku yang terjadi. Selain itu, hasil *post-test* menjadi dasar dalam merancang tindak lanjut atau program serupa yang lebih efektif di masa depan, sehingga dapat memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang bagi perkembangan literasi digital yang berbudaya di masyarakat. Konsep ini juga sejalan dengan praktik komunikasi efektif berbasis pada evaluasi. Evaluasi komunikasi tidak bertujuan untuk mengkritik dan sebatas, tetapi dijadikan sebagai dasar untuk perbaikan komunikasi di kemudian hari.

Tabel 2. Materi *Post-test*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya memahami pentingnya menerapkan etika digital dalam aktivitas media sosial.					
2	Saya berkomitmen untuk menghormati nilai-nilai budaya lokal dalam membuat konten digital.					
3	Setelah kegiatan ini, saya lebih sadar akan dampak negatif jika etika digital diabaikan.					
4	Saya akan menerapkan perilaku beretika dan bertanggung jawab saat berinteraksi di dunia digital.					
5	Materi yang disampaikan membantu saya memahami cara membuat konten yang positif dan berbudaya.					
6	Saya merasa lebih percaya diri untuk menjadi konten kreator yang etis dan berbudaya setelah kegiatan ini.					
7	Saya memahami konsekuensi hukum dan sosial dari penyebaran konten negatif di media digital.					
8	Kegiatan ini memberikan motivasi untuk mengajak teman dan keluarga ikut menerapkan budaya digital positif.					

Keterangan; 1. Sangat Tidak Setuju, 2. Tidak Setuju, 3. Netral, 4. Setuju, 5. Sangat Setuju.

Hasil post-test merupakan cerminan konkret dari tingkat pengetahuan, pemahaman, dan sikap peserta setelah mengikuti kegiatan pembelajaran atau pengabdian masyarakat yang dilakukan terhadap masyarakat Lancang Garam. Data yang diperoleh dari post-test memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas penyampaian materi serta sejauh mana peserta mampu menginternalisasi konsep yang diajarkan. Dengan demikian, hasil post-test dapat dijadikan sebagai dasar evaluasi yang valid untuk menilai pencapaian tujuan kegiatan serta menentukan keberhasilan program. Evaluasi ini juga berfungsi sebagai acuan dalam perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran di masa mendatang guna meningkatkan kualitas dan dampak intervensi edukatif secara berkelanjutan. Adapun suasana saat pemateri memaparkan materi pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemateri memaparkan materi pelatihan

4. Evaluasi dan Dampak Kegiatan

Setelah seluruh sesi dilakukan, evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menerapkan budaya dan etika digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka mengenai etika digital, serta bagaimana cara membuat konten yang tidak hanya menarik tetapi juga bermanfaat bagi masyarakat dan sesuai dengan nilai-nilai lokal. Beberapa peserta bahkan mengungkapkan bahwa kegiatan ini memberi mereka perspektif baru dalam melihat dunia digital dan bagaimana cara mereka berinteraksi dengan media sosial secara lebih cerdas dan bertanggung jawab.

Dari segi dampak sosial, kegiatan ini berhasil membuka wawasan para pemuda dan konten kreator di Kota Lhokseumawe tentang pentingnya menerapkan budaya dan etika digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menghasilkan konten yang tidak hanya berorientasi pada hiburan semata, tetapi juga pada penyebaran nilai-nilai positif dan budaya lokal Aceh.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital di kalangan pemuda di Kota Lhokseumawe, dengan

fokus pada penguatan budaya dan etika digital. Pengabdian ini juga menjadi langkah awal yang penting untuk memperkenalkan konsep-konsep literasi digital yang lebih mendalam dan aplikatif, agar masyarakat dapat lebih bijak dan cerdas dalam menggunakan media sosial serta memanfaatkan teknologi digital secara maksimal.

KESIMPULAN

Literasi digital—khususnya dalam ranah budaya (digital culture) dan etika (digital ethics)—menjadi kebutuhan mendesak untuk membekali individu agar mampu memahami, mengontrol, dan memanfaatkan media secara kritis dan bertanggung jawab, sekaligus mempertahankan nilai-nilai lokal di tengah arus globalisasi informasi. Seluruh peserta dapat memahami dua pilar literasi digital yaitu budaya dan etika digital. Dalam pelatihan juga terungkap bagaimana mereka berjanji tidak akan membuat konten yang menyingung etika dan budaya suku bangsa di dunia. Sehingga konten yang diproduksi dapat diterima oleh semua kalangan penonton digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anatasya Andriarti, Dita Nurmawati, Suharyati, Rindu Dwi Yulianti, Richard Ariyanto, & Rangga Fadhill M. S. (2024). Literasi Digital Melawan Hoaks Pemilu 2024. *Community Development Journal*, Vol. 5 No.(1).
- [2] Angsori, M. L. (2019). Makalah Model-model Komunikasi. *Ilmu Komunikasi*, 13(6).
- [3] Arfandianto, & Sumarno. (2015). Pers Pancasila Kehidupan Pers pada Masa Orde Baru (Tahun 1978 – Tahun 1993). *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 3(3).
- [4] Arvita, Y., Arief Hermawan Sutoyo, M., Riyadi, W., & Hartiwi, Y. (2023). Sosialisasi Literasi dan Keamanan Digital Bagi Siswa/i SMA N 3 Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 2(1). <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.1.733>
- [5] Astuti, I. D. (2022). Jurnalisme Warga sebagai Fifth Estate: Potret Kaum Marginal. *ETTISAL : Journal of Communication*, 7(2). <https://doi.org/10.21111/ejoc.v7i2.8140>
- [6] Dick, M. (2011). Search engine optimisation in UK news production. *Journalism Practice*, 5(4). <https://doi.org/10.1080/17512786.2010.551020>
- [7] Efendi, E., Taufiqurrohmah, A., Supriadi, T., & Kuswananda, E. (2023). Teori Agenda Setting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1715–1718.
- [8] Halida Bahri, M. S. (2021). *PR WRITING Pengantar dan Aplikasi di Era Digital* (1st ed.). Prenada Media Jakarta.
- [9] Inayah, S. S. (2015). Aspek Ekonomi, Politik, dan Kultural Media Massa. *Lentera*, 17(2).
- [10] Masriadi Sambo. (2019). *MEDIA RELATIONS KONTEMPORER: Teori dan Praktik* (Cetakan 1). Prenada Media Group Jakarta. <https://prenadamedia.com/product/media-relations-kontemporer-teori-dan-praktik/>
- [11] Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- [12] Razali, G., & Kom, M. I. (2020). Pengantar Ilmu Komunikasi, Hakikat dan Unsur-Unsur Komunikasi. *ILMU KOMUNIKASI DAN INFORMASI & TRANSAKSI ELEKTRONIK*.
- [13] Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- [14] Septanto, H. & R. U. (2023). Tantangan Dalam Sosialisasi Etika Digital Di Masyarakat Untuk Mitigasi Pengaruh Negatif Pinjaman Online. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1).