

Membangun Dunia Digital Positif: Mengatasi Cyber Bullying dan Mengembangkan Kreativitas Digital

Adi Prasetya Pangestu¹, Putri Aulia², Shafwa Gheitsa Zabadiya³, Anesyakilla⁴, M. Diva Fadhila⁵, M. Ilham Habibi⁶, Ahmad Siddiq Fauzi⁷, Refansyah Adi Putra⁸, Apriliono Teguh Aditya⁹, Dina Febriani Darmansyah¹⁰

- ¹Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ²Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ³Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ⁴Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ⁵Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ⁶Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ⁷Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ⁸Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ⁹Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419
- ¹⁰Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

*putriiiauliaaa@gmail.com

ABSTRAK

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di Desa Bojongherang ini bertujuan untuk menangani dua isu utama yang dihadapi oleh anak-anak dan remaja, yaitu bullying dan pengembangan kreativitas digital. Bullying, yang sering terjadi di lingkungan sekolah, memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan psikologis dan sosial siswa. Di sisi lain, pengembangan kreativitas digital menjadi semakin penting di era digital, di mana keterampilan dalam teknologi dan media sosial dapat membuka peluang baru bagi generasi muda. Metode yang digunakan dalam program ini terdiri dari dua bagian utama. Pertama, dilakukan sosialisasi dan edukasi tentang bullying melalui seminar, dan diskusi kelompok, yang melibatkan siswa dan guru. Fokus dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran akan dampak bullying, serta memberikan strategi untuk mencegah dan mengatasi masalah ini. Kedua, diadakan pelatihan pengembangan kreativitas digital yang mencakup pembuatan konten kreatif, penggunaan media sosial secara positif, dan pengenalan dasar-dasar desain grafis serta video editing. Pelatihan ini dirancang untuk membantu siswa mengekspresikan diri secara positif dan produktif di dunia digital, sekaligus mengurangi risiko terlibat dalam perilaku bullying. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang bahaya bullying dan bagaimana mencegahnya. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan keterampilan dalam bidang digital, terutama dalam pembuatan konten yang kreatif dan edukatif. Kesimpulannya, program KKN ini berhasil mencapai tujuan ganda, yaitu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dari bullying dan mengembangkan potensi kreatif siswa dalam bidang digital. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model untuk implementasi di komunitas lain, guna mempersiapkan generasi muda yang lebih berdaya dan bertanggung jawab, baik dalam kehidupan sosial maupun di dunia digital.

Kata kunci: bullying, personal branding, kreativitas digital

ABSTRACT

The Community Service Program (KKN) implemented in Bojongherang Village aims to address two main issues faced by children and teenagers, namely bullying and developing digital creativity. Bullying, which often occurs in the school environment, has a significant negative impact on students' psychological and social development. On the other hand, developing digital creativity is becoming increasingly important in the digital era, where skills in technology and social media can open up new opportunities for the younger generation. The method used in this program consists of two main parts.

SEMINAR NASIONAL LPPM UMJ 2024

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA, 28 November 2024

First, socialization and education about bullying is carried out through seminars and group discussions, involving students and teachers. The focus of this activity is to increase awareness of the impact of bullying, as well as provide strategies to prevent and overcome this problem. Second, digital creativity development training was held which included creating creative content, positive use of social media, and an introduction to the basics of graphic design and video editing. This training is designed to help students express themselves positively and productively in the digital world, while reducing the risk of engaging in bullying behavior. The results of this program show a significant increase in students' understanding of the dangers of bullying and how to prevent it. Apart from that, students also show increased skills in the digital field, especially in creating creative and educational content. In conclusion, this KKN program succeeded in achieving its dual objectives, namely creating a school environment that is safer from bullying and developing students' creative potential in the digital field. It is hoped that the success of this program can become a model for implementation in other communities, in order to prepare the younger generation to be more empowered and responsible, both in social life and in the digital world.

Keywords: *bullying, personal branding, digital creative*

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai bagian dari kurikulum pendidikan tinggi di Indonesia. KKN biasanya dilakukan oleh mahasiswa pada jenjang sarjana (S1) dan memiliki tujuan untuk menerapkan ilmu yang telah mereka pelajari selama masa perkuliahan dalam kehidupan nyata serta memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Bojongherang merupakan sebuah desa yang terletak dalam daerah Kecamatan Cianjur, Kabupaten Cianjur, Provinsi Jawa barat, Indonesia. Cianjur terkenal sebagai daerah penghasil beras yang rasanya enak dan pulen, Dahulu kala di sebuah desayang subur, ada seorang tuan tanah yang kaya raya. Ia menguasai sebagian sawah dan ladang di desa itu. Dari sawah dan ladangnya, tuan tanah memiliki hasil panen yang melipah ruah, namun ia hanya sedikit bersedekah. Cianjur merupakan salah satu daerah dengan nilai sejarah yang sangat akurat di Provinsi Jawa Barat, terbukti dari banyaknya peninggalan leluhur berupa naskah maupun patilasan. Tahun 1933 menjadi tahun yang monumental karena merupakan awal peringatan Cianjur sebagai kota kabupaten. Hari jadi Kabupaten Cianjur memiliki arti penting bagi masyarakatnya sebagai tanda legalitas berdirinya wilayah pemerintahan serta tonggak perjuangan para pendiri pemerintahan hingga saat ini. Sebagian besar wilayah Cianjur didominasi oleh pegunungan, terutama di bagian utara. Gunung Gede Pangrango merupakan salah

satu puncak tertinggi di Jawa Barat dan menjadi ikon wisata Cianjur. Dataran Rendah: Di bagian selatan, terdapat dataran rendah yang berbatasan langsung dengan Samudra Hindia.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Cyberbullying Bersama SD Aisyiyah Islamic Center.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Personal Branding Bersama SMP Muhammadiyah Cianjur.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan yang digunakan yaitu, sosialisasi dan pemaparan materi yang dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta.

A. Bidang Khusus Membantu

Kegiatan Cabang Ranting Muhammadiyah Setempat. Bidang Pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Keatas, Asrama Islamic Centre Aisyiyah Cianjur.

B. Peran dan Tugas Tim

Peserta KKN bertugas untuk membantu dan memberikan inovasi serta materi – materi guna mengembangkan SDM yang ada di lingkungan setempat.

3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Hasil dari program kerja kelompok kami adalah meningkatkan *awareness* terhadap anak-anak sd tentang *Cyberbullying* dan pentingnya untuk meningkatkan *softskill* guna mempersiapkan diri untuk membuat portofolio di dunia industri, seperti materi yang disampaikan sebagai berikut:

Cyberbullying (perundungan dunia maya) ialah bullying/perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform chatting, platform bermain game, dan ponsel. Adapun menurut Think Before Text, cyberbullying adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Jadi, terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi kapasitas fisik dan mental.

Cyberbullying merupakan perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran. Contohnya termasuk:

- Menyebarkan kebohongan tentang seseorang atau memposting foto memalukan tentang seseorang di media sosial

- Mengirim pesan atau ancaman yang menyakitkan melalui platform chatting, menuliskan kata-kata menyakitkan pada kolom komentar media sosial, atau memposting sesuatu yang memalukan/menyakitkan
- Meniru atau mengatasnamakan seseorang (misalnya dengan akun palsu atau masuk melalui akun seseorang) dan mengirim pesan jahat kepada orang lain atas nama mereka.
- Trolling - pengiriman pesan yang mengancam atau menjengkelkan di jejaring sosial, ruang obrolan, atau game online
- Mengucilkan, mengecualikan, anak-anak dari game online, aktivitas, atau grup pertemanan
- Menyiapkan/membuat situs atau grup (group chat, room chat) yang berisi kebencian tentang seseorang atau dengan tujuan untuk menebarkan kebencian terhadap seseorang
- Menghasut anak-anak atau remaja lainnya untuk mempermalukan seseorang
- Memberikan suara untuk atau menentang seseorang dalam jajak pendapat yang melecehkan
- Membuat akun palsu, membajak, atau mencuri identitas online untuk mempermalukan seseorang atau menyebabkan masalah dalam menggunakan nama mereka
- Memaksa anak-anak agar mengirimkan gambar sensual atau terlibat dalam percakapan seksual.

Bullying secara langsung atau tatap muka dan cyberbullying seringkali dapat terjadi secara bersamaan. Namun cyberbullying meninggalkan jejak digital – sebuah rekaman atau catatan yang dapat berguna dan memberikan bukti ketika membantu menghentikan perilaku salah ini.

Digital Creative adalah bidang yang menggabungkan kreativitas dengan teknologi digital untuk menghasilkan konten dan solusi inovatif. Ini mencakup berbagai disiplin seperti desain grafis, pemasaran digital, pengembangan web, dan produksi video

1. Desain Grafis Digital

Alat dan Perangkat Lunak : Adobe

Photoshop, Illustrator, CorelDRAW.
Prinsip Dasar Desain : Komposisi, warna, tipografi, dan ruang negatif.
Proyek: Membuat poster, logo, dan materi iklan digital.

2. Pengembangan Web

Bahasa Pemrograman : HTML, CSS, JavaScript.

Platform dan Alat : WordPress, GitHub, Visual Studio Code.

Prinsip UX/UI : Desain responsif, navigasi intuitif, estetika bersih.

3. Pemasaran Digital

Kanal Pemasaran : Media sosial, SEO, email marketing, iklan PPC.

Alat dan Platform : Google Analytics, Hootsuite, MailChimp.

Strategi Konten : Pembuatan konten, manajemen komunitas, analitik kinerja.

4. Produksi Video

Alat dan Perangkat Lunak : Adobe Premiere Pro, Final CutPro, After Effects.

Teknik Dasar : Pengambilan gambar, penyuntingan, efek visual.

Platform Distribusi : YouTube, Vimeo, media sosial.

5. Fotografi Digital

Alat dan Perangkat Lunak : Adobe Lightroom, Photoshop.

Teknik Dasar : Komposisi, pencahayaan, penyuntingan foto.

Proyek : Fotografi produk, potret, lanskap.

6. Content Creation

Platform : Blog, YouTube, Instagram, TikTok.

Strategi : Pembuatan konten yang menarik, penjadwalan posting, kolaborasi dengan influencer.

Monetisasi : Sponsorship, merchandise. Untuk aplikasi yang dipakai bisa berupa Canva.

Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan panduan, masukan, dan pengawasan yang sangat berarti bagi kami. Bimbingan Bapak/Ibu telah memberikan kami wawasan baru dan memperkaya pengalaman kami selama berada di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

<http://jabar.muhammadiyah.or.id/lembaga/59/120/lembaga-pengembangan-cabang-dan-ranting/program-kerja.html>

https://www.sumput.desa.id/first/unduh_dokumen_artikel/129

<https://tirto.id/profil-kabupaten-cianjur-letak-geografis-dan-keadaan-alam-gyVY>

<https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>

<https://drpm.unpad.ac.id/kondisi-sosial-ekonomi-kabupaten-cianjur-abad-ke-19/>

<https://dpmpstsp.cianjurkab.go.id/post/read/194/potensi-sektor-pertanian.html>

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) atas bimbingan dan dukungannya selama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini. Tanpa arahan dan fasilitas yang diberikan, program ini tentu tidak akan berjalan dengan lancar dan sukses.

