

# **PENINGKATAN LITERASI DIGITAL MELALUI EDUKASI KEAMANAN CYBER DAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MEMBANGUN GENERASI KREATIF DAN AMAN DI DESA PURWODADI, KECAMATAN SIDAYU, KABUPATEN GRESIK**

**Deva Ady Surya<sup>1</sup>, Raden Muh Shabiq<sup>2</sup>, Muhammad Iklillun Nafisi<sup>3</sup>, Ma`had Wicaksono<sup>4\*</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Gresik

<sup>4</sup>Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Gresik

\*Email: [mahadwicaksono@umg.ac.id](mailto:mahadwicaksono@umg.ac.id)

## **ABSTRAK**

Peningkatan literasi digital menjadi semakin penting di era teknologi yang berkembang pesat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat Desa Purwodadi, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, mengenai keamanan siber dan keterampilan desain grafis melalui kegiatan yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Sidayu. Program edukasi keamanan siber dirancang untuk membekali masyarakat, terutama generasi muda, dengan pengetahuan tentang cara melindungi diri dari ancaman digital seperti pencurian data dan penipuan online. Di sisi lain, pelatihan desain grafis bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri kreatif. Melalui pendekatan langsung ini, diharapkan tercipta masyarakat yang lebih melek digital, kreatif, dan mampu berpartisipasi secara aman dalam dunia digital. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman tentang langkah-langkah pencegahan kejahatan siber serta keterampilan praktis dalam desain grafis. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan pentingnya pemberdayaan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan aman untuk menghadapi tantangan digital.

**Kata Kunci :** Dunia Digital, Kejahatan Siber, Desain Grafis

## **ABSTRACT**

Increasing digital literacy is becoming increasingly important in the era of rapidly evolving technology. This research aims to increase the understanding of the people of Purwodadi Village, Sidayu District, Gresik Regency, regarding cyber security and graphic design skills through activities carried out at SMA Muhammadiyah 4 Sidayu. Cybersecurity education programs are designed to equip the public, especially the younger generation, with knowledge on how to protect themselves from digital threats such as data theft and online fraud. On the other hand, graphic design training aims to improve creativity and technical skills that are relevant to the needs of the world of work and the creative industry. Through this direct approach, it is hoped that a society that is more digitally literate, creative, and able to participate safely in the digital world will be created. The results of the

activity showed an increased understanding of cybercrime prevention measures as well as practical skills in graphic design. The conclusion of this study emphasizes the importance of community empowerment in utilizing technology productively and safely to face digital challenges.

**Keywords:** Digital World, Cybercrime, Graphic Design

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi memberi kemudahan akses teknologi dan internet telah dirasakan hampir oleh semua orang. Berbagai informasi dapat dengan mudah diakses melalui media digital seperti internet dan media sosial. Kemudahan tersebut juga dapat membawa dampak negatif yang merugikan apabila tidak dapat menyaring informasi yang ada, sebab meskipun terdapat banyak berita yang faktual, tetapi banyak pula informasi palsu yang beredar. Maka dari itu diperlukan pemahaman dalam beradaptasi dan kemampuan dalam memanfaatkan media digital. Mengutip dari buku karya Devri Suherdi berjudul “Peran Literasi Digital di Masa Pandemi”, literasi digital adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggunakan dan mengambil manfaat dari berbagai media digital seperti alat komunikasi dan internet (Suherdi, 2021). Kemahiran seseorang dalam menggunakan media digital tersebut termasuk kemampuan untuk “menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya” (Suherdi, 2021).

Desa Purwodadi adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Desa Purwodadi ini memiliki wilayah dengan luas wilayah  $\pm 1.367,79$  Ha. Secara kewilayahan Desa Purwodadi terdiri dari 4 Rukun Warga (RW) dan 10 Rukun Tetangga (RT). Desa Purwodadi memiliki batas wilayah Administratif yaitu disebelah Utara (desa Srowo), Timur (desa Pengulu, desa Sadegaran, desa Kauman), Selatan (desa Raci Tengah, Desa Raci Kulon), dan Barat (desa Golokan). Desa Purwodadi memiliki jumlah penduduk yang cukup banyak dan diantaranya ada banyak anak yang bersekolah di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Oleh karena itu melalui pemberian pemahaman tentang dunia digital adalah untuk menambah pengetahuan tentang rawan nya dan waspada pada kejahatan di dunia maya salah satunya phising, yang nantinya bisa menjadi pacuan untuk terhindarnya perilaku kejahatan di social media dan pada akhirnya dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Di era digital saat ini, masih banyak masyarakat maupun remaja yang kurang memahami risiko dan dampak dari kejahatan di dunia maya (cybercrime), seperti penipuan, pencurian identitas, dan penyebaran konten negatif. Hal ini membuat mereka rentan terhadap berbagai ancaman digital. Oleh karena itu, kami merencanakan kegiatan Edukasi Pemahaman tentang Kejahatan di Dunia Digital, di mana mereka akan mendapatkan pengetahuan tentang berbagai bentuk cybercrime, cara melindungi diri, dan langkah-langkah yang perlu diambil jika mereka menjadi korban. Program ini juga akan mencakup simulasi dan diskusi interaktif untuk membantu masyarakat memahami situasi nyata dan mengembangkan keterampilan kritis dalam menghadapi ancaman digital.

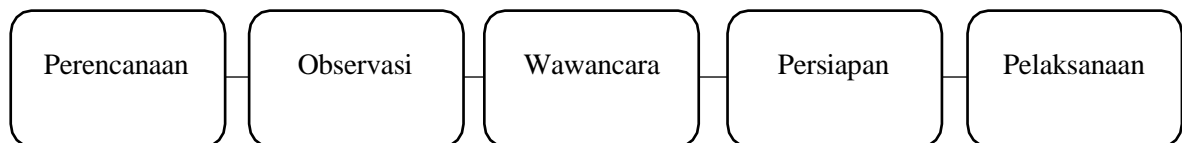
Selain itu juga, kami menyelenggarakan Pelatihan Desain Grafis yang bertujuan untuk mengajarkan siswa keterampilan desain yang relevan dengan kebutuhan saat ini, seperti penggunaan

perangkat lunak desain dan prinsip-prinsip dasar desain grafis. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka sekaligus mempersiapkan diri untuk peluang karier di bidang kreatifitas. Dengan kedua program ini, diharapkan masyarakat maupun siswa Sidayu dapat lebih waspada dan aman dalam beraktivitas di dunia maya, serta mengembangkan keterampilan yang bermanfaat untuk masa depan mereka.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan sebagai penyelesaian solusi atas permasalahan dari pemberian pemahaman atau pelatihan desain grafis adalah menggunakan literatur yang sesuai dengan bidang yang dibutuhkan. Penyelesaian tersebut dilakukan dengan pendekatan secara langsung agar lebih efektif dan tercipta hasil yang sesuai dengan era digital saat ini.

Agar kegiatan tercapai sesuai sasaran dan harapan, kami menggunakan beberapa metode yang digunakan seperti :



**Gambar 1.** Tahapan-Tahapan Metode yang Digunakan

Keterangan :

1. Perencanaan

Kami melakukan rapat yang membahas tujuan dan metode kegiatan, lokasi kegiatan, jadwal kegiatan dan berkoordinasi dengan salah satu pihak sekolah SMA Muhammadiyah 4 Sidayu.

2. Observasi

Selanjutnya melakukan pengamatan langsung di lapangan atau dilokasi kegiatan program kerja kami akan dilaksanakan. Disini kami meninjau lingkungan sekolah mulai dari tempat hingga fasilitas yang ada.

3. Wawancara

Kemudian melakukan sesi wawancara dengan salah satu pihak sekolah untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Kami memberikan pertanyaan kepada narasumber untuk mengetahui permasalahan dan kesediaan siswa/i untuk dilaksanakannya kegiatan tersebut.

4. Persiapan

Mempersiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam edukasi kepada siswa berupa materi dalam bentuk *power point* agar penyampaiannya lebih menarik terkait materi tersebut. Media yang digunakan berupa LCD proyektor.

5. Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dengan penyampaian materi yang telah dipersiapkan di salah satu ruangan yang ada di sekolah SMA Muhammadiyah 4 Sidayu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Edukasi Untuk Mengenali Ancaman Kejahatan di Dunia Digital

Selama kegiatan kkn berlangsung mahasiswa Program Studi Teknik Informatika membuat Program Kerja berupa sosialisasi yang dilaksanakan pada Kamis, 29 Agustus 2024 dengan judul "Edukasi Untuk Mengenali Ancaman Kejahatan di Dunia Digital". Sosialisasi ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan masyarakat tentang bahayanya kejahatan yang sering terjadi di sekitar kita yang tidak banyak orang ketahui. Adanya kegiatan ini juga membuat masyarakat lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan juga tidak hanya tau tapi juga memahami dampak yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi saat ini. Selain itu, kami juga mencoba memberikan simulasi kepada masyarakat ketika kita menjadi korban dari kejahatan seperti penipuan online yang sedang marak dan dialami oleh masyarakat awam.



**Gambar 2.** Pemberian Edukasi Tentang Literasi Digital untuk Para Pelajar

Sosialisasi tentang kejahatan digital berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat akan ancaman seperti penipuan online, peretasan, dan pencurian data pribadi. Peserta didik yang mengikuti sosialisasi kini lebih memahami langkah-langkah pencegahan, seperti menggunakan kata sandi yang kuat, menjaga informasi pribadi, dan mengenali tanda-tanda penipuan digital.



**Gambar 3.** Foto Bersama Dengan Siswa/I SMA Muhammadiyah 4 Sidayu

## 2. Pelatihan Desain Grafis untuk Siswa SMA Muhammadiyah 4 Sidayu

Pada 11 September 2024, Program Studi Teknik Informatika melaksanakan kegiatan "Pelatihan Desain Grafis untuk Siswa SMA Muhammadiyah 4 Sidayu" guna mengatasi keterbatasan pengetahuan dasar siswa dalam bidang desain grafis dan mempersiapkan mereka untuk dunia kerja maupun perkuliahan. Program ini bertujuan untuk menggali potensi dan mengembangkan soft skill peserta didik melalui pemahaman konsep dan teknik desain grafis. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan praktis siswa, termasuk kemampuan mereka dalam membuat karya desain seperti poster. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas di sekolah, waktu pelatihan yang terbatas, dan perbedaan tingkat kemampuan peserta. Untuk mengatasi hambatan ini, program menyelenggarakan pengaturan waktu pelatihan yang lebih efisien dan menggunakan pendekatan pengajaran yang beragam, termasuk sesi motivasi dan bimbingan praktik terstruktur. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat menerapkan teori dengan lebih efektif dan mengembangkan keterampilan desain grafis secara berkelanjutan.



**Gambar 4.** Pengenalan Dasar-Dasar Dan Pelatihan Desain Grafis

Peningkatan pengetahuan dasar peserta mengenai konsep dan teknik desain grafis, serta kemampuan praktis dalam membuat karya seperti poster, Selain itu, siswa juga mengembangkan kreativitas dan soft skill, seperti kerja sama dan komunikasi.

## KESIMPULAN

Upaya peningkatan literasi digital pada masyarakat Desa Purwodadi melalui edukasi keamanan siber dan pelatihan desain grafis menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama generasi pelajar, mengenai pentingnya keamanan siber serta keterampilan desain grafis. Edukasi keamanan siber membantu peserta memahami cara melindungi data pribadi, mengidentifikasi ancaman online, dan menjaga etika digital. Sementara itu, pelatihan desain grafis memberikan bekal keterampilan kreatif yang dapat dimanfaatkan baik untuk keperluan pribadi maupun peluang karier di era digital. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi signifikan dalam membangun generasi pelajar yang kreatif, aman, dan lebih siap menghadapi tantangan dunia digital.

## SARAN

Untuk mencapai tujuan program peningkatan literasi digital, penting untuk meningkatkan fasilitas di sekolah agar kegiatan desain grafis dapat berjalan lebih efektif. Pelatihan harus dilaksanakan secara berkala untuk memastikan siswa terus memperbarui keterampilan mereka. Kerja sama dengan profesional di bidang digital juga dapat memperluas sumber daya yang tersedia. Selain itu, edukasi berkelanjutan tentang keamanan digital sangat diperlukan untuk meningkatkan kesiapan siswa menghadapi ancaman online. Dengan langkah-langkah ini, literasi digital di Desa Purwodadi diharapkan dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori AA, Kirom A. Pelatihan Dasar Fotografi Dan Desain Grafis Sebagai Penunjang Optimalisasi Digital Marketing Desa Wisata Belik Depok (Desa Nglewan). *J Commun Stud.* 2023;3(1):11-21. doi:10.37680/jcs.v3i1.2937
- Butarbutar R. Kejahatan Siber Terhadap Individu: Jenis, Analisis, Dan Perkembangannya. *J Huk Pembang.* 2023;2(2). doi:10.21143/telj.vol2.no2.1043
- Chintia E, Nadiyah R, Ramadhani HN, Haedar ZF, Febriansyah A, Rakhmawati S.Kom., M.Sc.Eng NA. Kasus Kejahatan Siber yang Paling Banyak Terjadi di Indonesia dan Penanganannya. *J Inf Eng Educ Technol.* 2019;2(2):65. doi:10.26740/jieet.v2n2.p65-69
- Chintia E, Nadiyah R, Ramadhani HN, et al. Edukasi Kejahatan Siber (Cybercrime) Pada Warga Kelurahan Pademangan Barat Di Era Digital. *J Commun Stud.* 2023;3(2):639-646. doi:10.37680/jcs.v3i1.2937
- Somantri S, Handraputri CP, Pahlawan R, et al. Edukasi Meningkatkan Kewaspadaan Kejahatan Dunia Maya Pada Siswa Smk It Nurul Azka Cianjur. *EJOIN J Pengabd Masy.* 2023;1(5):349-356. doi:10.55681/ejoin.v1i5.811
- Sutami JI, Surakarta AK, Putri GH, et al. Upaya Peningkatan Literasi Digital Pada Masyarakat Desa Klaseman, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Published online 2023:57-65.
- Zulkarnain I, Fauziyah F, Lestari D, Whendasmoro RG. Edukasi Kejahatan Siber (Cybercrime) Pada Warga Kelurahan Pademangan Barat Di Era Digital. *J Pengabd West Sci.* 2024;3(05):639-646. doi:10.58812/jpws.v3i05.1159