

## MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DI MASJID : MENGASAH KREATIVITAS REMAJA MELALAU LITERASI DIGITAL

Pebri Prandika Putra\*<sup>1</sup>  
Febrian Ahmad Dani<sup>2</sup>  
Laura Dwi Agustia<sup>3</sup>  
Ana Via Meliza<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Indonesia

\*e-mail: [lauradwiagustia.bengkulu@gmail.com](mailto:lauradwiagustia.bengkulu@gmail.com)

### Abstrak

*Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam meningkatkan kreativitas remaja, termasuk di lingkungan keagamaan seperti masjid. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana program literasi digital yang diterapkan di Masjid At-Taufiq dapat mengasah kreativitas remaja dalam konteks dakwah, komunikasi, dan ekspresi diri berbasis nilai-nilai Islam. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan remaja masjid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital seperti desain grafis islami, pembuatan konten dakwah di media sosial, dan pengelolaan media digital masjid mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas remaja dalam menyampaikan pesan keislaman secara inovatif. Selain itu, kegiatan ini juga membentuk karakter digital yang positif dan bertanggung jawab. Kesimpulannya, literasi digital bukan hanya meningkatkan keterampilan teknis remaja, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam membina generasi muda Islam yang kreatif, produktif, dan melek teknologi.*

**Kata kunci :** kreativitas remaja, literasi digital, masjid, dakwah digital, media social

### Abstract

*In today's digital era, the advancement of information technology has opened up new opportunities for enhancing youth creativity, including within religious environments such as mosques. This study aims to examine how digital literacy programs implemented at Masjid At-Taufiq can foster youth creativity in the context of Islamic preaching (dakwah), communication, and self-expression based on Islamic values. The research employed a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation of youth mosque activities. The findings show that digital literacy training, such as Islamic graphic design, creating dakwah content on social media, and managing the mosque's digital media, effectively increases youth participation and creativity in delivering Islamic messages in innovative ways. Moreover, these activities contribute to shaping a positive and responsible digital character. In conclusion, digital literacy not only enhances the technical skills of youth but also serves as a strategic tool for nurturing a creative, productive, and digitally literate young Muslim generation.*

**Keywords :** youth creativity, digital literacy, mosque, digital dakwah, social media

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa masyarakat ke dalam sebuah era baru yang disebut *era digital*. Dalam era ini, hampir seluruh aspek kehidupan termasuk pendidikan, ekonomi, sosial, dan keagamaan mengalami digitalisasi. Kehadiran internet, media sosial, dan perangkat digital menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang dikenal sebagai *digital native*.

Menurut Kusuma (2022), era digital ditandai dengan kemunculan masyarakat jejaring (*network society*), di mana informasi dan komunikasi mengalir dengan sangat cepat melalui jaringan digital global. Hal ini menciptakan perubahan besar dalam cara orang bekerja, belajar,

dan berinteraksi. Teknologi digital telah memberikan peluang yang besar, tetapi juga tantangan serius, terutama dalam hal literasi, etika digital, dan penggunaan yang bijak.

Khususnya bagi remaja, era digital merupakan ruang ekspresi dan pembelajaran yang luas, tetapi tanpa kemampuan literasi digital yang memadai, mereka dapat terjebak dalam arus informasi yang menyesatkan atau bahkan merugikan. Seperti yang diungkapkan oleh Sholiha (2022), literasi digital tidak hanya tentang kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan kritis dalam memahami, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital secara bertanggung jawab.

Dalam konteks keislaman, tantangan era digital juga menyentuh ranah dakwah dan pendidikan agama. Di sinilah pentingnya masjid untuk bertransformasi sebagai pusat literasi digital keislaman. Masjid dapat memainkan peran strategis dalam membimbing remaja agar mampu memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang positif dan produktif, seperti membuat konten dakwah, belajar agama secara daring, dan menyebarkan nilai-nilai Islam melalui media digital.

Masjid At-Taufiq merupakan salah satu contoh inisiatif lokal yang mencoba merespons tantangan ini dengan menghadirkan program-program literasi digital yang dirancang untuk membina remaja dalam membuat konten dakwah, desain grafis islami, pengelolaan media sosial, hingga pembuatan video kreatif bernilai edukatif. Inisiatif ini menjadi penting untuk dikaji karena berpotensi menjadi model pemberdayaan remaja berbasis masjid di era digital.

Masjid At-Taufiq, yang berlokasi di Kelurahan bumi ayu, Kecamatan kampung melayu. Pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan digital remaja, tetapi juga untuk menanamkan etika dan akhlak dalam penggunaan teknologi. Perkembangan pesat teknologi digital dan penggunaan media sosial telah mengubah cara remaja belajar, berkomunikasi, dan berekspresi. Jurnal ini meneliti peran literasi digital dalam memberdayakan remaja, khususnya di lingkungan Masjid At-Taufiq. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana literasi digital dapat menjadi alat untuk kreativitas dan pengembangan diri.

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah remaja aktif di Masjid At-Taufiq serta pengurus takmir yang terlibat dalam program literasi digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi secara langsung terhadap apa saja kegiatan yang dilakukan, kemudian wawancara mendalam dengan peserta dan pengurus masjid serta dokumentasi untuk hasil karya. Analisis data menggunakan data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk menemukan pola-pola umum dari wawancara dan observasi lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pelaksanaan program literasi digital di Masjid At-Taufiq**

#### **1. Fotografi dan Multimedia**

Sebagai bagian dari inisiatif literasi digital yang dikembangkan oleh Masjid At-Taufiq, program fotografi dan multimedia digital menjadi salah satu pilar utama dalam menumbuhkan minat, kreativitas, dan keterampilan teknologi di kalangan remaja. Program ini tidak hanya bertujuan membekali peserta dengan kemampuan teknis, tetapi juga mengarahkan mereka untuk memproduksi karya visual yang mengandung pesan dakwah dan nilai-nilai keislaman.

Tujuan lain dari pelaksanaan program ini untuk meningkatkan pemahaman dasar tentang fotografi, videografi, dan pengolahan media digital. Pelatihan ini

bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam mengambil foto dan video yang baik, serta mengolahnya menjadi konten digital yang menarik dan bermanfaat, khususnya untuk keperluan dokumentasi kegiatan masjid dan dakwah di media sosial. Materi pelatihan meliputi pengenalan alat dan teknik dasar fotografi, cara mengambil video yang efektif, serta pengeditan foto dan video menggunakan aplikasi yang mudah diakses melalui smartphone maupun komputer. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan akan terbentuk tim media yang aktif dan mampu memproduksi konten dakwah digital yang positif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga peran masjid dalam menyebarkan nilai-nilai Islam bisa lebih luas dan berdampak melalui platform digital.



Gambar ini menunjukkan para peserta sedang mempraktikkan teknik dasar fotografi, seperti mengatur komposisi, pencahayaan, dan fokus menggunakan kamera digital maupun smartphone. Kegiatan ini membantu peserta memahami cara mengambil foto yang baik untuk dokumentasi kegiatan masjid. Tampak peserta sedang melakukan pengambilan video pendek dengan berbagai teknik sudut pengambilan gambar. Tujuannya agar peserta mampu menghasilkan video yang menarik dan informatif, baik untuk keperluan promosi kegiatan masjid maupun konten dakwah digital.

## 2. Pelatihan Vidiografi Editing

Pelatihan videografi di Masjid At-Taufik diselenggarakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan jamaah, khususnya para remaja masjid, dalam memproduksi konten visual yang berkualitas dan bermanfaat. Kegiatan ini bertujuan mengenalkan dasar-dasar videografi, mulai dari teknik pengambilan gambar, pengaturan pencahayaan, sudut pandang kamera, hingga cara menyusun alur cerita dalam video. Peserta juga diberikan kesempatan untuk praktik langsung membuat video pendek tentang kegiatan masjid, seperti pengajian, kajian rutin, atau kegiatan sosial. Dengan menggunakan perangkat sederhana seperti smartphone dan aplikasi edit video yang mudah diakses, pelatihan ini diharapkan mampu melahirkan tim media masjid yang kreatif dan produktif dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah melalui platform digital secara menarik dan efektif.



Dalam pelatihan ini, peserta dibekali dengan pengetahuan dasar tentang teknik pengambilan video yang baik, seperti menentukan angle, komposisi, pencahayaan, serta cara membuat alur cerita yang menarik. Setelah proses pengambilan video, peserta diajarkan teknik dasar editing menggunakan aplikasi yang mudah diakses seperti CapCut atau VN, termasuk memotong video, menambahkan transisi, teks, musik latar, dan efek visual sederhana. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat menghasilkan konten video yang informatif dan inspiratif untuk mendukung kegiatan dakwah serta mendokumentasikan berbagai aktivitas masjid dengan lebih profesional dan menarik di era digital.

### 3. Pelatihan Publik Speaking dan Dakwa Digital

Pelatihan public speaking dan dakwah digital di Masjid At-Taufik diselenggarakan untuk membekali para remaja masjid, takmir, serta jamaah umum dengan kemampuan berbicara di depan umum secara percaya diri dan efektif. Materi pelatihan mencakup teknik dasar komunikasi verbal dan nonverbal, pengelolaan rasa gugup, penyusunan materi dakwah yang menarik, serta cara menyampaikan pesan agama dengan bahasa yang mudah dipahami dan relevan bagi masyarakat. Selain itu, peserta juga dikenalkan dengan konsep dakwah digital, yaitu menyampaikan pesan-pesan keislaman melalui media sosial dan platform digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Dengan kombinasi keterampilan berbicara dan pemanfaatan teknologi, pelatihan ini bertujuan menciptakan dai-dai muda yang siap berdakwah secara kreatif, santun, dan mampu menjangkau generasi digital secara lebih luas.



Gambar ini menampilkan suasana peserta yang sedang berlatih berbicara di depan audiens. Selanjutnya anak di berikan arahan mengenai teknik vokal, bahasa tubuh,

dan penguasaan panggung. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi lisan yang efektif. Belajar mempraktikkan berbicara di depan kamera, mengatur pencahayaan, serta memilih latar yang sesuai untuk kebutuhan video dakwah digital yang akan disebarakan melalui media sosial.

#### **4. Desain dan Player Media**

Desain dan Player Media di Masjid At-Taufiiq merujuk pada sistem dan tampilan visual serta perangkat pemutar media yang digunakan untuk mendukung kegiatan dakwah, informasi, dan edukasi di lingkungan masjid. Komponen ini berfungsi sebagai sarana komunikasi modern yang efektif untuk menyampaikan pesan keagamaan, jadwal kegiatan, hingga dokumentasi acara masjid secara visual dan digital.

Pelatihan desain media player mencakup beberapa elemen visual antara lain slide informasi kegiatan (berisi pengajian, jadwal salat, kajian rutin), konten dakwah visual (kutipan ayat Al-Qur'an, hadis, kata-kata motivasi islami), dan membuat tampilan identitas masjid (logo, warna khas, layout informasi). Desain ini dapat dibuat menggunakan aplikasi seperti Canva atau PowerPoint, lalu disesuaikan dengan tema masjid agar tampak profesional dan konsisten.

Biasanya, player media ini dikendalikan oleh tim media masjid atau operator yang sudah dilatih. Dengan sistem ini, masjid tidak hanya menjadi tempat ibadah, tapi juga pusat penyebaran ilmu dan informasi yang modern dan menarik, khususnya bagi generasi muda.

## **2. Pengaruh Program Literasi Digital Terhadap Kreativitas Remaja**

Program literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas remaja, membuka berbagai potensi baru dan memperluas cakrawala mereka dalam berekspres. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai bagaimana hal tersebut terjadi:

### **a) Akses Informasi yang Luas**

Remaja Masjid At-Taufiq memiliki kesempatan emas untuk menggali dan mengembangkan potensi diri melalui beragam sumber daya digital yang tak terbatas. Dari platform media sosial yang dinamis hingga blog informatif, serta video edukatif yang menarik dan forum kreatif yang interaktif, mereka dapat mengeksplorasi ide-ide baru, menemukan inspirasi, dan memperluas wawasan dengan mudah. Dunia digital membuka pintu bagi mereka untuk menguasai berbagai keterampilan modern yang relevan di era ini. Mereka bisa mempelajari teknik menggambar digital untuk menciptakan ilustrasi yang memukau, mendalami editing videografi untuk menghasilkan karya sinematik yang profesional, atau mengasah kemampuan fotografi untuk menangkap momen-momen berharga dengan indah. Selain itu, mereka juga bisa menyelami dunia menulis kreatif untuk mengungkapkan ide dan cerita, menciptakan musik yang orisinal, mempelajari dasar-dasar coding untuk membangun aplikasi atau website sederhana, hingga mendalami desain grafis untuk menghasilkan visual yang menarik. Dengan demikian, remaja Masjid At-Taufiq tidak hanya akan menjadi konsumen digital pasif, melainkan juga kreator dan inovator yang siap menghadapi tantangan masa depan.

### **b) Meningkatkan Kemampuan Berinovasi**

Program literasi digital yang kami selenggarakan dirancang khusus untuk membekali para remaja dengan keterampilan dasar dan esensial dalam menggunakan berbagai alat digital. Lebih dari sekadar pengenalan, program ini secara mendalam mengajarkan praktik penggunaan perangkat lunak desain grafis untuk mewujudkan ide visual, aplikasi penyuntingan video untuk merangkai cerita dinamis, hingga platform kolaboratif yang memungkinkan mereka bekerja sama dalam proyek kreatif. Dengan menguasai berbagai instrumen digital ini, remaja tidak hanya diajak untuk menjadi konsumen pasif, tetapi juga produsen aktif yang mampu menciptakan karya-karya baru yang orisinal. Dampaknya, program ini secara signifikan mengembangkan dan memperluas kreativitas mereka, membuka gerbang menuju eksplorasi ide-ide inovatif, dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam dunia digital yang terus berkembang.

### c) Platform Ekspresi Diri

Di era digital ini, media digital telah menjelma menjadi wadah tak terbatas bagi para remaja untuk menyalurkan dan mengekspresikan ide, perasaan, serta gagasan kreatif mereka. Platform seperti vlog memungkinkan mereka berbagi kisah personal, opini, dan keahlian dengan audiens yang luas, sementara podcast membuka ruang untuk diskusi mendalam, wawancara inspiratif, dan penceritaan yang imersif. Tak hanya itu, melalui karya visual seperti desain grafis, ilustrasi digital, animasi, atau bahkan fotografi dan videografi, remaja dapat menciptakan identitas artistik mereka sendiri dan menampilkan perspektif unik tentang dunia di sekitar mereka.

Transformasi ini didukung penuh oleh literasi digital, sebuah keterampilan krusial yang membekali remaja dengan kemampuan menavigasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan konten di dunia maya secara bijak. Dengan literasi digital, pintu menuju komunitas global terbuka lebar, memungkinkan mereka terhubung dengan individu yang memiliki minat serupa dari berbagai belahan dunia. Kolaborasi dalam proyek kreatif lintas batas geografis menjadi kenyataan, memfasilitasi pertukaran ide yang beragam dan memperkaya perspektif. Lebih jauh lagi, interaksi dengan audiens internasional melalui media digital memberikan kesempatan berharga untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif, memicu pertumbuhan dan inovasi yang berkelanjutan dalam setiap karya yang mereka hasilkan.

## 3. Tantangan Program Literasi Digital terhadap Kreativitas Remaja

Mengembangkan pelatihan literasi media yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kritis, tetapi juga secara efektif merangsang dan melatih kreativitas adalah sebuah upaya yang kompleks. Ada beberapa tantangan signifikan yang perlu diatasi, antara lain:

### a) Overload Informasi

Di era digital yang serba cepat ini, remaja dihadapkan pada banjir informasi yang tak ada habisnya. Mulai dari media sosial, berita online, hingga berbagai platform edukasi, segalanya tersedia dalam genggaman. Namun, kelimpahan ini, alih-alih menjadi berkah, justru seringkali berubah menjadi tantangan besar. Terlalu banyak informasi dapat membingungkan dan membuat remaja kesulitan menyaring mana yang relevan dan bermanfaat untuk pengembangan kreativitas yang sesuai dengan minat dan bakat mereka yang unik.

Analoginya seperti berada di perpustakaan raksasa tanpa katalog. Ada jutaan buku, tetapi menemukan satu buku yang benar-benar sesuai dengan apa yang Anda cari menjadi tugas yang monumental. Remaja seringkali merasa kewalahan dengan volume data yang harus mereka proses. Mereka mungkin terpapar pada berbagai tren, ide, atau teknik yang berbeda, namun kesulitan untuk mengidentifikasi mana yang benar-benar menarik perhatian mereka atau sejalan dengan passion intrinsik mereka.

Dampak selanjutnya adalah "*paralysis by analysis*", di mana terlalu banyak pilihan justru menghambat tindakan. Remaja mungkin tahu bahwa mereka ingin menjadi kreatif, tetapi tidak tahu harus memulai dari mana. Mereka bisa merasa tertekan untuk mengikuti jejak orang lain yang terlihat sukses, alih-alih mengeksplorasi jalan mereka sendiri. Ini bisa mengarah pada penundaan, rasa frustrasi, atau bahkan hilangnya minat sama sekali terhadap aktivitas kreatif. Selain itu, informasi yang tidak tersaring dengan baik dapat menimbulkan perbandingan sosial yang tidak sehat. Remaja mungkin terus-menerus membandingkan diri mereka dengan "highlight reel" kehidupan orang lain yang mereka lihat di media sosial, merasa kurang "cukup" atau tidak memiliki bakat yang sama. Hal ini dapat menghambat mereka untuk berani mencoba hal baru, takut akan kegagalan, atau merasa bahwa upaya kreatif mereka tidak akan pernah sebanding.

Oleh karena itu, kemampuan untuk menyaring, mengevaluasi, dan memilih informasi menjadi sangat krusial bagi remaja. Mereka perlu dibekali dengan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis agar bisa mengenali sumber yang kredibel, membedakan antara informasi yang berguna dan yang sekadar kebisingan, serta mengidentifikasi apa yang benar-benar memicu percikan kreativitas dalam diri mereka. Ini bukan hanya tentang akses informasi, tetapi tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan informasi tersebut untuk benar-benar menumbuhkan potensi kreatif mereka.

#### **b) Kecanduan Teknologi**

Penggunaan media sosial dan game yang berlebihan telah menjadi isu yang semakin meresahkan di era digital ini, terutama di kalangan remaja. Fenomena ini tidak hanya sekadar hobi atau hiburan, melainkan dapat berkembang menjadi sebuah kondisi serius yang dikenal sebagai kecanduan teknologi media digital. Kondisi ini didefinisikan sebagai pola penggunaan perangkat digital seperti smartphone, komputer, atau tablet, serta layanan digital seperti media sosial, game online, dan video streaming, secara berlebihan dan kompulsif.

Dampaknya sangat luas dan merugikan. Salah satu konsekuensi paling nyata adalah berkurangnya waktu produktif untuk berkreasi. Alih-alih mengeksplorasi bakat, mengembangkan keterampilan baru, atau terlibat dalam aktivitas yang membangun, individu terjebak dalam lingkaran konsumsi digital yang tiada henti. Waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk belajar, membaca, berolahraga, atau bersosialisasi secara langsung, terbuang sia-sia di depan layar.

Kecanduan ini secara signifikan mengganggu konsentrasi. Pikiran yang terus-menerus terpapar notifikasi, *feed* media sosial yang tak berujung, atau tantangan dalam game, menjadi sulit untuk fokus pada satu tugas dalam jangka waktu lama. Kemampuan untuk mempertahankan perhatian, memproses informasi secara mendalam, dan menyelesaikan pekerjaan dengan efisien menjadi

terganggu, berdampak pada prestasi akademik, kinerja di tempat kerja, dan bahkan aktivitas sehari-hari.

Selain itu, kecanduan teknologi media digital juga berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Kurang tidur akibat begadang untuk bermain game atau berselancar di media sosial, masalah penglihatan, nyeri punggung, dan gaya hidup tidak aktif adalah beberapa contoh dampak fisik. Secara mental, kecanduan ini dapat memicu stres, kecemasan, depresi, isolasi sosial, dan bahkan masalah identitas diri akibat perbandingan yang tidak realistis dengan kehidupan orang lain di media sosial. Namun tidak kalah penting, adalah gangguan pada hubungan sosial. Waktu yang dihabiskan secara virtual seringkali mengikis waktu yang seharusnya dihabiskan untuk berinteraksi langsung dengan keluarga dan teman. Kualitas komunikasi interpersonal menurun, empati berkurang, dan individu cenderung menarik diri dari lingkungan sosial di dunia nyata, menciptakan jurang antara mereka dan orang-orang terdekat. Kecanduan teknologi media digital adalah tantangan kompleks yang membutuhkan kesadaran, regulasi diri, dan dukungan untuk mengatasinya demi kesejahteraan individu di era digital.

### c) Plagiarisme dan Kurangnya Orisinalitas

Di era digital ini, kemudahan akses dan penyalinan konten digital bagaikan pedang bermata dua. Di satu sisi, ia membuka gerbang informasi dan inspirasi yang tak terbatas. Namun, di sisi lain, kemudahan ini berpotensi besar menurunkan motivasi para kreator untuk menghasilkan karya orisinal yang segar dan inovatif. Ketika ide-ide dan ekspresi artistik bisa dengan mudah diunduh, disalin, dan disebarluaskan tanpa izin, nilai eksklusivitas dan keunikan sebuah karya menjadi tergerus. Mengapa harus bersusah payah menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, jika hasil karya orang lain bisa dengan cepat diadaptasi atau bahkan diklaim sebagai milik sendiri? Motivasi untuk berinvestasi waktu, tenaga, dan pikiran dalam proses kreatif pun bisa luntur.

Kreativitas yang dibagikan secara *online* sangat rentan terhadap pencurian karya atau pelecehan digital, sebuah ancaman yang mampu mematikan semangat berkreasi. Fenomena pencurian karya atau plagiarisme digital, di mana karya seseorang diambil dan digunakan tanpa atribusi atau izin, adalah hal yang umum terjadi. Ini bisa berupa tulisan, gambar, musik, video, atau bahkan ide konseptual. Ketika seorang kreator melihat hasil jerih payahnya dicuri dan dinikmati orang lain tanpa pengakuan, rasa kecewa dan frustrasi bisa sangat mendalam. Selain pencurian karya, pelecehan digital juga menjadi momok yang menakutkan. Komentar negatif, ujaran kebencian, *body shaming*, atau bahkan ancaman yang dilontarkan di ruang maya dapat sangat melukai mental kreator. Lingkungan daring yang seharusnya menjadi wadah ekspresi dan apresiasi, malah berubah menjadi medan pertempasan yang kejam. Tekanan psikologis ini dapat membuat kreator merasa tidak aman, takut untuk berekspresi, dan pada akhirnya, memilih untuk menarik diri dari dunia kreatif.

Ketika para kreator terus-menerus dihadapkan pada ancaman pencurian dan pelecehan, semangat berkreasi mereka bisa padam. Inovasi dan eksperimen menjadi tertahan karena kekhawatiran akan dampak negatifnya. Lingkungan seperti ini tidak hanya merugikan individu kreator, tetapi juga menghambat perkembangan ekosistem kreatif secara keseluruhan. Tanpa adanya jaminan

perlindungan dan rasa aman, akan semakin sulit bagi kita untuk menyaksikan lahirnya karya-karya baru yang revolusioner dan menginspirasi. Oleh karena itu, membangun kesadaran akan pentingnya penghargaan hak cipta dan menciptakan lingkungan digital yang lebih aman adalah kunci untuk menjaga api kreativitas tetap menyala.

## KESIMPULAN

Penerapan program literasi digital di lingkungan masjid, khususnya di Masjid At-Taufiq, terbukti mampu menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kreativitas remaja. Melalui kegiatan seperti pelatihan desain grafis islami, produksi konten dakwah digital, serta pengelolaan media sosial masjid, remaja tidak hanya memperoleh keterampilan teknis yang relevan dengan era digital, tetapi juga mampu mengekspresikan nilai-nilai keislaman secara inovatif dan komunikatif. Partisipasi aktif remaja dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa masjid dapat menjadi pusat pemberdayaan generasi muda berbasis teknologi yang tetap berakar pada nilai-nilai agama. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, tetapi juga sebagai strategi pembinaan karakter, kreativitas, dan tanggung jawab digital remaja Muslim di era modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, A. F., Pratomo, A. F., Prasetyo, A. B., Lutviyani, F., Septiani, J., Farid A.S, M., Arifin, M., Saipurrohman, M., & Afifuddin, W. (2021). Pengembangan Pengetahuan dan Skill Digital Bagi Remaja Masjid Nurul Fataa Ciledug Tangerang. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 97–100.
- Kaafi, A. A. K., Leliyanah, L., Suparni, S., & Azis, M. A. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Sistem Informasi Berbasis Website Pada Remaja Islam Masjid At-Taubah Jakarta Menuju SDM Unggul. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 50-55. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v2i1.1131>
- Sholihah, N., Abdulloh, F. F., & Rahardi, M. (2023). Peningkatan Literasi Digital Untuk Remaja Masjid Yayasan Baitul Mutaqin Margamulya. *Abdimas Galuh*, 6(2). <https://doi.org/10.25157/ag.v6i2.14551>
- Hasan, M., Putra, J. L., Raharjo, M., & Harafani, H. (2022). Pelatihan Literasi Digital Dalam Bermedia Sosial Pada Ikatan Remaja Islam Masjid At-Taubah. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 4(1), 8-12. <https://doi.org/10.33480/abdimas.v4i01.2998>
- Missouri, R., Zuhriyah, N., & Jamilah, S. (2023). Peningkatan Literasi Digital dalam Memahami Ajaran Islam di Era Digital: Program Edukasi bagi Remaja Muslim. *PEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 50-55. <https://doi.org/10.33592/jutis.v9i1.2402>