



Etika Desain dalam Media Sosial: Workshop Interaktif bagi Forum Anak Kabupaten Tangerang

Anugrah Pratama¹, Mutmainnah^{2*}

¹⁻²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pamulang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: dosen03281@unpam.ac.id

Abstract: *This community service program addresses the growing ethical challenges of design practices in social media, particularly among children and adolescents. Social media platforms are not merely communication tools but persuasive digital products that influence behavior, emotions, and information consumption. This program aimed to enhance ethical design literacy among members of the Children's forum in Tangerang Regency through an interactive workshop combining theoretical education, case studies, and practical design exercises. The methodology involved participatory training sessions, including lectures on design ethics, identification of dark patterns, privacy-by-design practices, and hands-on content creation using social media platforms. The results indicate increased participant awareness of ethical principles such as transparency, visual honesty, respect for copyright, and privacy protection. Participants demonstrated improved ability to identify unethical design elements and to produce simple yet responsible visual content. The program contributes to strengthening digital ethics awareness among young social media users and highlights the importance of collaborative, community-based approaches in fostering responsible digital culture.*

Keywords: *Community Service; Design Ethics; Digital Literacy; Social Media; Youth.*

Abstrak. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya tantangan etika dalam praktik desain di media sosial, khususnya pada kalangan anak dan remaja. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai produk desain persuasif yang mampu memengaruhi perilaku, emosi, dan pola konsumsi informasi pengguna. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi etika desain pada anggota Forum Anak Kabupaten Tangerang melalui workshop interaktif yang menggabungkan edukasi teoritis, studi kasus, dan praktik desain sederhana. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang melibatkan ceramah, diskusi, analisis contoh konten media sosial, serta praktik pembuatan desain etis menggunakan platform digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta terhadap prinsip-prinsip etika desain, seperti transparansi visual, kejujuran informasi, penghormatan hak cipta, dan perlindungan privasi. Peserta juga mampu mengidentifikasi unsur desain yang tidak etis serta menghasilkan konten visual sederhana yang lebih bertanggung jawab. Kegiatan ini berkontribusi dalam membangun kesadaran etika digital di kalangan generasi muda serta mendukung terciptanya ekosistem media sosial yang lebih sehat.

Kata Kunci: Etika Desain; Generasi Muda; Literasi Digital; Media Sosial; Pengabdian Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah cara individu berinteraksi, mengakses informasi, serta membangun identitas sosial. Media sosial tidak lagi dipahami semata sebagai saluran komunikasi, melainkan sebagai produk hasil desain yang secara aktif membentuk perilaku dan persepsi pengguna (Altuwairiqi et al., 2019; Shahbaznezhad et al., 2021; Usman & Okafor, 2021). Dalam konteks ini, etika desain menjadi isu krusial karena keputusan desain mulai dari tampilan antarmuka, mekanisme interaksi, hingga sistem notifikasi memiliki implikasi moral, sosial, dan psikologis yang signifikan.

Etika desain berkaitan dengan penerapan nilai-nilai moral dan prinsip normatif dalam proses perancangan, produksi, dan distribusi produk desain. Prinsip ini tidak hanya menekankan kepatuhan terhadap hukum, tetapi juga refleksi kritis terhadap dampak desain

bagi pengguna dan masyarakat luas (Baker, 2020; Jansen & Jeurissen, 2022; Tran, 2015). Pada platform media sosial, praktik desain persuasif seperti infinite scroll, notifikasi berulang, dan manipulasi visual sering kali dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna tanpa mempertimbangkan kesejahteraan psikologis mereka (Lee et al., 2025; Meinhardt et al., 2025; Park & Jung, 2024; Ruiz et al., 2024). Generasi muda, khususnya anak dan remaja, merupakan kelompok yang paling intensif menggunakan media sosial dan sekaligus paling rentan terhadap dampak negatif desain digital yang tidak etis. Minimnya literasi digital dan etika desain dapat menyebabkan mereka terpapar misinformasi, pelanggaran privasi, hingga normalisasi praktik manipulatif (Anthonysamy & Sivakumar, 2024; Franco et al., 2025; Sirlin et al., 2021; Steinfeld et al., 2025). Oleh karena itu, intervensi edukatif melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi penting untuk membangun kesadaran kritis dan tanggung jawab digital sejak dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk workshop interaktif tentang etika desain dalam media sosial bagi Forum Anak Kabupaten Tangerang di bawah binaan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A). Program ini menggabungkan edukasi teoritis, studi kasus, dan praktik desain sederhana sebagai upaya meningkatkan literasi etika desain serta mendorong peserta menjadi agen perubahan dalam menciptakan ekosistem digital yang lebih etis dan manusiawi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang menggabungkan pendekatan edukatif dan praktis. Pendekatan partisipatif dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan kesadaran dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran etika digital (Anthonysamy & Sivakumar, 2024; Bieber et al., 2009; Steinfeld et al., 2025). Subjek kegiatan adalah 20 anggota Forum Anak Kabupaten Tangerang Selatan yang mengikuti workshop selama tiga hari pada 27–29 Oktober 2025 di Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana.

Tahapan kegiatan meliputi: (1) persiapan, yang mencakup penyusunan materi, kajian literatur etika desain dan media sosial, serta koordinasi dengan mitra; (2) pelaksanaan workshop, yang terdiri atas penyampaian materi teoritis tentang etika desain, diskusi kasus pelanggaran etika, analisis contoh konten media sosial, dan praktik pembuatan desain sederhana menggunakan platform Instagram; serta (3) evaluasi, yang dilakukan melalui penilaian hasil desain peserta dan diskusi reflektif. Model pelatihan berbasis praktik ini sejalan dengan prinsip literasi digital yang menekankan keseimbangan antara pemahaman konseptual

dan keterampilan aplikatif (Putri et al., 2024).

Materi pelatihan menekankan prinsip-prinsip etika desain seperti transparansi, kejujuran visual, perlindungan privasi, penghormatan hak cipta, dan penghindaran dark patterns. Konsep dark patterns diperkenalkan sebagai bentuk desain manipulatif yang berpotensi merugikan pengguna, khususnya anak dan remaja (Gray, 2021). Pendekatan interaktif digunakan untuk mendorong partisipasi aktif peserta, termasuk kuis, sesi tanya jawab, dan presentasi hasil karya.

3. HASIL

Hasil kegiatan menunjukkan partisipasi peserta yang tinggi selama seluruh rangkaian workshop (lihat Gambar 1 dan Gambar 2). Peserta mengikuti sesi teori dan praktik secara konsisten serta menunjukkan antusiasme dalam diskusi dan latihan desain. Tingginya tingkat partisipasi ini menunjukkan bahwa isu etika desain dalam media sosial relevan dengan pengalaman digital sehari-hari generasi muda (Acosta et al., 2023; Pérez, 2024; Rivera-Romero et al., 2020).

Pada sesi teori, peserta memperoleh pemahaman dasar mengenai etika desain dalam media sosial sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 dan mampu mengenali contoh-contoh konten yang etis maupun tidak etis. Peserta dapat mengidentifikasi praktik desain manipulatif seperti clickbait visual dan penyajian informasi yang menyesatkan, sebagaimana dijelaskan dalam kajian mengenai desain persuasif dan modifikasi perilaku pengguna (Baroni & Pereira, 2024; Jafari & Vassileva, 2024; Lewis & Vassileva, 2025; Shrestha et al., 2024).

Pada sesi praktik, peserta berhasil membuat poster edukatif sederhana dengan memperhatikan prinsip kejelasan pesan, penggunaan visual yang tidak menyesatkan, serta pencantuman sumber gambar. Praktik ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran peserta terhadap pentingnya akurasi visual dan penghormatan hak cipta dalam produksi konten digital (Charbonneau & Priehs, 2014; Lewis & Vassileva, 2025; Pompeev et al., 2021; Sommer & Seiffert, 2022).

Evaluasi hasil karya menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menjelaskan alasan pemilihan elemen desain dan kesadaran terhadap tanggung jawab sosial dalam bermedia sosial. Peserta juga menjadi lebih kritis dalam menilai konten visual yang beredar di platform digital, sejalan dengan tujuan literasi etika digital untuk membentuk pengguna media yang reflektif dan bertanggung jawab (Charbonneau & Priehs, 2014; Hunt, 2023; Matusiak et al., 2019; Phippen, 2024).

Hasil kegiatan juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa desain media

sosial memiliki kekuatan persuasif yang signifikan dalam membentuk perilaku pengguna, terutama melalui elemen visual dan mekanisme interaksi (Cho & Kim, 2025; Kim et al., 2010; Stibe & Oinas-Kukkonen, 2012). Dengan diberikan pemahaman kritis mengenai mekanisme tersebut, peserta menjadi lebih mampu mengontrol perilaku digitalnya dan tidak mudah terpengaruh oleh desain yang manipulatif.

4. DISKUSI

Temuan kegiatan ini menunjukkan bahwa workshop interaktif merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi etika desain di kalangan generasi muda. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai implikasi etis dari desain media sosial. Setelah mengikuti kegiatan, peserta menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap isu privasi, manipulasi visual, dan hak cipta. Temuan ini menguatkan pendekatan Value Sensitive Design yang menekankan pentingnya integrasi nilai moral dalam proses desain dan edukasi teknologi (Friedman et al., 2015; Howcroft & Vale, 2024; van den Hoven, 2007).



Gambar 1. Penyampaian Materi Etika Desain dalam Media Sosial.

Kegiatan penyampaian materi tentang etika desain dalam penggunaan media sosial kepada peserta. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta mengenai tanggung jawab, nilai estetika, dan dampak sosial dalam pembuatan serta penyebaran konten visual di media digital.



Gambar 2. Sesi Diskusi Interaktif dan Analisis Konten.

Kegiatan ini menampilkan sesi diskusi interaktif yang melibatkan peserta dalam bertukar pendapat dan gagasan secara aktif. Melalui analisis konten, peserta diajak untuk memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi materi secara kritis berdasarkan konteks dan tujuan pembelajaran.



Gambar 3. Workshop Praktik Pembuatan Desain Poster Edukatif.

Kegiatan workshop praktik pembuatan desain poster edukatif yang melibatkan peserta secara aktif dalam proses perancangan visual. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang prinsip desain dan penyampaian pesan edukatif secara efektif melalui media poster.





Gambar 4. Presentasi Hasil Karya Peserta dan Umpan Balik.

Kegiatan ini menampilkan presentasi hasil karya yang telah dibuat oleh peserta sebagai wujud proses belajar dan kreativitas mereka. Setelah presentasi, peserta menerima umpan balik dari fasilitator dan rekan untuk memperkuat pemahaman serta meningkatkan kualitas karya.



Gambar 5. Foto bersama tim PKM dan peserta.

Foto ini menunjukkan kebersamaan tim PKM dan para peserta setelah pelaksanaan kegiatan sebagai bentuk dokumentasi dan apresiasi. Momen ini merefleksikan kerja sama, partisipasi aktif, serta keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan bersama.

Dari sisi implikasi praktis, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendidikan etika desain dapat menjadi bagian penting dari program literasi digital anak dan remaja. Pendekatan berbasis komunitas memungkinkan transfer pengetahuan yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta (Chen et al., 2010; Salem et al., 2019). Namun demikian, keterbatasan waktu pelatihan dan perbedaan kemampuan teknis peserta menjadi tantangan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan program lanjutan agar dampaknya lebih berkelanjutan

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai etika desain dalam media sosial berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran etika digital pada anggota Forum Anak Kabupaten Tangerang. Melalui pendekatan workshop interaktif, peserta tidak hanya memahami konsep etika desain secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik pembuatan konten sederhana. Program ini berkontribusi dalam membangun budaya digital yang lebih etis di kalangan generasi muda dan direkomendasikan untuk dikembangkan secara berkelanjutan dengan durasi dan cakupan yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pamulang, LPPM Universitas Pamulang, serta Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Tangerang atas dukungan dan kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Acosta, L., Hosseini, S. E., & Pervez, S. (2023). Ethical challenges associated with security vulnerabilities and data privacy in social networking. In O. D. A.-J., S. Assi, M. Jayabalan, J. Hind, A. Hussain, H. Tawfik, N. Rowe, & J. Mustafina (Eds.), *Proceedings of the International Conference on Developments in eSystems Engineering (DeSE)* (pp. 647–652). Institute of Electrical and Electronics Engineers. <https://doi.org/10.1109/DeSE60595.2023.10469464>
- Altuwairiqi, M., Arden-Close, E., Bolat, E., Renshaw-Vuillier, L., & Ali, R. (2019). When people are problematically attached to social media: How would the design matter? *Proceedings of the IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics*, 4211–4218. <https://doi.org/10.1109/SMC.2019.8913856>
- Anthonyamy, L., & Sivakumar, P. (2024). A new digital literacy framework to mitigate misinformation in social media infodemic. *Global Knowledge, Memory and Communication*, 73(6–7), 809–827. <https://doi.org/10.1108/GKMC-06-2022-0142>
- Baker, C. R. (2020). Law versus ethics in accounting. In *Research on Professional Responsibility and Ethics in Accounting* (Vol. 23, pp. 105–119). Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/S1574-076520200000023006>
- Baroni, L. A., & Pereira, R. (2024). Deceptive patterns under a sociotechnical view. In I. T. Monteiro, M. L. B. Villela, R. V. Aranha, & E. F. Duarte (Eds.), *ACM International Conference Proceeding Series*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3702038.3702081>
- Bieber, M., Shen, J., Wu, D., & Hiltz, S. R. (2009). Participatory learning approach. In *Encyclopedia of Distance Learning* (2nd ed., pp. 1591–1596). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-198-8.ch234>
- Charbonneau, D. H., & Priehs, M. (2014). Copyright awareness, partnerships, and training issues in academic libraries. *Journal of Academic Librarianship*, 40(3–4), 228–233.

<https://doi.org/10.1016/j.acalib.2014.03.009>

- Chen, P. G., Diaz, N., Lucas, G., & Rosenthal, M. S. (2010). Dissemination of results in community-based participatory research. *American Journal of Preventive Medicine*, 39(4), 372–378. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2010.05.021>
- Cho, E., & Kim, S. Y. (2025). See it, feel it, and act on it: Exploring user engagement with visual representation in social media-based design activism. *International Journal of Visual Design*, 19(2), 21–46. <https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v19i02/21-46>
- Franco, M., Grimm, V., & Herder, E. (2025). Preventing accidental sharing of misinformation using large language models. In *Proceedings of the International Conference on Information Technology for Social Good (GoodIT 2025)* (pp. 244–252). <https://doi.org/10.1145/3748699.3749798>
- Friedman, B., Kahn, P. H., & Borning, A. (2015). Value sensitive design and information systems. In *Human-computer interaction and management information systems: Foundations* (pp. 348–372). Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315703619-27>
- Gray, D. E. (2021). *Doing research in the real world*. SAGE. <https://doi.org/10.4135/9781036232597>
- Howcroft, J., & Vale, J. (2024). What do stakeholders value? Integrating value sensitive design techniques into an impacts-focused design course. In *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association Conference*. Canadian Engineering Education Association. <https://doi.org/10.24908/pceea.2024.18503>
- Hunt, E. A. (2023). Media literacy and digital citizenship. In *Encyclopedia of Child and Adolescent Health* (Vol. 3, pp. 372–384). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818872-9.00144-8>
- Jafari, E., & Vassileva, J. (2024). Designing effective warnings for manipulative designs in mobile applications. In *Proceedings of the 32nd ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP 2024)* (pp. 12–17). <https://doi.org/10.1145/3627043.3659550>
- Jansen, B., & Jeurissen, R. (2022). Camera iuridica: A plea against legally thought business ethics. *Ethical Perspectives*, 29(2), 197–229. <https://doi.org/10.2143/EP.29.2.3290919>
- Kim, T., Hong, H., & Magerko, B. (2010). Designing for persuasion: Toward ambient eco-visualization for awareness. *Lecture Notes in Computer Science*, 6137, 106–116. https://doi.org/10.1007/978-3-642-13226-1_12
- Lee, H.-P., Chiang, Y.-S., Gao, L., Yang, S., Winter, P., & Das, S. (2025). Purpose mode: Reducing distraction through toggling attention capture damaging patterns on social media websites. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 32(1). <https://doi.org/10.1145/3711841>
- Lewis, F., & Vassileva, J. (2025). The heuristic evaluation of manipulative interfaces. In K. T. Win, R. Ali, E. Karapanos, G. A. Papadopoulos, K. Oyibo, & E. Vlahu-Gjorgievska (Eds.), *Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 15711, pp. 105–116). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-94959-3_8
- Matusiak, K. K., Heinbach, C., Harper, A., & Bovee, M. (2019). Visual literacy in practice: Use of images in students' academic work. *College and Research Libraries*, 80(1), 123–139. <https://doi.org/10.5860/crl.80.1.123>

- Meinhardt, L.-M., Elhaidary, M., Colley, M., Rietzler, M., Rixen, J. O., Purohit, A. K., & Rukzio, E. (2025). Scrolling in the deep: Analysing contextual influences on intervention effectiveness during infinite scrolling on social media. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713187>
- Park, J., & Jung, Y. (2024). Unveiling the dynamics of binge-scrolling: A comprehensive analysis of short-form video consumption using a stimulus–organism–response model. *Telematics and Informatics*, 95, 102200. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2024.102200>
- Pérez, E. A. (2024). Unethical design in TikTok and its connection to surveillance capitalism and collective intelligence. In *Data-driven governance through AI, digital marketing, and the privacy interplay* (pp. 135–164). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6945-6.ch006>
- Phippen, A. (2024). Digital literacy. In *Encyclopedia of Libraries, Librarianship, and Information Science* (Vol. 4, pp. V4:125–V4:132). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-95689-5.00097-3>
- Pompeev, K. P., Pleshkov, A. A., & Borbotko, V. A. (2021). Interactive synthesis of technological dimensional schemes. In A. N. Evgrafov (Ed.), *Lecture Notes in Mechanical Engineering* (pp. 122–135). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-62062-2_13
- Rivera-Romero, O., Konstantinidis, S., Denecke, K., Gabarrón, E., Petersen, C., Househ, M., Merolli, M., & Mayer, M. Á. (2020). Ethical considerations for participatory health through social media: Healthcare workforce and policy maker perspectives. *Yearbook of Medical Informatics*, 29(1), 71–76. <https://doi.org/10.1055/s-0040-1701981>
- Ruiz, N., Molina León, G., & Heuer, H. (2024). Design frictions on social media: Balancing reduced mindless scrolling and user satisfaction. *ACM International Conference Proceeding Series*, 442–447. <https://doi.org/10.1145/3670653.3677495>
- Salem, M., Yousof, H., & Abdelmoneim, O. (2019). Improvement of healthy diet related knowledge among a sample of Egyptian women in three upper Egypt governorates using a community-based intervention. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(17), 2947–2952. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.748>
- Shahbaznezhad, H., Dolan, R., & Rashidirad, M. (2021). The role of social media content format and platform in users' engagement behavior. *Journal of Interactive Marketing*, 53, 47–65. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2020.05.001>
- Shrestha, A., Flood, A., Sohrawardi, S. J., Wright, M., & Al-Ameen, M. N. (2024). A first look into targeted clickbait and its countermeasures: The power of storytelling. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642301>
- Sirlin, N., Epstein, Z., Arechar, A. A., & Rand, D. G. (2021). Digital literacy is associated with more discerning accuracy judgments but not sharing intentions. *Harvard Kennedy School Misinformation Review*, 2(6). <https://doi.org/10.37016/mr-2020-83>
- Sommer, M., & Seiffert, K. (2022). Scan methods and tools for reconstruction of built environments as basis for digital twins. In *Springer Series in Advanced Manufacturing* (pp. 51–77). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77539-1_4
- Steinfeld, N., Berenblum, T., Miletzky, Y., & Kornfeld, E. (2025). Misinformation identification as a digital literacy skill in an ultra-orthodox community: An eye-

- tracking study. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04938-1>
- Stibe, A., & Oinas-Kukkonen, H. (2012). User behavior targeted to feedback sharing. In P. Isaias, L. Rodrigues, & B. White (Eds.), *Proceedings of the IADIS International Conference WWW/Internet 2012* (pp. 281–289). IADIS.
- Tran, B. (2015). Bridging the foundational gap between theory and practice: The paradigm on the evolution of business ethics to business law. In *Handbook of Research on Business Ethics and Corporate Responsibilities* (pp. 123–151). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-7476-9.ch007>
- Usman, A., & Okafor, S. (2021). Exploring the relationship between social media and social influence. In *Research Anthology on Strategies for Using Social Media as a Service and Tool in Business* (pp. 934–953). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9020-1.ch047>
- van den Hoven, J. (2007). ICT and value sensitive design. In *IFIP International Federation for Information Processing* (Vol. 233, pp. 67–72). https://doi.org/10.1007/978-0-387-72381-5_8