

Local Creator Lab: Membangun Generasi Kreatif Dan Berdaya Di Era Digital Gen-Z Labuan Bajo

Local Creator Lab: Building a Creative and Empowered Generation in the Digital Era of Gen-Z Labuan Bajo

Fitri Ciptosari¹, Reynaldo Angga Siagian², Andy Iwan Iswanto³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus

E-mail: ¹fitri.ciptosari@poltekelbajo.ac.id, ²reynaldoangga@poltekelbajo.ac.id,

³andy.iswanto@poltekelbajo.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas pelaksanaan Program Local Creator Lab di SMAK Loyola Labuan Bajo yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pembuatan konten kreatif di kalangan siswa Generasi Z. Program ini terdiri dari berbagai tahapan, seperti survei awal, pengembangan modul pelatihan, sosialisasi, kuliah umum, lokakarya, dan kompetisi konten kreatif. Dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL), siswa dilatih dalam keterampilan teknis seperti storytelling, editing, dan desain grafis. Hasil program menunjukkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai alat pemberdayaan dan pengembangan diri, memungkinkan generasi muda menjadi kreator konten yang produktif dan memberikan kontribusi positif bagi komunitas mereka.

Kata kunci: Literasi Digital, Pembuatan Konten Kreatif, Generasi Z, Media Sosial, Pembelajaran Berbasis Proyek

Abstract

This article discusses the implementation of the Local Creator Lab Program at SMAK Loyola Labuan Bajo, aiming to enhance digital literacy and creative content creation skills among Gen-Z students. The program comprises various stages such as initial surveys, training module development, socialization, general lectures, workshops, and creative content competitions. Utilizing a Project-Based Learning (PjBL) approach, students are trained in technical skills like storytelling, editing, and graphic design. The program outcomes demonstrate that social media can be leveraged as a tool for empowerment and self-development, enabling young generations to become productive content creators contributing positively to their communities.

Keywords: Digital Literacy, Creative Content Creation, Generation Z, Social Media, Project Based Learning

1. PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari generasi Z, termasuk di kalangan generasi Z Labuan Bajo. Peran media sosial kini telah melampaui fungsi komunikasi sederhana, berkembang menjadi platform untuk hiburan, validasi diri, dan pembentukan identitas [1] [2]. Di satu sisi, media sosial memperkuat keterhubungan sosial dan menyediakan ruang kreatif untuk berbagi ide serta cerita. Namun, di sisi lain, media sosial juga membawa tantangan berupa penggunaan berlebihan yang menjadikan generasi Z lebih sering menjadi konsumen pasif daripada pencipta aktif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat memicu perasaan rendah diri dan kecenderungan membandingkan diri secara negatif dengan orang lain [3] [4]. Fenomena ini diperparah oleh lingkungan sosial digital yang sering kali didominasi oleh representasi kehidupan yang sempurna. Selain itu, istilah "Brain Rot" muncul dalam kehidupan digital untuk menggambarkan dampak buruk dari kebiasaan menonton konten

video pendek yang tidak bermanfaat secara berlebihan. "Brain Rot" saat ini tengah menjadi masalah sosial baru yang muncul akibat overkonsumsi media sosial [5]. Hal ini menunjukkan bagaimana keterlibatan berlebihan dengan platform sosial dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental dan produktivitas generasi Z.

Namun demikian, potensi positif media sosial tidak bisa diabaikan. Media sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk pemasaran dan pengembangan keterampilan kreatif [6] [7] [8]. Dalam konteks lokal seperti Labuan Bajo, media sosial dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan kekayaan budaya dan keindahan alamnya. Generasi Z memiliki peluang besar untuk memanfaatkan keterampilan digital mereka dalam memperkenalkan potensi Labuan Bajo ke dunia, mengubah peran mereka dari konsumen pasif menjadi pencipta aktif dan berdaya [9].

Program Local Creator Lab, yang diinisiasi oleh program studi Manajemen Pemasaran Internasional Politeknik eLBajo Commodus di SMAK Loyola Labuan Bajo, bertujuan untuk menjawab tantangan ini. Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital dan membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menciptakan konten yang bermakna dan berdampak positif bagi komunitas mereka. Literasi digital yang baik dapat meningkatkan kesadaran sosial dan partisipasi aktif dalam masyarakat [10].

SMAK Loyola Labuan Bajo dipilih sebagai mitra dalam program pengabdian masyarakat ini karena perhatian mereka yang sejalan terhadap pentingnya literasi digital. Selain itu, sebagai sekolah menengah atas, SMAK Loyola juga memiliki fokus pada pengembangan keterampilan vokasi. Salah satu keterampilan vokasi yang diberikan kepada siswa adalah desain grafis, yang merupakan keterampilan kreatif penting. Desain grafis sangat mendukung aktivitas pembuatan konten, terutama dalam media sosial, yang sangat bermanfaat untuk pemasaran digital di platform media sosial.

Dengan demikian, program Local Creator Lab berfungsi sebagai platform strategis yang memanfaatkan media sosial sebagai alat pemberdayaan dan pengembangan diri bagi generasi Z. Melalui program ini, generasi Z di Labuan Bajo diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang berkontribusi positif terhadap komunitas lokal mereka.

2. METODE

Metode pelaksanaan Program Local Creator Lab ini melibatkan beberapa tahapan yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pembuatan konten kreatif siswa SMAK Loyola Labuan Bajo. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini diantaranya adalah survei, perencanaan kegiatan, sosialisasi dan kuliah umum, workshop pembuatan konten kreatif, dan kompetisi konten kreatif.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

Metode survei dilakukan di awal kegiatan untuk mengidentifikasi kebutuhan literasi digital serta minat dan kebutuhan SMAK Loyola. Hasil survei ini menjadi dasar dalam merancang

kegiatan yang lebih spesifik dan relevan dengan kondisi serta harapan mitra. Metode perencanaan kegiatan merupakan kegiatan lanjutan setelah tim pengabdian memperoleh hasil survei. Berdasarkan hasil survei, tim pengabdian menyusun rencana kegiatan yang komprehensif, termasuk jadwal pelaksanaan, materi yang akan disampaikan, dan pembagian peran bagi setiap pihak terkait. Rencana ini memastikan bahwa setiap tahapan kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan sesuai tujuan.

Metode sosialisasi dan kuliah umum bertujuan untuk mengenalkan pentingnya literasi digital dan pemanfaatan media sosial secara positif kepada siswa. Melalui kuliah umum, siswa diberikan pemahaman mengenai potensi media sosial dalam mengembangkan kreativitas, membangun identitas digital, dan mempromosikan potensi daerah mereka. Sosialisasi ini juga mencakup risiko-risiko dalam penggunaan media sosial yang kurang bijak. Sementara itu, metode workshop pembuatan konten kreatif ditujukan untuk memberikan pelatihan langsung tentang cara membuat konten kreatif yang menarik dan berdampak. Workshop ini mengajarkan keterampilan teknis, seperti pembuatan desain grafis, pengeditan video, serta teknik penulisan yang menarik. Tujuannya adalah agar siswa dapat menghasilkan konten yang tidak hanya kreatif tetapi juga relevan dan bermanfaat bagi masyarakat [11].

Terakhir adalah metode kompetisi konten kreatif yang diadakan untuk mendorong siswa agar menerapkan keterampilan yang telah dipelajari. Kompetisi ini memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dalam memproduksi konten yang positif dan bermanfaat, baik dari segi membangun personal branding, menginspirasi teman sebaya, dan mempromosikan potensi lokal. Kompetisi ini juga menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi dan mengapresiasi hasil karya terbaik dari siswa. Dalam konteks ini, penggunaan experiential learning sangat relevan, karena memberikan siswa pengalaman langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas nyata, seperti pembuatan konten kreatif dalam kompetisi. Experiential learning memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman mereka sendiri, merenungkan tindakan mereka, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi nyata. Metode ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna, di mana siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik, serta mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif mereka [12]. Kompetisi dalam konteks pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Kompetisi tidak hanya mendorong siswa untuk mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari, tetapi juga menumbuhkan semangat untuk berprestasi dan berinovasi [13].

Pengabdian masyarakat melalui program Local Creator Lab diselenggarakan dengan metode partisipatif yang melibatkan mahasiswa Program Studi Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, yang berperan sebagai mentor dalam workshop pembuatan konten kreatif. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi antara mahasiswa, dosen, dan pihak sekolah dalam mengembangkan keterampilan digital dan kreativitas siswa SMAK Loyola. Pendekatan partisipatif dalam pendidikan memungkinkan mahasiswa untuk berkontribusi secara aktif dalam proses belajar, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan penguasaan materi. Partisipasi aktif ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif mereka [14].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perencanaan Kegiatan: Menyiapkan Modul dan Akun Instagram Komunitas

Program Local Creator Lab dimulai dengan survei awal yang dilakukan untuk memahami kebutuhan akan literasi digital dan keterampilan kreatif di SMAK Loyola Labuan Bajo. Hasil survei menunjukkan bahwa sekolah memiliki perhatian khusus terhadap pengembangan literasi digital melalui mata pelajaran Desain Grafis yang diwajibkan di setiap angkatan. Informasi ini menjadi dasar untuk merancang program yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan mitra, serta melengkapi kurikulum Desain Grafis.

Tabel 1. Tema Praktikum

No	Tema	Tujuan
1	From Scroller to Creator	Mengubah kebiasaan konsumtif menjadi produktif dengan menciptakan konten yang berbasis keterampilan atau hobi
2	Power of Positivity	Membangun mental generasi Z melalui konten inspiratif
3	Entrepreneurship Starter Pack	Mengembangkan jiwa wirausaha dengan menciptakan konten promosi produk

Setelah survei, tahap perencanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimulai. Pelaksanaan Program Local Creator Lab dimulai dengan berbagai persiapan penting, termasuk penyusunan modul pelatihan pembuatan konten kreatif dan pengembangan akun Instagram sebagai platform publikasi dan komunitas kreatif. Modul pelatihan dirancang untuk membantu guru Desain Grafis di SMAK Loyola dalam memperkaya metode praktikum dan referensi dalam mata pelajaran mereka. Menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PjBL), modul ini mendorong siswa untuk menghasilkan konten digital yang sesuai dengan tema tertentu, yang kemudian dipublikasikan di media sosial untuk dinilai berdasarkan kreativitas, keterlibatan, dan jangkauannya. Tema praktikum yang diberikan ditampilkan dalam tabel 1.

Sebagai bagian dari strategi pengabdian masyarakat, akun Instagram @LocalCreatorLab dikembangkan untuk mempublikasikan hasil karya siswa dan membangun komunitas kreatif di Labuan Bajo. Nama "Local Creator" dipilih untuk menekankan fokus pada pengembangan kreator lokal yang berorientasi pada potensi daerah dan komunitas sosial mereka, sementara "Lab" mencerminkan konsep laboratorium kreatif yang menjadi ruang bagi siswa untuk berkreasi.

Akun ini didesain sebagai platform untuk dokumentasi kegiatan, showcase karya kreator, testimoni peserta, serta berbagi tips dan inspirasi terkait kreativitas digital. Strategi konten yang diterapkan melibatkan beberapa jenis konten seperti dokumentasi kegiatan, hasil karya siswa, dan konten edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Untuk menjaga konsistensi visual, palet warna khas Local Creator Lab digunakan, menciptakan tampilan feed yang harmonis dan profesional.



Gambar 2. Tampilan Instagram Local Creator Lab

Konten yang diunggah pada akun @LocalCreatorLab dikategorikan ke dalam empat pilar utama: kegiatan, hasil karya, kolaborasi, dan cerita inspiratif. Jenis konten ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang komprehensif bagi pengikut akun, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam komunitas dan berkontribusi pada pertumbuhan ekosistem kreatif lokal. Strategi ini memanfaatkan prinsip community-building, yang efektif dalam meningkatkan

keterlibatan pengguna di media sosial [15]. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, akun @LocalCreatorLab tidak hanya berfungsi sebagai etalase hasil karya siswa, tetapi juga sebagai ruang untuk berbagi pengetahuan, inspirasi, dan kolaborasi di antara kreator lokal.

3.2 Kuliah Umum dan Sosialisasi Program Local Creator Lab

Kegiatan sosialisasi dimulai pada 9 Desember 2024, dengan tujuan memperkenalkan tujuan dan manfaat program kepada peserta. Acara ini dilanjutkan dengan sesi kuliah umum yang membahas pentingnya kreativitas lokal dan teknologi digital dalam membangun generasi adaptif. Materi yang disampaikan dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai peluang dan tantangan di era digital, serta memperkenalkan program "Local Creator Lab."



Gambar 3. Kuliah Umum dan Sosialisasi Program Local Creator Lab

Dalam kuliah umum ini, SMAK Loyola melibatkan 700 siswa dari berbagai angkatan dan jurusan. Kuliah umum dalam program ini menekankan pergeseran mindset dari konsumtif ke produktif dalam penggunaan media sosial. Siswa diajak untuk mengevaluasi dampak dari konsumsi media sosial yang berlebihan dan diarahkan untuk menggunakannya secara lebih produktif. Materi ini memberikan wawasan baru kepada siswa tentang bagaimana media sosial bisa menjadi alat untuk berkarya dan membangun komunitas yang inspiratif. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental generasi Z [16] [17]. Oleh karena itu, shifting ke arah penggunaan yang lebih produktif sangat penting untuk meningkatkan kesejahteraan dan kreativitas siswa.

Salah satu pemateri, Fitri Ciptosari, menekankan bahwa generasi yang sukses di era digital adalah mereka yang menguasai alat, bukan yang dikuasai oleh alat. Fitri juga menyoroti pentingnya mengubah mindset konsumtif menjadi produktif. Kehadiran di dunia digital harus diimbangi dengan kemampuan generasi Z untuk mengenali dan mengembangkan diri, serta membangun nilai diri, baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Materi ini diharapkan menjadi jembatan untuk meningkatkan kesadaran siswa dan perlunya refleksi diri dalam penggunaan media sosial.

3.3 Workshop Pembuatan Konten Kreatif

Pertemuan kedua program ini berfokus pada pelatihan praktis pembuatan konten kreatif. Workshop pembuatan konten kreatif dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025. Workshop ini dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai teknik pembuatan konten digital yang efektif, seperti storytelling, editing, dan pemanfaatan platform digital. Sebanyak 32 siswa dari kelas X, yang sedang mempelajari desain grafis, berpartisipasi dalam kegiatan ini. Desain

grafis menjadi bagian penting dari keterampilan vokasi yang diajarkan di Loyola untuk mendukung kreativitas dan kewirausahaan siswa.

Materi workshop disampaikan dalam tiga tahapan. Tahap pertama oleh Andy Iwan Iswanto, yang membahas pentingnya keterampilan desain grafis dan digitalisasi dalam dunia kerja. Setelah memahami alasan pentingnya memiliki keterampilan desain grafis dan digitalisasi, materi dilanjutkan dengan sesi utama tentang storytelling. Reynaldo Angga Siagian sebagai pemateri kedua menekankan pentingnya seni bercerita atau komunikasi dalam konten, yang dikenal dalam pemasaran sebagai copywriting dan dalam media sosial sebagai storytelling [18] [19]. Kemampuan membangun storytelling dan bernarasi penting untuk berkomunikasi dan membangun hubungan dengan audiens.



Gambar 4. Workshop Pembuatan Konten Kreatif

Selanjutnya, pelatihan pembuatan konten kreatif diberikan oleh Maria Ayuditha Loda, pengelola media sosial Politeknik eLBajo Commodus. Siswa diajarkan teknik desain sederhana menggunakan platform Canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang menawarkan kemudahan dalam pembuatan berbagai jenis materi promosi. Canva memungkinkan pengguna, baik profesional maupun pemula, untuk merancang materi promosi dengan cepat dan efisien tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam [20] [21]. Mereka dilatih membuat konten flyer untuk mempromosikan potensi lokal Labuan Bajo, dengan mengintegrasikan materi storytelling yang telah dipelajari sebelumnya.

Workshop pembuatan konten kreatif merupakan elemen kunci dalam penerapan Project-Based Learning (PjBL) di SMAK Loyola Labuan Bajo, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan praktis kepada siswa. Dalam workshop ini, siswa dibekali dengan keterampilan teknis penting seperti storytelling, editing, dan desain grafis, yang sangat relevan di era digital saat ini. Setiap sesi dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa tentang bagaimana menciptakan konten digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan.

Proses pembelajaran dalam workshop ini menekankan pada kolaborasi aktif antara siswa dan mahasiswa yang berperan sebagai mentor. Kolaborasi ini memungkinkan siswa untuk merancang dan mengembangkan konsep konten secara bersama-sama, memanfaatkan wawasan dan keahlian mahasiswa untuk memperkaya proses kreatif. Dengan pendekatan ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung dan menerima umpan balik yang konstruktif dari mentor mereka. Hasil dari workshop ini adalah karya-karya kreatif yang merupakan produk kolaborasi antara siswa SMAK Loyola dan mahasiswa. Karya-karya ini tidak hanya mencerminkan kreativitas individu tetapi juga sinergi tim dalam menghasilkan konten yang memiliki nilai estetika dan pesan yang kuat. Pendekatan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah, yang esensial untuk kesuksesan di dunia digital yang terus berkembang.



Gambar 5. Kolaborasi Siswa dan Mahasiswa

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip PjBL, di mana pembelajaran terjadi melalui proyek-proyek yang menantang siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata. Pelatihan ini juga mengadopsi elemen *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan metode ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja tim.

Di akhir workshop, siswa diajak berpartisipasi dalam kompetisi "Local Creator Lab" yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kompetisi ini bertujuan membangun komunitas kreatif yang positif di media sosial, dengan penilaian berdasarkan kreativitas, kualitas teknis, dan dampak sosial dari konten yang dihasilkan. Kompetisi dalam konteks pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Kompetisi tidak hanya mendorong siswa untuk mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari, tetapi juga menumbuhkan semangat untuk berprestasi dan berinovasi. Kompetisi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari ke dalam proyek nyata yang berkontribusi pada komunitas mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun kemampuan siswa dalam menciptakan konten yang memiliki dampak sosial, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap komunitas lokal mereka.

3.4 Evaluasi Kegiatan Local Creator Lab

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengukur tingkat keterlibatan siswa pada platform komunitas digital @localcreatorlab di Instagram. Akun ini dikembangkan sebagai ruang berbagi karya dan kolaborasi siswa. Selama periode kegiatan, akun @localcreatorlab berhasil memperoleh 200 pengikut yang sebagian besar merupakan siswa SMAK Loyola Labuan Bajo, menunjukkan adanya minat yang tinggi untuk bergabung dalam komunitas literasi digital.

Selain itu, keterlibatan siswa juga terlihat dari partisipasi mereka dalam workshop pembuatan konten kreatif (sebanyak 32 siswa) dan keikutsertaan dalam kompetisi konten yang menjadi bagian dari program. Aktivitas ini menunjukkan bahwa platform digital dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan keberlanjutan komunitas kreatif berbasis sekolah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian masyarakat Local Creator Lab berhasil menunjukkan bahwa media sosial dapat digunakan sebagai alat pemberdayaan yang efektif untuk generasi Z. Melalui pengembangan dan pengelolaan akun Instagram @LocalCreatorLab, program ini menciptakan platform komunitas kreatif yang mendokumentasikan dan mempromosikan karya siswa. Selain itu, kuliah umum yang diselenggarakan dalam program ini memberikan wawasan penting tentang

pergeseran mindset dari konsumtif ke produktif, mendorong siswa untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana produktif yang dapat mendukung kreativitas dan keterlibatan sosial. Penerapan metode Project Based Learning (PjBL) melalui workshop pembuatan konten kreatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, mempraktikkan keterampilan seperti storytelling, editing, dan desain grafis dalam proyek nyata.

Dengan pendekatan partisipatif, program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam konteks nyata. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa dengan dukungan dan pendekatan yang tepat, media sosial dapat menjadi alat yang kuat untuk mengembangkan kreativitas dan keterlibatan sosial generasi Z, khususnya di Labuan Bajo. Generasi ini diharapkan mampu menjadi kreator yang tidak hanya produktif tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi lingkungan dan komunitas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Tsauri, D. R. T. Putra, S. Permana and A. Pratama, "Adopsi Budaya Media TikTok Terhadap Remaja," *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, vol. 4, no. 2, pp. 21-30, 2024.
- [2] A. Nugraeni, "Peran Media Sosial dalam Pembentukan Identitas Sosial Anak Muda," *LANCAH: Jurnal Inovasi dan Tren*, vol. 2, no. 1, pp. 142-147, 2024.
- [3] F. Murniasih, "Sisi Gelap Media Sosial: Mediasi Perbandingan Sosial Pada Hubungan Fear of Missing Out dan Social Media Fatigue," *Jurnal Diversita*, vol. 9, no. 1, pp. 93-103, 2023.
- [4] A. Dewi, I. Noviekayati and A. Rina, "Social Comparison dan Kecenderungan Body Dissatisfaction Pada Wanita Dewasa Awal Pengguna Instagram," *Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 1, no. 2, pp. 173-180, 2020.
- [5] A. I. Özpençe, "Brain Rot: Overconsumption of Online Content (An Essay on The Publicness of Social Media)," *Journal of Business Innovation and Governance*, vol. 7, no. 2, pp. 48-60, 2024.
- [6] D. Mazidah, G. Octory, B. Cahyaningtyas, K. Pierlita, N. Wahyu and P. Agam, "Strategi Optimalisasi Media Sosial dalam Menciptakan Peluang Bisnis di SMK Negeri Kota Tangerang Selatan," *Jurnal Pengabdian Inovasi Sosial Ekonomi*, vol. 2, no. 1, pp. 1-5, 2025.
- [7] U. Ulfia, R. Rahmi and S. Yana, "Pengaruh Media Sosial Dalam Transformasi Pemasaran Digital," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 3, pp. 11-17, 2024.
- [8] S. Suryaningsih and F. Nisa, "Kontribusi STEM Project Based Learning Dalam Mengukur Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 6, pp. 1097-1111, 2021.
- [9] N. Dwityas, "Komunikasi dan Pariwisata: Peran User Generated Content Bagi Traveler dalam Media Sosial," *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, vol. 2, no. 1, 2016.
- [10] W. Bennett, C. Wells and A. Rank, "Young Citizens and Civic Learning: Two Paradigms of Citizenship in The Digital Age," *Citizenship Studies*, vol. 13, no. 2, pp. 105-120, 2009.
- [11] J. Sefton-Green, P. Thomson, K. Jones and L. Bresler, *The Routledge International Handbook of Creative Learning*, London: Routledge, 2011.
- [12] D. Kolb, *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*, FT Press, 2014.
- [13] E. Deci and R. Ryan, "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and The Self Determination of Behavior," *Psychological Inquiry*, vol. 11, no. 4, pp. 227-268, 2000.
- [14] P. Friere, "Pedagogy of The Oppressed," in *Toward Sociology of Education*, Routledge, 2020, pp. 374-386.

- [15] J. Kietzmann, I. Hermkens, I. McCarthy and B. Silvestre, "Social Media? Get Serious! Understanding the Functional Building Blocks of Social Media," *Business Horizons*, vol. 54, no. 3, pp. 241-251, 2011.
- [16] M. R. Nayla, "Memahami Dampak Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa," *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 44-56, 2024.
- [17] P. Cahyaningsyasyas and B. Sekti, "Jejak Digital dan Jiwa Remaja: Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental," in *Prosiding SISFOTEK*, 2024.
- [18] H. Mushtaq, H. Shafiq and M. Sohail, "The Impact of Language in Storytelling for Effective Copywriting," *Journal of Arts and Linguistics Studies*, vol. 1, no. 4, pp. 971-992, 2023.
- [19] E. McDougal, H. Syrdal, R. Gravois and A. Kemp, "The Power of Story: Using Storytelling to Increase Students Confidence and Competence in Applying Marketing Concepts," *Marketing Education Review*, vol. 31, no. 2, pp. 119-124, 2021.
- [20] F. Amalia, I. Marshellawati and F. Aryoga, "Optimalisasi Penggunaan Canva Dalam Sistem Informasi Untuk Desain Media Promosi Bisnis Digital," *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 5, no. 10, pp. 51-60, 2024.
- [21] I. Vargas, C. Cabrera, C. Cortez, I. Apaza and M. Reategui, "The Canva Platform and Meaningful Learning in Regular Basic Education," *International Journal of Health Sciences*, vol. 6, no. 7, pp. 643-658, 2022.