

Penguatan Literasi Digital Generasi Z dalam Pencegahan Kekerasan *Online*

Moulita¹, Yovita Sabarina Sitepu², Munzaimah³

^{1,2,3}Universitas Sumatera Utara, Medan

moulita@usu.ac.id

ABSTRAK

Kekerasan *online* telah menjadi salah satu konsekuensi negatif dari perkembangan teknologi digital. Bentuk kekerasan *online* juga semakin beragam mulai dari ujaran kebencian hingga penipuan dan pencurian. Dampak psikologis pada diri korban yang mengalami kekerasan *online* juga tidak sederhana, seperti tidak percaya diri, depresi, bahkan ada yang merasa ingin bunuh diri. Tim pengabdian kepada masyarakat Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara telah melaksanakan kegiatan penguatan literasi digital Generasi Z sebagai upaya pencegahan kekerasan *online* yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguatkan kesadaran digital kelompok mitra atau masyarakat sasaran. Peserta kegiatan adalah 60 orang pelajar SMP Harapan 3 Delitua, Kabupaten Deli Serdang yang berlangsung pada tanggal 22 dan 25 Juli 2024. Metode kegiatan dalam bentuk ceramah, diskusi kelompok, serta kampanye melalui lomba video kreatif di media sosial. Peserta mendapatkan materi mengenai jenis-jenis kekerasan *online* dan dampak psikologis yang dapat muncul pada diri korban. Peserta mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif dalam diskusi serta terlibat dalam pembuatan video kreatif yang dilombakan. Kegiatan pengabdian juga merupakan salah satu bagian dari upaya mewujudkan *Sustainable Development Goals* (SDGs), terutama di poin ketiga yaitu Kehidupan Sehat dan Sejahtera (*Good Health and Well-Being*) dan poin keempat yaitu Pendidikan Berkualitas (*Quality Education*).

Kata kunci : literasi digital, kekerasan *online*, generasi Z

ABSTRACT

Online violence has emerged as a significant negative consequence of advancing digital technology. The forms of online violence are increasingly diverse, including hate speech, fraud, and theft. The psychological effects on victims can be severe, potentially leading to diminished self-confidence, depression, and even suicidal thoughts. In response, the community service team from the Communication Studies Program at the Faculty of Social Sciences and Political Science, Universitas Sumatera Utara, has organized initiatives to enhance digital literacy among Generation Z. These efforts are aimed at preventing online violence by improving digital awareness among target groups. The participants in this initiative were 60 students from SMP Harapan 3 Delitua, Deli Serdang Regency. The activities, which took place on July 22 and 25, 2024, included lectures, group discussions, and a creative video competition on social media. The students received training on the types of online violence and the potential psychological impacts on victims. They participated actively in discussions and were enthusiastic about creating and competing with their videos. These community service activities also contribute to achieving the Sustainable Development Goals (SDGs), particularly Goal 3: Good Health and Well-Being, and Goal 4: Quality Education.

Keywords: digital literacy, *online* violence, generation Z

Pendahuluan

Generasi Z adalah pengelompokan satu generasi yang lahir pada periode 1997 – 2012 atau saat ini berusia antara 12 – 27 tahun dan telah menjadi bagian integral dari perkembangan teknologi digital (*digital native*) dengan segala kelebihan dan risiko yang mungkin ditimbulkannya. Dengan kata lain, mereka menghadapi peluang dan tantangan unik yang ditawarkan oleh era digital, termasuk pula ancaman yang mengintai, salah satunya adalah kekerasan *online*.

Sebagai salah satu kelompok pengguna internet yang sangat aktif, generasi Z terbiasa menghabiskan banyak waktu *online*, terutama di media sosial dan platform digital lainnya. Hal ini melahirkan konsekuensi yaitu pengguna media yang rentan terhadap berbagai bentuk kekerasan *online* mulai dari pelecehan, intimidasi, hingga eksploitasi digital yang menunjukkan bahwa kekerasan *online* telah menjadi ancaman bagi kesejahteraan dan keamanan mereka.

Kekerasan yang terjadi di dunia *online* atau siber (*cyberbullying*) ini hadir dalam beragam bentuk mulai dari komentar kasar atau kebencian, ancaman, hinaan, hingga hal-hal yang mengarah pada tindak kriminal atau kejahatan siber. Jenis kasus siber yang dikenal masyarakat antara lain; akses ilegal, *phising*, penipuan OTP (*one time password*), kejahatan konten ilegal, bahkan terorisme (PuTI, 2022).

Willard (2007) mengungkapkan bentuk-bentuk *cyberbullying* ini, antara lain; *flaming* (menyampaikan pesan penuh kebencian dan amarah); *harassment* (melecehkan dengan mengirim pesan penghinaan dan vulgar secara berulang-ulang); *denigration* (mencemarkan nama baik dengan menyebarkan fitnah terhadap korban); *impersonation* (melakukan pelecehan terhadap seseorang dengan menggunakan identitas palsu); *outing* (penyebaran informasi yang tidak dikehendaki); *trickery* (melakukan tipu daya untuk keuntungan pribadi); *exclusion* (mengeluarkan seseorang dari interaksi sosial); dan *cyberstalking* (menguntit dan mengawasi korban).

Kekerasan atau kejahatan *online* di atas dapat menyasar berbagai kalangan pengguna, termasuk generasi Z. Kelompok yang sebagiannya masih termasuk usia remaja ini juga dapat menjadi target kekerasan *online* yang cukup signifikan. Laporan dari UNICEF, Interpol, dan ECPAT menyatakan bahwa dari seluruh anak Indonesia yang mengalami berbagai bentuk eksploitasi seksual dan perlakuan yang salah ataupun pengalaman tidak diinginkan lainnya di dunia maya, namun antara 17 dan 56 persen di antaranya tidak melaporkan kejadian tersebut (Karana, 2022). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti: rasa malu, kekurangsadaran atau ketidaktahuan mengenai perbuatan dan risiko kekerasan yang dialaminya, dan berbagai faktor lainnya.

Kekerasan *online* telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan, terutama di platform media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, Twitter, dan lain-lain. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa dampaknya dapat sangat merugikan, mulai dari emosi negatif seperti rasa marah dan sedih, hingga dampak psikologis yang lebih serius seperti depresi, pikiran untuk bunuh diri, dan gangguan kesehatan mental (Nurhidayah & Nurhayati, 2022; Utoro, Susetyo, & Ariesta, 2020). Meskipun demikian, kekerasan *online* terus terjadi, didukung oleh kurangnya

regulasi yang memadai dan tingkat literasi digital yang rendah di kalangan masyarakat (Wibowo & Parancika, 2018; Putri et al., 2021; Siregar, 2020).

Potter (dalam Herlina, 2019) menyebutkan, ada 4 (empat) hal utama yang sering diangkat terkait literasi media, yaitu: 1) media massa memiliki potensi efek negatif terhadap seseorang, 2) tujuan literasi media adalah membantu orang untuk melindungi dirinya dari potensi efek negatif, 3) literasi media perlu ditanamkan pada diri seseorang karena tidak dimiliki secara alamiah, dan 4) literasi media bersifat multidimensional; kognitif, afektif, perilaku pada diri seseorang, serta berkaitan secara institusional dan budaya.

Pendidikan atau pembekalan di bidang literasi media digital masih sangat relevan untuk dilaksanakan sampai hari ini. Hal ini disebabkan oleh kehadiran media baru seperti media sosial dan sejenisnya yang menimbulkan dampak sesak media dan polusi informasi di masyarakat, hingga risiko kejahatan. Di antara berbagai sajian tersebut, tak dapat dipungkiri banyak sekali hal-hal yang dapat menyesatkan dan membohongi masyarakat, serta memicu kemarahan dan konflik. Para pengguna media sosial, misalnya, dapat terpicu amarahnya karena melihat sebuah konten media sosial yang negatif (Putra, 2021). Padahal, bagaimanapun juga, media tetap memiliki tuntutan yang tinggi untuk menampilkan nilai-nilai baik seperti kerja sama, disiplin, semangat nasionalisme, kerukunan, toleransi, kejujuran, dan sebagainya (Tamburaka, 2013).

Berkaca dari fenomena dan temuan setiap hari inilah, masyarakat perlu diberikan pemahaman dan keterampilan untuk mampu mengakses, menganalisis, serta mengevaluasi segala hal yang diterimanya melalui perangkat digitalnya tersebut. Bahkan, masyarakat juga harus dapat memproduksi konten yang bermanfaat melalui media yang mereka gunakan. Dengan demikian, pemanfaatan media akan dapat terarah pada hal-hal yang memberikan kemaslahatan bagi diri sendiri serta lingkungan bahkan umat manusia secara keseluruhan. Pemberdayaan masyarakat atau khalayak merupakan salah satu prinsip dalam pendidikan literasi media (Iriantara, 2009).

Berdasarkan uraian di atas, maka seluruh lapisan masyarakat termasuk generasi Z, berhak dan wajib untuk membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media terutama media sosial. Salah satu cara membekali diri adalah dengan mengikuti pelatihan literasi media, khususnya media digital. Tim pengabdian akan turut andil dalam menyelenggarakan suatu kegiatan pelatihan untuk mewujudkan remaja atau generasi Z yang sadar bermedia dan waspada terhadap bahaya yang menyertainya.

Kegiatan pengabdian tahun 2024 ini mengangkat tema Ekonomi dan Sosial dengan mengimplementasikan bidang keilmuan di bidang literasi digital. Mitra sasaran adalah para siswa atau peserta didik SMP Harapan 3 Delitua yang berada di Jalan Karya Wisata Ujung, Kecamatan Deli Tua, Deli Serdang, Sumatra Utara. Tim pengabdian memiliki minat dan perhatian terhadap berkembangnya pendidikan literasi digital serta peningkatan kesadaran terhadap risiko kekerasan *online* pada remaja.

1.2 Permasalahan Mitra

Peserta didik di SMP Harapan 3 Delitua belum pernah secara khusus mendapatkan pelatihan atau penyuluhan dalam bidang risiko kekerasan *online*. Permasalahan yang diidentifikasi antara lain:

1. Tingginya tingkat penggunaan media sosial di kelompok mitra sasaran; Mitra sasaran cenderung menghabiskan banyak waktu di platform media sosial tanpa pemahaman yang memadai tentang risiko kekerasan *online* yang mungkin mereka hadapi.
2. Rentannya peserta sasaran terhadap konten digital bermuatan kekerasan: Mitra sasaran rentan terhadap konten digital yang mengandung kekerasan, baik sebagai korban langsung maupun penyebar konten berisiko tersebut.
3. Kurangnya kegiatan kolaboratif dan kreatif bagi mitra dalam meningkatkan kesadaran bermedia secara bersama-sama: Mitra perlu membangun semangat melalui kerja tim dengan rekan sebaya untuk bersama mencegah kekerasan *online*.

1.3 Tujuan dan Keutamaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan:

1. Penyadaran dalam penggunaan dan pemanfaatan media sosial: Mengedukasi mitra sasaran tentang cara yang aman dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial serta memanfaatkannya secara positif.
2. Penyadaran dan pemahaman peserta sasaran terhadap konten digital bermuatan kekerasan: Memberikan pemahaman yang mendalam kepada mitra sasaran tentang jenis-jenis kekerasan *online* yang mungkin mereka hadapi dan dampaknya.
3. Menumbuhkan semangat kolaborasi dan kreativitas siswa: Para siswa akan 'ditanang' untuk mengikuti lomba membuat video kampanye anti kekerasan *online* yang harus dikerjakan dalam tim dan diunggah ke media sosial mereka.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat menjadi pembekalan dan penguatan kompetensi digital peserta agar dapat lebih mawas diri dalam mengenali dan mencegah dampak kekerasan *online*. Selain itu, peserta sasaran diharapkan dapat menjadi pembawa pesan aktif di platform media sosialnya dalam upaya mengkampanyekan anti kekerasan. Secara umum, kegiatan pengabdian akan dilakukan dengan mengkombinasikan beberapa metode, antara lain: ceramah, diskusi kelompok, serta kolaborasi tim dalam mengemas video kampanye anti kekerasan *online*.

Penguatan literasi digital yang diusung sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjadi bagian dalam mengimplementasikan *Sustainable Development Goals* (SDGs), terutama pada poin ketiga yaitu kehidupan sehat dan sejahtera, serta poin keempat yaitu pendidikan berkualitas. Dalam tataran pemenuhan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU PT), maka diharapkan dapat memenuhi IKU 2 yaitu mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus, IKU 3 yaitu dosen berkegiatan di luar kampus, serta IKU 5 yaitu hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat. Pembekalan literasi digital kepada peserta sasaran ini dapat membuka wawasan dan mengembangkan potensi yang dimiliki anggota kelompok tersebut.

Metode Pelaksanaan

Tim pengabdian masyarakat Program Studi Ilmu Komunikasi menggandeng SMP Harapan 3 Delitua Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara sebagai mitra di mana sebanyak 60 siswa kelas 8 dan 9 menjadi peserta kegiatan pengabdian. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung selama 2 hari yaitu tanggal 22 Juli dan 25 Juli 2024 dan dilakukan dalam metode ceramah, diskusi, serta melalui aksi kolaboratif peserta dalam perlombaan video kreatif yang mengusung kampanye anti-kekerasan *online*.

Peserta kegiatan mendapatkan materi yang disampaikan oleh narasumber mengenai jenis-jenis kekerasan *online* dan dampak yang dapat dialami oleh korban baik secara psikologis, sosial, dan akademisnya. Setelahnya, peserta juga mendapatkan arahan tentang persyaratan untuk mengikuti lomba video kreatif yang nantinya dipublikasikan di media sosial peserta. Tim pengabdian memilih 3 tim sebagai pemenang lomba.

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Penyelenggaraan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah melalui beberapa tahapan. Tahap pertama; tim melakukan audiensi kepada pihak SMP Yayasan Pendidikan Harapan 3 Delitua untuk menyampaikan maksud dan tujuan melaksanakan pengabdian literasi digital. Pihak sekolah yang diwakili oleh Wakil Kepala SMP Harapan 3, Ahmad Razali, S.Sos., M.Sos. menyambut baik gagasan tim pengabdian. Tahap kedua; tim pengabdian menyusun proposal kegiatan, di mana di dalamnya mencakup beberapa hal seperti mendiskusikan dan menyusun materi pelatihan yang akan disampaikan, narasumber yang diperlukan, bahan dan alat pendukung, konsep lomba video kreatif, hingga permainan dan *ice breaking* yang dapat memeriahkan acara.

Tahap ketiga, pelaksanaan kegiatan penguatan literasi digital kepada kelompok sasaran yang telah dilaksanakan selama 2 hari yaitu:

1) Senin, 22 Juli 2024; Kegiatan diikuti oleh 60 peserta yang berasal dari kelas 8 dan 9. Kegiatan dibuka oleh Wakil Kepala Sekolah SMP Harapan 3 Delitua, yaitu Ahmad Razali, S.Sos., M.Sos. Selain itu, ketua Tim Pengabdian Yovita Sabarina juga turut memberikan sambutan. Para mahasiswa yang terlibat menjadi anggota tim sangat berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan. Mereka mengambil tugasnya masing-masing sebagai fasilitator dalam kegiatan ini, seperti menjadi *master of ceremony*, operator, administrator, hingga *field director* yang menangani ketertiban para siswa peserta pelatihan.

Materi pertama disampaikan oleh dosen dari Prodi Ilmu Komunikasi Arief Marizki Purba, S.Sos., S.E., M.Si dengan judul *Memahami Kekerasan Online*. Materi kedua disampaikan oleh Debbie Anggraini Daulay, S.Psi., M.Psi. yang berjudul *Dampak Kekerasan Online*. Para peserta sangat aktif terlibat dalam sesi tanya jawab dengan para narasumber. Narasumber juga menggali pengalaman para peserta dalam penggunaan media sosial dan peristiwa kekerasan yang pernah mereka lihat atau amati di dunia maya.



Gambar 1. Foto bersama tim pengabdian dan peserta kegiatan

Narasumber pertama mengenalkan berbagai jenis kekerasan yang mungkin terjadi dan dialami oleh para peserta ketika terlibat aktif di dunia *online*, seperti *hate speech*, *doxing*, *phising*, dan lain-lain. Demikian halnya narasumber kedua yang mengingatkan tentang dampak psikologis yang mungkin dialami oleh peserta apabila menjadi korban kekerasan siber. Di antara dampak psikologis tersebut adalah; kecemasan, trauma, penurunan harga diri, depresi, isolasi sosial, konflik antar-pribadi, hingga kesenjangan digital.



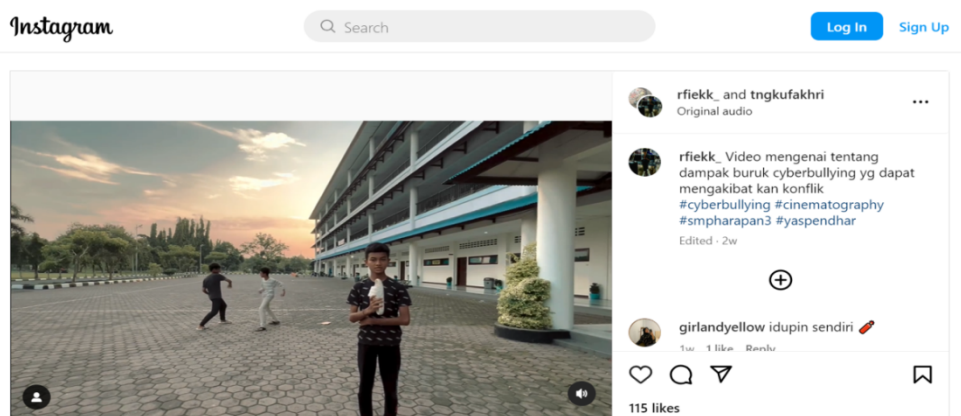
Gambar 2. Sesi ceramah dan diskusi bersama peserta

Pada sesi hari pertama ini, para peserta juga diberikan arahan untuk mengikuti lomba video kreatif sebagai bentuk kampanye terkait anti kekerasan *online*. Para siswa berkolaborasi untuk membuat karya kreatif yang akan diumumkan pada hari kedua pelaksanaan kegiatan pengabdian.

- 2) Kamis, 25 Juli 2024; Kegiatan masih diikuti oleh 60 peserta kelas 8 dan 9. Pada sesi ini, tim menyampaikan pemenang video kreatif sekaligus penutupan kegiatan oleh Wakil Kepala Sekolah SMP Harapan 3 Delitua. Tim abdimas telah memilih 3 orang/tim sebagai pemenang lomba. Perlombaan dalam bentuk video merupakan sarana untuk menyalurkan kreativitas para peserta sekaligus sebagai bahan kampanye dalam bentuk audiovisual yang dapat

disebarluaskan melalui media sosial mereka. Hal ini sebagai wujud kepedulian bersama dalam menyuarakan anti-perundungan di dunia siber, yang dampaknya juga diharapkan meluas di dunia nyata.

Secara umum, partisipasi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian sangat baik. Peserta pelatihan turut aktif dalam diskusi selama pemaparan materi yang disajikan oleh narasumber, serta antusias dalam mengikuti perlombaan video kampanye kreatif bertemakan anti-kekerasan *online*. Video tersebut dipublikasikan melalui media sosial setiap peserta seperti Instagram dan tim pengabdian telah memilih 3 pemenang.



Gambar 3. Tangkapan layar video anti-kekerasan *online* oleh peserta

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang mengangkat tema literasi digital dengan skop pencegahan kekerasan *online* ini telah selesai dilaksanakan. Hasil kegiatan yang diperoleh antara lain; peningkatan pengetahuan para siswa peserta pelatihan terkait materi yang disampaikan serta antusiasme untuk mengampanyekan anti kekerasan *online* di media sosial melalui partisipasi peserta dalam mengikuti lomba video kreatif. Selain itu, kegiatan pengabdian ini telah dipublikasikan setidaknya dalam 4 media massa *online* lokal di Sumatra Utara dan media sosial YouTube.

Simpulan dan Saran

Kegiatan penguatan literasi digital yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian merupakan salah satu perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam merespons tantangan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin masif. Pihak mitra dan peserta kegiatan merasa antusias dan merasakan manfaat dari kegiatan ini. Penguatan literasi media atau digital perlu terus dikembangkan di berbagai tingkatan dan kalangan masyarakat baik usia dini, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Kecanggihan perkembangan teknologi harus diiringi dengan keterampilan para penggunanya agar terhindar dari dampak negatif. Bentuk kegiatan dapat bervariasi dari yang paling sederhana seperti penyuluhan langsung, kampanye di media sosial, pembentukan satuan tugas penanganan kekerasan, hingga memasukkan materi literasi media dan digital sebagai bagian dari kurikulum wajib dalam sistem pendidikan. Hal ini tentunya memerlukan partisipasi dan kolaborasi dari berbagai pihak.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Pengabdian pada Masyarakat Universitas Sumatera Utara sebagai donatur kegiatan serta SMP Harapan 3 Delitua yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian.

Daftar Pustaka

- Herlina, D. (2019). *Literasi media, teori dan fasilitasi*. Rosda Karya.
- Iriantara, Y. (2009). *Literasi media: Apa, mengapa, bagaimana*. Simbiosis Rekatama Media.
- Karana, K.P. (23 Juli 2022). Data survei baru: hingga 56 persen insiden eksploitasi seksual dan perlakuan yang salah terhadap anak Indonesia di dunia maya tidak diungkap dan dilaporkan. *Unicef Indonesia*.
<https://www.unicef.org/indonesia/id/siaran-pers/data-survei-baru-hingga-56-persen-insiden-eksploitasi-seksual-dan-perlakuan-yang-salah>
- Nurhidayah & Nurhayati, I.K. (2022). Kekerasan verbal terhadap perempuan di media sosial Instagram (Analisis isi kualitatif pada kolom komentar Instagram @masterchefina). *e-Proceeding of Management*. 8(6): 3419 – 3424). <https://papers.academic-conferences.org/index.php/eccws/article/view/276/383>
- PuTi. (6 Desember 2022). Simak 5 jenis cyber crime yang patut kita waspadai. *Telkom University*.
<https://it.telkomuniversity.ac.id/simak-5-jenis-cyber-crime-yang-patut-kita-waspadai/>
- Putra, A.A. (19 April 2021). Media Sosial Bisa Bikin Kamu Jadi Pemarah? Ini fakta sainsnya. *IDNTimes*. Diakses dari
<https://www.idntimes.com/science/experiment/alfonsus-adi-putra-alfonsus/penjelasan-sains-media-sosial-bisa-bikin-kamu-jadi-pemarah/4>
- Putri, L.R., Sudarsono, S.C., Wardani, M.M.S. (2019). Kekerasan verbal dalam kolom komentar di akun Instagram Garudarevolution pada bulan September 2019. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*. 15(1): 32–56.
<https://doi.org/10.24071/sin.v15i1.3120>
- Siregar, U. (21 Agustus 2020). Jangan normalisasi kekerasan verbal. *Deutsche Welle*. <https://www.dw.com/id/jangan-normalisasi-kekerasan-verbal/a-54649580>
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi media: Cerdas bermedia khalayak media massa*. Raja Grafindo Persada.
- Utoro, D.Y.S., Susetyo, Ariesta, R. Kekerasan verbal dalam media sosial Facebook. (2020). *Silampari Bisa*. 3(2): 150 166. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1013>
- We Are Social. (2024). Special Report. Digital 2023. *We Are Social*. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- Wibowo, F. & Parancika, R.B. (2018). Kekerasan verbal (verbal abuse) di era digital sebagai faktor penghambat pembentukan karakter. *Prosiding Semnas KBSP V*. hh. 172 – 178. https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9908/17_2-178.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research Press.