

Efektifitas Literasi Penggunaan Media Digital dan Pencegahan *Cyber Bullying* pada Generasi-Z di Media Sosial

Vidya Kusumawardani¹, Danang Trijayanto², Dinar Ayu Chandra Agustin³

^{1,2,3}Fakultas Ekonomi Bisnis dan Ilmu Sosial, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta

Email: vidya.kusumawardani@uta45jakarta.ac.id

ABSTRACT

Cyberbullying can be experienced by all segments of society, from children to adults; however, in general, cyberbullying is most commonly experienced by teenagers. According to statistical data from Microsoft, based on age, cyberbullying is most frequently experienced by the Millennial generation (1980-1995) at 54%, Generation Z (1997-2000) at 47%, Generation X (1965-1980) at 39%, and the Baby Boomer generation (1946-1964) at 18% (LPM Profesi, 2021). In order to prevent the growing issue of cyberbullying in the digital space, faculty members from the Communication Science Study Program conducted a Community Service activity at RPTRA Sungai Bambu, North Jakarta, on July 4, 2024, titled "Optimizing Digital Literacy to Combat Cyberbullying Among Gen-Z on Social Media." The Community Service activity at RPTRA Sungai Bambu, North Jakarta, used a lecture method to deliver material or socialize the topic of "Optimizing Digital Literacy to Combat Cyberbullying Among Gen-Z on Social Media." This method lasted 50 minutes using PowerPoint and projector tools, followed by a discussion and survey. The implementation of the socialization activity on digital media usage literacy and cyberbullying prevention for Generation Z on Social Media, held at RPTRA Sungai Bambu, North Jakarta, was considered effective for the participants, who were mostly teenage girls and mothers. This was determined through survey results conducted before the activity (pre-test) and after the activity (post-test). The participants' understanding of cyberbullying increased to 17 people (100%), compared to 15 participants (88.2%) before the activity.

Keyword: Cyberbullying; Literacy; Media; Digital; Generation-z

ABSTRAK

Cyberbullying ini bisa dialami oleh seluruh lapisan masyarakat baik dari anak-anak hingga dewasa, namun pada umumnya cyberbullying ini paling banyak dialami oleh remaja. Secara data statistik berdasarkan hasil dari Microsoft, dilihat berdasarkan usia cyberbullying ini paling banyak dialami oleh generasi Millennial (1980-1995) sebanyak 54%, generasi z (1997-2000) sebanyak 47%, generasi X (1965-1980) sebanyak 39%, dan generasi baby boomers (1946-1964) sebanyak 18%. (LPM Profesi, 2021). Dalam rangka melakukan pencegahan tindakan cyber bullying yang semakin marak di ranah digital, maka dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi telah melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di RPTRA Sungai Bambu, Jakarta Utara pada tanggal 4 Juli 2024 dengan judul kegiatan "Optimalisasi Literasi Digital Melawan Cyber Bullying Pada Gen-Z di Sosial Media". Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan di RPTRA Sungai Bambu, Jakarta Utara dilakukan dengan Metode ceramah, yakni memberikan materi atau mensosialisasikan tentang Optimalisasi Literasi Digital Melawan Cyber Bullying Pada Gen-Z di Sosial Media. Metode ini dilakukan selama 50 Menit dengan menggunakan power point dan alat bantu proyektor, kemudian dilanjutkan diskusi dan survey. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi literasi penggunaan media digital dan pencegahan cyber bullying Pada Generasi -Z di Media Sosial yang telah diadakan di RPTRA Sungai Bambu, Jakarta Utara dinilai efektif bagi peserta yang terdiri dari remaja yang mayoritasnya adalah remaja perempuan dan ibu-ibu yang diperoleh melalui hasil survey baik pada saat sebelum kegiatan (pre-test) dan setelah kegiatan diadakan (post-test). Pemahaman peserta mengenai cyber bullying meningkat menjadi 17 orang (100%) yang sebelumnya hanya 15 peserta (88.2%).

Kata Kunci: Cyberbullying; Literasi; Media; Digital; Generasi-z

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang ada pada saat ini telah memberikan dampak yang begitu besar bagi masyarakat. Dimana dengan hadirnya teknologi internet telah memungkinkan bagi seseorang/kelompok untuk menyuarakan aspirasi mereka dan mereka mampu berkomunikasi dengan manusia lain di seluruh belahan dunia hanya dengan menggunakan bantuan internet.

Tingkat penetrasi internet di Indonesia sepanjang satu tahun terakhir mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun 2022-2023 berdasarkan laporan dari Survey Internet Indonesia pada tahun 2023. Dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 275.773.901 pada tahun 2022, diketahui bahwa jumlah penduduk Indonesia yang terkoneksi dengan internet adalah sejumlah 215.626.156 jiwa sehingga secara persentase naik sebesar 78.19% meningkat sebesar 1.17% dimana pada tahun sebelumnya yakni pada tahun 2022 berkisar 77.02% (Anggoro, 2023).

Rata-rata pengguna internet menggunakan internet paling besar diantaranya adalah untuk dapat mengakses sosial media sebesar 3.33%, untuk dapat mengakses informasi/berita sebesar 3.15% dan untuk dapat bekerja atau bersekolah di rumah sebesar 3.11%. Sisanya menggunakan internet untuk dapat mengakses layanan publik sebesar 3.05% dan untuk dapat melakukan transaksi online sebesar 2.92% (Anggoro, 2023).

Dalam praktik negara demokratis, media internet telah dapat dijadikan sebagai alat yang dapat mengkomunikasikan suara-suara bagi kelompok masyarakat marjinal (terpinggirkan) yang selama ini masih tidak terdengar. Penggunaan media internet melalui penggunaan media sosial dapat dijadikan sebagai ruang publik yang dapat menyuarakan aspirasi mereka agar terdengar oleh pihak-pihak yang berkuasa (pemerintah).

Pakar filosofis Jerman Jurgen Hebermas memperkenalkan konsep ruang publik sebagai ruang dimana para individu dapat dengan bebas menyuarakan isu-isu yang ada di sekitar mereka secara tetap muka untuk disampaikan kepada pihak penguasa tanpa adanya tekanan kekuasaan maupun kepentingan uang untuk terbentuknya suatu opini publik atas setiap isu yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Di era digital, sosial media dapat dijadikan sebagai ruang publik bagi individu untuk menyuarakan isu-isu yang ada di sekitar masyarakat agar mendapatkan perhatian dari penguasa (pemerintah) melalui kebijakannya.

Dari beberapa sosial media yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, jenis media sosial yang paling banyak digunakan adalah Youtube sebesar 65.41%, Facebook sebesar 60,24%, Instagram 30.51%, Tiktok 26.80%, Whatsapp sebesar 1.57%, Twiter 0.91%. Dengan rata-rata penggunaan internet selama 1-2 jam/hari adalah sebesar 46.16%, untuk 3-4 jam penggunaan internet/hari adalah sebesar 8.46%, penggunaan internet selama lebih dari 4 jam/hari adalah sebesar 7.84%, sedangkan untuk penggunaan internet kurang dari 1 jam, adalah sebesar 12.41% (Anggoro, 2023).

Di sisi lain, kehadiran media sosial juga dapat memberikan dampak negatif bagi para penggunanya terutama bagi generasi-z yang sangat rentan dengan mental health. Beberapa hasil studi mengaitkan bagaimana hubungan antara usia remaja dengan mental health. Hasil studi yang dilakukan oleh (Suswati et al., 2023), bahwa usia remaja sangat rentan terhadap kesehatan mental dengan persentase sebesar 65.6% remaja memiliki kesehatan mental yang buruk. Hasil studi lain dilakukan oleh (Gintari et al., 2023), memaparkan bahwa terdapat Ditemukan terbanyak usia responden 19-24 tahun sebanyak 117(44,2%) dan jenis kelamin didominasi perempuan sebanyak 138(52,1%). Tingkat stres didominasi dengan stres ringan sebanyak 196(74%) dan penindasan/penindasan didominasi netral sebanyak 110(41,5%). Remaja yang memiliki Gangguan Mental Emosional (GME) sebanyak 124(46,8%).

Salah satu penyebab dari adanya gangguan mental di kalangan remaja adalah akibat adanya praktik cyber bullying di kalangan remaja. Cyber bullying merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital dan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional individu, terutama remaja yang sangat aktif di dunia maya.

Konsep cyber bullying didasari oleh konsep dasar bullying. Kata bullying menyerap dari Bahasa Inggris yang bermakna orang yang mengganggu pihak yang lemah. Bullying/penggrisakan adalah tindakan berulang yang melibatkan serangan fisik, psikologis, sosial, atau verbal yang dimana pelaku melakukan tindakan tersebut untuk memperoleh keuntungan atau kepuasan pribadi dengan memanfaatkan situasi yang ada.

Menurut Cloronso (2006) menyatakan bahwa bullying dapat terjadi karena adanya kekuatan yang tidak seimbang. Pada dasarnya suatu tindakan bullying bisa mengandung tiga elemen utama yang saling mempengaruhi, yaitu dimana pelaku atau penindas, korban atau tertindas, dan penonton atau orang yang tidak

terlibat secara langsung tetapi turut menyaksikan kejadian tersebut (Sekarayu & Meilanny Budiarti Santoso, 2022).

Cyber bullying dilihat dari asal katanya terdiri dari dua kata yaitu cyber (internet), dan bullying (perundungan). Cyber bullying dapat diartikan sebagai perundungan online, perundungan yang dilakukan dalam dunia digital atau dunia maya atau juga dalam media sosial. Perundungan ini dapat dilakukan melalui pesan teks, e-mail, pesan instan, permainan online, situs web, chat rooms, atau melalui jejaring sosial (Fajry & Apsari, 2021).

Mengutip dari buku *Therapy Self Hater Healing* karya Sari (2020: 18), cyber bullying adalah penggunaan teknologi internet untuk menyakiti orang lain dengan sengaja dan diulang-ulang (Kumbaran.Com, 2023). Menurut Alamsyah, (2010) Cyber bullying sendiri merupakan bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia cyber. Sedangkan menurut Utami (2014) Cyber bullying merupakan kejadian seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler (Irmayanti & Grahani, 2019).

Untuk Indonesia, ketiga tindakan cyber bullying yang paling sering dilakukan adalah penyebaran hoax (berita bohong) dan penipuan sebanyak 47%, ujaran kebencian 27%, dan diskriminasi 13%. Tindakan ini dilakukan oleh 48% orang asing dan 24% terjadi dalam satu minggu berdasarkan data yang diperoleh dari Universitas Negeri Makassar (LPM Profesi, 2021).

Cyber bullying ini bisa dialami oleh seluruh lapisan masyarakat baik dari anak-anak hingga dewasa, namun pada umumnya cyberbullying ini paling banyak dialami oleh remaja. Secara data statistik berdasarkan hasil dari Microsoft, dilihat berdasarkan usia cyberbullying ini paling banyak dialami oleh generasi Millennial (1980-1995) sebanyak 54%, generasi Z (1997-2000) sebanyak 47%, generasi X (1965-1980) sebanyak 39%, dan generasi baby boomers (1946-1964) sebanyak 18%. (LPM Profesi, 2021).

Meluasnya praktik cyber bullying yang terjadi di kalangan remaja, salah satu penyebabnya adalah dikarenakan masih rendahnya literasi media digital di tingkat remaja yang membuat mereka seringkali bingung untuk menyeleksi, memilah dan memanfaatkan informasi yang telah mereka peroleh sehingga seringkali para remaja ini terkena hoax (berita bohong) yang tersebar di media sosial.

Perkembangan hoax yang semakin marak, disebabkan oleh rendahnya tingkat kesadaran literasi pada media digital yang dimiliki masyarakat Indonesia. Hal tersebut dibuktikan, dengan Indonesia menduduki urutan ke 60 dari 61 negara untuk budaya literasi, menurut riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada maret 2016 (Sari & Prasetya, 2022). Salah Satu cara yang dapat dilakukan agar remaja terhindar dari segala macam bentuk hoax dapat dilakukan melalui kegiatan literasi media digital.

Literasi media (Tamburaka, 2013) adalah keadaan khalayak yang saat ini aktif mencari informasi dari media akan tetapi masih sedikit yang sadar tentang bagaimana dampak dari media itu terhadap mereka, sehingga mereka tidak dapat memilah-milah tayangan atau pesan yang menerpa mereka. Selain itu konten media dapat memberikan tuntunan terhadap tindakan khalayak baik secara eksplisit maupun secara implisit, ditambah lagi setiap khalayak memiliki tingkatan dalam pengolahan kognitif sehingga masing-masing khalayak akan berbeda pada cara bagaimana menggunakan media dan apa yang mereka dapatkan dari media (Sari & Prasetya, 2022).

Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan memproduksi media untuk tujuan tertentu menurut *The National Leadership Conference on Media Literacy* (Fitryarini, 2016).

Dalam rangka melakukan pencegahan tindakan cyber bullying yang semakin marak di ranah digital, maka dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi telah melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di RPTRA Sungai Bambu, Jakarta Utara pada tanggal 4 Juli 2024 dengan judul kegiatan "Optimalisasi Literasi Digital Melawan Cyber Bullying Pada Gen-Z di Sosial Media".

METODE

Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan di RPTRA Sungai Bambu, Jakarta Utara dilakukan dengan metode berikut:

Metode ceramah, yakni memberikan materi atau mensosialisasikan tentang Optimalisasi Literasi Digital Melawan Cyber Bullying Pada Gen-Z di Sosial Media. Metode ini dilakukan selama 50 Menit dengan menggunakan power point dan alat bantu proyektor. Penceramah terdiri dari 2 (dua) orang dosen yang berasal dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi, Bisnis dan Ilmu Sosial (FEBIS) Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta dari pukul 09:00-12:00 wib.

Metode tanya jawab dilakukan selama 30 Menit setelah metode ceramah dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta untuk menanyakan hal hal yang belum dipahami atau untuk memecahkan masalah khususnya dalam hal literasi media dan Cyber bullying.

Metode survey. Dalam ilmu sosial, Chaterine March menyatakan bahwa survey dipahami tidak sekedar sebagai suatu aktivitas observasi, tetapi juga mencakup aktivitas yang berkaitan dengan bentuk-bentuk pengumpulan data dan metode analisisnya yang bisa dilakukan dengan cara penyebaran penyebaran kuisisioner (questionnaire), wawancara mendalam (in –depth interview), analisis isi (content analysis), jajak pendapat (polling) dan melalui telepon (Prajarto, 2003). Metode survey dilakukan sebanyak 2 (dua) kali baik sebelum sosialisasi dilakukan dan setelah sosialisasi tersebut dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui bagaimana peranan sosialisasi pentingnya literasi digital dalam melawan *cyber bullying* pada Gen-Z di sosial media. Terdapat 17 responden yang menjadi sampel penelitian dengan karakteristik yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1.

Usia	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	1	5,9
Perempuan	16	94,1

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan proporsi mencapai 94,1% atau 16 orang. Sementara hanya satu responden yang berjenis laki-laki atau setara 5,9%.

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 2.

Usia	Jumlah	Persentase (%)
12 tahun	1	5,9
14 tahun	1	5,9
15 tahun	3	17,6
16 tahun	3	17,6
18 tahun	4	23,5
19 tahun	3	17,6
23 tahun	1	5,9

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa mayoritas responden berusia 18 tahun dengan proporsi mencapai 23,5% atau setara 4 orang. Kemudian masing-masing terdapat tiga responden atau 17,6% yang berusia 15 tahun, 16 tahun, dan 19 tahun. Sementara terdapat masing-masing satu responden yang berusia 12 tahun, 14

tahun, dan 23 tahun. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini berusia 18 tahun.

Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Media Sosial

Tabel 3.

Media Sosial	Jumlah	Persentase (%)
Twitter	2	11,8
Instagram	3	17,6
TikTok	5	29,4
Whatsapp	7	41,2

Merujuk pada hasil penelitian, diketahui bahwa sebagian besar responden lebih sering menggunakan whatsapp dalam kesehariannya dengan proporsi mencapai 41,2% atau 7 orang. Sementara hanya terdapat 11,8% atau 2 orang yang menjadikan Twitter sebagai media sosial favorit dalam kesehariannya. Adapun lima responden menunjukkan lebih sering menggunakan Tiktok atau setara 29,4%. Serta tiga orang lainnya lebih sering menggunakan Instagram atau setara 17,6%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden lebih sering menggunakan Whatsapp dalam kesehariannya.

Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan Media Sosial

Tabel 4.

Intensitas	Jumlah	Persentase (%)
2-3 jam/hari	6	35,3
4-5 jam/hari	7	41,2
6-8 jam/hari	4	23,5

Merujuk pada temuan tersebut, diketahui bahwa mayoritas responden rutin menggunakan media sosial selama 4-5 jam/hari dengan proporsi mencapai 41,2% atau 7 orang. Kemudian terdapat 6 responden yang menggunakan media sosial selama 2-3 jam/hari atau sekitar 35,3%. Sementara hanya terdapat 4 responden yang menggunakan media sosial selama 6- 8 jam/hari atau setara 23,5%.

Karakteristik Responden Berdasarkan Perannya dalam *Cyber Bullying*

Tabel 5.

Pelaku <i>Cyber Bullying</i>	Jumlah	Persentase (%)
Tidak	16	94,1
Kadang-kadang	1	5,9

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebagian besar responden tidak pernah menjadi pelaku *cyber bullying* dengan proporsi mencapai 16 orang atau 94,1%.

Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi terkait *Cyber Bullying*

Tabel 6.

Sumber Informasi	Jumlah	Persentase (%)
Televisi	1	5,9
Media Sosial	12	70,6
Penyuluhan/sosialisasi	4	23,5

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebagian besar responden mengetahui hal- hal terkait *cyber bullying* dari media sosial dengan proporsi mencapai 70,6% atau 12 orang.

Distribusi Jawaban Responden Saat Pre -Test dan Post Test
Tabel 7.

		PRE		POST		
Komponen Pertanyaan		N	%	N	%	
Mendengar/membaca/mengetahui istilah <i>cyber bullying</i>	Ya	15	88,2	17	100	
	Tidak	1	5,9	0	0	
	Mungkin	1	5,9	0	0	
Pernah menjadi korban <i>cyber bullying</i>	Ya	2	11,8	4	23,5	
	Tidak	14	82,4	12	70,6	
	Mungkin	1	5,9	1	5,9	
Mengetahui dampak dari <i>cyber bullying</i>	Ya	12	70,6	16	94,1	
	Tidak	4	23,5	1	5,9	
	Mungkin	1	5,9	0	0	
Berniat melaporkan tindakan <i>cyber bullying</i>	Ya	10	58,8	16	94,1	
	Tidak	3	17,6	0	0	
	Mungkin	4	23,5	1	5,9	
Mengetahui regulasi terkait <i>cyber bullying</i>	Ya	13	76,5	17	100	
	Tidak	4	23,5	0	0	
Mengetahui UU ITE bagi pelaku	Ya	11	64,7	17	100	
		Tidak	6	35,3	0	0

- 1) Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa pada awalnya hanya 88,2% responden yang pernah mendengar, membaca, dan mengetahui istilah *cyber bullying*. Namun setelah dilakukan sosialisasi, seluruh responden menjadi mengetahui dan memahami istilah *cyber bullying*.
- 2) Diketahui bahwa sebelum sosialisasi, terdapat 11,8% responden yang merasa pernah menjadi korban *cyber bullying*. Namun setelah dilakukan sosialisasi, responden menjadi lebih memahami istilah *cyber bullying* dan terdapat peningkatan responden yang merasa pernah menjadi korban yakni sebesar 23,5%.
- 3) Pada awalnya, hanya terdapat 70,6% responden yang mengetahui dampak *cyber bullying*. Namun setelah dilakukan sosialisasi, persentase tersebut meningkat menjadi 94,1 telah mengetahui dampak dari *cyber bullying*.
- 4) Sebelum sosialisasi, hanya terdapat 58,8% responden yang berani menentukan sikap dan pembelaan terhadap korban *cyber bullying*. Namun setelah dilakukan sosialisasi, terjadi peningkatan responden yang akan melakukan hal tersebut menjadi 94,1%.
- 5) Pada awalnya hanya terdapat 76,5% responden yang mengetahui terkait regulasi *cyber bullying*. Namun setelah dilakukan sosialisasi, seluruh responden menjadi mengetahui dan memahami regulasi *cyber bullying*.
- 6) Sebelum sosialisasi, hanya 64,7% responden yang mengetahui UU ITE bagi pelaku *cyber bullying*. Namun setelah dilakukan sosialisasi, seluruh responden menjadi mengetahui dan memahami UU ITE bagi pelaku *cyber bullying*.

Efektifitas Sosialisasi “Pentingnya Literasi Digital Dalam Melawan *Cyber bullying* Pada Gen-Z di Sosial Media”

Tabel 8. Uji Beda One Sample Test

Parameter	Mean	P-Value
Pre-Test	1.67	0.000
Post -Test	1.18	

Merujuk pada hasil pengujian, diketahui bahwa sebelum dilakukan sosialisasi para responden masih kurang memahami hal-hal terkait *cyber bullying*, bagaimana menyikapinya, dan bagaimana regulasinya. Sementara setelah dilakukan sosialisasi, para responden menunjukkan perubahan signifikan dengan nilai rerata menurun menjadi 1,18. Hal tersebut berarti bahwa setelah sosialisasi, responden mulai mengetahui terkait peranan sosial media dalam keberadaan *cyber bullying*, bagaimana cara menyikapi *cyber bullying*, serta regulasi yang dapat digunakan dalam kasus *cyber bullying*. Adapun perbedaan tersebut signifikan dengan nilai p-value 0,000, yang berarti bahwa sosialisasi efektif digunakan dalam mengedukasi pentingnya literasi digital dalam melawan *cyber bullying* pada Gen Z di sosial media.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan di RPTRA Sungai Bambu dalam pelaksanaan kegiatan “*Optimalisasi Literasi Digital Melawan Cyber Bullying Pada Gen-Z di Sosial Media*”, baik pada saat pre-test maupun post-test dapat dijadikan sebagai acuan untuk menjadikan kegiatan sosialisasi literasi digital bagi remaja ini untuk perlu ditingkatkan bagi kalangan remaja sebagai upaya meminimalisir praktik *cyber bullying* yang dapat berdampak pada *mental health* (Kesehatan mental) bagi remaja.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Gintari et al., 2023; Suswati et al., 2023), bahwa usia remaja adalah usia yang paling rentan terhadap penyakit mental (*mental health*) baik untuk yang tingkat ringan maupun berat, yang paling banyak dialami oleh remaja dengan kisaran usia 19-24 tahun dan paling banyak di dominasi oleh remaja perempuan. Dilihat dari hasil survey juga menunjukkan bahwa responden perempuan masih lebih besar dibandingkan laki-laki dalam kegiatan PKM dengan tema *cyber bullying* tersebut

PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi literasi penggunaan media digital dan pencegahan cyber bullying Pada Generasi -Z di Media Sosial yang telah diadakan di RPTRA Sungai Bambu, Jakarta Utara dinilai efektif bagi peserta yang terdiri dari remaja yang mayoritasnya adalah remaja perempuan dan ibu-ibu yang diperoleh melalui hasil survey baik pada saat sebelum kegiatan (pre-test) dan setelah kegiatan diadakan (post-test). Pemahaman peserta mengenai cyber bullying meningkat menjadi 17 orang (100%) yang sebelumnya hanya 15 peserta (88.2%).

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada segenap Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta dan Kepada Masyarakat Rt 10/Rw 06, Sungai Bambu, Kec. Tj Priok, Jakarta Utara mencakup remaja dan ibu-ibu.

REFERENSI

- Anggoro, A. S. (2023). Peluang, Tantangan dan Manajemen Media Online.
- Fajry, L., & Apsari, N. C. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja. Masyarakat (JPPM), 2(2), 273.
- Fitryarini, I. (2016). Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman. Jurnal Komunikasi, 8(1), 51–67.
- Gintari, K. W., Desak Made Ari Dwi Jayanti, Laksmi, I. G. A. P. S., & Sintari, S. N. N. (2023). Kesehatan Mental Pada Remaja. Journal Nursing Research Publication Media (NURSEPEDIA), 2(3), 167–183. <https://doi.org/10.55887/nrpm.v2i3.49>
- Irmayanti, N., & Grahani, F. O. (2019). Cyberbullying di Kalangan Siswa SMA di Sidoarjo. Jurnal STKIP PGRI Jombang, 650.
- kumparan.com. (2023). Kumparan.Com. <https://kumparan.com/info-psikologi/5-contoh-cyber-bullying-beserta-dampaknya-terhadap-korban-20wzxGM3SG5/2>
- LPM Profesi. (2021). Cyberbullying: Racun Sosial Media di Indonesia. Universitas Negeri Makassar. <https://profesi-unm.com/gaya-hidup/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>
- Prajarto, N. (2003). Metode-Metode Dalam Penelitian Komunikasi. In Pengantar Ilmu Komunikasi (p. 9.2).
- Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Literasi Media Digital Pada Remaja di Tengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial. Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi, 8(1), 12–25.

- Sekarayu, S. Y., & Meilanny Budiarti Santoso. (2022). Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial. *JPPM*, 3(1), 3.
- Suswati, W. S. E., Budiman, M. E. A., & Yuhbaba, Z. N. (2023). Kesehatan Mental Pada Remaja di Lingkungan Sekolah Menengah Atas Wilayah Urban dan Rural Kabupaten Jember. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, 11(3), 537–544.