

PENGUATAN LITERASI DIGITAL DAN ETIKA DIGITAL ANTI-CYBERBULLYING UNTUK KESEJAHTERAAN MENTAL REMAJA

I Gusti Agung Prabandari Tri Putri^{1*}, Made Irma Dwiputranti²,
I Gede Juliana Eka Putra³, I Made Yudi Adiputra⁴, Kadek Maxi Puspita Yoga⁵

^{1,2}Program Studi Manajemen, Universitas Primakara, Indonesia

^{4,5}Program Studi Bisnis Digital, Universitas Primakara, Indonesia

³Program Studi Informatika, Universitas Primakara, Indonesia

prabantriputri@primakara.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian dilatarbelakangi dari isu bunuh diri yang banyak dilakukan remaja di Bali karena tekanan psikologis yang dialami. Remaja menjadi masa transisi menuju dewasa yang lebih banyak waktunya di habiskan di lingkungan sekolah serta menjadi era pencarian jati diri. Sekolah juga dapat menjadi tempat tindak kekerasan terjadi karena adanya perbedaan-perbedaan pemikiran di antara siswa tersebut. Tujuan pengabdian untuk memberikan penguatan literasi digital sebagai wujud keterampilan *softskill* khususnya komunikasi karena internet selain sebagai sumber informasi juga menjadi sarana komunikasi antar remaja melalui media sosial. Rendahnya etika digital bermedia sosial menjadi salah satu faktor yang mendorong terjadinya *cyberbullying* dan berdampak pada hilangnya nyawa korban karena tekanan mental yang dialami. Lokasi yang dipilih adalah SMK Pariwisata Triatma Jaya yang menyiapkan para siswanya untuk berkarir di industri pariwisata. Metode pengabdian yang dipilih adalah ceramah dengan memanfaatkan permainan interaktif selama prosesnya. Hasil implikasi dari pengabdian tidak hanya semakin bertambahnya wawasan literasi digital anti-bullying melainkan juga meningkatkan kesadaran siswa untuk menerapkan etika dalam bermedia sosial untuk mencegah *cyberbullying*. Kesuksesan pengabdian ini diukur dari hasil pre-test dan hasil post-test sejumlah 10 pertanyaan. Peningkatan hasil post-test ditunjukkan oleh sebanyak 96 orang dari 120 orang siswa yang mendapatkan skor lebih dari 80 poin, di mana hasil ini lebih tinggi dibandingkan dengan skor pre-testnya. Artinya materi yang diberikan telah dipahami oleh siswa dan mendukung pencegahan tindak kekerasan mental di lingkungan sekolah dengan harapan penguatan literasi digital ini menjadi bekal untuk kesuksesan berkarir di industri pariwisata.

Kata Kunci: Anti-Cyberbullying; Etika Digital; Literasi Digital; Kesehatan Mental; Media Sosial.

Abstract: This community service initiative was motivated by the rising incidence of suicide among adolescents in Bali, largely attributed to psychological pressures. Adolescence represents a critical transition toward adulthood, during which individuals spend significant time within the school environment and undergo identity formation. However, schools can also become sites of violence due to differences in students' perspectives. The objective of this community service is to strengthen digital literacy as a form of soft skills development, particularly in communication, based on the understanding that the internet, in addition to serving as an information source, also function as a medium of communication among adolescents through social media. A lack of digital ethics in social media use has contributed to the rise of cyberbullying, which in turn has led to severe psychological distress and, in some cases, loss of life. The location for the activity was SMK Pariwisata Triatma Jaya, a vocational high school that prepares students for careers in the tourism industry. The method employed was a lecture-based approach, integrated with interactive games to enhance engagement. The outcomes of the initiative included not only an increased awareness of anti-bullying digital literacy also a heightened consciousness among students regarding the importance of practicing ethical behavior online to prevent cyberbullying. The Success activity is measured by pre-test and post-test consisting of 10 questions. An improvement in post-test scores is shown by 96 of 120 students achieving a score more than 80 points. These results suggest that the intervention effectively supported efforts to prevent psychological violence within the school environment and provided students with foundational skills critical for their future success in the tourism industry.

Keywords: Anti-Cyberbullying; Digital Ethic; Digital Literacy; Mental Health; Social Media.



Article History:

Received: 11-05-2025

Revised : 03-06-2025

Accepted: 12-06-2025

Online : 21-06-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Remaja sebagai generasi muda yang berusia antara 11-24 tahun merupakan calon penerus bangsa Indonesia yang harus mendapatkan perhatian khusus dari keluarga dan masyarakat. Hampir sebagian besar waktu para remaja ini dihabiskan di lingkungan lembaga pendidikan, sehingga melindungi para remaja juga termasuk kewajibannya. Beberapa tahun terakhir dengan mudahnya akses informasi melalui internet khususnya media sosial, isu darurat kesehatan mental di Indonesia semakin mendominasi yang memungkinkan sulitnya mencapai kesejahteraan (Basrowi et al., 2024). Laporan penelitian mengungkapkan bahwa sebesar 34,9 persen atau 15,5 juta remaja Indonesia mengalami satu dari beberapa jenis gangguan kesehatan mental meliputi kecemasan, hiperaktivitas, depresi, masalah perilaku, dan stres pasca-trauma (Center for Reproductive Health et al., 2022). Gangguan kesehatan mental tersebut dapat bersumber dari kekerasan yang dialaminya (Wang et al., 2025), dan di Indonesia korban didominasi oleh remaja laki-laki (Fausiah et al., 2019).

Temuan penelitian Basrowi et al. (2024); Center for Reproductive Health et al. (2022) tersebut diatas sangat mengkhawatirkan dan diperkirakan jumlah ini akan terus mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu. Apabila tidak segera ditangani tentunya pencapaian visi Indonesia Emas tahun 2045 sulit untuk dicapai. Satu dari tiga remaja Indonesia dapat mengalami gangguan kesehatan mental Center for Reproductive Health et al. (2022) tidak semata-mata bersumber dari dirinya sendiri melainkan berasal dari lingkungan sekitar sebagai pemicu. Sulitnya menyesuaikan diri dengan lingkungan teman sebaya, keterpaparan akan kesulitan, pencarian jati diri diungkapkan sebagai faktor pendorong remaja khususnya yang berada di Sekolah Menengah Atas (SMA) mengalami gangguan kesehatan mental (Suswati et al., 2023). Dampaknya akan memengaruhi cara remaja berpikir, berperilaku, maupun memperlakukan rekan sebayanya (Fausiah et al., 2019; Pham et al., 2024; Wang et al., 2025). Selain itu, berdasarkan hasil observasi lingkungan beberapa lembaga pendidikan SMA di Kota Denpasar juga diketahui dampak akibat gangguan kesehatan mental tersebut membuat remaja semakin menutup diri, anti-sosial atau kesulitan berteman, hingga bunuh diri.

Pada lingkungan sekolah penyebab masalah kesehatan mental terjadi karena adanya *bullying* atau segala bentuk aktivitas agresif yang menyebabkan ketidaknyamanan yang dirasakan oleh seseorang dengan maksud menyakiti serta terjadi secara berulang (Ponce et al., 2021). *Bullying* tidak hanya terjadi dalam bentuk kekerasan fisik maupun ucapan lisan (Hungo, 2024), melainkan telah berkembang melalui media sosial (Crowley & Cornell, 2020), dan dapat dilihat secara langsung oleh banyak audiens. Serangan yang dilakukan secara *online* ini tentunya akan langsung menyerang emosi dan psikologi seseorang dan mengarah pada tindakan eksploitasi remaja (Ayuni et al., 2024). Tindak lanjut atas perundungan

online tersebut dapat mengakar dan menjadi peluang bagi orang lain untuk turut serta melakukan hal serupa, sehingga akan semakin menyudutkan korban. Kondisi ini bagian dari dampak internet yang mengubah kondisi sosial budaya para remaja (Terttiaavini & Saputra, 2022).

Perbedaan budaya dalam keluarga, kondisi ekonomi, hasrat yang ingin dipenuhi seperti popularitas diperkirakan menjadi alasan seseorang dapat berperan sebagai pelaku *bullying* (Crowley & Cornell, 2020; Hasibuan & Rizana, 2023; Hungo, 2024). Kasus *bullying* dengan menggunakan media sosial kerap terjadi di lingkungan sekolah, dan semakin mudah terjadinya karena kehidupan remaja tidak dapat terlepas dari media sosial. Salah satu contoh sederhana yang ditemukan dalam observasi lapangan yakni pembuatan *sticker* dalam aplikasi komunikasi Whatsapp dengan menggunakan foto rekan sejawat. Walaupun tidak ada bukti kekerasan fisiknya, namun siswa yang fotonya yang digunakan sebagai bahan *sticker* merasakan ketidaknyaman yang sudah menunjukkan indikasi praktik *cyberbullying*, walaupun *sticker* tersebut tidak disebarluaskan di luar grup kelas. Kejadian yang ditemukan ini hanyalah satu diantara sejumlah masalah *cyberbullying* di kalangan remaja.

Berbagai jenis *cyberbullying* Agustiniingsih et al. (2023) lebih mudah ditemukan adalah pada aplikasi media sosial Instagram yang berfungsi untuk membagikan berbagai jenis aktivitas pribadi dengan berbagai tujuan. Membagikan kehidupan pribadi pada media sosial memang terlihat menyenangkan, namun dapat menyebabkan masalah moral dan keuangan (Grigorescu & Baiasu, 2023). Salah satu kejadian yang kemudian dijadikan bahan dalam penguatan etika digital adalah masalah penghinaan atas warna kulit salah satu *beauty vlogger* atau selebriti Instagram (selebgram) berkewarganegaraan Afrika. Pembulian terjadi secara jelas pada akun instagram @Nyadollie. Sebagian besar pelaku *cyberbullying* diketahui adalah orang Indonesia dengan menyebut bahwa selebgram tersebut memiliki aura yang kurang baik. Berdasarkan penelusuran lebih lanjut, ditemukan akun Instagram @kitakorbanbullying yang mencoba meningkatkan kembali kesadaran para pengguna media sosial bahwa tindakan rasis baik berkaitan dengan warna kulit, agama, budaya, bahkan penggunaan kata-kata tidak pantas telah melanggar etika digital. Dampaknya *cyberbullying* tidak hanya menyebabkan korban merasa terintimidasi (Rini et al., 2023), dan mengalami gangguan akademik (Vaghchipawala, 2023), tetapi bagi pelaku juga menjadi peluang untuk melakukan hal serupa sehingga rantai kekerasan digital ini sulit untuk dihentikan.

Etika digital mengarah pada tindakan maupun perilaku yang tidak pantas seperti pengetahuan terhadap informasi yang terkait *hoax*, pornografi, ujaran kebencian, perundungan melalui kata-kata, sehingga menyebabkan kerugian kepada pihak lain (Hermanto et al., 2024). Pemanfaatan media sosial selain mengutamakan etika digital, juga memerlukan literasi digital

yang mengarah pada pemanfaatan informasi secara bijak, cerdas (Amin & Adiansyah, 2023), serta memilah informasi yang mengandung unsur kepalsuan (Soufghalem, 2024). Banyaknya pemilik akun Instagram yang memberikan tanggapan negatif atas suatu konten, menunjukkan bahwa adanya celah bagi pengguna untuk melakukan *cyberbullying* karena minimnya kesadaran akan pentingnya etika bermedia sosial. Apabila tidak segera ditangani dapat menimbulkan semakin banyak pelaku *cyberbullying* yang dengan leluasa melakukan penindasan dan akan mengubah perilaku remaja dalam kehidupan bermasyarakatnya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi tentang minimnya literasi digital dan praktik etika digital bagi remaja, menjadikan pengabdian kepada masyarakat ini untuk tepat dilaksanakan khususnya bagi remaja yang sedang berada di bangku Sekolah Menengah Atas. Sasaran utama kegiatan ini meningkatkan soft skill remaja dalam komunikasi sesuai dengan kaidah etika digital. Tujuannya untuk melakukan pencegahan semakin banyaknya jumlah pelaku perundungan maupun korban perundungan di lingkungan sekolah. Alasannya sekolah menengah atas ini menjadi kunci dimulainya realita kehidupan, di mana biasanya para lulusan SMK akan mulai menentukan tujuan hidupnya baik itu melanjutkan ke perguruan tinggi maupun bekerja. Saat ini sudah banyak para perekrut tenaga kerja yang melakukan analisis calon tenaga kerja hingga ke jejak digital, sehingga ada baiknya para remaja ini tidak memiliki riwayat sebagai pelaku *cyberbullying* di media sosial. Demi tercapainya lulusan yang berkualitas tanpa adanya jejak digital yang buruk, urgensi pengabdian kepada masyarakat ini menjadi tepat untuk dilakukan guna menyiapkan para lulusan SMK berkarir di industri pariwisata.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan mengenai literasi digital dan etika digital dilaksanakan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya pelaku dan korban *cyberbullying* sehingga para remaja tidak memiliki jejak digital yang buruk di media sosial. Target utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah remaja usia 15-18 tahun yang berada di jenjang menengah atas. Lokasi pengabdian yang dipilih adalah SMK Pariwisata Triatma Jaya dengan jumlah peserta sebanyak 120 orang dari kelas 10, 11, 12.

Metode yang digunakan dalam penyampaian materi literasi digital, etika digital, dan *cyberbullying* adalah ceramah dengan memanfaatkan permainan interaktif selama prosesnya. Permainan interaktif ini melibatkan partisipasi dari seluruh peserta pengabdian sehingga materi akan lebih mudah dipahami. Uraian tahapan dan metode pelaksanaan pengabdian meliputi:

1. Tahap Persiapan

Persiapan pengabdian ini dimulai dari observasi terkait masalah yang terjadi langsung di kalangan remaja Bali. Hasil observasi digunakan sebagai bahan audiensi dengan SMK Pariwisata Triatma Jaya dalam pengajuan materi pengabdian kepada masyarakat. Aktivitas lainnya pada tahap persiapan yakni penyiapan materi cerama yang disusun bersama dengan anggota tim baik dosen maupun mahasiswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Penentuan waktu pelaksanaan PkM disesuaikan dengan periode mata pelajaran P5 yakni pada minggu pertama di Bulan Maret tepatnya adalah Hari Jumat, tanggal 07 Maret 2025 yang berlokasi di SMK Pariwisata Triatma Jaya Kabupaten Badung Provinsi Bali. Kelas pengabdian dilakukan secara paralel di mana pengisian materi dilakukan oleh dosen dan juga mahasiswa untuk total peserta sebanyak 120 orang terbagi dalam 3 kelas dengan masing-masing berisikan 40 orang. Pada awal kegiatan dilakukan pengukuran pemahaman siswa mengenai *cyberbullying* dan etika digital melalui pre-test dengan 10 pertanyaan. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui sistem ceramah dan permainan interaktif untuk meningkatkan fokus dan interaksi antara pemateri dengan siswa. Akhir sesi materi diberikan pertanyaan melalui *post-test* dengan tujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman para siswa mengenai literasi digital, *cyberbullying*, dan etika digital.

3. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi kegiatan dilakukan dalam hal yakni penyampaian materi dan pemahaman para siswa mengenai literasi digital, *cyberbullying*, dan etika digital. Kedua, evaluasi secara keseluruhan mengenai pelaksanaan program pengabdian masyarakat oleh siswa dan perwakilan sekolah. Terkait dengan evaluasi materi diukur menggunakan hasil *post-test*, pemahaman siswa melalui pertanyaan yang diajukan oleh siswa dan juga diskusi selama proses materi. Selanjutnya untuk evaluasi program PkM ini melalui pemberian kesan, kritik, saran maupun masukan untuk pelaksanaan program serupa di masa mendatang. Seluruh proses evaluasi dilakukan menggunakan sarana *google* formulir.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah dilaksanakan pada Jumat, 07 Maret 2025 berlokasi di SMK Pariwisata Triatma Jaya. Secara keseluruhan mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi program telah memenuhi target dan tujuan dari PkM ini. Tema kegiatan yang diangkat dari permasalahan sosial di kalangan remaja berupaya mengulik kegelisahan para remaja dan mencari akar permasalahan penyebab tingginya kasus *cyberbullying* di lingkungan sekolah. Hasil dan pembahasan dari PkM diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Penelusuran di lapangan seperti sekolah menengah atas, dan lingkungan masyarakat ditemukan bahwa banyak remaja yang melakukan kegiatan yang dapat digolongkan sebagai aktivitas perundungan khususnya dalam media sosial. Selain itu, sang korban juga berasal dari lingkungan yang sama dengan pelaku. Hasil observasi digunakan sebagai bahan audiensi dengan SMK Pariwisata Triatma Jaya dalam pengajuan materi pengabdian kepada masyarakat. Materi literasi digital, etika digital dan cyberbullying juga sejalan dengan pemenuhan mata pelajaran P5 sehingga pelaksanaan pengabdian disetujui oleh mitra sekolah. Materi literasi digital dan etika digital kemudian disusun secara bersama dengan meminta masukan ataupun dari dari mahasiswa yang terlibat terkait dengan perilaku dalam menggunakan media sosial. Alasannya karena mahasiswa yang juga masih dalam golongan remaja lebih dekat dari sisi usia dengan para siswa SMK dan memiliki perilaku yang serupa utamanya dalam memanfaatkan media sosial seperti Whatsapp, Instagram, TikTok, hingga Youtube. Materi pelatihan disusun secara ringkas namun tidak mengurangi kompetensi yang akan diperoleh siswa dan terintegrasi antara teori, studi kasus, hingga praktik anti-*bullying*, termasuk cara menyelamatkan diri sendiri ketika menjadi korban *cyberbullying*.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Penyampaian Materi Literasi Digital dan Etika Digital dalam Berkomunikasi Bagi Siswa SMK

Literasi digital merujuk pada keterampilan dari siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam memecahkan suatu masalah (Amin & Adiansyah, 2023). Keterampilan ini dicerminkan dari tingkat pemahaman serta kemampuan dalam praktik penggunaan media sosial, alat komunikasi, maupun jejaring untuk mencari, mengevaluasi, menciptakan dan memanfaatkan informasi secara bijak, secara cerdas, berhati-hati (Amin & Adiansyah, 2023), serta memilah informasi yang mengandung unsur tidak benar (Soufghalem, 2024). Pemberian materi literasi digital ini bermanfaat bagi para siswa yang bisa dikatakan sebagian dari waktunya digunakan untuk bersosialisasi, berkomunikasi, dan melakukan aktivitas eksplorasi dengan menggunakan internet.

Internet memberikan ruang kebebasan bagi para remaja untuk berkomunikasi secara bebas tidak terikat oleh kaidah-kaidah sosial; berinteraksi tanpa batasan wilayah, ruang dan waktu; hingga bebas berekspresi menampilkan keunikan masing-masing melalui laman-laman media sosial. Akses yang tidak terbatas juga seperti pedang bermata dua di mana satu sisi dapat memberikan dampak positif bagi wawasan para remaja, namun di sisi lainnya berpeluang mengubah perilaku remaja menjadi semakin agresif, reaktif, dan fiktif. Artinya

remaja akan semakin cepat bereaksi terhadap suatu perubahan atau kondisi yang terjadi tanpa melakukan pengamatan yang lebih jauh apakah hal tersebut benar atau salah. Agresif yang dimaksud mengarah pada tindakan yang tidak lagi mementingkan rasa kemanusiaan, seperti bertindak dalam memberikan komentar terhadap suatu kejadian tanpa memikirkan terlebih dahulu tindakan yang dilakukan akan memberikan dampak secara jangka panjang atau tidak. Fiktif yang dimaksud disini mengarah pada tindakan remaja yang menutupi atau mengubah jadi dirinya pada media sosial sehingga berbeda dengan keadaannya dalam kehidupan nyata. Berbagai tujuan menjadi alasan perilaku fiktif tersebut dapat terjadi seperti adanya faktor kesenjangan sosial, sehingga mendorong remaja memanipulasi dirinya untuk terlihat bertolak belakang dengan kondisi aslinya utamanya berkaitan dengan kondisi ekonomi. Oleh karena itu, literasi dan etika digital menjadi salah satu bentuk upaya pencegahan terjadinya *cyberbullying* di era digital saat ini (Marlef et al., 2024), dan hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa *cyberbullying* dapat memberikan dampak negatif bagi kinerja akademik pelajar (Vaghchipawala, 2023), seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pre-Test dan Penyampaian Materi Literasi dan Etika Digital

Sebelum masuk ke materi yang lebih spesifik, terlihat pada Gambar 1 para siswa diarahkan untuk mengisi pre-test dengan 10 pertanyaan untuk mengukur pemahaman dasar tentang literasi dan etika digital. Kemudian materi awal dimulai dengan pentingnya literasi digital dan praktik baik etika digital. Literasi digital ini juga memiliki kaitan yang erat dengan etika digital yaitu mengarah pada tindakan maupun perilaku yang tidak pantas seperti pengetahuan terhadap informasi yang terkait *hoax*, pornografi, ujaran kebencian, perundungan melalui kata-kata, sehingga menyebabkan kerugian kepada pihak lain (Hermanto et al., 2024). Sejumlah siswa mengaku terkadang menggunakan kata-kata yang tidak terlalu sopan kepada temannya dalam berkomunikasi, namun hal tersebut sudah terkonfirmasi bahwa

masih termasuk dalam bahasa pergaulan sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman antar sesama. Sejumlah siswa bercerita bahwa sangat mudah menemukan bukti *cyberbullying* pada aplikasi Instagram, khususnya pada konten yang dianggap diluar standar normal atau konten yang sengaja dibuat untuk mencari pengikut.

Pentingnya mengajarkan tentang etika digital kepada para siswa tidak hanya karena faktor pencegahan *cyberbullying*, melainkan secara lebih jauh untuk mencegah para siswa yang saat ini duduk di bangku SMK ini melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan aturan. Hal ini dimaksudkan untuk menghindarkan para siswa dari rekam jejak digital yang tidak baik. Alasannya sangat sederhana, para siswa tengah berada di fase untuk memulai karirnya di industri pariwisata, sehingga dengan menjaga jejak digital tetap baik para siswa akan memiliki citra yang baik. Saat ini banyak perusahaan tidak hanya di industri pariwisata yang meminta nama akun media sosial calon karyawannya untuk mengidentifikasi masa lalu melalui jejak digital. Hal ini dianggap wajar karena perusahaan hanya ingin merekrut karyawan yang memiliki citra baik sehingga akan berdampak pada nama baik dan kinerja perusahaan. Oleh karena itu, salah satu tujuan PkM telah tercapai yakni memberikan literasi digital dan etika digital khususnya dalam menggunakan media sosial tidak hanya untuk kebaikan diri sendiri namun juga untuk menghindari risiko yang merugikan banyak pihak terkait.

b. Edukasi *Cyberbullying* dari Faktor Penyebab, Dampak, dan Upaya Perlindungan Diri

Ketika para siswa dirasa telah memahami pentingnya etika digital, materi dilanjutkan dengan *cyberbullying* yang banyak dialami remaja di Indonesia beberapa hari terakhir. Diskusi mengenai *cyberbullying* langsung mengarah pada pengalaman siswa dalam melihat dan merespon praktik *cyberbullying* di media sosial, seperti terlihat pada Gambar 2. Dampak negatif internet yang memudahkan remaja untuk mengakses informasi membuka celah terjadinya pelecehan digital. Konten-konten yang mengandung unsur SARA kini sangat mudah ditemukan di Instagram dan disaksikan langsung oleh penggunaanya tanpa adanya pengawasan. Kekhawatiran yang timbul semakin banyak konten yang dikonsumsi maka akan mengubah perilaku remaja tersebut untuk bertindak serupa. *Cyberbullying* akan mengubah kondisi psikologi, fisik, dan sosial tidak hanya bagi korban melainkan juga pelaku (Ambarita & Zarzani, 2024), sehingga prinsip *Think Before Text* perlu ditekankan kepada remaja pengguna media sosial.



Gambar 2. Sesi Diskusi Materi *Cyberbullying*

Merujuk pada hal tersebut *cyberbullying* akan lebih mudah terjadi karena adanya berbagai faktor eksternal dan internal. Pada kasus ini faktor eksternal di dominasi oleh media sosial tidak hanya Instagram, ada juga Youtube dan TikTok yang penggunaannya adalah remaja. Media sosial itu sendiri sudah memiliki sistem penyaringan konten yang mengandung unsur kekerasan, pelecehan seksual, dan pornografi namun hal ini masih belum optimal karena konten-konten tersebut masih dapat ditemukan dengan mudah. Tingginya tingkat konsumsi konten tersebut akan mendorong hasrat internal remaja itu sendiri untuk mencoba mempraktikkannya di dunia nyata dalam pergaulan sekolahnya. Jenis-jenis *cyberbullying* yang dapat dilakukan remaja antara lain (Agustiningsih et al., 2023): (1) *Flaming*, penyerangan dengan hinaan untuk mempermalukan seseorang melalui media sosial; (2) *Harrashment*, pelecehan berupa kata-kata secara berulang seperti memberikan komentar terhadap fisik seseorang; (3) *Denigration*, melakukan pencemaran nama baik seseorang melalui media sosial dengan penyebaran informasi palsu; (4) *Outing and Trickey*, menyebarkan informasi pribadi dan menipu seseorang untuk mendapatkan informasi pribadinya baik berupa foto dan video kemudian menyebarkannya; (5) *Impersonation*, menyamar sebagai korban di media sosial dan melakukan aktivitas berbahaya dan merusak reputasi korban; (6) *Exclusion*, mengucilkan korban dalam forum *online*; dan (7) *Cyberstalking*, memantau tiap aktivitas seseorang disertai dengan mengirimkan pesan yang mengancam.

Salah satu pelajar bercerita bahwa dirinya pernah menjadi korban *cyberbullying* dimana wajah dirinya digunakan sebagai *sticker* whatsapp. Hal ini terjadi dan bermula dari bercandaan dengan teman-temannya, kemudian juga melihat perilaku sejumlah konten kreator di media sosial yang sering bercanda dengan membuat *sticker* whatsapp sehingga mendorong minat temannya untuk melakukan hal serupa. Pada awalnya pelajar ini mengaku tidak keberatan karena *sticker* tersebut tidak terlalu sering digunakan dalam obrolan grup kelas, namun lama kelamaan *sticker* semakin sering digunakan dan memiliki beberapa versi. Pelajar ini mulai merasakan

ketidaknyamanan karena terlalu sering melihat wajahnya menjadi bahan untuk membalas suatu obrolan dan mulai memberitahukan teman-temannya untuk tidak lagi menggunakan sticker tersebut serta memintanya agar tidak disebarluaskan di luar grup kelasnya. Pada penyampaian materi *cyberbullying*, pelajar ini meminta bantuan untuk membicarakannya kepada teman-temannya sehingga tidak lagi *sticker* tersebut digunakan.

Pelajar yang menjadi korban dan temannya yang berinisiatif membuat *sticker* akhirnya telah mencapai kata damai serta berjanji untuk tidak lagi menggunakan hal tersebut sebagai bahan bercandaan. Kedua pelajar merasa lega karena permasalahan ini sudah berlangsung cukup lama, dan berterima kasih karena melalui materi *cyberbullying* seperti menjadi penguat di lingkungan sekolah bahwa kegiatan yang dianggap bercandaan oleh orang lain belum tentu juga dianggap sebagai lelucon oleh orang yang merasa menjadi korban. Setelahnya, para siswa ditampilkan video terkait korban yang mengalami *cyberbullying* yang berdampak pada meningkatnya kegelisahan dan ketakutan. Korban menjadi pendiam dan tidak berani berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Tujuan menampilkan video ini agar para pelajar menyadari bahwa tindakan sebagai pelaku penindasan ini akan memberikan dampak yang signifikan bagi korban, hingga menimbulkan ketakutan. Pelaksanaan PkM dianggap tepat sebagai upaya preventif dalam mencegah semakin banyaknya pelaku maupun korban *cyberbullying* di sekolah.

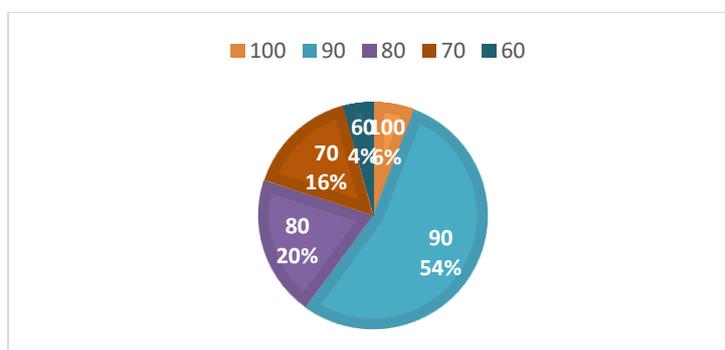
Materi terakhir para pelajar diajarkan untuk melindungi diri dari pengaruh-pengaruh negatif media sosial yang memicu perilaku *cyberbullying*. Tahap awal sudah dilakukan dengan literasi digital dan etika digital (Terttiaavini & Saputra, 2022), dilanjutkan dengan upaya praktisnya dengan meningkatkan kesadaran para pelajar bahwa segala informasi yang diperoleh di media sosial harus disaring terlebih dahulu. Konten-konten bermuatan negatif dan tidak mendidik ada baiknya dihindari, karena juga berimplikasi pada terjadinya *brainrot*. Istilah *brainrot* mulai muncul ketika terjadi tingginya kecanduan para remaja dalam melakukan *scrolling* di media sosial dan mengonsumsi konten-konten tidak bermanfaat (Idikut Özpençe, 2024). Mengurangi konsumsi konten yang tidak bermanfaat merupakan bentuk perlindungan diri dari hal-hal negatif termasuk menghindari diri dari perilaku fiktif. Selain membatasi diri, para remaja juga diajarkan untuk lebih melindungi privasi, berpikir sebelum bertindak khususnya dalam memberikan respon di media sosial, serta meningkatkan rasa saling menghormati dalam interaksi media sosial.

3. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

PkM yang telah dilakukan selama satu hari telah memberikan manfaat para pelajar dan lingkungan sekolah. Para pelajar mengaku setelah mendapatkan materi tentang literasi digital, etika digital, dan *cyberbullying* tahu bahwa beberapa tindakannya tidak sesuai dengan etika digital bahkan walaupun tidak secara sengaja melakukan tindakan yang merugikan orang lain walaupun sederhana sudah masuk dalam jenis *cyberbullying*.

Evaluasi pelaksanaan program secara keseluruhan dilakukan untuk mengukur dua hal, yakni (1) peningkatan pengetahuan dan kesadaran para pelajar tentang *cyberbullying*; dan (2) penyampaian materi literasi. Berdasarkan hasil post-test yang telah disebarkan diketahui bahwa 7 orang (6%) mendapatkan skor sebesar 100 poin; 65 orang (54%) mendapatkan skor 90 poin; 24 orang (20%) mendapatkan skor sebesar 80 poin; 19 orang (16%) mendapatkan skor 70 poin, serta 5 orang (4%) mendapatkan skor sebesar 60 poin. Skor ini menunjukkan bahwa peserta kegiatan ini telah mengalami peningkatan pengetahuan dari materi yang telah disampaikan.

Evaluasi program selain berdasarkan *post-test* juga dengan menyebarkan kuesioner dengan pertanyaan terbuka terkait kesan pelaksanaan pengabdian ini, saran dan masukan untuk pengembangan kegiatan di periode selanjutnya. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi memberikan kesan yang baik bagi peserta, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Post-Test Materi Literasi Digital, Etika Digital, dan *Cyberbullying*

Kegiatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata namun juga menggunakan teknik interaktif dengan melibatkan peserta PkM untuk berpartisipasi baik dalam menceritakan pengalamannya, bertanya, dan menjawab pertanyaan diskusi. Pada sesi materi juga diberikan sejumlah permainan untuk meningkatkan fokus peserta, di mana permainan tersebut masih berkaitan dengan materi yang disampaikan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan peserta memahami materi dan menumbuhkan kesadaran untuk dirinya sendiri agar tidak menjadi pelaku *cyberbullying*. Gambar 5 menampilkan beberapa kesan-kesan yang disampaikan oleh para pelajar peserta kegiatan PkM

Janab bullying kasian tuh temennya 🙄
Sangat mengesankan, memberikan pengetahuan baru untuk kita agar kita tidak melakukan tindakan bullying.
Menambah ilmu tentang bullying
Seru
untuk materinya sangat bermanfaat bagi saya dan orang lain dan pesan untuk kakak yang menyampaikan materinya kami sangat senang dengan cara kakak menyampaikan materi di kelas
Saya jadi banyak belajar
cukup baik
Kesan saya sangat seru sekali dan penyampaian yang menarik perhatian, pesan saya cukup baik atas semuanya.

Gambar 4. Kesan-kesan Para Pelajar Peserta PkM

Secara keseluruhan tujuan dari pelaksanaan PkM telah tercapai yakni para pelajar peserta telah mengalami peningkatan pengetahuan dan wawasan mengenai literasi digital, etika digital, hingga *cyberbullying* terlihat dari kesan yang disampaikan melalui *google form*. Pemahaman ini tentunya akan memberikan dampak baik bagi para pelajar yang notabene saat ini duduk di kelas X dan XII serta sedang mengikuti sejumlah kegiatan praktik kerja lapangan di sejumlah perusahaan industri pariwisata. Waktu pelaksanaan ini dirasa tepat untuk dilakukan di masa transisi pelajar yang akan memulai karirnya karena membantu pelajar agar selalu berpikir sebelum bertindak. Harapannya adalah para pelajar ini memiliki jejak digital yang baik dan memiliki rasa saling menghormati tidak hanya di lingkungan sosial melainkan juga di dunia maya.

4. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan PkM adalah pada keterbatasan ruangan di lokasi dan penyamaan waktu karena para siswa sedang mengikuti praktik kerja lapangan. Pelaksanaan kegiatan awalnya dirancang akan dilaksanakan secara bersamaan di aula kemudian harus berubah dan terbagi menjadi beberapa kelas saat jadwal pelaksanaan, sehingga solusi yang dilakukan yakni menugaskan mahasiswa juga sebagai pemberi materi PkM.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Minimnya pengetahuan mengenai literasi digital dan etika digital menjadi salah satu penyebab *cyberbullying* di lingkungan remaja di Bali. Dampak yang dirasakan korban tidak hanya dari sisi psikologi dan sosialnya melainkan dapat mendorongnya untuk bertindak diluar nalar hingga melukai fisiknya bahkan menghilangkan nyawanya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bermitra dengan SMK sebagai tempat di mana remaja menghabiskan waktunya terbanyak selain rumah. Para pelajar yang mulai mempersiapkan dirinya untuk meniti karir di industri pariwisata

dirasa menjadi target PkM yang tepat dengan memberikan literasi digital, etika digital, serta *cyberbullying* untuk mencegah pelajar memiliki jejak digital yang tidak baik. Hal ini karena sejumlah perusahaan sudah mulai melakukan pengecekan latar belakang calon karyawannya sehingga dapat berdampak pada citra perusahaan.

Secara keseluruhan peningkatan skill dari pelajar mencapai 80 persen atau sekitar 96 orang dari 120 orang mengalami peningkatan di sesi post-test dengan skor diatas 80 poin. Kondisi ini menjadi tolok ukur keberhasilan kegiatan pengabdian. Rencana kedepannya pengembangan PkM juga akan dilakukan dengan menyasar mitra sekolah lainnya. Saran yang dapat diberikan untuk PkM selanjutnya adalah materi *cyberbullying* dengan mengaitkannya dengan *sex education* dan *toxic relationship* sesuai dengan hasil survei.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana atas dukungan utama dan pendanaan dari Universitas Primakara dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra yakni SMK Pariwisata Triatma Jaya yang telah memberikan izin pelaksanaan pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiningsih, N., Yusuf, A., & Ahsan. (2023). Types of Cyberbullying Experienced by Adolescents. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, *99*, 99–103.
- Ambarita, A. P., & Zarzani, T. R. (2024). Social Media-Induced Cyber Bullying Behaviour Affecting Teenagers. *International Journal of Sociology and Law*, *1*(2), 140–149. <https://doi.org/10.62951/ijsl.v1i2.74>
- Amin, A. Muh., & Adiansyah, R. (2023). The Contribution of Communication Skills and Digital Literacy to Students' Critical Thinking Skills. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *13*(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v13i2.16525>
- Ayuni, R. D., Hayat, M. A., Apriliyanti, R., Basrahil, R., & Rico. (2024). Membangun Kesadaran Tentang Dampak Penggunaan Media Sosial Melalui Lterasi Digital di Pondok Pesantren Banjarbaru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *8*(5), 4678–4691.
- Basrowi, R. W., Wiguna, T., Samah, K., Djuwita F Moeloek, N., Soetrisno, M., Purwanto, S. A., Ekowati, M., Elisabeth, A., Rahadian, A., Ruru, B., & Pelangi, B. (2024). Exploring Mental Health Issues and Priorities in Indonesia Through Qualitative Expert Consensus. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, *20*(1). <https://doi.org/10.2174/0117450179331951241022175443>
- Center for Reproductive Health, University of Queensland, & Johns Bloomberg Hopkins School of Public Health. (2022). *I-NAMHS Indonesia: Laporan Penelitian*. <https://qcmhr.org/~teoqngfi/outputs/reports/12-i-namhs-report-bahasa-indonesia/file>
- Crowley, B. Z., & Cornell, D. (2020). Associations of bullying and sexual harassment with student well-being indicators. *Psychology of Violence*, *10*(6), 615–625. <https://doi.org/10.1037/vio0000345>

- Fausiah, F., Turnip, S. S., & Hauff, E. (2019). Community violence exposure and determinants of adolescent mental health: A school-based study of a post-conflict area in Indonesia. *Asian Journal of Psychiatry*, *40*, 49–54. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2019.01.020>
- Grigorescu, A., & Baiasu, D. (2023). Digital Ethics in Social Media. *Lumen Proceedings: Vol. 19. Global Ethics - Key of Sustainability (GEKOS 2022)*, 12–24. <https://doi.org/10.18662/lumproc/gekos2022/02>
- Hasibuan, K., & Rizana, R. (2023). The Role of Schools, Parental Responsibilities, and Legal Implications for Bullying in Indonesia. *The Easta Journal Law and Human Rights*, *2*(01), 1–8. <https://doi.org/10.58812/eslhr.v2i01.147>
- Hermanto, F., Lukitawati, L., & Handoyo, E. (2024). Digital Skills Dan Digital Ethics: Tantangan Dalam Pengumpulan, Penggunaan Dan Penyebaran Data Pada Generasi Z. *Social Landscape Journal*, *5*(1).
- Hungo, M. (2024). The Incidence of Bullying Reports Among Junior and Senior High School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *13*(3), 533–543. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i3.78742>
- İdiküt Özpençe, A. (2024). Brain Rot: Overconsumption of Online Content (An Essay on The Publicness Social Media). *Journal of Business Innovation and Governance*, *7*(2), 48–60. <https://doi.org/10.54472/jobig.1605072>
- Marlef, A., Masyhuri, & Muda, Y. (2024). Mengenal dan Mencegah Cyberbullying: Tantangan Dunia Digital. *Journal of Education Research*, *5*(3), 4002–4010.
- Pham, M. D., Wulan, N. R., Sawyer, S. M., Agius, P. A., Fisher, J., Tran, T., Medise, B. E., Devaera, Y., Riyanti, A., Ansariadi, A., Cini, K., Kennedy, E., Wiweko, B., Luchters, S., Kaligis, F., Wiguna, T., & Azzopardi, P. S. (2024). Mental Health Problems Among Indonesian Adolescents: Findings of a Cross-Sectional Study Utilizing Validated Scales and Innovative Sampling Methods. *Journal of Adolescent Health*, *75*(6), 929–938. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2024.07.016>
- Ponce, R., Bayaras, P., Blanca, H. M., Gutierrez, V., Horbino, V. L., Villaruel, J. V., & Billote, W. J. S. (2021). Bullying and Self-Concept among Senior High School Students. *JPAIR Multidisciplinary Research*, *45*(1), 1–32. <https://doi.org/10.7719/jpair.v45i1.764>
- Rini, E. F. S., Raptis, P., Sozcu, O. F., Abdelrhman, S. A. A. M., & Lara-Valenzuela, C. (2023). Technology and Ethics in Social Media: A Study of the Phenomenon of Digital Bullying in the Young Generation. *Journal of Educational Technology and Learning Creativity*, *1*(2), 106–114. <https://doi.org/10.37251/jetlc.v1i2.1400>
- Soufghalem, A. (2024). The Role of Technology in Enhancing Digital Literacy Skills Among Secondary School Students. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, *2*(4), 203–214.
- 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): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, *11*(3), 537–544.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *6*(3), 2155–2165. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- Vaghchipawala, K. P. (2023). Effects of Cyberbullying on Academic Performance. *The International Journal of Indian Psychology*, *11*(4), 74–83.
- Wang, R., Zhu, B., Yu, X., Tan, W., & Shi, Q. (2025). Childhood violence exposure and anxiety and depression of children and adolescents. *Journal of Affective Disorders*, *369*, 608–614. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.10.044>