



# SETAWAR ABDIMAS

Vol. 05 No. 01 (2025) pp.34-41

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/Setawar/index>

p-ISSN: 2809-5626 e-ISSN: 2809-5618

## PENDAMPINGAN LITERASI DIGITAL UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE (KBGO) PADA GEN ALPHA DI KOTA BENGKULU

**Poppi Damayanti<sup>1</sup>, Yuhaswita<sup>2</sup>, Rahmad Taufiq Hidayat<sup>3</sup>, Rohmadina<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4</sup>UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Email; [poppidamayanti@mail.uinfabengkulu.ac.id](mailto:poppidamayanti@mail.uinfabengkulu.ac.id)

### Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang bahaya Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dan pentingnya literasi digital dalam upaya pencegahan praktik Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) pada Generasi muda khususnya Gen Alpha di SMP N 2 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan yaitu Pemberian materi, kemudian dilanjutkan *Focus Group Discussion* (FGD) dan bedah kasus, dan diakhiri dengan komitmen bersama untuk cerdas menggunakan media digital khususnya media sosial. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat pada hari Selasa tanggal 29 Oktober 2024 di Ruang Praktik IPA SMPN 2 Kota Bengkulu dengan peserta berjumlah 30 orang terdiri dari pengurus OSIS, Pengurus organisasi Intrakurikuler (Pramuka dan PMR), dan utusan kelas delapan. Fasilitator terdiri dua orang yaitu dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.

**Kata Kunci: Literasi Digital, KBGO, Gen Alpha**

### Abstract

*This Community Service Program aims to provide information about the dangers of Online Gender-Based Violence (OGBV) and the importance of digital literacy in preventing online gender-based violence (OGBV) practices among the younger generation, especially Gen Alpha, at SMP N 2 Bengkulu City. The method used was material delivery, followed by a Focus Group Discussion (FGD) and case study, and concluded with a shared commitment to intelligently use digital media, especially social media. The Community Service Program was held on Tuesday, October 29, 2024, in the Science Practice Room of SMPN 2 Bengkulu City. Thirty participants, consisting of OSIS (Student Council) administrators, intracurricular organization administrators (Scouts and Red Cross), and eighth-grade representatives, were invited. Two facilitators were lecturers from Fatmawati Sukarno State Islamic University (UINFAS) Bengkulu.*

**Keywords: Digital Literacy, OGBV, Gen Alpha**

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi merupakan keniscayaan yang tidak mungkin ditolak oleh siapapun, karena tuntutan perkembangan zaman menghendaki manusia untuk

lebih cepat dalam bergerak dan bekerja. Hadirnya teknologi komunikasi berdampak sangat signifikan pada kemudahan manusia dalam memenuhi kebutuhan informasi, semuanya dengan mudah diakses sehingga melancarkan proses di semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi komunikasi juga mendorong terciptanya lingkungan virtual yang sifatnya mirip dengan lingkungan sosial di dunia nyata. Seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain, mengobrol, bermain bersama, hingga berbelanja. Media komunikasi baru yang paling ramai diakses masyarakat sekarang yaitu sosial media (Musyaffa & Effendi, 2022).

Pengguna sosial media di Indonesia pada awal 2025 mencapai 143 juta orang (50,2% dari total populasi), dengan WhatsApp sebagai platform paling banyak digunakan (91,7% pengguna aktif bulanan), diikuti Instagram (84,6%) dan Facebook (83%). Data lain dari Suara.com menyebutkan riset dari We Are Social dan Meltwater juga menempatkan WhatsApp sebagai yang teratas, sementara riset APJII menemukan TikTok sebagai yang paling sering diakses pada pertengahan 2025, menunjukkan perbedaan metodologi antar riset. (Suara.com diakses pada 23 September 2025). Menurut Cahyono (2019), Media sosial diartikan oleh Andreas Kaplan dan Michael Haenlein sebagai suatu kelompok aplikasi yang menggunakan internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 serta memungkinkan terjadinya pembentukan dan pertukaran data (Januari, 2023). Selanjutnya menurut Nasrullah (2015) Media Sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Jadi bersosial berarti pengenalan (cognition), komunikasi (communication), dan kerjasama (co-operation). Menurut Kamil (2014) Media sosial telah menjadikan keterlibatan masyarakat global dengan memiliki kesempatan yang sama (flat) Media sosial juga telah mampu mewujudkan kolaborasi manusia tanpa batasan waktu dan tempat. Media sosial merupakan alat komunikasi reversible generasi sekarang. (Widada, 2018)

Dirangkum dari hasil survey Yayasan Annie E. Casey (di akses pada tanggal 23 September 2025), Dengan Gen Alpha tertua yang mencapai usia 12 tahun pada tahun 2025, mereka sudah menunjukkan tren yang jelas dalam penggunaan media sosial mereka. Statistik memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pola mereka: *pertama*, Lebih dari 36 juta anak-anak (usia 0 – 11) merupakan pengguna internet reguler pada tahun 2024, 11,6 juta lebih banyak dibandingkan pengguna internet remaja (usia 12 – 17). *Kedua*, Hampir dua pertiga Alpha berusia 8 – 10 tahun menghabiskan hingga empat jam sehari di media sosial. *Ketiga* Diperkirakan 64 % anak usia 8 – 12 tahun menggunakan YouTube dan TikTok setiap hari. *keempat*, Lebih dari 30 % Gen Alpha menonton YouTube dan YouTube Shorts lebih dari dua jam setiap hari. *Kelima*, Di antara Alpha di bawah usia 9 tahun, waktu yang dihabiskan untuk bermain game melonjak sebesar 65 % antara tahun 2020 hingga 2024, dari rata-rata 23 hingga 38 menit setiap hari, dan *ketujuh* Lebih dari separuh (51%) anak usia 0 – 8 tahun memiliki tablet atau telepon seluler sendiri, dan sekitar satu dari lima anak Alpha ini menggunakan perangkat seluler mereka untuk tidur, waktu makan, atau mengatur emosi.

Dari data survey tersebut dapat dilihat bahwa pengguna media sosial di generasi Alpha sangat banyak, sedangkan kita ketahui bahwa media sosial merupakan pedang bermata dua, dengan sisi positif berupa kemudahan mendapatkan informasi untuk belajar, bekerja, bahkan sampai aktivitas berbelanja. Di sisi terbukanya ruang informasi Dimana interaksi yang terjadi sudah sama persis dengan dunia nyata, hal ini juga memberi ruang pada perilaku-perilaku yang menyimoang atau tidak sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku, yaitu berupa kejahatan-kejahatan di dunia maya seperti Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Hal ini harus menjadi perhatian Bersama karena gen Alpha merupakan generasi yang masih sangat muda dan rentan terpapar konten-konten ini baik sebagai pelaku maupun sebagai korban.

Untuk itu perlu dilakukan pendampingan berupa Literasi Digital sebagai Upaya pencegahan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) ini. Sebagai upaya untuk mencegah atau meminimalisir dampak Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) maka dibutuhkan literasi digital yang Menurut Buckingham (2015) Literasi digital merupakan keterampilan menggunakan media secara efektif sehingga individu dapat mengetahui tempat dan informasi yang relevan (Limilia & Aristi, 2019).

Menurut Aksenta *et al* (2023) Literasi digital bukan sekadar keterampilan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, memilih, menganalisis, serta memanfaatkan informasi digital secara bertanggung jawab dan etis (Solih & Julianto, 2025), maka dapat dikatakan literasi digital merupakan keterampilan yang mencakup seluruh aspek dalam penggunaan teknologi informasi digital. Apalagi jika dilihat dari kebutuhan khalayak khususnya gen Alpha yang sedang menempuh Pendidikan di sekolah, keterampilan melek digital ini menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh seluruh siswa. Dimana dalam dunia pendidikan, literasi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Literasi digital memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai teks dan materi pembelajaran, sehingga memperkaya pemahaman mereka terhadap Bahasa (Solih & Julianto, 2025)

## METODE

Pengabdian ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 29 Oktober 2024 bertempat di ruang Praktik IPA SMPN 2 Kota Bengkulu dengan peserta berjumlah 30 orang terdiri dari pengurus OSIS, Pengurus Organisasi Intra (Pramuka dan PMR), dan utusan kelas delapan. Fasilitator terdiri dua orang yaitu dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu.

Tahapan Kegiatan :

1. Pra pelaksanaan, berupa kegiatan persiapan instrumen berupa angket pretest dan posttest, daftar kehadiran, materi yang akan disampaikan, dan logistic lainnya oleh fasilitator. Kemudian koordinasi dengan pihak sekolah terkait perizinan, urusan peserta, sarana dan prasarana berupa ruangan, meja, kursi, sound system, infocus, layar infocus.
2. Pelaksanaan, diawali dengan pretest, pemberian materi konsep media digital, media sosial, dampak media sosial, tentang Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), literasi digital, sesi pemberian materi ditutup dengan posttest. Kemudian dilanjutkan dengan Focus Group Discussion (FGD) atau Diskusi Kelompok Terarah, dan diakhiri dengan komitmen Bersama untuk cerdas bermedia sosial.
3. Evaluasi, berupa refleksi atas keseluruhan rangkaian pengabdian Kepada Masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dimulai dengan registrasi peserta yang terdiri dari Pengurus OSIS, Pengurus Organisasi Intrakurikuler (Pramuka dan PMR), dan utusan masing-masing kelas delapan. Peserta mengisi *Curriculum Vitae* berupa biodata nama, umur, utusan/kelas, kepemilikan akun media sosial. Dilanjutkan dengan *pretest* berupa soal-soal dari materi yang akan disampaikan, hasil Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), 1 *pretest*, umumnya anak belum memiliki pemahaman tentang konsep Kekerasan Berbasis Gender

Online (KBGO), bahaya Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), cara menghindari Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), konsep Literasi Digital, tujuan literasi digital.



Gambar 1. Peserta sedang mengerjakan *prestset*

Penyampaian materi tentang Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), pentingnya literasi digital, agar peserta dapat memahami konsep Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) meliputi ; pengertian, jenis-jenis, tips atau cara agar terhindar dari perilaku tersebut baik sebagai pelaku maupun korban, dan cara menghadapi kondisi Ketika menjadi korban.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Berdasarkan pernyataan Association for Progressive Communications (APC), Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) adalah tindakan kekerasan yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi seperti ponsel, internet, media sosial, dan email. Bentuk kekerasan tersebut berupa ancaman dan perkataan yang melecehkan, baik dalam bentuk pesan teks, foto, atau video. Korban KBGO dapat mengalami dampak psikologis serius, seperti depresi, kecemasan, ketakutan, trauma, reaksi fisik, isolasi sosial, dan reaksi negatif lainnya. Selain itu, KBGO dapat merugikan perempuan dengan membatasi akses korban terhadap informasi, layanan elektronik, komunikasi sosial atau profesional, serta mengurangi kesempatan untuk memperoleh pekerjaan dan ekspresi diri. Berkembangnya kekerasan berbasis gender online ini disebabkan oleh semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di Masyarakat. Namun, semakin berkembangnya teknologi komunikasi juga dapat menciptakan ruang kebebasan, yang sekaligus menjadi ruang yang rentan bagi pengguna untuk mengalami kekerasan online. (Rahmawati et al, 2023)



Office of The High Commission for Human Right (OHCHR) menjabarkan, “Kekerasan terhadap perempuan sebagai sebuah konsep hukum, telah ditafsirkan secara luas di berbagai instrumen hak asasi manusia. Oleh karena itu, kekerasan berbasis gender online (termasuk ancaman kekerasan) diukur berdasarkan niat untuk melakukan kekerasan, konten, kemungkinan atau bahaya kekerasan dan konteksnya.(Ronzon et al., 2025)

Dikutip pada 9 Oktober 2026 dari tulisan Nenden S.Arum (2019) menyatakan berdasarkan definisi Komisioner Tinggi Persatuan Bangsa-bangsa untuk Pengungsi (UNHCR), kekerasan berbasis gender diartikan sebagai kekerasan langsung pada seseorang yang didasarkan atas seks atau gender. Ini termasuk tindakan yang mengakibatkan bahaya atau penderitaan fisik, mental atau seksual, ancaman, paksaan, dan penghapusan kemerdekaan.Kekerasan berbasis gender online (KBGO) atau KBG yang difasilitasi teknologi, sama seperti kekerasan berbasis gender di dunia nyata, tindak kekerasan tersebut harus memiliki niatan atau maksud melecehkan korban berdasarkan gender atau seksual. Jika tidak, kekerasan tersebut masuk dalam kategori kekerasan umum di dunia maya.

Pada persoalan kekerasan gender berbasis online, studi yang dilakukan Christian (2020), studi ini menekankan bagaimana banyaknya praktik kekerasan berbasis gender yang dilakukan pelaku dengan memeras korban terlebih dahulu, baik secara materiil maupun seksual, disertai dengan ancaman dari pelaku untuk menyebarkan konten pornografi milik korban. Praktik ini diberi label sebagai sekstorsi, yakni melakukan pemerasan dengan cara mengambil data melalui hacking3 (Christian, 2020). Hal ini sedikit berbeda dengan konsepsi kekerasan gender dengan motif online grooming, pada kekerasan gender online grooming, maka dimensi psikologis dari perempuan yang coba dimanipulasi, termasuk dengan memberikan sanjungan dan pujian (Wahyuni, 2021). Menurut Illene, et al, (2019) Sejak Komisi Nasional Perempuan membuka pendampingan KBGO, banyak sekali korban yang melaporkan diri. Hal ini menunjukkan bahwa selama ini terdapat kasus-kasus yang tidur dalam penganan KBGO.(Imawan, 2021)

Bentuk-bentuk Kekerasan Gender Berbasis Online meliputi: pendekatan untuk memperdaya (*cyber-grooming*), pelecehan online (*cyber harassment*), peretasan (*hacking*), konten ilegal (*illegal content*), pelanggaran privasi (*infringement of privacy*), ancaman distribusi foto/video pribadi (*malicious distribution*), pencemaran nama baik (*online defamation*), dan rekrutmen online (*online recruitment*). (Nenden S.Arum, 2019, dikutip 9 Oktober 2025)

Ada banyak hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan ruang yang aman bagi anak-anak di dunia maya. Selain memastikan kesiapan instrumen hukum dan menciptakan produk dan layanan yang aman bagi anak, memberikan pengetahuan kepada anak, orang tua, dan pendidik juga merupakan langkah yang penting untuk diambil. Untuk kasus cyber grooming misalnya, Dorasamy dkk., (2021), mengatakan bahwa ada tiga hal yang dapat menangkal terjadinya kehatan tersebut, yaitu: peran dari orang tua untuk mengawasi; keinginan yang kuat dari orang tua untuk mencari tahu tindakan apa yang harus diambil ketika melihat cyber grooming; disiplin diri untuk membatasi penggunaan internet. Guru juga menjadi bagian dari upaya untuk menjauhkan anak-anak dari ancaman dunia maya. Perundungan, yang tidak lagi hanya terjadi dalam dunia nyata, juga dapat terjadi di dunia maya. Intervensi guru tentunya sangat dibutuhkan ketika anak didiknya melaporkan perbuatan tersebut.(Nizmi et al., 2024)

Panduan yang diberikan oleh UN Women (n.d.b), untuk menghentikan KBGO ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kerja sama antar negara, sektor teknologi, organisasi perempuan, masyarakat sipil dan badan HAM nasional untuk meningkatkan kebijakan dan ukuran-ukuran untuk mengatasi KBGO.

2. Mengadopsi definisi yang komprehensif dan mengatasi kesenjangan data untuk meningkatkan pemahaman tentang apa yang mendorong terjadinya KBGO dan profil dari pelaku
3. Mengembangkan dan mengimplementasikan hukum dan aturan yang komprehensif tentang KBG, yang berdasarkan HAM, menggunakan pendekatan yang berperspektif korban, dan mengikutsertakan partisipasi dari korban dan organisasi perempuan.
4. Mengembangkan aturan dan standar akuntabilitas untuk sektor teknologi dalam meningkatkan transparansi terkait dengan KBGO dan penggunaan data.
5. Mengintegrasikan digital citizenship dan penggunaan etis alat-alat digital di dalam kurikulum sekolah sebagai strategi preventif untuk mensosialisasikan norma sosial yang positif dalam dunia nyata dan maya. Mengadakan pelatihan digital citizenship kepada kaum muda, terutama anak laki-laki, pengasuh, dan pendidik tentang perilaku online yang etis dan bertanggung jawab.
6. Memperkuat aksi kolektif dari sektor publik dan privat dan juga organisasi hak perempuan.
7. Memberdayakan perempuan untuk berpartisipasi dan memimpin di dalam sektor teknologi agar dapat menginformasikan desain dan penggunaan instrumen digital yang aman dari KBGO.
8. Memastikan sektor publik dan privat dalam memprioritaskan pencegahan dan penghapusan KBGO melalui pendekatan-pendekatan yang berbasis HAM. (Nizmi et al., 2024)



Gambar 3. Sesi Diskusi

### Focus Group Discussion (FGD)

Kegiatan pendampingan selanjutnya dengan *Focus Group Discussion* (FGD), dengan tahapan, 1). Peserta di bagi menjadi dua kelompok masing-masing kelompok terdiri 15 siswa dipandu dengan satu orang fasilitator dan satu orang notulensi. Tahapan ini diharapkan dapat memperoleh informasi tentang (a).aktivitas peserta dengan gadget khususnya Hp meliputi : durasi penggunaan Hp, frekuensi pemakaian hp, dan tujuan penggunaan Hp. (b). sumber belajar yang digunakan selama ini, (c). kepemilikan akun Media Sosial, (d). akses konten porno,game online, judi online (e). menggali pemahaman aktivitas di dunia maya yang cenderung ke Tindakan kekerasan online, (f). Komitmen untuk melakukan Tindakan preventif dan Tindakan pelaporan Ketika menjadi korban.



Gambar 4. Focus Group Discussion (FGD)

### KESIMPULAN

Pendampingan Literasi Digital ini berjalan dengan baik, dilihat dari antusias peserta mengikuti keseluruhan proses kegiatan. Serta diskusi dan bedah kasus yang diangkat sangat relevan dengan pengalaman peserta. Diharapkan pengetahuan tentang materi yang disampaikan dapat memperkuat sikap peserta untuk menjadi khalayak yang aktif dan memiliki keterampilan literasi digital yang baik. Selanjutnya keterbatasan waktu dan tempat menyebabkan tidak semua siswa berkesempatan mengikuti kegiatan ini sehingga diharapkan peserta dapat menjadi perantara informasi yang sudah diterima artinya peserta diharapkan menyampaikan kepada siswa yang tidak menjadi peserta pendampingan. Melihat keinginan kuat dari peserta untuk lebih mendalami lagi materi dan keterampilan literasi digital maka diharapkan ada pendampingan literasi digital yang berkelanjutan.



Gambar 5. Foto bersama Fasilitator dan Peserta



## DAFTAR PUSTAKA

- Imawan, R. P. (2021). Berebut Kuasa Tubuh: Norma Agama dan Kuasa Tubuh dalam Kekerasan Gender Berbasis Online. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 2(2), 127–138. <https://doi.org/10.22146/jwk.3621>
- Januri, T. S. (2023). Cyber Sexual Harrasment Di Media Sosial Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial Di Era Digital. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 63–72. <https://doi.org/10.31571/sosial.v10i1.4970>
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Komunikatif*, 8(2), 205–222. <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>
- Musyaffa, R., & Effendi, S. (2022). Kekerasan Berbasis Gender Online dalam Interaksi Di Media Sosial. *Komunikologi; Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 85–86.
- Nizmi, Y. E., Jamaan, A., & Retnaningsih, U. O. (2024). Edukasi Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Berbasis Gender Online. *Indonesian Journal for Social Responsibility*, 6(1), 69–81. <https://doi.org/10.36782/ijsr.v6i01.242>
- Rahmawati el at. (2023). Gender Online Berbentuk Ancaman Penyebaran. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 1(4), 795–805.
- Ronzon, T., Gurria, P., Carus, M., Cingiz, K., El-Meligi, A., Hark, N., Iost, S., M'barek, R., Philippidis, G., van Leeuwen, M., Wessler, J., Medina-Lozano, I., Grimplet, J., Díaz, A., Tejedor-Calvo, E., Marco, P., Fischer, M., Creydt, M., Sánchez-Hernández, E., ... Miras Ávalos, J. M. (2025). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208%0Ahttp://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). *Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 3(1).
- Widada, C. K. (2018). Mengambil Manfaat Media Sosial Dalam Pengembangan Layanan. *Journal of Documentation and Information Science*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.33505/jodis.v2i1.130>