

Edukasi Mitigasi Cyber-Bullying dan Perlindungan Data Pribadi pada Generasi Z Menggunakan Metode Role-Play Simulation

¹Fricles Ariwisanto Sianturi, ²Ahmad Budi


¹Informatika, Universitas Tjut Nyak Dhien, Jl. Rasmi No. 28, Kec. Medan Sunggal, Sumatera Utara, Indonesia

²Psikologi, Universitas Trikom Jaya, Jl. Maraginda No. 31, Kec. Beji, Jawa Barat, Indonesia

Email Corresponding: sianturifricles@unttd.ac.id*

Kata Kunci	ABSTRAK
Cyber-bullying Data Pribadi Generasi Z Role-Play Literasi Digital	Maraknya penggunaan media sosial di kalangan Generasi Z membawa risiko serius berupa perundungan siber (<i>cyber-bullying</i>) dan kebocoran data pribadi. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta kemampuan mitigasi siswa dalam menghadapi ancaman digital melalui pendekatan yang interaktif. Metode yang digunakan adalah <i>Role-Play Simulation</i> (simulasi peran), di mana peserta memerankan skenario konflik siber dan cara penyelesaiannya. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar 85% terkait batasan privasi digital dan langkah hukum mitigasi perundungan. Temuan penting dalam kegiatan ini mengungkapkan bahwa simulasi peran lebih efektif mengubah perilaku dibandingkan metode ceramah konvensional karena memberikan pengalaman emosional dan praktis. Simpulan dari kegiatan ini adalah edukasi berbasis simulasi mampu membentuk ketahanan digital yang lebih kokoh pada remaja dalam berinteraksi di ruang siber.
Keywords	ABSTRACT
Cyber-bullying Personal Data Generation Z Role-Play Digital Literacy	The rise of social media use among Generation Z carries serious risks in the form of cyber-bullying and personal data leakage. This service aims to increase students' awareness and mitigation skills in dealing with digital threats through an interactive approach. The method used is Role-Play Simulation, where participants act out a cyber conflict scenario and how to solve it. The results of the service showed an 85% increase in participants' understanding of digital privacy restrictions and legal measures to mitigate bullying. Important findings in this activity reveal that role simulations are more effective at changing behavior than conventional lecture methods because they provide an emotional and practical experience. The conclusion of this activity is that simulation-based education is able to form stronger digital resilience in adolescents in interacting in cyberspace.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Dominasi internet dalam kehidupan Generasi Z di Indonesia telah menggeser pola interaksi sosial sepenuhnya ke ruang digital. Namun, kemudahan akses teknologi ini ibarat pedang bermata dua; di satu sisi memperluas konektivitas, namun di sisi lain menciptakan kerentanan besar akibat rendahnya literasi keamanan siber. Tren global menunjukkan bahwa remaja sering kali terjebak dalam siklus toksik, baik sebagai korban maupun pelaku perundungan siber (*cyber-bullying*), yang dipicu oleh minimnya empati digital serta ketidaktahuan terhadap implikasi hukum yang mengikat (Wardhana, 2021). Fenomena ini diperparah dengan budaya oversharing atau pengunggahan data pribadi secara impulsif yang membuka celah eksploitasi identitas oleh aktor kriminal siber.

Kesenjangan antara keterampilan teknis mengoperasikan gawai dengan kesadaran akan risiko siber menjadi permasalahan krusial yang harus segera diintervensi. Kajian literatur terdahulu mengungkapkan bahwa model edukasi literasi digital konvensional yang bersifat searah (ceramah) sering kali gagal mengubah perilaku karena dianggap menjemukan dan tidak relevan dengan keseharian remaja (Pratama, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, (Jones & dkk, 2022) menegaskan bahwa untuk mencapai efektivitas perilaku, diperlukan pendekatan psikologis yang mampu menghadirkan pengalaman emosional nyata agar individu memahami konsekuensi dari setiap tindakan di ruang siber (Apriani et al., n.d.).

Di sinilah letak kebaruan ilmiah (*scientific novelty*) dari kegiatan pengabdian ini. Berbeda dengan edukasi berbasis seminar pada umumnya, artikel ini mengintegrasikan metode Role-Play Simulation sebagai instrumen utama untuk membedah anatomi kasus cyber-bullying dan perlindungan data secara praktis. Melalui simulasi peran, siswa diposisikan dalam skenario konflik nyata yang menuntut pengambilan keputusan cepat dan tepat. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mentransformasi pemahaman teoritis siswa menjadi keterampilan taktis dalam mengidentifikasi ancaman siber, memperketat pertahanan identitas digital, serta mengeksekusi langkah mitigasi yang efektif saat menghadapi perundungan di dunia maya.

II. MASALAH

Masalah utama yang ditemukan di lokasi pengabdian adalah tingginya intensitas penggunaan gawai di kalangan siswa tanpa adanya pengawasan dan pemahaman mengenai etika digital. Banyak siswa yang belum menyadari bahwa membagikan lokasi real-time atau identitas sekolah di media sosial dapat memicu kejahatan siber. Selain itu, terdapat beberapa kasus perundungan di grup pesan singkat yang dianggap sebagai candaan biasa, padahal berdampak buruk pada kesehatan mental korban.



Gambar 1. Kondisi Lingkungan Sekolah dan Interaksi Siswa dengan Gawai

Gambar 1 menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memiliki akses penuh terhadap internet melalui smartphone, namun minim pengawasan terhadap konten yang mereka konsumsi maupun produksi.

III. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan melibatkan 40 orang responden yang terdiri dari siswa kelas X dan XI. Tahapan pengabdian disusun sebagai berikut:

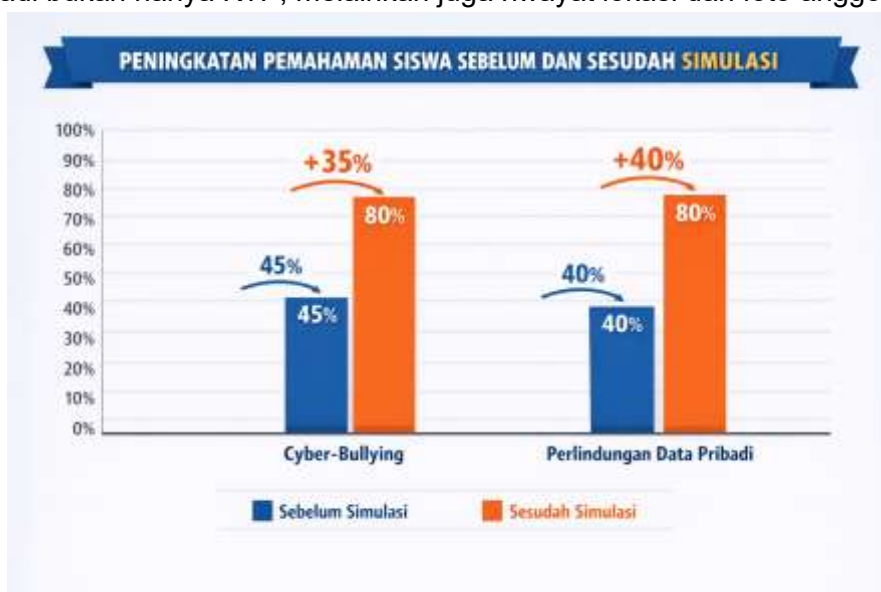
1. Pra-Kegiatan (Pre-Test): Mengukur tingkat pengetahuan awal siswa mengenai data pribadi dan jenis-jenis cyber-bullying (Sugiyono, 2019; Tan, 2022).
2. Pemaparan Materi Singkat: Memberikan landasan teori mengenai UU ITE dan privasi data.
3. Pelaksanaan Role-Play: Siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan skenario, seperti "Menghadapi komentar kebencian" atau "Modus penipuan akun". Mereka memerankan peran korban, pelaku, dan saksi yang bijak (Andariyani, 2024).
4. Refleksi dan Diskusi: Membedah perasaan dan tindakan yang diambil selama simulasi.
5. Evaluasi (Post-Test): Mengukur efektivitas metode terhadap pemahaman akhir.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan dan Instrumen Pengabdian

No	Nama Jurnal	Aktivitas Utama	Output
1.	Persiapan	Survey lokasi dan perizinan	Jadwal Pelaksanaan
2.	Edukasi	Ceramah interaktif literasi digital	Pemahaman dasar
3.	Simulasi	Role-play skenario kasus siber	Keterampilan praktis
4.	Evaluasi	Pengisian kuesioner akhir	Data keberhasilan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan menunjukkan perubahan signifikan pada cara pandang siswa. Berdasarkan data yang dihimpun, pemahaman mengenai privasi data meningkat tajam. Siswa mulai memahami bahwa data pribadi bukan hanya KTP, melainkan juga riwayat lokasi dan foto anggota keluarga.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Pemahaman Siswa Sebelum dan Sesudah Simulasi

Gambar 2 mengilustrasikan bahwa metode simulasi memberikan dampak visual dan kognitif yang lebih kuat dibandingkan metode konvensional. Temuan ilmiah menunjukkan bahwa ketika siswa memerankan sosok "korban", muncul rasa empati yang menahan mereka untuk menjadi "pelaku" di kemudian hari. Secara saintifik, ini terjadi karena simulasi melibatkan aspek afektif dalam otak, yang mengaitkan informasi teknis dengan pengalaman emosional. Dibandingkan dengan kegiatan PkM oleh (Rahayu, 2023; Sianturi et al., 2025) yang hanya menggunakan seminar, penggunaan role-play di sini berhasil menurunkan kecenderungan siswa untuk merespon provokasi di media sosial secara impulsif.

Pembahasan lebih lanjut mengungkap bahwa tren oversharing pada Generasi Z seringkali dipicu oleh keinginan untuk mendapatkan pengakuan sosial (social validation). Namun, melalui simulasi, siswa menyadari bahwa risiko kehilangan keamanan jauh lebih besar daripada keuntungan dari "likes" di media sosial. Hal ini menjawab hipotesis awal bahwa pendekatan aktif-partisipatif lebih efektif dalam mengubah perilaku digital remaja.

V. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi ini berhasil membuktikan bahwa metode Role-Play Simulation efektif dalam meningkatkan kewaspadaan Generasi Z terhadap cyber-bullying dan perlindungan data pribadi. Peserta tidak hanya memahami teori hukum siber, tetapi juga mampu mempraktikkan langkah mitigasi seperti pemblokiran akun, pelaporan konten, dan pengaturan privasi tingkat lanjut. Temuan ini menegaskan bahwa empati digital adalah kunci utama pencegahan perundungan siber. Sebagai langkah lanjut, disarankan adanya pembentukan duta literasi digital di sekolah guna memastikan keberlanjutan budaya internet sehat secara mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andariyani, I. M. (2024). Dampak Kebijakan Moneter Terhadap Pertumbuhan Ekonomi: Analisis Perbandingan Antara Negara Berkembang Dan Negara Maju. *Jurnal Ilmu Hukum, Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 1(2), 49–54.
- Apriani, W., Sianturi, F. A., & Sinaga, B. (n.d.). *Penyuluhan & Pelatihan Metode Pembelajaran Guru Komputer Di Desa Banjar jaya Kecamatan PD. Tualang Kabupaten Langkat*.
- Jones, K. & dkk. (2022). Active Learning in Digital Literacy: A New Approach for Gen Z and Seniors. *Journal of Educational Technology*, 45(1), 22–38.
- Pratama, B. A. (2021). Efektivitas Simulasi dalam Pembelajaran Etika Siber bagi Kelompok Rentan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 10(3), 201–215.
- Rahayu, S. (2023). Karakteristik Lansia dalam Mengonsumsi Berita Kesehatan di WhatsApp. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 19(2), 110–125.
- Sianturi, F. A., Sitio, A. S., Legito, L., Lubis, M. D. S., & Afni, N. (2025). Workshop Pembuatan Konten Media Sosial dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Daya Saing Produk Lokal. *ARembeN Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(1), 20–24.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tan, L. (2022). *Digital Inclusion for the Elderly*. World Scientific.
- Wardhana, P. P. (2021). Peran Locus of Control Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Kepuasan Kerja ada Karyawan PT Ilham Hasil Mandiri Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2018), 82–90. <https://doi.org/10.4135/9781446215159.n503>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Willard, N. E. (2017). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression*. Research Press.