

Penguatan Literasi Digital pada Remaja (Cegah *Cyberbullying* dan KGBO) di Kota Banjarmasin

Strengthening Digital Literacy in Adolescents (Preventing Cyberbullying and KGBO) in Banjarmasin City

Bachruddin Ali Akhmad

Sri Astuty

Siswanto

Sarwani

Muhammad Ainani *

¹Department of Communication Sciences, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin, South Kalimantan, Indonesia

email:

muhammad.ainani@ulm.ac.id

Kata Kunci

Literasi Digital
Remaja
Cyberbullying
KGBO
Media Digital

Keywords:

Digital Literacy
Youth
Cyberbullying
OGBV
Digital Media

Received: May 2024

Accepted: July 2024

Published: January 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada remaja Masjid Hasanuddin Madjedi di Kota Banjarmasin, dengan fokus pada pencegahan *cyberbullying* dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Berdasarkan observasi awal, 95% remaja masjid menggunakan media digital namun belum memahami sepenuhnya dampak negatif dari konten berbahaya, terutama yang berkaitan dengan *cyberbullying* dan KBGO. Kegiatan ini dilaksanakan melalui serangkaian sosialisasi dan pelatihan yang melibatkan 40 peserta remaja. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, pelatihan pembuatan konten positif, penerapan teknologi dengan memanfaatkan platform digital seperti Instagram dan TikTok, serta pendampingan dan evaluasi pasca kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap bahaya *cyberbullying* dan KBGO, serta keterampilan dalam memproduksi konten digital yang positif. Program ini diharapkan dapat menjadi model untuk program literasi digital bagi kelompok masyarakat lainnya, dengan melibatkan komunitas lokal dan lembaga pendidikan.

Abstract

This community service activity aims to enhance digital literacy among the youth of Hasanuddin Madjedi Mosque in Banjarmasin, focusing on preventing cyberbullying and Online Gender-Based Violence (OGBV). Initial observations revealed that 95% of the mosque's youth use digital media but lack a comprehensive understanding of the negative impacts of harmful content, particularly related to cyberbullying and OGBV. The activity was conducted through a series of socialization and training sessions involving 40 youth participants. The methods included education, training on creating positive content, the application of technology utilizing digital platforms such as Instagram and TikTok, as well as post-activity mentoring and evaluation. The results demonstrated a significant improvement in participants' understanding of the dangers of cyberbullying and OGBV, along with their skills in producing positive digital content. This program is expected to serve as a model for digital literacy programs for other community groups, involving local communities and educational institutions.



© 2025 Bachruddin Ali Akhmad, Sri Astuty, Siswanto, Sarwani, Muhammad Ainani. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i1.8306>

PENDAHULUAN

Remaja merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap berbagai pengaruh, baik positif maupun negatif, terutama melalui penggunaan media digital. Sebagai pengguna yang paling aktif dalam memanfaatkan teknologi informasi, remaja sering kali tidak menyadari dampak buruk yang ditimbulkan oleh konten-konten yang mereka konsumsi di dunia maya, khususnya yang berkaitan dengan *cyberbullying* dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), penetrasi pengguna internet di kalangan remaja Indonesia, terutama generasi Gen Z dan Post Gen Z, telah mencapai lebih dari 60%, menjadikan mereka sangat rentan terhadap

How to cite: Akhmad, B. A., Astuti, S., Siswanto., Sarwani, Aniani, M. (2025). Penguatan Literasi Digital pada Remaja (Cegah Cyberbullying dan KGBO) di Kota Banjarmasin. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(1), 104-110. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i1.8306>

paparan berbagai informasi negatif yang tersebar di internet. Penelitian sebelumnya oleh (Mardiyati, 2017) mengungkapkan bahwa media sosial telah menjadi *platform* utama penyebaran ujaran kebencian, *hoaks*, serta *cyberbullying* di kalangan remaja (Mardiyati, 2017). Tindakan tersebut, yang sering kali dianggap sebagai lelucon atau candaan oleh pelaku, dapat berujung pada dampak psikologis yang serius bagi korban. Hal ini menjadi semakin kompleks ketika terkait dengan KBGO, di mana korban tidak hanya mengalami kekerasan secara verbal, tetapi juga visual, melalui distribusi gambar atau video yang mengandung unsur seksual tanpa persetujuan (Association for Progressive Communications, 2017). Remaja Masjid Hasanuddin Madjedi, yang terletak di Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, tidak terlepas dari permasalahan ini. Berdasarkan hasil observasi awal, sekitar 95% dari anggota remaja masjid ini memiliki akses ke media digital dan aktif menggunakan *gadget* mereka. Meskipun teknologi menawarkan berbagai manfaat, sebagian besar remaja belum memiliki pemahaman mendalam tentang bahaya yang mengintai, seperti *cyberbullying* dan KBGO (Kusuma *et al.*, 2021). Banyak dari mereka yang menganggap tindakan *bullying online* sebagai hal yang lumrah dan tidak memahami konsekuensi hukum maupun dampak psikologis yang ditimbulkan baik bagi pelaku maupun korban. Fenomena ini sesuai dengan temuan (Anderson *et al.*, 2018), yang menunjukkan bahwa kebanyakan remaja tidak menyadari bahwa perilaku mereka di media sosial dapat dianggap sebagai tindakan *cyberbullying* (Anderson *et al.*, 2018). Literasi digital yang rendah memperparah situasi ini. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap konten yang dikonsumsi dan dihasilkan (Hobbs, 2017). Sejalan dengan itu, literasi digital menjadi elemen penting dalam mencegah terjadinya *cyberbullying* dan KBGO. Peningkatan literasi ini diperlukan agar remaja dapat lebih kritis dalam mengonsumsi konten, serta memahami bahaya dan etika dalam berinternet, yang mencakup seleksi konten, penghindaran konten berbahaya, serta kemampuan dalam memproduksi konten positif yang mendukung kampanye anti-*cyberbullying* dan KBGO (Association for Progressive Communications, 2017). Berdasarkan paparan tersebut, pentingnya memberikan edukasi dan pelatihan kepada para remaja Masjid Hasanuddin Madjedi tentang bahaya *cyberbullying* dan KBGO menjadi semakin jelas. Pemberian edukasi ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam memproduksi dan menyebarluaskan konten-konten positif yang dapat meminimalisir penyebaran konten berbahaya. Program literasi digital yang komprehensif juga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran para remaja tentang pentingnya menjaga etika di dunia maya dan menghindari tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Beberapa studi yang relevan juga menunjukkan bahwa program literasi digital yang berkelanjutan dapat memberikan dampak positif yang signifikan, baik bagi individu maupun komunitas secara keseluruhan (Livingstone, 2019). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi nyata dalam menghadapi tantangan penggunaan media digital di kalangan remaja masjid. Melalui pendekatan yang terintegrasi antara sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi, diharapkan para remaja tidak hanya memahami konsep *cyberbullying* dan KBGO, tetapi juga memiliki keterampilan dalam menciptakan konten digital yang positif. Sebagai upaya mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), kegiatan ini juga relevan dengan tujuan Indikator Kinerja Utama (IKU) di Perguruan Tinggi, khususnya terkait dengan keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pengabdian yang berdampak langsung pada masyarakat.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan peningkatan literasi digital di kalangan remaja Masjid Hasanuddin Madjedi. Tahap pertama adalah sosialisasi atau penyuluhan tentang konsep *cyberbullying* dan KBGO. Penyuluhan ini dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi interaktif, di mana peserta diberikan pemahaman dasar tentang definisi, bentuk, serta dampak dari kedua isu tersebut. Sebelum pelaksanaan penyuluhan, dilakukan pra-penilaian (*pre-test*) untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta mengenai *cyberbullying* dan KBGO. Tim pengabdian kemudian menyampaikan materi menggunakan pendekatan *audio-visual* untuk memberikan contoh nyata mengenai dampak dari *cyberbullying* dan KBGO. Tahap kedua adalah pelatihan pembuatan konten positif. Pada tahap ini, para peserta diajarkan cara mendesain dan memproduksi konten kampanye

anti-*cyberbullying* dan anti-KBGO dengan menggunakan *platform* digital, seperti *Instagram*, *TikTok*, dan *YouTube*. Aplikasi desain grafis, seperti *Canva*, digunakan dalam pelatihan ini untuk membantu peserta menghasilkan konten visual yang menarik. Setiap peserta menggunakan gadget mereka masing-masing untuk membuat dan menyebarkan konten yang telah diproduksi. Metode pelatihan yang digunakan adalah tutorial langsung dengan bimbingan dari tim pengabdian. Tahap ketiga adalah penerapan teknologi. Dalam tahap ini, para peserta didorong untuk secara aktif memanfaatkan *platform* media sosial yang mereka miliki untuk mengunggah dan menyebarkan konten kampanye yang telah mereka buat. Selama tiga bulan setelah pelatihan, dilakukan pendampingan melalui grup *WhatsApp* sebagai sarana diskusi dan konsultasi. Tim pengabdian juga melakukan evaluasi pasca kegiatan (*post-test*) untuk mengukur tingkat keberhasilan program dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Program ini dirancang agar berkelanjutan, yang mana hasil pelatihan dan evaluasi dapat menjadi dasar untuk implementasi program serupa di komunitas lain. Keberhasilan program ini juga diukur dari peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memproduksi konten yang positif serta meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 40 peserta yang merupakan remaja Masjid Hasanuddin Madjedi di Banjarmasin. Sejak tahap awal pelaksanaan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi, terutama terkait dengan isu-isu *cyberbullying* dan Kekerasan Berbasis *Gender Online* (KBGO). Hasil yang dicapai selama proses kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan pemahaman para remaja mengenai bahaya penggunaan media digital secara tidak bijaksana, terutama terkait dengan *cyberbullying* dan KBGO.



Gambar 1. Proses Pemberian Materi oleh Tim PKM dan Dosen.

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan survei dan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal para peserta. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta masih rendah, dengan rata-rata skor 62, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum memahami secara mendalam konsep-konsep terkait *cyberbullying* dan KBGO. Peserta umumnya menganggap bahwa tindakan seperti menyebarkan komentar negatif atau sindiran di media sosial adalah hal yang wajar dan tidak menyadari dampak jangka panjang yang dapat ditimbulkan, baik bagi pelaku maupun korban. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Anderson *et al.*, 2018), yang menemukan bahwa banyak remaja menganggap perilaku negatif di media sosial sebagai candaan, tanpa menyadari konsekuensinya (Anderson *et al.*, 2018). Setelah diberikan penyuluhan dan pelatihan, para remaja menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. *Post-test* yang dilakukan setelah kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata skor menjadi 75. Para remaja tidak hanya lebih memahami definisi dan bentuk-bentuk *cyberbullying* dan KBGO, tetapi juga dampak hukum dan sosial yang mungkin timbul. Ini membuktikan bahwa metode penyuluhan yang dilakukan melalui pendekatan interaktif dan penggunaan media audio-visual efektif dalam meningkatkan literasi digital para peserta. Hal ini sejalan dengan temuan Livingstone (2019), yang menegaskan pentingnya pendekatan literasi media yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Livingstone, 2019). Selain peningkatan pemahaman teoretis, para remaja juga

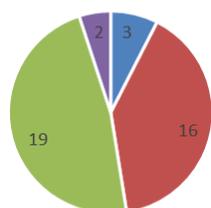
menunjukkan keterampilan praktis dalam memproduksi konten digital positif. Dalam pelatihan pembuatan konten, para peserta diajarkan cara menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva untuk menciptakan konten yang dapat digunakan sebagai bagian dari kampanye anti-*cyberbullying* dan anti-KBGO. Sebanyak 40 konten berhasil diproduksi oleh para peserta, yang kemudian diunggah ke *platform* media sosial seperti *Instagram*, *TikTok*, dan *YouTube*. Konten-konten tersebut berisi pesan-pesan positif yang mendorong pengguna media sosial untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan media digital dan menghindari perilaku negatif seperti menyebarkan ujaran kebencian atau melakukan tindakan *bullying* secara *online*. Sebagaimana dikemukakan oleh (Hobbs, 2017), kemampuan memproduksi konten digital yang positif merupakan salah satu komponen utama dalam meningkatkan literasi digital, terutama di kalangan remaja.



Gambar 2. Contoh Hasil Produksi Konten Peserta.

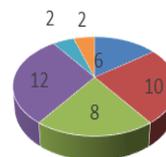
Penerapan teknologi dalam pelatihan ini memberikan pengalaman langsung kepada para peserta untuk memahami proses produksi dan distribusi konten digital. Dengan memanfaatkan *platform-platform* media sosial yang sudah dikenal luas oleh kalangan remaja (Odgers *et al.*, 2020; Orben *et al.*, 2019; Rideout *et al.*, 2018), para peserta mendapatkan kesempatan untuk menerapkan langsung pengetahuan yang mereka peroleh selama pelatihan. Penggunaan aplikasi seperti *Instagram* dan *TikTok* sangat relevan dengan kebiasaan digital para peserta, yang dalam pre-test menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka adalah pengguna aktif kedua platform tersebut. Sebuah studi oleh (Twenge *et al.*, 2020) menunjukkan bahwa *platform* seperti *Instagram* dan *TikTok* adalah media utama yang digunakan oleh remaja untuk mengekspresikan diri, sehingga menjadikannya sarana yang efektif untuk menyebarkan kampanye anti-*cyberbullying* dan anti-KBGO (Twenge and Martin, 2020).

Durasi Waktu Penggunaan Internet/Media Sosial Per Hari



■ 3-4 jam ■ 5-6 jam ■ 7-8 jam ■ lebih dari 8 jam

Urutan Utama Platform Media Sosial yang digunakan



■ Youtube ■ TikTok ■ Instagram ■ Whatsapp ■ Spotify ■ Twitter

Gambar 3. Durasi Waktu Penggunaan Internet dan Urutan Platform Media Sosial yang digunakan Peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah berhasil mengintegrasikan literasi digital dalam aktivitas mereka sehari-hari. Selain memproduksi konten, para remaja juga melaporkan bahwa mereka mulai lebih selektif dalam

memilih konten yang dikonsumsi di media sosial. Beberapa peserta bahkan menyebutkan bahwa mereka telah mulai memfilter pertemanan di media sosial untuk menghindari interaksi dengan individu atau akun yang berpotensi menyebarkan konten negatif. Temuan ini memperkuat argumen (Mardiyati, 2017), yang menekankan pentingnya seleksi pertemanan dan kontrol atas interaksi digital sebagai langkah awal dalam mencegah *cyberbullying* dan KBGO (Mardiyati, 2017). Keberhasilan kegiatan pengabdian ini juga tercermin dalam keterlibatan masyarakat yang lebih luas. Selama kegiatan berlangsung, pihak pengurus Masjid Hasanuddin Madjedi memberikan dukungan penuh, baik dari segi fasilitas maupun koordinasi dengan remaja masjid. Kolaborasi antara tim pengabdian dan komunitas lokal ini memperkuat efektivitas program, karena para remaja merasa lebih didukung dalam proses belajar mereka. Keterlibatan komunitas juga penting dalam menciptakan dampak yang lebih luas, seperti yang disarankan oleh (Hobbs, 2017), di mana literasi digital yang sukses harus melibatkan berbagai pihak dalam komunitas untuk mendorong transformasi yang berkelanjutan (Hobbs, 2017).



Gambar 4. Foto Bersama dengan Peserta dan Pengurus Masjid Hasanuddin Madjedi.

Lebih lanjut, kegiatan ini juga berkontribusi pada pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya terkait dengan keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam pengabdian masyarakat. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini memberikan mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pengajaran dan pelatihan, yang sejalan dengan konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Kriyantono, 2006), yang menyatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan dosen dan mahasiswa dapat memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran di dalam kelas, karena mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung di lapangan (Kriyantono, 2014). Selain itu, dampak kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh para remaja masjid, tetapi juga berpotensi untuk diterapkan pada kelompok masyarakat lain. Program literasi digital yang dikembangkan dalam kegiatan ini dapat diadaptasi untuk kelompok usia yang lebih muda, seperti anak-anak sekolah dasar, atau kelompok yang lebih rentan, seperti kaum disabilitas. Pelibatan komunitas seperti kelompok pengajian dan PKK juga memungkinkan penyebaran pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas, menjadikan program ini berkelanjutan dan berdampak jangka panjang. Berdasarkan hasil yang dicapai, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil meningkatkan literasi digital para remaja Masjid Hasanuddin Madjedi, baik dari segi pemahaman teoritis maupun keterampilan praktis. Peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mengenai *cyberbullying* dan KBGO, serta kemampuan memproduksi konten positif, menunjukkan bahwa intervensi melalui penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan sangat efektif. Kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi praktis terhadap masalah yang dihadapi oleh remaja di era digital, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi model bagi program-program literasi digital lainnya yang berfokus pada kelompok remaja dan komunitas keagamaan. Dengan terus meningkatkan keterlibatan masyarakat, serta memperluas cakupan program kepada kelompok yang lebih luas, program literasi digital ini dapat menjadi instrumen penting dalam mencegah penyebaran konten negatif di dunia maya dan melindungi generasi muda dari dampak buruk media digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital pada remaja Masjid Hasanuddin Madjedi di Kota Banjarmasin, terutama terkait dengan pencegahan *cyberbullying* dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Peningkatan ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan perubahan pemahaman para remaja mengenai bahaya *cyberbullying* dan KBGO setelah mengikuti serangkaian penyuluhan dan pelatihan yang telah dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan relevan dengan kondisi mereka. Sebelum mengikuti program, mayoritas peserta memiliki pemahaman yang rendah tentang risiko dan dampak dari konten digital yang negatif. Namun, setelah diberikan pemahaman mendalam tentang definisi, bentuk, dan dampak dari *cyberbullying* dan KBGO, serta dilatih untuk memproduksi konten digital positif, peserta mampu memperlihatkan peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan. Penerapan teknologi dalam pembuatan konten positif melalui *platform* media sosial seperti *Instagram* dan *TikTok* juga terbukti efektif dalam memberikan pengalaman praktis bagi para remaja. Mereka tidak hanya belajar bagaimana cara menghindari dan menghadapi *cyberbullying*, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kampanye anti-*cyberbullying* dan KBGO melalui produksi konten. Selain itu, kegiatan ini mendorong remaja untuk lebih kritis dalam mengonsumsi informasi di dunia maya dan lebih bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial. Keberhasilan kegiatan ini dapat dijadikan model bagi pengembangan program literasi digital lainnya di Indonesia, khususnya bagi kelompok remaja. Perluas cakupan peserta selain remaja masjid, pertimbangkan untuk melibatkan remaja dari berbagai latar belakang, termasuk sekolah, komunitas, dan organisasi pemuda lainnya. Ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas program di berbagai konteks sehingga kelompok pengabdian berikutnya dapat memperluas dampak program dan menghasilkan data yang lebih kaya untuk analisis dan publikasi ilmiah. Program ini juga sejalan dengan tujuan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), karena melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang relevan dengan tantangan zaman digital. Dengan keberlanjutan program dan pendampingan yang terstruktur, literasi digital di kalangan remaja dapat terus ditingkatkan, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia digital yang semakin kompleks.

REFERENSI

- Anderson M and Jiang J (2018) Research Associate Aaron Smith, Associate Director Tom Caiazza, Communications Manager 202.419.4372 www.pewresearch.org RECOMMENDED CITATION Pew Research Center. Teens, Social Media & Technology. Available at: www.pewresearch.org.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2024) Survei penetrasi internet Indonesia.
- Association for Progressive Communications (2017) Online gender-based violence: A submission from the Association for Progressive Communications to the United Nations Special Rapporteur on violence against women, its causes and consequences. Available at: https://www.genderit.org/sites/default/upload/case_studies_pak3_1.pdf.
- Hobbs R (2017) Create to Learn: Introduction to Digital Literacy. John Wiley & Sons. <https://www.wiley.com/en-US/Create+to+Learn%3A+Introduction+to+Digital+Literacy-p-9781118968352>
- Kriyantono R (2014) Teknik Praktis Riset Komunikasi. Prenada Media. https://books.google.co.id/books/about/Teknik_Praktis_Riset_komunikasi.html?id=AoOHnQAACAAJ&redir_esc=y
- Kusuma E and Arum NS (2021) Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online: Sebuah Panduan. <https://safenet.or.id/wp-content/uploads/2019/11/Panduan-KBGO-v2.pdf>
- Livingstone S (2019) Audiences in an age of datafication: Critical questions for media research. *Television & new media* 20(2). SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA: 170-183. https://eprints.lse.ac.uk/90467/1/Livingstone_Audiences_in_an_age_of_datafication.pdf

- Mardiyati I (2017) Fenomena hate speech di sosial media dalam perspektif psikologi islam. *Jurnal At-Turats*, **11**(1). <https://doi.org/10.24260/at-turats.v11i1.867>
- Odgers CL and Jensen MR (2020) Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* , **61**(3). Wiley Online Library: 336–348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Orben A and Przybylski AK (2019) The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature human behaviour* 3(2). Nature Publishing Group: 173–182. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>
- Rideout V and Robb MB (2018) Social media, social life: Teens reveal their experiences. San Francisco, CA: *Common Sense Media* , **2**: 204–215. <https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/2018-social-media-social-life-executive-summary-web.pdf>
- Twenge JM and Martin GN (2020) The impact of social media on well-being: A causal perspective. *Psychological Science in the Public Interest* , **21**(2): 1–44. https://www.researchgate.net/publication/382641642_The_Impact_of_Social_Media_on_Well-being_and_Mental_Health