



BRPKM

Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental

<http://e-journal.unair.ac.id/BRPKM>

e-ISSN: 2776-1851



ARTIKEL PENELITIAN

PENGARUH MORAL DISENGAGEMENT TERHADAP RECREATION CYBER-AGGRESSION PADA EMERGING ADULTS PENGGUNA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM

[GUNTRI RESOLFA REGNI] & [Dr. DEWI RETNO SUMINAR, M.Si., PSIKOLOG]*
Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh moral disengagement terhadap recreation cyber-aggression. Moral disengagement adalah kondisi ketika individu membuat standar moral tersendiri untuk menghindari emosi negatif dalam melakukan hal merugikan (Bandura, 2016), sedangkan recreation cyber-aggression merujuk pada perilaku berbahaya yang dilakukan secara online demi kebutuhan hiburan semata (Runions et al., 2016). Penelitian ini dilakukan pada emerging adults sebanyak 149 partisipan berusia 18-29 tahun pengguna Instagram. Alat pengumpulan data berupa kuesioner moral disengagement sebanyak 32 butir yang disusun oleh Bandura dkk. (1996) dan recreation cyber-aggression sejumlah 5 butir oleh Runions dkk. (2016). Analisis data dilakukan dengan teknik statistik uji regresi linear sederhana menggunakan Jamovi versi 2.2.5 dan SPSS versi 26.0. Hasil analisis menunjukkan nilai R² sebesar 0,260 dimana moral disengagement memiliki pengaruh sebesar 26%. Hasil uji analisis regresi juga menyatakan moral disengagement bernilai 0,154 ($p < 0,001$) yang disimpulkan adanya pengaruh positif signifikan terhadap recreation cyber-aggression.

Kata kunci: *moral disengagement, recreation cyber-aggression, emerging adults, pengguna media sosial Instagram*

ABSTRACT

This research aims to see an effect of moral disengagement on recreation cyber-aggression. Moral disengagement is a condition when individuals make moral standards to avoid negative emotions in doing harmful things (Bandura, 2016; Bandura et al., 1996) meanwhile recreational cyber-aggression is dangerous behaviors conducted online for entertainment purposes (Runions et al., 2016). This research was conducted in 149 emerging adults aged 18-29 years who use Instagram. The used tool is a 32-item moral disengagement questionnaire by Bandura et al. (1996) and a 5-item cyber-aggression recreation by Runions et al. (2016). The linear regression analysis used Jamovi version 2.2.5 and SPSS version 26.0. Results showed the value of R² was 0.260, indicating that moral disengagement has 26% effect. Regression analysis test was also found that moral disengagement has a value of 0.154 ($p < 0.001$), which means there is a significant positive effect on recreation cyber-aggression.

Keywords: *moral disengagement, recreation cyber-aggression, emerging adults, Instagram user*

*Alamat korespondensi: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Kampus B Universitas Airlangga Jalan Airlangga 4-6 Surabaya 60286. Surel: [**dewi.suminar@psikologi.unair.ac.id**]



Naskah ini merupakan naskah dengan akses terbuka dibawah ketentuan the Creative Common Attribution License (CC-BY-4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), sehingga penggunaan, distribusi, reproduksi dalam media apapun atas artikel ini tidak dibatasi, selama sumber aslinya disitir dengan baik.

PENDAHULUAN

Penggunaan internet sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Indonesia menjadi salah satu negara yang mengalami peningkatan jumlah pengguna internet dari tahun ke tahun secara stabil. Bertambahnya pengguna internet di Indonesia memberikan akses yang mudah bagi penduduknya untuk mengakses media sosial yang dapat dioperasikan melalui koneksi internet (Irawanto, 2019). Dilansir dari survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 (APJII, 2022) dengan responden sebanyak 7568 yang tersebar di seluruh Indonesia, ditemukan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia sendiri menyentuh angka 77,02% atau sebanyak 210.026.769 jiwa dari keseluruhan populasi tanah air, yaitu 272.682.600 jiwa. Data terkait penetrasi internet di Indonesia terlihat meningkat dari tahun ke tahun, dimana pada tahun 2018 tercatat sebesar 64,80% dan 2019-2020 sebanyak 73,70%. Dua kelompok usia yang mendominasi penetrasi penggunaan internet di Indonesia tercatat berasal dari usia 13-18 tahun dengan angka 99,16% dan 19-34 tahun dengan total 98,68%.

Maraknya penggunaan media sosial tidak menutup kemungkinan adanya pengguna-pengguna yang memanfaatkan media sosial untuk kegiatan negatif seperti *cyber-aggression*. Fenomena *cyber-aggression* sendiri diartikan sebagai perilaku merugikan dan berbahaya yang dilakukan dengan sengaja dan secara online (Runions et al., 2018). Berdasarkan Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas), ditemukan bahwa tindakan kejahatan yang terjadi dunia internet pada tahun 2022 meningkat pesat dibandingkan tahun sebelumnya. Peningkatan tersebut dikatakan sebesar 14 kali lipat, dimana terdapat bahwa ada 8831 kasus yang tercatat di sistem Pusiknas di sepanjang tahun 2022. Pusiknas kemudian merilis jumlah laporan dari berbagai tindak kejahatan yang berhubungan dengan komputer, seperti pengancaman melalui media sosial sebanyak 145 kasus, penghinaan melalui media elektronik sebanyak 59 kasus dan ujaran kebencian dengan total 43 kasus (Pusiknas Bareskrim Polri, 2022).

Cyber-aggression sendiri dapat terjadi di berbagai media sosial yang ada, salah satunya ialah Instagram. Meningkatnya aplikasi berbagi foto dan video seperti Instagram dengan penggabungan antara tulisan dan gambar membuat *cyber-aggression* menjadi lebih kacau dan berdampak besar (Kumari & Singh, 2022). Studi yang meneliti perilaku merugikan di aplikasi Instagram juga menemukan bahwa komentar jahat masih terus ada dan bermunculan terlepas dari tanggal unggahan konten Instagram yang sudah lama, sehingga menimbulkan agresi repetitif pada unggahan yang sama. Frekuensi kemunculan komentar jahat di Instagram masih cukup tinggi meskipun konten tersebut telah diunggah cukup lama (Rafiq et al., 2021).

Cyber-aggression sendiri dapat didasari oleh empat tipe motivasi yang berbeda dengan berkaca pada *Quadripartite Typology of Aggression*, yakni amarah (*rage*), balas dendam (*revenge*), hadiah (*reward*), dan hiburan (*recreation*) (Howard, 2011; Runions et al., 2016). Terlepas dari itu, penelitian yang dilakukan oleh Graf dkk. (2022) guna mengetahui tipe motivasi yang paling dominan di balik *cyber-aggression* menemukan bahwa tipe motivasi hiburan (*recreation*) menjadi motivasi kuat dalam terjadinya fenomena *cyber-aggression*. Ditemukan pula bahwa tipe motivasi agresi berdasarkan amaranan, balas dendam dan hadiah lebih dominan terjadi di dunia nyata sebab dampak pada korban dapat dilihat secara langsung sehingga memunculkan rasa puas yang instan, berbeda dengan agresi di dunia maya yang cenderung asinkron. Jahankhani (2018) dalam bukunya menyebutkan beberapa prediktor *cyber-aggression* pada individu, seperti anonimitas, efek *disinhibition*, efek *bystander*, kepribadian individu hingga faktor lingkungan sekitar termasuk teman sebaya dan keluarga. Hal ini sejalan dengan Runions dkk. (2018) di bukunya yang menambahkan peran *moral disengagement* sebagai pemicu terjadinya perilaku *cyber-aggression*.

Penelitian mengenai perubahan *moral disengagement* terhadap tahap perkembangan mengatakan bahwa *moral disengagement* menurun maupun meningkat drastis di antara usia 14-16

tahun sesuai individu, namun sama-sama berkurang di usia 20 tahun. Penurunan ini terjadi pada fase remaja akhir, dimana individu melalui banyak tantangan terkait transisi pendidikan dan peran sosial yang memunculkan kemampuan penyesuaian sosial dan regulasi diri individu untuk memunculkan *moral reasoning* dan *moral agency* tersendiri. Tidak hanya itu, individu pada usia remaja akhir dan berlanjut dewasa menjadi lebih bertanggung jawab di kehidupan sosial mereka (Bandura, 1991, 2016; Paciello et al., 2008). Hal ini kemudian mendorong banyaknya studi yang telah menelaah hubungan antara *moral disengagement* dan perilaku merugikan di dunia maya lebih fokus pada kelompok usia remaja serta kurangnya penelitian pada kelompok lain di luar usia remaja (Nocera et al., 2022; Pabian & Vandebosch, 2023; Zhao & Yu, 2021). Persepsi moral pada kelompok dewasa pun berkemungkinan tidak lagi relevan dan prediktor lainnya seperti persepsi anonimitas lebih relevan dalam menjelaskan perilaku tersebut (Maftai et al., 2022).

Terlepas dari laporan dan asumsi teori tersebut, terdapat penelitian lain yang justru menunjukkan bahwa kelompok dewasa tetap memiliki skor yang tinggi ($r = 0,488$) (Zhao & Yu, 2021) Tidak hanya itu, penelitian lain juga menjelaskan bahwa perilaku *cyber-aggression* pada kelompok *emerging adults* yang diakibatkan oleh *moral disengagement* dikatakan berkorelasi kuat ($r = 0,56-0,78$) dan variasi *moral disengagement* yang dapat menjelaskan variasi *cyber-aggression* sebesar 70% (Nocera et al., 2022). Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan validasi eksternal terkait relevansi *moral disengagement* sebagai predictor daripada *recreation cyber-aggression* itu sendiri.

Recreation cyber-aggression merupakan tindakan agresi di dunia maya yang didasari oleh motivasi mencari hiburan atau dilakukan dengan tujuan mendapatkan emosi positif yang secara instan timbul dari perilaku *cyber-aggression* tersebut. Bentuk akhir dari *cyber-aggression* ini sama dengan bentuk tipe lainnya, dan hanya berbeda dari dorongan individu melakukan tindakan tersebut. *Recreation cyber-aggression* pada Quadripartite Typology of Aggression juga disebut sebagai *impulsive-appetitive*, dimana tindakan ini terjadi secara spontan dan impulsif tanpa melibatkan kontrol diri sehingga individu tidak benar-benar mengkalkulasikan konsekuensi jangka panjang dari tindakannya (Runions et al., 2016).

Recreation cyber-aggression sendiri berfungsi atau terjadi ketika individu memiliki tingkat ketakutan dan kecemasan yang rendah, dimana hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya pelaku *cyber-aggression* dengan motivasi *recreation* (hiburan) tidak memperhatikan dampak jangka panjang dari perilaku itu sendiri (Runions et al., 2016). *Cyber-aggression* ini yang diadopsi dari agresi pada umumnya juga menunjukkan adanya disregulasi emosi yang mana tindakan agresi dilakukan guna mencapai tingkat kesenangan yang lebih tinggi hingga individu sedikit kehilangan kendali. Individu yang melakukan agresi ini pun dianggap bahwa mereka berperilaku merugikan sebab memberi gairah yang lebih dan justru membawa hiburan yang berlebih bagi diri mereka sendiri. Individu yang juga melakukan agresi demi *recreation* (hiburan) juga nyaris mengalami rasa empati yang tertahan akibat kesenangan yang berlebih (Howard, 2011).

Sementara itu, standar moral pada umumnya terbentuk dari informasi yang diterima dari berbagai sumber seperti ajaran yang diberikan, evaluasi reaksi lingkungan terhadap suatu perilaku, dan standar evaluasi diri dengan mencontoh orang lain (Bandura et al., 1996). Menurut Bandura (2016), *moral disengagement* bukan berarti mengubah standar moral, melainkan kondisi ketika individu melepaskan dirinya dari standar moral yang dianut oleh masyarakat dan membuat standar moral tersendiri sehingga individu tetap bisa merasa positif akan dirinya sendiri sembari melakukan tindakan menyakiti. Individu dengan *moral disengagement* mampu mentoleransi perilaku-perilaku buruk, seperti menganggap perundungan sebagai salah satu pengalaman dari proses tumbuh dewasa, membantu korban untuk menjadi lebih kuat, memberikan pelajaran hingga menyalahkan korban sebab membawa malapetaka ke diri mereka sendiri dengan tidak balas menyakiti.

Hal ini mendorong peneliti untuk menelaah lebih lanjut mengenai pengaruh *moral disengagement* terhadap *recreation cyber-aggression* pada *emerging adults* pengguna media sosial Instagram di Indonesia guna melihat apakah *moral disengagement* masih menjadi prediktor yang relevan bagi *emerging adults* dalam konteks *recreation cyber-aggression*.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan tipe penelitian yang menggunakan metode kuantitatif survei dan teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik penelitian yang ditujukan untuk golongan populasi tertentu, sehingga tidak memberi kesempatan yang sama bagi seluruh populasi yang tidak memenuhi kriteria (Neuman, 2013). Kuesioner yang diberikan nantinya akan menggunakan skala Likert sebagai metode pengisian, dimana skala Likert sendiri ditujukan untuk menghitung respon, pendapat maupun sikap suatu individu dalam bentuk kategori tingkat ordinal (cth. setuju, sangat setuju, dsb) (Neuman, 2013). Kuesioner kemudian akan disebar dengan memanfaatkan fitur Google berupa *google form* agar lebih mudah untuk diakses oleh sampel yang dibutuhkan.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan kelompok *emerging adults* berusia 18-29 tahun pengguna Instagram selama enam bulan terakhir. Pemilihan usia *emerging adults* berdasarkan pada (Arnett, 2015) yang menyebutkan bahwa individu sedang berada di fase antara remaja dan dewasa. Fase perkembangan *emerging adulthood* pada umumnya dimulai dari usia 18 tahun dan berakhir di usia 29 tahun, dimana individu mulai tergerak untuk membuat komitmen yang membangun kehidupan dewasanya, seperti pernikahan maupun hubungan berjangka panjang, *parenthood*, dan pekerjaan. Selain itu, masih banyak individu di usia 29 tahun yang merasa belum bertransisi menuju kehidupan dewasanya sampai mendekati usia 30 (Arnett, 2015). Kebutuhan partisipan berdasarkan hasil teknik analisis *apriory power analysis* dengan tes *linear multiple regression: fixed model, R² increase* melalui bantuan *software G*Power* untuk menentukan ukuran sampel atau *effect size* yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan kekuatan korelasi sebesar $r = 0.3$, dengan *alpha* bernilai 0.05 dan *power* 0.8, maka ditemukan bahwa besarnya sampel yang dibutuhkan adalah sebanyak 82 sampel.

Jumlah seluruh partisipan yang berhasil dikumpulkan adalah sebanyak 149 partisipan ($M_{\text{usia}}=22,2$; $SD_{\text{usia}}=2,43$; 72,5% perempuan dan 27,5% laki-laki) pengguna media sosial Instagram. Golongan usia yang paling dominan dari partisipan penelitian ini dipimpin oleh usia 22 tahun sebanyak 26,8% dan 21 tahun sebanyak 17,4%. Seluruh partisipan mengisi *informed consent* yang tertera di bagian awal kuesioner sebagai bentuk persetujuan dalam berpartisipasi pada penelitian ini.

Pengukuran

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Cyber Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yang disusun oleh Runions dkk. (2016) yang menggunakan teori *Quadripartite Model of Aggression* milik (Howard, 2011). Alat ukur ini memiliki empat dimensi, dimana peneliti hanya menggunakan dimensi *impulsive-appetitive* untuk mengukur *recreation cyber-aggression*. Alat ukur ini menggunakan skala likert sudah ditranslasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh (Lubis, 2021). Sementara itu, alat ukur lainnya yang digunakan adalah *Moral Disengagement Mechanisms* (MDM) yang disusun yang dikembangkan oleh (Bandura et al., 1996). Alat ukur ini memiliki delapan dimensi yang terdiri dari *moral justification*, *euphemistic language*, *advantageous comparison*, *displacement of responsibility*,

diffusion of responsibility, distortion of consequences, dehumanization dan *attribution of blame*. Alat ukur ini menggunakan skala likert dan telah ditranslasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh (SARI, 2019). Adapun reliabilitas dari masing-masing alat ukur ialah:

- a. *Cyber Aggression Typology Questionnaire* dengan dimensi *impulsive-appetitive* digunakan untuk menguji *recreation cyber-aggression* dengan rentang skor 1-4 (1=Sangat Tidak Setuju; 4=Sangat Setuju) memiliki skor reliabilitas sebesar 0,767 menggunakan Teknik *Cronbach's alpha* dengan total 5 butir aitem.
- b. *Moral Disengagement Mechanisms* digunakan untuk menguji *moral disengagement* dengan rentang skor 1-3 (1=Sangat Tidak Setuju; 4=Sangat Setuju) memiliki skor reliabilitas sebesar 0,931 menggunakan Teknik *Cronbach's alpha* dengan total 32 butir aitem.

Analisis Data

Guna melakukan uji analisis regresi sederhana, dilakukanlah uji asumsi untuk mengetahui apabila data memenuhi syarat dasar regresi. Uji normalitas residual dilakukan menggunakan *Kolmogorov-smirnov* dan ditemukan bahwa nilai normalitas residual memiliki nilai signifikansi hanya sebesar 0,017. Uji lainnya seperti linearitas juga dilakukan dan didapatkan edua variabel linear sebab taraf signifikansinya memenuhi syarat, yakni di bawah 0,05. Nilai F yang tinggi ($F = 51,6$). Akibat adanya ketidaknormalan pada pendistribusian data, maka uji analisis regresi dilakukan dengan menggunakan metode *bootstrapping* yang terdapat pada *software IBM SPSS Versi 26.0*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil uji korelasi ditemukan bahwa nilai p yang diperoleh berada di bawah 0,05 ($p < .001$) nilai *Pearson* yang didapatkan adalah senilai 0,510 dengan penggunaan metode *bootstrap* dan *confidence intervals percentile* sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara *moral disengagement* dengan *recreation cyber-aggression*, dimana semakin meningkatnya *moral disengagement* maka *recreation cyber-aggression* juga turut meningkat. Setelah dilakukan analisis regresi linear pula, model diketahui cocok untuk menjelaskan data ($R^2=0.260$) dimana varians *moral disengagement* mampu menjelaskan varians *recreation cyber-aggression* sebesar 26%. *Moral disengagement* ($B=0,154$, 95% CI [0,107; 0,202]; $SE=0,024$; $p<0,001$) yang menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan dan mempengaruhi *recreation cyber-aggression*.

Peneliti juga melakukan uji analisis regresi berganda dengan metode *bootstrap* dan *confidence intervals percentile* sebesar 95% untuk menjadikan variabel jenis kelamin sebagai variabel *dummies* dan kontrol, Dimana pengaruh *moral disengagement* terhadap *recreation cyber-aggression* meningkat menjadi 26,8% dengan 73,2% lainnya dijelaskan oleh variabel di luar penelitian. *Moral disengagement* yang dikontrol oleh jenis kelamin ditemukan memperoleh nilai ($B=0,150$, 95% CI [0,102; 0,197]; $SE=0,025$; $p<0,001$) sehingga masih memiliki pengaruh signifikan pada *recreation cyber-aggression* itu sendiri.

DISKUSI

Berdasarkan pada data yang terkumpul pada penelitian ini, ditemukan bahwa mayoritas partisipan memiliki skor *moral disengagement* dan *recreation cyber-aggression* yang rendah. Merujuk pada Paciello (2008) individu mengalami gejolak turunnya *moral disengagement* secara umum di usia 14-16 tahun dan berakhir di 20 tahun, dimana hal ini disebabkan oleh fase pendewasaan dari berbagai hal yang dikarakterisasi oleh tantangan baru yang berhubungan dengan pendidikan dan transisi peran

sosial. Kemunculan hal-hal seputar pendewasaan itulah mampu mengubah struktur dan proses kognitif dan sosial melalui perkembangan kapasitas untuk mencari makna, mengantisipasi hasil, merencanakan aksi, serta belajar dari pengalaman sosial mengenai makna dari bermacam-macam perilaku yang berbeda. Secara umum, melalui pendewasaan tersebut, penyesuaian sosial individu dan regulasi diri individu cukup berkembang untuk dapat memahami perspektif dari sudut pandang orang lain sehingga munculnya peningkatan pada agensi moral. Individu yang telah melakukan pendewasaan secara berkala akan menjadi lebih bertanggung jawab di kehidupan sosial mereka sehingga lebih berhati-hati dalam halnya melakukan tindakan sebab melekatnya kehidupan sosial pada diri mereka masing-masing. Meski demikian, individu dapat dikatakan kronis bila terus terpapar dan melibatkan diri pada perilaku agresi secara terus-menerus hingga masa dewasa dan menimbulkan gaya adaptasi baru yang buruk dalam halnya mencapai apa yang diinginkan dengan cara merugikan.

Tidak hanya *moral disengagement*, *cyber-aggression* secara umum juga mengalami penurunan seiring dengan bertambahnya usia. Runions (2018) menyebutkan bahwasannya terdapat penurunan tren *cyber-aggression* akibat efek usia pada suatu individu. Beberapa studi menyebutkan bahwa *cyber-aggression* meningkat di remaja awal lalu berada di puncaknya ketika individu mencapai fase pertengahan remaja sebelum menurun di usia dewasa. Hal ini didukung oleh penelitian milik Antipina dkk. (2019) yang mengatakan bahwa *cyber-aggression*, termasuk *recreation cyber-aggression*, yang terjadi pada remaja awal lebih condong pada “eksperimen sosial” bagi mereka untuk mencoba peran sosial baru atau keinginan eksplorasi kemampuan komunikasi. Hal ini lantas menjadi suatu fenomena yang marak dan “biasa” sehingga sulit bagi remaja untuk menyadari dampak perilaku buruk mereka. Meski demikian, hal tersebut cenderung menurun pada remaja akhir dengan adanya pendewasaan melalui *mindfulness* dan regulasi diri. Tendensi terjadinya *cyber-aggression* pada orang dewasa menandakan adanya beberapa perilaku problematik, terutama kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya hingga penggunaan internet yang problematik yang mengarah pada terjadinya agresi di dunia maya tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *moral disengagement* berpengaruh secara signifikan terhadap *recreation cyber-aggression*, maka dapat disimpulkan bahwa *moral disengagement* masih menjadi variabel prediktor yang relevan pada kelompok usia di luar remaja, yakni pada penelitian ini ialah *emerging adults*, dalam menjelaskan *recreation cyber-aggression* itu sendiri. Penemuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang turut menjelaskan bahwa dalam konteks pelaku *cyber-aggression* secara umum, *moral disengagement* menjadi variabel prediktor yang penting pada kelompok *emerging adults*, dimana berhasil ditemukan bahwa variasi *moral disengagement* sebanyak 70% mampu menjelaskan variasi *cyber-aggression* (Nocera et al., 2022). Penelitian meta analisis mengenai hubungan *moral disengagement* dengan *cyber-aggression* turut menunjukkan bahwa adanya korelasi positif dengan intensitas medium yang diartikan bahwa apabila individu semakin tinggi tingkat *moral disengagement*-nya, maka akan semakin meningkat pula *cyber-aggression*. Ditemukan pula bahwa korelasi *moral disengagement* dengan *cyber-aggression* menggunakan faktor usia pada kelompok usia dewasa melaporkan besar efeknya senilai ($r = 0,488$) (Zhao & Yu, 2021).

Bandura (2016) menyebutkan bahwa melalui *distortion of consequences*, individu dapat lebih mudah melukai seseorang selagi kesengsaraan korban tidak dapat terlihat langsung, terlebih lagi apabila luka yang diterima korban tidak berbentuk luka fisik. Internet atau dunia maya menyediakan ruang bagi individu untuk menonaktifkan regulasi diri yang mereka punya sebab karakteristik dunia maya yang dapat meningkatkan level *moral disengagement* pada individu. Agresi di dunia maya dapat pula terjadi dengan individu yang tidak menganggap korban sebagai manusia sebab individu mampu mengurangi koneksi emosional mereka terhadap korban dan mendehumanisasi mereka. Cara ini dilakukan dengan individu yang menganggap korban hanya sebatas profil belaka dan bukan manusia, dimana hal ini membantu individu untuk mengobjektifikasi korban dengan tidak melibatkan

karakteristik manusia untuk mengurangi rasa empati. Individu mampu melihat korban sebagai “kartun” yang tidak nyata, sehingga mempermudah untuk melakukan *recreation cyber-aggression* itu sendiri. Selain dehumanisasi, individu juga terdorong mengaktifkan *attribution of blame* yang membuat individu menyalahkan korban atas perilaku merugikan yang mereka lakukan. Pelaku pada umumnya akan menyalahkan pilihan gaya hidup atau kepribadian korban sehingga membuat korban diperlakukan secara buruk (Bogolyubova, 2019; Nocera et al., 2022).

Recreation cyber-aggression juga mampu dijustifikasi melalui *behavioral locus* yang terdiri dari *moral justification*, *euphemistic language* dan *advantageous comparison* sebab adanya kemungkinan individu untuk menjadi lebih ‘dingin’ secara kognitif, sehingga mereka menjustifikasi perilakunya sebagai tujuan moral. Pelaku mulai menjustifikasi perilaku mereka dengan membandingkan kegiatan *recreation cyber-aggression* dengan aksi yang lebih buruk serta menganggap bahwa perilaku mereka merupakan bentuk pelaku untuk menghukum korban atau demi kepentingan moral belaka. Tidak hanya itu, pelaku pun juga dapat bersembunyi di balik topeng bercanda yang mana menganggap bahwa perilaku buruk mereka hanyalah sebatas lelucon yang tidak berbahaya (Bogolyubova, 2019; Falla et al., 2021; Nocera et al., 2022).

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *moral disengagement* terhadap *recreation cyber-aggression* yang dilakukan oleh *emerging adults* pengguna media sosial Instagram di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis dan pembahas yang telah dilakukan, ditemukan bahwa *moral disengagement* berpengaruh positif secara signifikan pada *recreation cyber-aggression* yang dapat disimpulkan apabila *moral disengagement* pada suatu individu kian meningkat, maka *recreation cyber-aggression* yang dilakukannya ikut meningkat pula. *Moral disengagement* sendiri ditemukan memiliki pengaruh sebesar 26% terhadap *recreation cyber-aggression* dan 74% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian dan pengaruh sebesar 26,8% apabila jenis kelamin berhasil dijadikan variabel kontrol. Berkaca pada hasil yang didapatkan, maka dapat dilihat bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog yang telah membantu peneliti dalam membimbing dan memberi saran selama penelitian berlangsung. Terima kasih kepada seluruh partisipan yang sudah bersukarela berpartisipasi dalam penelitian ini dan menjadi bahan analisis penelitian terkait *moral disengagement* dan *recreation cyber-aggression*.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Guntri Resolfa Regni tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi manapun yang mungkin akan mengambil untung dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- APJII. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*.
Arnett, J. J. (2015). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties*, 2nd ed (pp. xvi, 394). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199795574.013.9>

- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248–287. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-L](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-L)
- Bandura, A. (2016). *Moral disengagement: How people do harm and live with themselves* (pp. xiii, 529). Worth Publishers.
- Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 364–374. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.364>
- Bogolyubova, O. (2019). Psychological Traits of Character Assassins: Studies in Cyber-Aggression. In *Routledge Handbook of Character Assassination and Reputation Management*. Routledge.
- Falla, D., Ortega-Ruiz, R., & Romera, E. M. (2021). Mechanisms of Moral Disengagement in the Transition from Cybergossip to Cyberaggression: A Longitudinal Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031000>
- Graf, D., Yanagida, T., Runions, K., & Spiel, C. (2022). Why did you do that? Differential types of aggression in offline and in cyberbullying. *Computers in Human Behavior*, 128, 107107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107107>
- Howard, R. C. (2011). The quest for excitement: A missing link between personality disorder and violence? *The Journal of Forensic Psychiatry & Psychology*, 22(5), 692–705. <https://doi.org/10.1080/14789949.2011.617540>
- Jahankhani, H. (2018). *Cyber Criminology*. Springer International Publishing.
- Kumari, K., & Singh, J. P. (2022). Multi-modal cyber-aggression detection with feature optimization by firefly algorithm. *Multimedia Systems*, 28(6), 1951–1962. <https://doi.org/10.1007/s00530-021-00785-7>
- Lubis, S. N. (2021). *Hubungan Perceived Peer Pressure dengan Perilaku Cyber-Aggression Pada Remaja Pengguna Twitter* [Thesis]. Universitas Gunadarma.
- Maftai, A., Holman, A.-C., & Merlici, I.-A. (2022). Using fake news as means of cyber-bullying: The link with compulsive internet use and online moral disengagement. *Computers in Human Behavior*, 127, 107032. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107032>
- Neuman, W. L. (2013). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson Education.
- Nocera, T., Dahlen, E., Poor, A., Strowd, J., Dortch, A., & Overloop, E. V. (2022). Moral Disengagement Mechanisms Predict Cyber Aggression Among Emerging Adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 16(1), 1–18.
- Pabian, S., & Vandebosch, H. (2023). The Dark Tetrad, online moral disengagement, and online aggression perpetration among adults. *Telematics and Informatics Reports*, 11, 100089. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100089>
- Paciello, M., Fida, R., Tramontano, C., Lupinetti, C., & Caprara, G. V. (2008). Stability and change of moral disengagement and its impact on aggression and violence in late adolescence—PubMed. *Child Development*, 79(5), 1288–1309.
- Pusiknas Bareskrim Polri. (2022). *Kejahatan Siber di Indonesia Naik Berkali-kali Lipat | Pusiknas Bareskrim Polri*. https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_naik_berkali-kali_lipat
- Rafiq, R. I., Hosseinmardi, H., Han, R., Lv, Q., & Mishra, S. (2021). Identifying Differentiating Factors for Cyberbullying in Vine and Instagram. In J. A. Lossio-Ventura, J. C. Valverde-Rebaza, E. Díaz, & H. Alatrística-Salas (Eds.), *Information Management and Big Data* (pp. 348–361). Springer International Publishing.

- Runions, K. C., Bak, M., & Cross, D. (2018). Cyber Aggression. In R. J. R. Levesque (Ed.), *Encyclopedia of Adolescence* (pp. 834–843). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-33228-4_780
- Runions, K. C., Bak, M., & Shaw, T. (2016). Disentangling functions of online aggression: The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive Behavior*, 43(1), 74–84. <https://doi.org/10.1002/ab.21663>
- SARI, N. P. (2019). *Hubungan Antara Moral Disengagement Dan Perilaku Cyberaggression Di Media Sosial Pada Remaja Dengan Anonimitas Sebagai Variabel Intervening* [Skripsi, Universitas Airlangga]. <https://doi.org/10.10.20Lampiran.pdf>
- Zhao, L., & Yu, J. (2021). A Meta-Analytic Review of Moral Disengagement and Cyberbullying. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.681299>