

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi merupakan media yang membantu kegiatan komunikasi oleh sebagian besar orang saat ini. Selain secara fisik sesuai untuk penggunaan sehari-hari, teknologi komunikasi yang ada juga dilengkapi dengan jaringan internet, yang memiliki sistem kerja untuk menghubungkan perangkat komunikasi secara global. Dimana hal ini kemudian semakin mendukung proses pertukaran informasi dan berkomunikasi (David-Ferdon & Hertz, 2009). Sehingga seiring perkembangannya, penggunaan teknologi komunikasi oleh masyarakat mengalami pertumbuhan yang cukup pesat, termasuk di Indonesia. Berdasarkan laporan yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik mengenai jumlah pengguna telepon seluler pada tahun 2017 mencapai angka 59,59%, sedangkan untuk penggunaan komputer atau laptop mencapai angka 19,11%. Tingginya persentase penggunaan teknologi komunikasi ini diiringi dengan meningkatnya akses terhadap internet (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2018).

Sebesar 32,34% penduduk pada tahun 2017 melakukan akses terhadap internet, dibandingkan lima tahun sebelumnya yaitu 2013 yang hanya mencapai 14,90% (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2018). Adapun penggunaan tertinggi internet yaitu untuk mengakses layanan *chatting* sebesar 89,35%, kemudian 87,13 % untuk mengakses media sosial (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018). Perusahaan media asal Inggris *We Are Social* yang bekerja sama

dengan *Hootsuite* menguraikan lebih detail mengenai layanan *chatting* dan media sosial yang diakses. Sebagaimana dirangkum oleh laman berita Kompas, sebagian besar akses internet di Indonesia adalah untuk media sosial dengan rata-rata durasi penggunaan 3 jam 23 menit (Pertiwi, 2018). Adapun bentuk media sosial yang paling sering digunakan secara berurutan yaitu *Youtube* sebanyak 43%, *Facebook* sebanyak 41%, *WhatsApp* sebanyak 40 %. Kemudian *Instagram* sebanyak 38%, dan yang terakhir *Line* sebanyak 33% (Pertiwi, 2018).

Diantara tingginya angka tersebut, remaja dinilai memberikan sumbangan yang cukup besar terhadap penggunaan internet untuk mengakses layanan *chatting* dan media sosial. Melalui hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, penetrasi remaja berusia 13-18 tahun yang menggunakan internet sebesar 75,50% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018). Remaja sebagai kelompok usia yang mendominasi, hal ini merupakan sesuatu yang wajar, mengingat karakteristik remaja yang banyak menghabiskan waktu dengan lingkungan sebayanya (Sarwono, 2007). Sebagaimana disebutkan oleh Gayatri dkk., (2015) tentang motivasi penggunaan internet pada remaja adalah untuk berinteraksi dan memperluas hubungan pertemanan. Disamping kepentingan lainnya yaitu untuk mencari informasi seputar pengetahuan akademik maupun pengetahuan umum serta hiburan sehari-hari. Namun meskipun demikian, internet dan media sosial dengan kegunaannya yang positif, ternyata juga memiliki celah untuk kegunaan negatif. Salah satu bentuk kegunaan yang negatif yaitu menyerang orang lain melalui teknologi komunikasi (Mehari, 2014).

Tindakan tersebut dengan maksud untuk melukai orang lain, dikenal dengan istilah agresi. Adapun definisi dari agresi itu sendiri adalah segala bentuk perilaku yang melukai orang lain atau intensi yang disalurkan untuk menyebabkan kerugian pada orang lain (Anderson & Huesmann, 2003 dalam Hogg & Vaughan, 2014), baik secara fisik maupun psikologis, yang dimunculkan dalam bentuk verbal maupun non-verbal (Suryanto, Putra, Herdiana, & Alfian, 2012). Berdasarkan definisi agresi secara umum, peneliti pada studi ini mengkaji fenomena menyerang orang lain di media sosial dengan istilah *cyberaggression*. Sebuah bentuk perilaku agresi dimana kemunculannya disebabkan oleh media baru (internet) yang secara teknis berbeda dengan agresi secara tradisional (*face to face*) (Pyzalski, 2011). *Cyberaggression* merupakan perilaku melukai orang lain maupun kelompok secara sengaja dan tidak memandang usia seperti penghinaan, penyerangan, dan bentuk-bentuk tindakan merugikan lainnya yang tidak diinginkan oleh orang lain, melalui media elektronik (Corcoran dkk., 2015).

Sementara itu bentuk-bentuk perilaku yang diyakini termasuk dalam *cyberaggression* yaitu kekerasan secara verbal, menyebarkan foto atau video untuk dipermalukan, mengucilkan orang lain dalam interaksi dunia maya, serta mencuri identitas orang lain atau menggunakan identitas palsu untuk kepentingan yang negatif (Álvarez-garcía dkk., 2016). Peluang untuk kemunculan perilaku *cyberaggression* cukup banyak, sebab selain cakupan bentuknya yang luas dan beragam, masing-masing individu juga lekat dengan media elektronik yang dimiliki serta terkoneksi satu dengan yang lain (Mehari, 2014; Runions & Bak, 2015). Dalam skala internasional maupun nasional, fenomena *cyberaggression* ramai

terjadi. Álvarez-garcía, Barreiro-collazo, dan Núñez (2017) salah satu peneliti yang mengkaji tentang perilaku *cyberaggression* pada 3,175 remaja berusia 12-18 tahun diperoleh hasil yaitu, 9% remaja mengaku pernah menyerang orang lain dengan cara memermalukannya, dan 29,3% lainnya mengaku pernah memaki seseorang melalui aplikasi pengolah pesan. Kemudian untuk korbannya sendiri sebanyak 1,1% menerima perlakuan *cyberaggression* secara keseluruhan, dan 56,5% lainnya dilaporkan terganggu dalam bentuk kekerasan verbal. Sementara itu fenomena *cyberaggression* dalam skala nasional sendiri terlihat melalui survey oleh Safaria (2016) yang berdasarkan pada sudut pandang 80% individu yang merasa menjadi korban. Diantaranya, mereka menerima perlakuan *cyberaggression* melalui *Facebook* sebesar 27%, sementara 33,6% lainnya melalui *Twitter* dan *Youtube*.

Hasil tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gayatri dkk., (2015). Dengan populasi sampel 400 remaja di Indonesia sebanyak 9% remaja mengaku pernah memermalukan atau berbuat kasar pada orang lain melalui media sosial, dan 14% dari mereka melakukan tindakan serupa melalui aplikasi pengolah pesan (*chatting*). Lalu untuk individu yang merasa menjadi korban atas perilaku *cyberaggression* sebesar 13% dan 5% diantara mereka mengalami lebih dari satu kali. Kusumastuti (2018) dalam penelitiannya dengan populasi remaja di Surabaya dan Jakarta, tingkat perilaku *cyberaggression* remaja tergolong sedang hingga sangat tinggi. Sebanyak 501 subjek tergolong sedang, 123 subjek tergolong tinggi, sedangkan 66 lainnya memiliki tingkat *cyberaggression* yang sangat tinggi. Bersamaan dengan hasil penelitian tersebut, fakta dilapangan juga menunjukkan fenomena serupa. Pada laman berita Kementerian Komunikasi dan

Informatika menyebutkan maraknya konten-konten negatif yang mengisi media sosial. Sepanjang tahun 2017 setidaknya tercatat 13.829 konten ujaran kebencian yang beredar di media sosial baik itu ditujukan perseorangan maupun menyinggung suatu kelompok atau golongan tertentu (Yulliani, 2017).

Selain ujaran kebencian, konten-konten *hoax* atau rumor yang merugikan suatu individu maupun kelompok juga beredar luas di media sosial. Meskipun tidak disebutkan secara detail mengenai platform media sosial tertentu, akan tetapi Kementerian Komunikasi dan Informatika setidaknya memvalidasi sebanyak 771 konten *hoax* yang meningkat sepanjang Agustus 2018 hingga Februari 2019. Diantara rumor tersebut antara lain berisikan isu politik, pemerintahan, kesehatan, pendidikan, fitnah secara perorangan, maupun agama (Hutabarat, 2019). Mengamati data-data serta fenomena tersebut peneliti melakukan pengambilan data awal melalui formulir yang disebarakan secara *online*. Dengan jumlah responden sebanyak 105 dari kelompok usia 14 tahun sampai dengan 22 tahun, mendapatkan hasil sebanyak 52% dari mereka pernah melakukan tindakan *cyberaggression* secara verbal, serta mengunduh dan menyebarkan gambar atau video orang lain tanpa persetujuan dari yang bersangkutan melalui media sosial.

Selanjutnya untuk perilaku mengucilkan atau menyingkirkan orang lain melalui media sosial memiliki persentase sebesar 71%. Kemudian untuk perilaku pencurian identitas orang lain atau menggunakan identitas palsu hampir seluruh responden mengaku tidak pernah melakukannya, dan hanya 10% dari mereka yang pernah berperilaku demikian. Sementara itu sebanyak 83% dari keseluruhan responden mengaku sering melihat perilaku-perilaku kasar secara verbal,

menyebarkan foto atau video, serta bentuk perilaku *cyberaggression* lainnya di media sosial. Data-data tersebut meskipun secara terbatas namun memberikan bukti bahwa perilaku *cyberaggression*, menjadi sebuah fenomena yang banyak terjadi, termasuk di Indonesia. Padahal untuk beberapa bentuk perilaku *cyberaggression* telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 tentang informasi dan Transaksi Elektronik. Dimana pemberlakuan aturan tersebut harusnya dapat meminimalisir kejadian *cyberaggression* terutama dikalangan pengguna media sosial remaja. Hal ini dikarenakan tindakan *cyberaggression* itu sendiri menimbulkan dampak pada individu yang merasa menjadi korban dan mungkin kurang disadari oleh pelaku.

Perilaku agresi yang diterima di dunia maya merupakan peristiwa yang tidak menyenangkan bagi remaja ketika diminta pendapatnya secara spontan mengenai pengalaman *online* mereka (Larsen & Ryberg, 2011 dalam Pyszalski, 2012). Sejalan dengan pendapat tersebut Gayatri dkk., (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa beberapa remaja di Indonesia dilaporkan merasa sangat ketakutan ketika ditanya pendapatnya terkait perlakuan *cyberaggression* yang diterimanya. Salah seorang dari remaja tersebut mengatakan bahwa setelah dicaci maki dan dipermalukan di *Facebook* dirinya diajak berkelahi secara langsung (*face to face*) oleh teman di dunia mayanya, tanpa alasan yang jelas. Remaja yang menerima perlakuan *cyberaggression* diketahui mengalami tekanan secara emosional (David-Ferdon & Hertz, 2009). Dimana manifestasi dari peristiwa yang dialami tersebut remaja kemudian merasa cemas hingga depresi (Hinduja & Patchin, 2009 dalam Bilic, 2013), dan untuk beberapa kasus khusus diantara mereka

akan memiliki pikiran untuk bunuh diri (Gerson & Rappaport, 2011; Hinduja & Patchin, 2009 dalam Bilic, 2013).

Beberapa remaja juga mengalami kesulitan dalam membangun relasi pertemanan dan cenderung memiliki permasalahan dalam berperilaku (delikueni), serta terlibat dalam penggunaan zat adiktif, dan alkohol (Hinduja & Patchin, 2008; Mitchell, Ybarra, Finkelhor, 2007 dalam Bilic, 2013). Selain itu terjadi penurunan *performance* individu dalam proses belajar mengajar, dan mengganggu pencapaian prestasi akademik (Raskaukas & Stoltz, 2007; Sesar, 2011 dalam Bilic, 2013). Mengetahui konsekuensi-konsekuensi tersebut, sejauh ini motif remaja melakukan tindakan *cyberaggression* adalah untuk membalaskan dendam atau sebagai hiburan tersendiri (Bilic, 2013). Penggunaan media sosial setidaknya memfasilitasi individu yang menjadi korban perilaku agresi di dunia nyata untuk kemudian membalas perlakuan tersebut di dunia maya. Sebab hambatan-hambatan yang mungkin ada di dunia nyata misalnya otoritas, usia, maupun kekuatan dari pelaku agresi akan hilang apabila berada di dunia maya. Hal ini dipersepsi oleh korban bahwa diantara dirinya dengan pelaku yang dimaksud memiliki *power* yang seimbang apabila berada di dunia maya (Bilic, 2013).

Sementara itu perilaku *cyberaggression* sebagai hiburan, individu menganggap bahwa perilaku tersebut bukan suatu hal yang merugikan, dan secara umum adalah perilaku yang wajar. Padahal diluar dari intensi menyakiti, fakta yang ada menyebutkan bahwa seseorang merasa tersakiti atas tindakan yang dianggap sebagai hiburan tersebut. Pyzalski (2011) dalam penelitiannya, lebih dari 37% remaja yang memposting sebuah konten di media sosial, adalah untuk hiburan dan

kesenangan mereka, padahal konten yang dimuat tersebut benar-benar melukai orang lain. Adapun motif lain dari remaja melakukan tindakan *cyberaggression* adalah untuk menjadi populer dan dominan diantara teman-temannya. Dengan begitu dirinya merasa memiliki pengaruh terhadap lingkungan pertemanannya (Badaly, Kelly, Schwartz, & Dabney-Lieras, 2013). Berdasarkan motif-motif remaja melakukan tindakan tersebut asumsi yang dibangun peneliti adalah terdapat faktor internal yang mungkin mempengaruhi munculnya perilaku menyakiti orang lain. Salah satunya yaitu nilai-nilai individual yang mengarahkan remaja berperilaku demikian.

Selama proses perkembangannya, setiap individu akan mengadopsi nilai-nilai benar dan salah yang kemudian dijadikan acuan atau batasan bagi dirinya untuk berperilaku, termasuk memperlakukan orang lain. Akan tetapi nilai-nilai tersebut tidak serta merta menjadi batasan dimana dirinya kemudian bisa memilih untuk mengabaikan standar moral yang dimiliki, sehingga memicu tindakan yang cenderung negatif pada orang lain tanpa perasaan malu atau bersalah (Runions & Bak, 2015). Bentuk perilaku ini dalam teori sosial kognitif disebut sebagai *moral disengagement* (Bandura, 2002). *Moral disengagement* mengacu pada mekanisme kognitif yang mengarahkan perilaku kurang bertanggung jawab atas konsekuensi negatif yang ditimbulkan pada orang lain (Bandura, 1990; Bandura, 1991 dalam Moore, 2015). Dalam konteks perilaku agresi secara umum, Gini dkk., (2014) mendapatkan hasil bahwa *moral disengagement* ditemukan lebih tinggi tingkatnya pada remaja dibandingkan pada anak-anak. Tingginya tingkat tersebut mungkin dapat dijelaskan berdasarkan teori perkembangan remaja, yang mana secara



kognitif remaja berada pada tahap perkembangan operasional formal yaitu mulai berpikir sistematis atau sebab-akibat (Santrock, 2012). Namun pemrosesan informasi tersebut terkadang kurang maksimal dan cenderung menimbulkan dinamika, karena ideologi remaja berbekal pada pengalamannya dari masa anak-anak namun diterapkan pada lingkungan sosialnya yang terlalu bervariasi (Sarwono, 2007).

Akan tetapi pada konsep *cyberaggression* atau perilaku agresi di dunia maya ini, studi terhadap *moral disengagement* mendapatkan hasil yang berbeda-beda. George (2014) pada penelitiannya mengatakan *moral disengagement* sebagai prediktor perilaku *cyberaggression*. Begitu pula studi meta analisisnya Gini dkk., (2014) dilaporkan *moral disengagement* berkorelasi secara signifikan terhadap segala bentuk perilaku agresi di dunia nyata maupun di dunia maya. Sementara pendapat lain mengatakan bahwa korelasi antar keduanya lemah. Hasil ini sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Pornari dan Wood (2010) terkait *moral disengagement* dengan perilaku agresi secara tradisional maupun modern, keduanya berkorelasi positif. Namun korelasi *moral disengagement* dengan perilaku *cyberaggression* lebih lemah dibandingkan dengan agresi secara tatap muka. Adapun argumen yang diberikan pada penelitian tersebut, yaitu kondisi dari penggunaan teknologi komunikasi untuk menyerang orang lain seperti anonimitas, serta jarak antar pengguna diduga dapat memberikan sumbangan atas *moral disengagement* terhadap perilaku *cyberaggression* itu sendiri (Pornari & Wood, 2010).

Kemudian argumen lain mengatakan *moral disengagement* tidak mengarahkan perilaku *cyberaggression*. Sebagaimana diungkapkan Bauman (2010 dalam Runions & Bak, 2015) *setting* dunia maya dimana remaja melakukan aktivitasnya secara *online* akan mempengaruhi tindakannya untuk berperilaku diluar standar moral internalnya. Kurangnya pengetahuan remaja terhadap lawan bicara selama berinteraksi di media sosial misalnya, hal tersebut menjadi pemicu bagi dirinya untuk berperilaku *cyberaggression*. Karena remaja tersebut tidak mampu memprediksi respon lawan bicaranya, sehingga memunculkan tindakan-tindakan yang menimbulkan risiko pada orang lain (Bauman, 2010; Perren & Sticca 2011, dalam Gini dkk., 2014). Dalam situasi seperti ini justru, *moral disengagement* tidak berpengaruh terhadap perilaku *cyberaggression* (Bauman, 2010; Perren & Sticca 2011, dalam Gini dkk., 2014).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Suler (2004 dalam Gini dkk., 2014) memberikan pernyataan bahwa *cyberaggression* bukan merupakan hasil dari proses mekanisme kognitif yang mengarahkan perilaku tersebut. Melainkan efek dari *setting* berkomunikasi secara *online* (*online disinhibition effect*) yang memberikan derajat kelonggaran moral norma sosial serta kebebasan dari isyarat-isyarat berinteraksi secara tatap muka. Efek ini kemudian mewakili variasi perilaku-perilaku yang bertentangan dengan standar moral internal individu ketika beraktivitas di ruang maya. Berdasarkan temuan-temuan tersebut dalam penelitian ini kemudian mempertimbangkan salah satu *setting* dunia maya yaitu anonimitas. Secara istilah, anonimitas adalah perilaku individu yang tidak memberikan nama dan tidak diketahui identitas seutuhnya oleh orang lain (Kabay dkk., 2013).

Pada beberapa literatur yang diperoleh peneliti anonimitas menjadi konstruk secara independen yang berkorelasi dengan perilaku *cyberaggression*. Pyzalski (2011) pada studinya yang mengkaji faktor prediktor *cyberaggression*, mendapatkan temuan bahwa satu per tiga dari 2143 respondennya mengaku mengirimkan pesan yang tidak menyenangkan pada orang lain dengan cara menyembunyikan identitas aslinya. Hasil penelitian tersebut mendukung temuan sebelumnya yang dilakukan oleh David-Ferdon dan Hertz (2009) antara 13%-46% remaja yang menjadi korban dilaporkan tidak mengetahui identitas pelaku *cyberaggression*, sedangkan 22% remaja yang menjadi pelaku mengaku tidak mengetahui identitas korban.

Selain itu eksperimen yang dilakukan oleh Zimmerman (2012) dimana dalam penelitiannya tersebut membagi responden menjadi dua kelompok, yaitu kelompok anonim dan kelompok yang tidak anonim. Hasil dari penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang anonim cenderung berperilaku lebih agresif secara verbal pada orang lain melalui teknologi komunikasi dibandingkan dengan kelompok yang tidak. Wright (2014) pada penelitiannya yang melibatkan 247 remaja juga berpendapat demikian mengenai anonimitas yaitu terdapat korelasi yang signifikan antara anonimitas dengan perilaku *cyberaggression*. Laman pemberitaan terbaru juga menyebutkan fenomena *cyberaggression* di media sosial dengan cara menyembunyikan identitas asli ketika berinteraksi. Sebagaimana dalam pemberitaan *online* menjelaskan tentang *Facebook* sebagai salah satu media sosial dengan jumlah pengguna terbesar melakukan intervensi yaitu menghapus tiga miliar akun palsu yang beredar sejak Oktober 2018 hingga tahun 2019 (Dayana, 2019).

Langkah tersebut dilakukan oleh pihak *Facebook* karena akun-akun palsu dinilai menyebarkan ujaran kebencian serta rumor-rumor berupa teks, foto, maupun video yang merugikan secara perorangan maupun banyak pihak (Dayana, 2019). Selama terlibat dalam berinteraksi di dunia maya individu memang tidak diharuskan untuk mengungkapkan identitas asli maupun informasi diri secara keseluruhan (Wallace, 1999). Dengan tidak memberikan identitas asli ini memungkinkan peluang munculnya perilaku negatif yang tidak terduga sebelumnya (Suler, 2004). Hal ini dikarenakan, anonimitas membebaskan individu dari identitas kesehariannya di dunia nyata yang mana secara tidak langsung pada konteks ini, remaja terlepas dari tanggung jawab sosial yang seharusnya dan memunculkan perilaku yang kurang terkontrol (Ardi, 2018). Sementara itu pendapat lain mengatakan bahwa anonimitas yaitu tidak teridentifikasi oleh orang lain, bagi remaja dinilai sebagai situasi yang aman, dimana dirinya tidak mudah terlacak, dan merasa bahwa keberadaannya tidak nyata (Wright, 2014). Sehingga melalui uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji keterkaitan antar perilaku *cyberaggression* dan *moral disengagement* dengan anonimitas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Media sosial melalui jaringan internet selain memiliki kegunaan yang positif, ternyata juga memiliki celah untuk kegunaan negatif. Salah satu bentuk kegunaan negatif tersebut yaitu menyerang orang lain melalui teknologi komunikasi atau dalam hal ini peneliti menyebut sebagai *cyberaggression* (Mehari, 2014). *Cyberaggression* pada dasarnya merupakan sebuah bentuk perilaku agresi yang munculnya disebabkan karena adanya media baru (internet) dan secara teknis

berbeda dengan agresi secara tradisional (*face to face*) (Pyzalski, 2011). Perilaku *cyberaggression* merupakan tindakan menyakiti orang lain, seperti menghina, memberikan komentar-komentar kasar, serta mengancam, yang dilakukan melalui *e-mail*, *chatroom*, *instant messaging* (SMS), dan *website* (David-Ferdon & Hertz, 2007). Sebagaimana diketahui bahwa akses internet di Indonesia tertinggi digunakan untuk *chatting* dan media sosial, perilaku *cyberaggression* memiliki peluang untuk terjadi. Remaja yang berada di negara berkembang cenderung memiliki tingkat akses yang tinggi terhadap media sosial (Calmaestra dkk., 2010; Domitrek & Raby, 2008; Smith 2012; Tokunaga 2010; Ybarra, Mitchell, & Lenhart, 2010 dalam Pyzalski, 2012) dan sebagian besar dari remaja tersebut seringkali melakukan tindakan agresi dalam hal ini menyerang orang lain di dunia maya (Larsen & Ryberg, 2011 dalam Pyzalski, 2012).

Perilaku agresi seperti yang diketahui secara umum merugikan bagi orang lain. Terlebih lagi dalam konteks ruang maya dimana siapapun dapat terlibat dan berpartisipasi didalamnya. Selain itu antara remaja yang menjadi pelaku maupun pengguna lainnya (*bystanders*) tidak dapat melihat secara langsung reaksi sebenarnya yang dimunculkan oleh orang yang menerima perlakuan *cyberaggression* (Kowalski & Limber, 2007 dalam Mehari, 2014), sehingga menjadi celah bagi pelaku maupun audiens untuk memunculkan atau mengulang perbuatan tersebut pada kesempatan-kesempatan yang lain. Sementara besar atau kecilnya dampak yang ditimbulkan dari *cyberaggression* tidak dapat dikontrol dari sisi korban maupun pelaku (Mehari, 2014). Asumsi peneliti mengenai timbulnya perilaku *cyberaggression* yang dilakukan oleh remaja, hal ini dapat dijelaskan

dengan konsep *moral disengagement*. Seseorang mungkin belum pernah bertindak negatif hingga merugikan orang lain, namun pada situasi tertentu akan berperilaku demikian karena terdapat proses kognitif yang berperan dalam pengambilan keputusannya (Bandura, 1999 dalam Gini dkk., 2014).

Individu yang terbiasa untuk berperilaku diluar moralitas, selalu merendahkan orang lain, hilang rasa bersalah, serta tidak patuh pada aturan yang ada, dinilai menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberaggression* (Menesini, Nocentini, & Camodeca, 2011 dalam Bilic, 2013). *Moral disengagement* merupakan sebuah proses mekanisme kognitif yang mengarahkan perilaku kurang bertanggung jawab atas konsekuensi negatif yang ditimbulkan pada orang lain (Bandura, 1990; Bandura, 1991 dalam Moore, 2015). Pada periode perkembangannya, remaja mengadopsi nilai-nilai benar dan salah dari masa lalunya sebagai acuan untuk bertingkah laku. Namun nilai-nilai yang dimiliki tidak selalu menjadi alasan dirinya untuk berperilaku, melainkan adanya proses regulasi diri yang menentukan. Dalam hal ini Bandura (1999) menjelaskan tentang regulasi diri yaitu kontrol bagi seseorang terhadap reaksi yang akan dimunculkan. Apabila regulasi diri tersebut tidak aktif, maka individu kemudian berperilaku merugikan pada orang lain dan mengabaikan moral diri yang dimiliki (Bandura, 2002). Sehingga apabila remaja melakukan *cyberaggression* hal ini dikarenakan regulasi diri yang tidak aktif yang memicu untuk berperilaku diluar standar moral internalnya.

Akan tetapi fakta yang ada di lapangan menunjukkan hasil yang beragam bahwa *moral disengagement* dapat menyebabkan timbulnya perilaku *cyberaggression*, serta sebaliknya. Gini dkk., (2014) melalui penelitian meta analisisnya mendapatkan hasil bahwa *moral disengagement* berkorelasi secara signifikan terhadap segala bentuk perilaku agresi secara tatap muka maupun virtual. Sejalan dengan hal ini hasil penelitian George (2014) mengatakan *moral disengagement* sebagai prediktor perilaku *cyberaggression*. Kemudian temuan pada penelitian Pornari dan Wood (2010) menunjukkan bahwa *moral disengagement* memiliki korelasi yang lebih lemah apabila dikaitkan dengan *cyberaggression*. Pendapat lain diutarakan oleh Bauman (2010 dalam Runions & Bak, 2015) tentang *setting* ruang maya dimana remaja melakukan aktivitas secara *online* bisa jadi mempengaruhi tindakan yang bertentangan dengan moral internal.

Ketika berinteraksi melalui media sosial, seseorang mungkin tidak mengetahui lawan bicaranya. Remaja hanya mampu memprediksi respon lawan bicaranya namun tidak mengetahui reaksi sebenarnya, sehingga memicu tindakan-tindakan yang berisiko pada orang lain. Apabila situasi yang terjadi demikian *moral disengagement* mungkin tidak berpengaruh terhadap perilaku *cyberaggression* (Bauman, 2010; Perren & Sticca 2011, dalam Gini dkk., 2014). Suler (2004 dalam Gini dkk., 2014) berpendapat serupa mengenai perilaku negatif di dunia maya, yang mana salah satunya *cyberaggression* tidak ditimbulkan karena adanya proses kognitif yang mengarahkan, melainkan efek dari *setting* berkomunikasi secara *online* (*online disinhibition effect*) yang cukup untuk memberikan derajat kelonggaran moral norma sosial serta kebebasan dari isyarat-isyarat berinteraksi

secara tatap muka. *Online disinhibition effect* tersebut telah mewakili bentuk perilaku yang bertentangan dengan standar moral internal seseorang ketika beraktivitas di dunia maya. Sehingga berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dalam penelitian ini mempertimbangkan salah satu *setting* dari berkomunikasi menggunakan media elektronik yaitu anonimitas. Situasi dari berinteraksi melalui teknologi komunikasi yang dinilai dapat mempengaruhi perilaku *cyberaggression* diantaranya yaitu anonimitas, dan ketidakhadiran individu secara fisik selama proses interaksi (Bilic, 2013).

Sesuai dengan pendapat tersebut, Pornari dan Wood (2010) menduga bahwa kondisi anonimitas, sekiranya patut untuk dipertimbangkan menjadi perantara *moral disengagement* terhadap munculnya tindakan *cyberaggression*. Anonimitas merupakan perilaku individu untuk tidak memberikan nama atau tidak diketahui identitasnya oleh orang lain pada interaksi ruang maya (Kabay dkk., 2013). Melalui beberapa literatur yang diperoleh peneliti, anonimitas menjadi konstruk yang berkorelasi dengan perilaku *cyberaggression*. Penelitian oleh Wright (2014) misalnya, yang mengkaji *cyberaggression* pada remaja mendapatkan hasil bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara anonimitas dengan perilaku *cyberaggression*. Hasil tersebut mendukung temuan sebelumnya yaitu penelitian Pyzalski (2011) yang mengkaji faktor prediktor *cyberaggression*, diketahui bahwa satu per tiga dari 2143 respondennya mengaku mengirimkan pesan yang tidak menyenangkan pada orang lain dengan cara tidak menunjukkan identitas diri yang sebenarnya. Anonimitas secara signifikan mempengaruhi *cyberaggression* dikarenakan, dengan tidak mencantumkan identitas diri yang sebenarnya dalam



interaksi ruang maya melalui media sosial, seseorang merasa terlepas dari identitas kesehariannya di dunia nyata (Ardi, 2018). Efek yang ditimbulkan kemudian, pada konteks ini yaitu remaja merasa terbebas dari tanggung jawab sosial yang dimiliki lalu memunculkan perilaku yang kurang terkontrol (Ardi, 2018). Efek anonimitas juga memberikan rasa aman pada remaja yang merupakan pelaku dari tindakan *cyberaggression*. Karena salah satu kegunaan yang ditawarkan selama menggunakan media sosial yaitu dapat merubah atau bahkan memberikan identitas palsu selama berinteraksi, sehingga remaja menganggap bahwa dirinya tidak teridentifikasi oleh orang lain, sulit untuk dilacak, hingga menilai bahwa keberadaanya tidak nyata (Wright, 2014).

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Remaja adalah individu yang mengalami masa perkembangan dimulai sejak usia 10 tahun hingga 12 tahun, dan berakhir pada rentang usia 18 tahun hingga 22 tahun (Santrock, 2012).
2. *Moral Disengagement* adalah mekanisme kognitif yang mengarahkan perilaku individu untuk bertindak diluar standar moral internal, memunculkan konsekuensi yang negatif pada orang lain, dan tanpa ada perasaan tertekan setelahnya (Bandura, 1990; Bandura, 1991 dalam Moore, 2015).
3. Anonimitas yaitu individu yang tanpa nama atau tidak menggunakan nama yang sebenarnya, sehingga tidak diketahui oleh orang lain secara keseluruhan (Kabay dkk., 2013).

4. *Cyberaggression* merupakan perilaku melukai orang lain maupun kelompok secara sengaja dan tidak memandang usia seperti penghinaan, penyerangan, dan bentuk-bentuk tindakan merugikan lainnya yang tidak diinginkan oleh orang lain, melalui media elektronik (Grigg, 2010 Corcoran dkk., 2015).

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *moral disengagement* dengan perilaku *cyberaggression* di media sosial pada remaja?
2. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara anonimitas dengan perilaku *cyberaggression* di media sosial pada remaja?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *moral disengagement* dengan anonimitas di media sosial pada remaja?
4. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *moral disengagement* dan perilaku *cyberaggression* di media sosial pada remaja dengan anonimitas sebagai variabel intervening?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Hubungan signifikan antara *moral disengagement* dengan perilaku *cyberaggression* di media sosial pada remaja.

2. Hubungan signifikan antara anonimitas dengan perilaku *cyberaggression* di media sosial pada remaja.
3. Hubungan signifikan antara *moral disengagement* dengan anonimitas di media sosial pada remaja.
4. Hubungan signifikan antara *moral disengagement* dengan perilaku *cyberaggression* di media sosial pada remaja dengan anonimitas sebagai variabel intervening.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi ilmu psikologi yang berkaitan dengan moral disengagement, anonimitas, dan perilaku agresi khususnya *cyberaggression*.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dalam mengkaji fenomena perilaku *cyberaggression*, karena sampai saat ini belum banyak teori yang membahas secara spesifik mengenai perilaku agresi tersebut.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi remaja, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai fenomena perilaku *cyberaggression* yang sedang marak terjadi saat ini, termasuk didalamnya risiko serta dampak dari perilaku tersebut.
2. Bagi pihak yang berwenang membuat kebijakan, penelitian ini mungkin menjadi sumber informasi untuk mengkaji kembali aturan yang berlaku terkait perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi agar minim risiko.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian diharapkan mampu menjadi sumber informasi untuk membahas perilaku *cyberaggression*, karena saat ini belum banyak yang mengkaji fenomena tersebut.