

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Cyber-aggression

2.1.1 Definisi *Cyber-aggression*

Sebelum mengetahui apa itu *cyber-aggression*, perlu diketahui bahwa *cyber-aggression* merupakan sinonim *cyberbullying* dalam beberapa penelitian (Sedlar, 2020). Istilah *cyber-aggression* memang baru benar-benar digunakan untuk menjawab kekurangan dari *cyberbullying*. Menurut (Grigg, 2010), kegunaan istilah *cyberbullying* itu kabur, membatasi, dan ambigu. Konsep *cyberbullying* juga tidak mencakup bermacam tindakan dalam penggunaan internet. Hal tersebut dikarenakan terdapat penjelasan aspek-aspek *bullying* tradisional, seperti pengulangan perilaku dan ketidakseimbangan kekuatan, dalam definisi *cyberbullying* (Sedlar, 2020).

Sulit untuk mengetahui pasti bagaimana ketidakseimbangan kekuasaan dan pengulangan dalam *cyberbullying*. Dalam aspek ketidakseimbangan kekuasaan, hanya terdapat sedikit bukti yang mengungkapkan bahwa pelaku *cyberbullying* memiliki kemampuan teknologi yang andal (Grigg, 2010). Selain itu, dalam aspek pengulangan terdapat tindakan-tindakan menyakiti tetapi tidak dilakukan berulang kali, seperti unggahan video yang tidak diinginkan oleh yang bersangkutan. Perilaku tersebut bisa dilakukan hanya sekali, tetapi akan ada banyak jumlah penonton video tersebut sehingga hal tersebut termasuk ke dalam pengulangan. Akan tetapi, masalah muncul akan siapakah yang bertanggung jawab atas tindakan tersebut, pelaku *cyberbullying* atau *bystander*. Pertanggung jawaban akan tindakan pengulangan yang berbentuk seperti itu pun menjadi kurang jelas (Grigg, 2010)

Cyber-aggression tidak seperti *cyberbullying* yang mengandung kriteria *cyberbullying* tradisional (Sedlar, 2020). Menurut (Grigg, 2010), *cyber-aggression* adalah tindakan menyakiti menggunakan elektronik yang dilakukan pada seseorang atau kelompok terlepas usia dan secara sengaja, di mana penerima tindakan menganggap hal tersebut menyinggung, menghina, atau tidak diinginkan. Selain itu, *cyber-aggression* merupakan perilaku yang dilakukan untuk menyakiti orang lain melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di mana orang yang ditargetkan ingin menghindarinya (Corcoran, Guckin, & Prentince, 2015).

2.1.2 Faktor-faktor *Cyber-aggression*

Sedlar (2020) mengemukakan bahwa tidak ada teori yang benar-benar dibuat untuk menjelaskan *cyber-aggression*. Meskipun begitu, terdapat beberapa teori yang mengarah pada *cyber-aggression*, antara lain:

- *Theory of Planned Behavior* (TPB)

Menurut teori ini, kemungkinan untuk melakukan agresi *online* dipengaruhi oleh sikap, pandangan orang lain, dan perasaan akan kemampuan untuk melakukan perilaku tersebut (Pabian & Vandebosch, 2014).

- *Social Identity of Deindividuation Effects* (SIDE)

Model ini dikemukakan oleh Spears dan Lea (dalam Sedlar, 2020), menjelaskan bahwa identitas individu ketika daring memiliki pengaruh terhadap perilaku mereka. Ketika terjadi *anonymity* dalam identitas individu ketika daring, maka identifikasi mereka akan lebih kuat dalam identitas sosial, seperti pandangan politik atau agama. Sehingga kemungkinan untuk penempatan *in-group* dan *out-group* pun lebih tinggi. Tindakan agresif dan pengucilan lebih mudah untuk dilakukan kepada pengguna yang sudah ditempatkan ke dalam *out-group*.

- Teori Sosial Kognitif

Terdapat dua konstruk yang dapat menjelaskan agresi *online*, yaitu:

- a. Kepercayaan normatif tentang agresi

Kepercayaan normatif tentang cyberaggression adalah anggapan individu mengenai seberapa diterima atau tidaknya agresi terhadap orang lain secara daring

- b. *Moral Disengagement*

Moral disengagement adalah restrukturisasi secara kognitif akan situasi yang membingkai sebuah perilaku menjadi lebih diinginkan bahkan jika bertentangan dengan moral seseorang. Dengan ini, individu dapat bertindak yang tidak dapat diterima secara moral sambil meminimalkan penilaian diri yang negatif. Terdapat beberapa strategi pelepasan moral, di antaranya adalah dehumanisasi, atribusi menyalahkan, pelabelan eufemisme, perpindahan dan difusi tanggung jawab, dan meminimalkan, mengabaikan, atau salah mengartikan konsekuensi. Individu kemungkinan lebih terlibat dalam perilaku daring yang agresif, jika dapat menjauhkan diri dari tindakan mereka melalui pelepasan moral.

2.1.3 Jenis-jenis *Cyber-aggression*

Perilaku yang termasuk ke dalam *cyber-aggression*, yaitu mengintimidasi, melecehkan, menguntit, menyiksa, menyerang, melakukan permusuhan, mengancam, membahayakan, serta melakukan kekerasan, seperti “*happy slapping*”, penyingkiran, dan ‘*flaming*’. Perilaku-perilaku tersebut dilakukan menggunakan ponsel atau internet, seperti pengiriman pesan dan unggah pesan atau gambar (Grigg, 2010; Sedlar, 2020).

2.1.4 Dampak *Cyber-aggression*

Cyber-aggression memiliki dampak terhadap penerimanya. Korban *cyber-aggression* berhubungan dengan kesulitan internalisasi dan masalah kesehatan mental (Sedlar, 2020). Selain itu, korban dari agresi *online* berhubungan dengan depresi, ide bunuh diri, kecemasan, kesepian, dan tekanan emosional (Shapka & Magshoudi, 2017).

2.2 Online Disinhibition Effect

2.2.1 Definisi Online Disinhibition Effect

Individu kerap kali bertingkah tidak seperti di dunia nyata ketika sedang *online*. Mereka seperti mengungkapkan diri sejati mereka ketika terhubung dengan dunia maya dan tidak tertahan oleh aturan-aturan di dunia nyata. Meskipun begitu, sebetulnya hal tersebut bukanlah diri sejati mereka, tetapi bagian dari diri sejati mereka. Suler (2004) mengungkapkan konsep yang dapat menjelaskan hal tersebut adalah intrapsikis yang mengandung kelompok atau konstelasi dari emosi, memori, dan pemikiran yang terhubung dengan lingkungan tertentu. Ketika perilaku seseorang saat *online* tidak tertahankan oleh aturan seperti di dunia nyata, individu tersebut mengalami pergantian konstelasi intrapsikis yang mungkin terdisosiasi dengan konstelasi diri seseorang. Konstelasi ini menghilangkan rasa bersalah, cemas, dan hal-hal yang berhubungan sebagai fitur dari diri seseorang tetapi bukan untuk diri yang *online*. Kondisi ini disebut dengan *online disinhibition effect* (Suler, 2004).

Online disinhibition effect adalah ketika individu menjadi santai, merasa kurang terkendali, dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka saat *online*, sehingga mereka cenderung mengungkapkan diri atau bertindak lebih sering atau lebih intens dari yang seharusnya (Suler, 2004).

Selain itu, (Hollenbaugh & Everett, 2013) mengatakan bahwa *online disinhibition effect* adalah ketika individu memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakan *online* dari gaya hidup dan identitas pribadi mereka, sehingga mereka menjadi lebih mungkin untuk mengungkap diri dan bertingkah.

2.2.2 Jenis-jenis Online Disinhibition Effect

Suler (2004) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis *online disinhibition effect*, antara lain:

2.2.2.1 *Benign Disinhibition*

Ketika berada di dunia maya, individu menjadi lebih terbuka dan membagikan hal-hal yang sangat pribadi tentang diri mereka sendiri, seperti emosi, ketakutan, dan harapan. Selain itu, terdapat tindakan kebaikan dan kedermawanan yang tidak bias, sampai terkadang keluar dari jalur mereka untuk membantu orang lain yang ditunjukkan ketika sedang berada di dunia maya.

2.2.2.2 *Toxic disinhibition*

Dalam dunia maya, terdapat individu-individu yang berbahasa kasar, mengkritik keras, menunjukkan kemarahan, menunjukkan kebencian, bahkan ancaman. Selain itu, terdapat individu-individu yang mengunjungi dunia gelap internet, seperti tempat-tempat pornografi, kejahatan, dan kekerasan. Jika di dunia nyata mereka tidak akan menjelajahi wilayah tersebut, tetapi ketika *online* mereka melakukannya karena kurangnya kendali.

Dalam penelitian ini jenis *online disinhibition effect* yang dimaksud lebih kepada *toxic disinhibition*.

2.2.3 **Faktor-faktor *Online Disinhibition Effect***

Terdapat 6 faktor yang mempengaruhi *online disinhibition effect*, antara lain:

- *Dissociative Anonymity*

Dissociative anonymity adalah kesempatan yang dirasakan individu akan penyembunyian atau perubahan identitas asli mereka dan pemisahan tindakan dunia maya dengan dunia nyata. Perubahan identitas asli ini dapat separuh maupun sepenuhnya.

- *Invisibility*

Invisibility adalah kondisi di mana individu merasa dirinya tidak dapat dilihat orang lain secara fisik atau tidak adanya tatap muka ketika berada di dunia maya.

- *Asynchronicity*

Asynhronicity merupakan cara komunikasi di dunia maya yang memungkinkan tertundanya respons dikarenakan adanya distorsi waktu, sehingga komunikasi tidak harus langsung terjadi.

- *Solipsistic introjection*

Ketika sedang berkomunikasi di dunia maya, individu menggambarkan suara atau gambaran akan orang tersebut dalam imajinasinya. Gambaran ini terbentuk berdasarkan interaksi yang diintrojeksikan dan ekspektasi, keinginan, serta kebutuhan.

- *Dissociative imagination*

Anggapan bahwa lingkungan *online* merupakan dunia maya yang tidak ada hubungannya dengan dunia nyata. Pemisahan yang terjadi ini menyebabkan kemungkinan tidak diterapkannya norma dan aturan dari dunia nyata dalam kegiatan di dunia *online*.

- *Minimization of Status and Authority*

Kondisi di mana individu merasa bahwa di dunia maya tidak ada atau berkurangnya pengaruh status dan otoritas yang ada di dunia nyata. Mereka merasa bahwa mereka tidak berada di bawah seseorang atau tidak ada yang mengatur mereka. Selain enam faktor yang telah dijabarkan di atas, Suler (2004) juga mengungkapkan bahwa kepribadian juga mempengaruhi *online disinhibiton effect*.

2.3 Cyber-aggression dan Online Disinhibiton Effect

Dengan adanya internet individu dapat berkomunikasi dengan orang lain walaupun jaraknya jauh. Individu dapat membentuk sebuah relasi dengan orang yang sudah dikenal di dunia nyata maupun tidak, dalam dunia maya. Meskipun terdapat manfaat dari dunia maya, terdapat pula hal negatif yang dapat muncul ketika kita menggunakan internet. Salah satu hal negatif yang dapat muncul adalah agresi *online* atau *cyber-aggression*. *Cyber-aggression* merujuk kepada perilaku menyakiti orang

lain melalui teknologi komunikasi dan informasi, dimana orang yang dituju ingin menghindarinya (Corcoran, Guckin, & Prentince, 2015).

Salah satu teori yang dapat menjelaskan *cyber-aggression* adalah *social identity of deindividuation effects* (SIDE) yang dikemukakan oleh Spears dan Lea (dalam Sedlar, 2020). Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa identitas individu ketika daring memiliki pengaruh terhadap perilaku mereka. Teori ini menitikberatkan pada *anonimity* ketika sedang berada di dunia maya. *Anonimity* merupakan salah satu faktor dari *online disinhibition effect*.

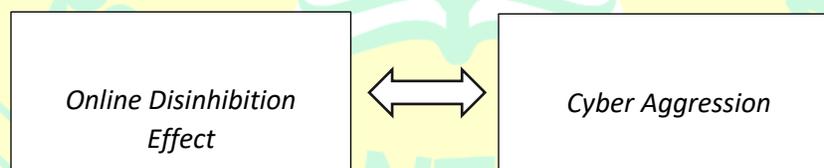
Online disinhibition effect merujuk kepada kemungkinan individu melakukan pemisahan tindakan *online* mereka dari gaya hidup dan identitas mereka sendiri, sehingga mereka merasa kurang rentan tentang pengungkapan diri dan bertindak (Hollenbaugh & Everett, 2013). Terdapat dua jenis *online disinhibition effect* salah satunya adalah *toxic disinhibition*. Dalam *toxic inhibition*, individu menjadi berperilaku negatif di dunia maya karena merasa tidak dikendalikan dan ditahan oleh aturan dunia nyata. Salah satu perilaku negatif di dunia maya ini adalah perilaku agresi di lingkungan *online*.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diketahui adanya implikasi akan hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyberaggression*. Pernyataan tersebut juga didukung oleh beberapa penelitian. (Goerzig, 2012) menemukan bahwa salah satu faktor *online disinhibition effect*, yaitu *anonimity* berhubungan dengan perpindahan *bullying* menjadi *cyberbullying*. Selain itu, terdapat penelitian yang mengemukakan bahwa *online disinhibition effect* berhubungan dengan *cyberbullying* (Udris, 2014; Zahrotunnisa & Hijrianti, 2019). Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Zimmerman, 2012) menunjukkan bahwa *anonimity* yang merupakan salah satu bagian dari *online disinhibition effect*, berhubungan dengan agresi *online*. Meskipun tidak ada penelitian langsung yang menyatakan terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression*, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan kemungkinan adanya hubungan di antaranya.

2.4 Kerangka Konseptual

Cyber-aggression merupakan perilaku menyakiti orang lain, yang tidak menginginkan dan menghindarinya, melalui internet. Individu yang melakukan tindakan tersebut bisa saja melakukannya karena kondisi dirinya yang berada di dunia maya. Mereka mungkin saja merasa tidak ditahan atau dikendalikan oleh aturan yang berlaku di dunia nyata. Mereka memiliki kesempatan untuk memisahkan dunia nyata dan dunia maya. Kondisi tersebut disebut dengan *online disinhibition effect*. Individu yang mengalami *online disinhibition effect* dapat menyakiti orang lain karena merasa perilaku itu dilakukan oleh dirinya di dunia maya, bukan dunia nyata, atau karena merasa bahwa tidak ada peraturan yang mengatur hal tersebut di dunia maya.

Ketika mengalami *online disinhibition effect*, individu menjadi kurang merasa bertanggung jawab atas perbuatannya saat *online*. Hal ini dapat menyebabkan perilaku-perilaku negatif yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata, dilakukan di dunia maya. Perilaku agresi saat *online* ini dapat dilakukan di berbagai *platform*, termasuk media sosial yang semakin banyak penggunaannya. Individu yang merupakan pengguna media sosial dapat mengalami *online disinhibition effect* sehingga melakukan *cyber aggression* kepada pengguna lain.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.5 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual, identifikasi masalah, dan tinjauan pustaka, maka hipotesis yang diajukan yaitu apakah terdapat hubungan antara *online*

disinhibiton effect dan *cyber aggresion* pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta.

2.6 Penelitian yang Relevan

- a. Judul : *The Online Disinhibition Effect*
 Peneliti : John Suller
 Tahun : 2004
 Hasil : peneliti mengemukakan istilah *online disinhibion effect* untuk kondisi ketika individu merasa tidak ditahan dan diatur dengan aturan dunia nyata ketika sedang *online*. Selain itu, terdapat enam faktor yang membentuk *online disinhibiton effect* ini, yaitu *dissociative anonymity, invisibility, asynchronicity, solipsistic introjection, dissociative imagination, and minimization of authority*.
- b. Judul : *Online Aggression: The Influences of Anonymity and Social Modeling*
 Peneliti : Adam G. Zimmerman
 Tahun : 2012
 Hasil : ditemukan bahwa partisipan yang anonim lebih agresif di dunia maya dibandingkan partisipan yang tidak anonim. Selain itu, ditemukan juga bahwa partisipan yang ditunjukkan model agresif dan anonim lebih agresif dibandingkan partisipan yang ditunjukkan model agresif dan tidak anonim.
- c. Judul : *Cyberbullying among High School Students in Japan: Development and Validation of the Online Disinhibition Scale*
 Peneliti : Reinis Udris
 Tahun : 2012
 Hasil : hasil penelitian menunjukkan bahwa *benign disinhibition* dan *toxic disinhibition* tidak bisa begitu saja dipisahkan untuk mengukur *online*

disinhibition effect itu sendiri. Selain itu, ditemukan bahwa terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyberbullying*.

- d. Judul : *Online Disinhibition Effect dan Perilaku Cyberbullying*
Peneliti : Aida Zahrotunnisa dan Udi Rosida Hijrianti
Tahun : 2019
Hasil : hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara *online disinhibition effect* dan perilaku *cyberbullying*. Hubungan tersebut positif yang menandakan bahwa semakin tinggi tingkat *online disinhibition effect* maka semakin tinggi juga perilaku *cyberbullying*.

