

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa/i aktif Universitas Negeri Jakarta yang merupakan pengguna media sosial aktif selama minimal tiga bulan. Total responden yang datanya valid, yaitu sebanyak 210. Gambaran deskriptif akan responden akan dijabarkan berdasarkan jenis kelamin, usia, fakultas, angkatan, semester, domisili, jumlah media sosial yang digunakan, jumlah pengguna pada tiap media sosial, lama menggunakan media sosial, dan durasi akses media sosial per hari.

4.1.1 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	N	Persentase
Perempuan	162	77,1
Laki-laki	48	22,9

Berdasarkan jenis kelamin, terdapat 77,1% responden perempuan dan 22,9% responden laki-laki dari total 210 responden.

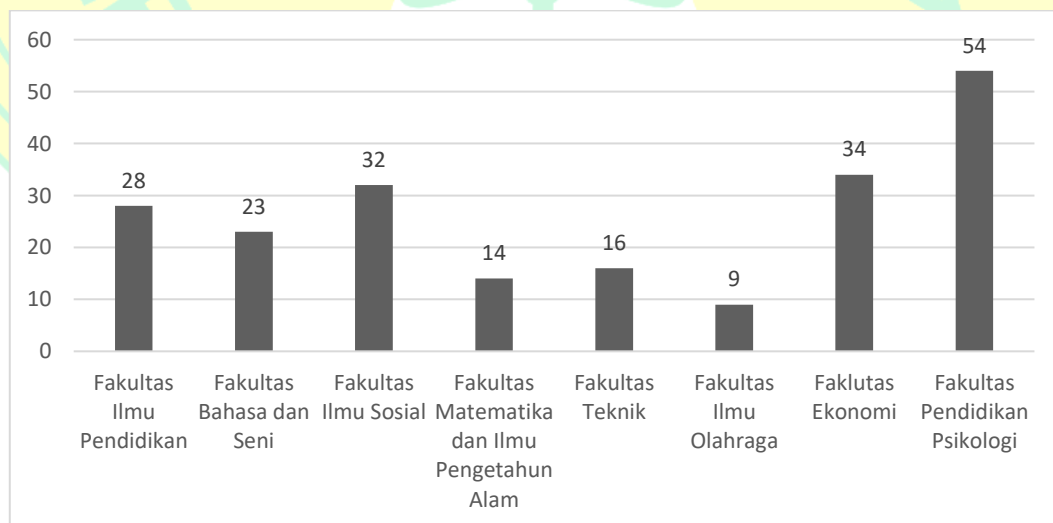
4.1.2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Usia

Tabel 4.2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Usia

Usia	N	Persentase
18	14	6,7
19	27	17,6
20	69	32,9
21	44	21,0
22	38	18,1
23	8	3,8

Berdasarkan usia, terdapat 6,7% responden berusia 18 tahun, 17,6% responden berusia 19 tahun, 32,9% responden berusia 20 tahun, 21% responden berusia 21 tahun, 18,1% responden berusia 22 tahun, dan 3,8% responden berusia 23 tahun dari total 210 responden.

4.1.3 Gambaran Umum Responden berdasarkan Fakultas



Grafik 4. 1 Gambaran Umum Responden berdasarkan Fakultas

Berdasarkan fakultas, terdapat 25,7% responden berada di Fakultas Pendidikan Psikologi, 16,2% responden berada di Fakultas Ekonomi, 15,2% responden berada di Fakultas Ilmu Sosial, 13,3 responden berada di Fakultas Ilmu Pendidikan, 11,0% responden berada di Fakultas Bahasa dan Seni, 7,6 responden berada di Fakultas Teknik, 6,7% responden berada di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, dan 4,3% responden berada di Fakultas Ilmu Olahraga dari total 210 responden.

4.1.4 Gambaran Umum Responden berdasarkan Angkatan

Tabel 4.3 Gambaran Umum Responden berdasarkan Angkatan

Angkatan	N	Persentase
2019	52	24,8
2018	52	24,8
2017	39	18,6
2016	67	31,9

Berdasarkan angkatan, terdapat responden dari angkatan 2016 sebesar 31,9%, responden dari angkatan 2017 dan 2019 masing-masing sebesar 24,8%, dan responden dari angkatan 2018 sebesar 18,6% dari total 210 responden.

4.1.5 Gambaran Umum Responden berdasarkan Semester

Tabel 4.4 Gambaran Umum Responden berdasarkan Semester

Semester	N	Persentase
Semester 2	52	24,8
Semester 3	2	1,0
Semester 4	50	23,8
Semester 5	1	0,5
Semester 6	39	18,6
Semester 8	66	31,4

Berdasarkan semester, terdapat 31,4% responden dari semester 8, 24,8% responden dari semester 2, 23,8% responden dari semester 4, 18,6% responden dari semester 6, 1,0% responden dari semester 3, dan 0,5% responden dari semester 5 dari total 210 responden.

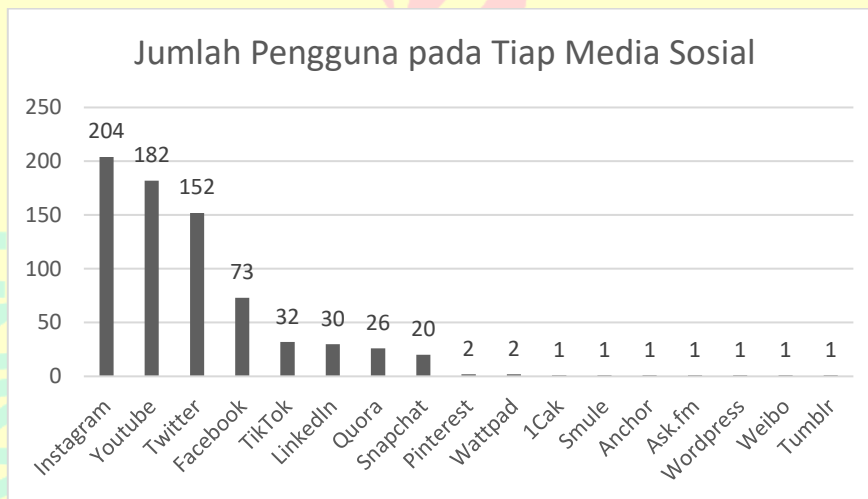
4.1.6 Gambaran Umum Responden berdasarkan Domisili

Tabel 4.5 Gambaran Umum Responden berdasarkan Domisili

Domisili	N	Persentase
Jakarta	101	48,1
Bogor	28	13,3
Depok	17	8,1
Tangerang	24	11,4
Bekasi	34	16,2
Luar Jabodetabek	6	2,9

Berdasarkan domisili, terdapat 48,1% responden berasal dari Jakarta, 16,2% responden berasal dari Bekasi, 13,3% responden berasal dari Bogor, 11,4% responden berasal dari Tangerang, 8,1% responden berasal dari Depok, dan 2,9% responden berasal dari luar Jabodetabek dari total 210 responden.

4.1.7 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jumlah Pengguna pada Tiap Media Sosial



Grafik 4.2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jumlah Pengguna pada Tiap Media Sosial

Berdasarkan jumlah pengguna pada tiap media sosial, terdapat 204 responden yang menggunakan Instagram, 182 responden yang menggunakan Youtube, 152 responden yang menggunakan Twitter, 73 responden yang menggunakan Facebook, 32 responden yang menggunakan TikTok, 30 responden yang menggunakan LinkedIn, 26 responden yang menggunakan Quora, 20 responden yang menggunakan Snapchat, masing-masing 2 responden yang menggunakan Pinterest dan Wattpad, dan masing-masing 1 responden yang menggunakan 1Cak, Smule, Anchor, Ask.fm, Wordpress, Weibo, dan Tumblr.

4.1.8 Gambaran Umum berdasarkan Jumlah Media Sosial yang Digunakan

Tabel 4.6 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jumlah Media Sosial yang Digunakan

Jumlah Media Sosial yang Digunakan	N	Persentase
1	7	3,3
2	39	18,6
3	72	34,3
4	49	23,3
5	29	13,8
6	10	4,8
7	4	1,9

Berdasarkan jumlah media sosial yang digunakan, terdapat 34,3 responden yang menggunakan tiga media sosial, 23,3% responden yang menggunakan empat media sosial, 18,6% responden yang menggunakan dua media sosial, 13,8% responden yang menggunakan lima media sosial, 4,8% responden yang menggunakan enam media sosial, 3,3% responden yang menggunakan satu media sosial, dan 1,9% responden yang menggunakan tujuh media sosial dari total 210 responden.

4.1.9 Gambaran Umum Responden berdasarkan Lama Penggunaan Media Sosial

Tabel 4.7 Gambaran Umum Responden berdasarkan Lama Penggunaan Media Sosial

Lama Penggunaan Media Sosial	N	Persentase
3 – 6 bulan	4	1,9
6 bulan – 1 tahun	10	4,8
1 – 3 tahun	26	12,4
3 – 5 tahun	49	23,3
> 5 tahun	121	57,6

Berdasarkan lama penggunaan media sosial, terdapat 57,6% responden yang menggunakan media sosial selama lebih dari lima tahun, 23,3% responden yang menggunakan media sosial selama lebih tiga sampai lima tahun, 12,4% responden yang menggunakan media sosial selama satu sampai tiga tahun, 4,8% responden yang menggunakan media sosial selama enam bulan sampai satu tahun, dan 1,9% responden yang menggunakan media sosial selama tiga sampai enam bulan dari total 210 responden.

4.1.10 Gambaran Umum Responden berdasarkan Durasi Akses Media Sosial per Hari

Tabel 4.8 Gambaran Umum Responden berdasarkan Durasi Akses Media Sosial per Hari

Durasi Akses Media Sosial per Hari	N	Persentase
< 1 jam	9	4,3
1 – 3 jam	74	35,2
3 – 5 jam	64	30,5
> 5 jam	63	30,5

Berdasarkan durasi akses media sosial per hari, terdapat 35,2% responden yang mengakses media sosial selama satu sampai tiga jam per hari, masing-masing 30,5% responden yang mengakses media sosial selama lebih dari lima jam per hari dan tiga sampai lima jam per hari, dan 9% responden yang mengakses media sosial kurang dari satu jam per hari dari total 210 responden.

4.2 Prosedur Penelitian

4.2.1 Persiapan Penelitian

Penelitian ini diawali dengan peneliti yang tertarik dengan topik *online disinhibition effect* karena penggunaan internet yang semakin luas, khususnya media sosial. Kemudian, peneliti mencari lebih jauh mengenai *online disinhibition effect* dan ditemukanlah fenomena perilaku agresi di dunia maya, khususnya *cyberbullying*. Peneliti pun menggali lebih dalam dan menemukan istilah *cyber-aggression*. Selanjutnya, individu juga membaca berita-berita seputar perilaku-perilaku negatif individu di media sosial, seperti penghinaan atas seseorang, penyebaran informasi palsu, penyebaran video seksual, dan lainnya. Setelah mempertimbangkan beberapa

hal peneliti akhirnya memutuskan untuk mengangkat topik *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression*.

Setelah menentukan topik, peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing 1 dan topik tersebut disetujui. Peneliti pun mulai menyusun bab 1 yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Kemudian, peneliti juga menyusun bab 2 yang berisi tentang dua variabel dalam penelitian. Penelitian mengenai topik ini terbilang baru, terutama untuk *cyber-aggression*. Oleh karena itu, peneliti cukup sulit untuk menemukan referensi. Meskipun begitu, peneliti menemukan beberapa penelitian yang dapat digunakan untuk penelitian ini.

Setelah menyusun bab satu dan dua, peneliti melanjutkan mengerjakan bab tiga. Peneliti menentukan sampel dan memilih alat ukur. Sasaran penelitian yang ditentukan oleh peneliti adalah mahasiswa aktif Universitas Negeri Jakarta yang merupakan pengguna aktif media sosial selama minimal tiga bulan. Penentuan tersebut dilakukan setelah melalui beberapa pertimbangan. Jakarta merupakan salah satu daerah perkotaan. Diketahui bahwa peningkatan pengguna internet di perkotaan lebih tinggi dibandingkan masyarakat pedesaan. Diketahui pula bahwa mahasiswa merupakan pengguna internet. Selain itu, saat peneliti melakukan penelitian sedang terjadi pandemik sehingga sulit untuk mendapatkan data tanpa terjun ke lapangan. Pada akhirnya, peneliti memutuskan untuk memilih mahasiswa Universitas Jakarta sebagai sasaran penelitian. Kemudian, alat ukur yang digunakan untuk *cyber-aggression* adalah Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents (CYBA) yang dikembangkan oleh Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, Núñez, dan Dobarro pada 2016. Dalam CYBA terdapat empat aspek, yaitu *impersonation*, *visual-sexual cyber-aggression*, *verbal cyber-aggression* dan *exclusion*, serta empat indikator tambahan akan *visual cyber-aggression happy slapping-teasing*. Kemudian, untuk *online disinhibition effect*, peneliti memutuskan untuk menggunakan Online Disinhibition Scale yang dikembangkan oleh Cheung, Wong, dan Chan pada 2016. Dalam Online Disinhibition Scale terdapat enam aspek, yaitu *dissociative anonimity*, *invisibility*, *asynchronicity*,

solipsistic introjection, dissociative imagination, dan minimization of status and authority.

Setelah alat ukur ditentukan, dilakukan lah proses pengadaptasian. Peneliti melakukan *translate-back translate* pada ke dua alat ukur. Pada instrumen *online disinhibitor effect, translate* dilakukan oleh lulusan S-2 *Applied Linguistics* dan lulusan S-1 Sastra Inggris untuk *back-translate*. Sedangkan, pada instrumen *cyber-aggression, translate* dilakukan oleh lulusan S1 Pendidikan Bahasa Inggris dan *back translate* dilakukan oleh lulusan S-1 Sastra Inggris. Setelah dilakukan *translate-back translate*, dilakukanlah *expert judgement* pada dosen pembimbing 2, kemudian pada dosen pembimbing 1. Baik instrumen *online disinhibitor effect* maupun *cyber-aggression* mengalami beberapa perbaikan dari segi penggunaan kata. Selain itu, terdapat penghapusan tiga butir pada instrumen *cyber-aggression* karena kurang relevan dengan sasaran penelitian, yaitu media sosial. Setelah *expert judgement* dilakukan, peneliti mulai menyusun alat ukur ke dalam bentuk *google form* untuk uji coba.

Pada awalnya uji coba telah dilakukan dengan sampel yang didapatkan sebesar 60 mahasiswa. Meskipun begitu, ketika uji reliabilitas dan validitas dilakukan, instrumen *cyber-aggression* memiliki reliabilitas instrumen yang cukup baik dan validitas butir yang kurang baik. Setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing dan mengingat keterbatasan waktu, maka diputuskanlah untuk melakukan pengambilan data kembali untuk uji coba dan untuk data penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan uji coba terpakai. Pengambilan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner dalam bentuk *google form* pada mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta yang diketahui oleh peneliti. Setelah itu, peneliti meminta pada mahasiswa/i tersebut untuk menyebarkan kuesioner peneliti kepada mahasiswa/i Universitas Negeri Jakarta lainnya. Selain penyebaran pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang diketahui, peneliti juga menyebarkannya melalui media sosial. Penyebaran kuesioner berlangsung dari tanggal 1 sampai 9 Juli 2020. Total data yang didapatkan adalah 210 responden.

Sebelum uji reliabilitas dan uji validitas dilakukan, salah satu item pada instrumen *online disinhibitor effect (IV5)* dihapus. Hal tersebut dikarenakan butir

tersebut sama dengan butir lain, yaitu IV3. Kemudian uji reliabilitas dan validitas dilakukan melalui SPSS versi 25.0. Setelah melakukan pengolahan, terdapat butir-butir yang gugur pada instrumen *online disinhibition effect*, sehingga dari jumlah asal sebesar 37 menjadi 18. Tidak ada butir yang gugur dalam instrumen *cyber-aggression*.

4.2.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan uji coba terpakai, oleh karena itu pengambilan data hanya dilakukan satu kali. Total data yang didapatkan adalah 210 responden. Data gambaran umum responden diklasifikasikan ke dalam jenis kelamin, usia, fakultas, angkatan, semester, lama penggunaan media sosial, durasi akses media sosial per hari, jumlah media sosial yang digunakan, dan jumlah pengguna pada tiap media sosial. Kemudian, analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi, dan uji hipotesis. Pembahasan dibuat berdasarkan hasil penelitian, yaitu adakah hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression*.

4.3 Hasil Analisis Data Penelitian

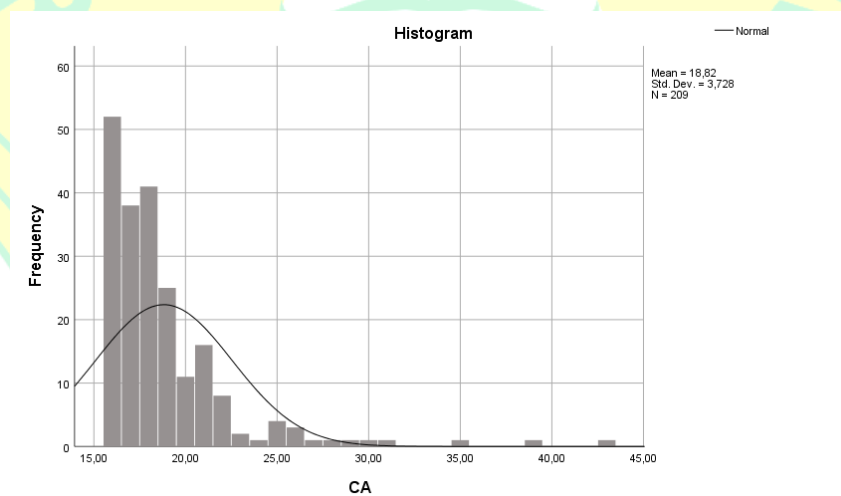
4.3.1 Variabel *Cyber-aggression*

Cyber-aggression diukur menggunakan alat ukur CYBA milik Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, Núñez, dan Dobarro (2016) yang telah diadaptasi. Instrumen CYBA yang telah diadaptasi memiliki 16 item untuk empat aspek.

Tabel 4.9 Data Deskriptif *Cyber-aggression*

Data Statistik	Hasil Pengolahan Data
Mean	18,857
Median	18
Modus	16
Standar Deviasi	3,76
Varians	14,171
Skewness	3,056
Kurtosis	13,034
Range	27
Nilai Minimum	16
Nilai Maksimum	43
Sum	3960

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa variabel *cyber-aggression* memiliki mean sebesar 18,857, median sebesar 18, modus sebesar 16, nilai standar deviasi sebesar 3,76, nilai varians sebesar 14,171, nilai *range* 27, nilai minimum 16, nilai maksimum sebesar 43, dan sum sebesar 3960.

Grafik 4.3 Data *Cyber-aggression*

4.3.1.1 Kategorisasi Skor Cyber-aggression

Kategorisasi skor *cyber-aggression* terbagi menjadi tiga kategorisasi, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Penentuan kategorisasi ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Rendah	: $X < (\mu - 1,0\sigma)$: $X < (40 - 8)$: $X < 32$
Sedang	: $(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$: $(40 - 8) \leq X < (40 + 8)$: $32 \leq X < 48$
Tinggi	: $X \geq (\mu + 1,0\sigma)$: $X \geq (40 + 8)$: $X \geq 48$

μ adalah mean teoritik dan σ adalah estimasi besarnya satuan deviasi standar populasi.

Hasil dari kategorisasi *cyber-aggression* akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Kategorisasi Skor *Cyber-aggression*

Kategorisasi	Jumlah	Persentase
Rendah	207	98,6%
Sedang	3	1,4%
Tinggi	0	0%

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa terdapat tiga kategori untuk *cyber-aggression*, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari hasil perhitungan melalui SPSS versi 25.0, didapatkan sebanyak 207 responden yang masuk ke dalam kategori rendah dengan persentase 98,6%, 3 responden yang termasuk ke dalam kategori sedang dengan persentase 1,4%, dan tidak ada responden yang masuk ke dalam kategori tinggi.

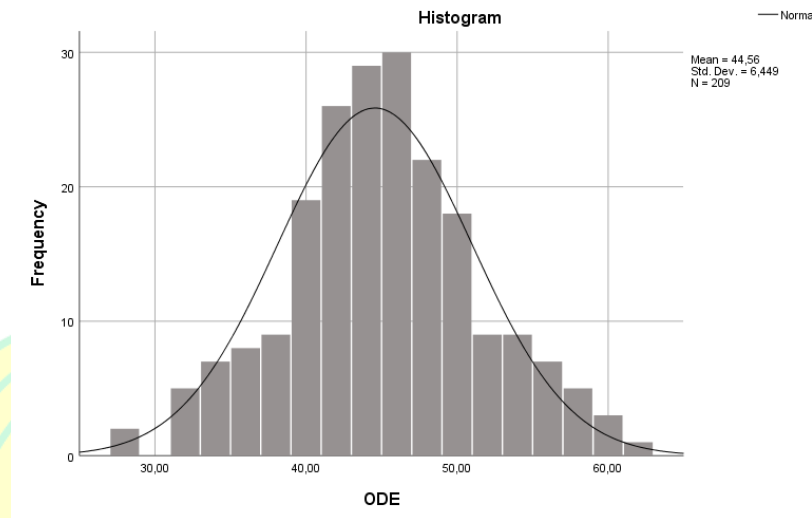
4.3.2 Variabel *Online Disinhibition Effect*

Online disinhibition effect diukur menggunakan alat ukur Online Disinhibition Scale milik Cheung, Wong, dan Chan yang telah diadaptasi. Instrumen Online Disinhibition Scale yang telah diadaptasi memiliki 37 item untuk enam aspek.

Tabel 4.11 Data Deskriptif Online Disinhibition Effect

Data Statistik	Hasil Pengolahan Data
Mean	41,614
Median	41
Modus	38
Standar Deviasi	6,334
Varians	40,114
Skewness	0,046
Kurtosis	0,137
Range	34
Nilai Minimum	24
Nilai Maksimum	58
Sum	8739

Berdasarkan tabel 4.10, dapat dilihat bahwa variabel *online disinhibition effect* memiliki mean sebesar 41,614, median sebesar 41, modus sebesar 38, nilai standar deviasi sebesar 6,334, nilai varians sebesar 40,114, nilai *range* 34, nilai minimum 24, nilai maksimum sebesar 58, dan sum sebesar 8739.



Grafik 4.4 Data *Online Disinhibition Effect*

4.4 Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan asumsi normalitas, lebih tepatnya *Central Limit Theorem* (CLT). CLT menjelaskan bahwa terlepas dari bentuk distribusi sampel, ketika sampel-sampel acak dan independen dari jumlah sampel digunakan, distribusi dari rata-rata sampel mendekati normalitas selama jumlah sampel meningkat (Mordkoff, 2016). Mordkoff (2016) mengatakan bahwa jumlah sampel minimum untuk menggunakan CLT adalah 30. Semakin besar jumlah sampel, maka distribusi semakin mendekati normal. Dalam penelitian ini terdapat 210 sampel, sehingga dapat diasumsikan bahwa penelitian ini berdistribusi normal.

4.5 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan linear antar variabel. Kedua variabel dikatakan linear jika nilai signifikansi $F < 0,05$ (Garson, 2012).

Tabel 4.12 Uji Linearitas

Variabel	Sig.	A	Interpretasi
<i>Online disinhibition effect dan cyber-aggression</i>	0,01	0,05	Linear

Berdasarkan tabel 4.12, diketahui bahwa signifikansi antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* adalah 0,01 di mana lebih kecil dari 0,05. Hasil perbandingan tersebut menunjukkan bahwa *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* memiliki hubungan linear.

4.6 Uji Korelasi

Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pearson Product Moment* melalui SPSS 25.0. Dalam pengambilan keputusan, variabel-variabel dikatakan memiliki hubungan korelasi jika nilai hitung > nilai tabel. Tabel yang digunakan dalam *Pearson Product Moment* menggunakan tabel r. Selain itu, hubungan dikatakan signifikan jika nilai signifikansi kurang dari α , yaitu 0,05 (Rangkuti, 2017).

Tabel 4.13 Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Variabel	Koefisien	r tabel (210)	Sig.	α	Interpretasi
<i>Online disinhibition effect dan cyber-aggression</i>	0,223	0,135	0,01	0,05	Berkorelasi

Berdasarkan tabel 4.14, diketahui koefisien korelasi antara kedua variabel adalah 0,023. Sedangkan, nilai tabel r untuk jumlah data 210 adalah 0,135. Jika dibandingkan, 0,223 lebih besar dibandingkan 0,135. Selain itu, dapat dilihat pula

bahwa $0,01 < 0,05$. Oleh karena itu, terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression*.

4.7 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, perhitungan uji korelasi termasuk ke dalam uji hipotesis. Terdapat rumusan kriteria untuk menguji hipotesis yang dijelaskan sebagai berikut:

Ho diterima jika nilai hitung statistik $<$ nilai tabel dan $\rho > 0,05$

Ha diterima jika nilai hitung statistik $>$ nilai tabel dan $\rho < 0,05$

Hipotesis dalam penelitian ini, antara lain:

Ho : tidak terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber aggression* pada mahasiswa pengguna aktif media sosial di Universitas Negeri Jakarta

Ha : terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna aktif media sosial di Universitas Negeri Jakarta

Pembuktian hipotesis penelitian dilakukan melalui penjelasan kriteria yang telah dijelaskan. Oleh karena itu, untuk perhitungan dengan Pearson Product Moment didapatkan pula nilai koefisien r sebesar 0,223 dengan nilai tabel r sebesar 1,35. Kemudian, diketahui nilai ρ sebesar 0,01 dan taraf signifikansi sebesar 0,05. Penulisan notasi dari nilai-nilai tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

$$R = 0,223 > 0,135; p = 0,01 < 0,05$$

Dari hasil uji hipotesis di atas dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna aktif media sosial di Universitas Negeri Jakarta.

4.8 Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, Ho ditolak dan Ha diterima, yang menandakan bahwa terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-*

aggression. Hubungan antara kedua variabel tersebut merupakan hubungan positif. Hubungan positif menandakan bahwa semakin tinggi *online disinhibition effect* maka semakin tinggi pula *cyber-aggression*, begitu pula sebaliknya semakin rendah *online disinhibition effect* maka semakin rendah pula *cyber-aggression*.

Adanya hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* didukung pula dengan penelitian sebelumnya, yaitu adanya hubungan antara *online disinhibition effect* dan cyberbullying (Udris, 2014; Zahrotunnisa & Hijrianti, 2019). Selain itu, terdapat pula penelitian yang mengungkapkan bahwa individu yang anonim lebih agresif di dunia maya (Zimmerman, 2012). Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijelaskan pula dengan Social Identity Deindividuation Effects (Spears & Lea dalam Sedlar, 2020), di mana identitas di dunia maya mempengaruhi perilaku ketika di dunia maya. Ketika identitas individu menjadi anonim saat daring, identifikasi mereka menjadi lebih kepada identifikasi sosial, seperti penempatan *in-group* dan *out-group*. Oleh karena itu, kecenderungan untuk berperilaku agresif kepada individu di kategori *out-group* lebih mungkin terjadi.

Anonymity merupakan salah satu aspek dari *online disinhibition effect*, lebih tepatnya *dissociative anonymity*. Suler (2004) mengemukakan bahwa individu yang anonim dapat memisahkan tindakan dengan dunia nyata dan identitas nyatanya. Oleh karena itu mereka menjadi lebih mungkin untuk berperilaku negatif. Ketika berperilaku negatif pun mereka bisa saja tidak mengakui bahwa tindakan tersebut merupakan dirinya yang “asli”.

Selain itu, Voggeser, Singh, dan Göritz (2018) mengatakan bahwa kurangnya norma dan kurangnya konsekuensi yang dirasakan dapat menjadi penyebab mengapa perilaku agresi *online* terjadi. Kurangnya konsekuensi yang dirasakan ini sejalan dengan aspek *minimization of status and authority*. Suler (2004) menjelaskan bahwa ketika daring, terdapat kemungkinan bahwa individu berperilaku negatif karena berkurangnya otoritas. Ketika daring, ketakutan akan bantahan dan hukuman menjadi berkurang karena kehadiran otoritas berkurang dan memiliki kesempatan yang sama untuk menyuarakan diri.

Ketika seseorang mengalami *online disinhibition effect*, mereka akan merasa kurang terkendali dan santai. Hal inilah yang membuat seseorang menjadi lebih mungkin untuk mengungkapkan diri atau bertingkah lebih dari biasanya. Ketika merasa kurang terkendali saat berada di dunia maya, individu dapat berperilaku negatif, seperti *cyber-aggression*.

4.9 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih belum dapat dikatakan sempurna karena masih terdapat keterbatasan yang peneliti temukan saat melaksanakan penelitian, antara lain:

- Aspek *asynchronicity* dan *solipsistic introjection* pada instrumen *online disinhibition effect*, masing-masing hanya memiliki satu item. *Asynchronicity* adalah tingkat dari bagaimana individu merasa bahwa cara komunikasi di dunia maya memungkinkan tertundanya respons. Sedangkan *Solipsistic introjection* adalah tingkatan akan dimana individu merasa bahwa ketika sedang berkomunikasi di dunia maya, individu menggambarkan suara atau gambaran akan orang tersebut dalam pikirannya