

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan pesat bidang teknologi telah membawa transformasi besar bagi umat manusia (Dino et al., 2023), khususnya dalam cara bersosialisasi (Deepa & Shelby, 2024). Komunikasi daring secara bertahap menggeser interaksi tatap muka (Corkum & Shead, 2023), dan menjadi kebutuhan esensial masyarakat modern (Bjelajac et al., 2022; Larson, 2021). Diperkirakan bahwa pengguna layanan internet meningkat dari 40% menjadi 100% sejak 2019 (De' et al., 2020). Terdapat 4,65 miliar pengguna aktif media sosial dari total 5 miliar pengguna internet secara global (Johnson, 2024). Di Indonesia sendiri, jumlah pengguna internet pada 2024 mencapai 221.563.479 jiwa, atau sekitar 79,5% dari rasio total populasi nasional (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024).

Berdasarkan laporan DataReportal (2025a), Instagram dan X (Twitter) merupakan aplikasi media sosial terbesar di Indonesia. Pengguna Instagram di Indonesia tercatat sebagai yang terbesar keempat di dunia setelah India, USA, dan Brazil (DataReportal, 2025b), sementara pengguna X (Twitter) di Indonesia berada di posisi ketiga setelah USA dan Jepang (DataReportal, 2025c). Instagram memiliki lebih dari 90 juta pengguna aktif di Indonesia, dengan mayoritas (72,65%), berada dalam rentang usia 18-34 tahun (Napoleoncat, 2025). Sementara X (Twitter), memiliki sekitar 25,3 juta pengguna, mayoritas (69,6%), juga berusia 18-34 tahun (DataReportal, 2025c), yang berada dalam rentang usia dewasa awal (*emerging adulthood*), khususnya mencakup usia 18-29 tahun sebagaimana ditetapkan banyak ilmuwan perkembangan (Arnett et al., 2014; Lane, 2015; Pilar Matud et al., 2020; Spišáková & Ráczová, 2020; Cruciani et al., 2024).

Secara psikososial, dewasa awal ditandai oleh krisis intimasi versus isolasi, di mana individu berupaya menjalin hubungan interpersonal yang hangat dan komunikatif (Erikson dalam Shin et al., 2024). Individu pada masa ini cenderung merasa kesepian jika mereka tidak mampu membentuk hubungan yang bermakna dengan orang lain (Verma, 2021). Dengan demikian, media sosial menjadi sarana alternatif karena menawarkan kemudahan komunikasi, pemeliharaan koneksi sosial, serta akses terhadap berbagai sumber daya yang

mungkin tidak tersedia secara luring (Nozaki, 2022). Platform digital juga menjadi ruang bagi individu dewasa awal untuk mengekspresikan diri dan membentuk identitas personal mereka secara lebih bebas dan terbuka (Uddin, 2022; Cleofas et al., 2022). Selaras dengan kecenderungan individu pada tahap ini untuk mengeksplorasi peran sosial, nilai-nilai pribadi (Rinaldi et al., 2024), serta membangun citra diri di hadapan orang lain (Manek & Virilia, 2025).

Namun, di balik efisiensi dan kemudahan yang ditawarkan, penggunaan media sosial juga membawa risiko yang perlu diperhatikan (Emirtekin et al., 2020). Studi Wang dalam Nocera et al. (2022a), menunjukkan bahwa sekitar 40% orang dewasa awal di dunia melaporkan pengalaman agresi siber (*cyberaggression*). 64% orang dewasa awal di AS melaporkan serangan dan pelecehan daring (Howarth, 2024). Bahkan Patchin (2022) mencatat, sekitar 1 dari 4 siswa sekolah menengah atas di dunia mengalami agresi digital. Di Indonesia, survei United Nations Children's Fund (UNICEF) (2020), terhadap 2.777 remaja berusia 14–24 tahun, menunjukkan bahwa 45% responden pernah mengalami perundungan siber, terutama berupa pelecehan melalui aplikasi pesan (45%), penyebaran konten pribadi tanpa izin (41%), dan bentuk pelecehan lainnya (14%). Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2024) mencatat bahwa 49% dari 5.900 responden, mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*. Data terbaru SAFEnet (2025), menunjukkan bahwa pada Januari–Maret 2025, Instagram menjadi platform dengan insiden serangan siber tertinggi di Indonesia (40%), diikuti WhatsApp (16,67%) dan X (14,59%). Jenis serangan yang dominan mencakup peretasan akun (27,68%), pengancaman (13,56%), doksing (11,30%), penangguhan akun (9,60%), *phishing* dan pemblokiran akun (masing-masing 6,21%), impersonasi (4,52%), serta *ransomware* (2,26%). Seluruh tindakan tersebut tergolong *cyberaggression*, yaitu perilaku merugikan orang lain melalui media digital (Grigg, 2010; Sedlar et al., 2019).

Secara sosio-kognitif, perilaku berbahaya dalam aktivitas digital seperti *cyberaggression* dapat dijelaskan oleh mekanisme pendeaktifan moral (Runions & Bak, 2015; Zhao & Yu, 2021). Berbeda dengan disonansi kognitif, seseorang dengan pelepasan moral merasa dapat mentolerir perilaku berbahaya (Piccardi et al., 2023). Bandura termasuk ahli pertama yang mencetuskan istilah pelepasan moral atau *moral disengagement* (MD) (A. Luo & Bussey, 2023). MD berfokus

pada proses psikologis yang memungkinkan rekonstruksi kognitif dan afektif atas perilaku berbahaya untuk menghasilkan pembenaran dan menekan rasa bersalah (Bandura dalam Polanco-Levicán & Salvo-Garrido, 2023).

Di dalam konteks budaya media sosial Indonesia, indikasi preferensi MD tampak menonjol. Selain tingginya prevalensi tindakan *cyberaggression* yang telah dipaparkan, laporan Microsoft dalam studi “Civility, Safety, and Interactions Online, 2020”, mendudukan tingkat keberadaban netizen Indonesia pada peringkat 29 dari 32 negara dalam Digital Civility Index (DCI) (Indonesia News Center, 2021), dan praktis terburuk se-Asia Tenggara (Mazrieva, 2021). Kondisi ini mengindikasikan adanya pewajaran dalam ruang digital Indonesia atas perilaku berbahaya seperti *cyberaggression*, yang mencakup *cyberbullying*, hoaks, konten ilegal, plagiarisme, dan pornografi (Rochman dalam Wijoyo, 2023). Meskipun tidak semua bentuk *cyberaggression* melibatkan MD, pola kolektif dan prevalensi yang masif membuka ruang analisis bahwa sebagian besar tindakan kemungkinan besar melibatkan proses tersebut, mengingat bahwa MD dikonstruksi secara sosial (Bandura et al., 1996), dan dapat menjadi karakteristik kelompok (Hymel & Bonanno, 2014).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa MD berkaitan dengan beragam perilaku negatif dalam aktivitas internet, seperti ujaran kebencian (Castellanos et al., 2023), menampilkan berita bertendensi rasis (Faulkner & Bliuc, 2016), penyebaran meme bermuatan seksis (Paciello et al., 2021), *cyberbullying* (Fang et al., 2020), viktimisasi dunia maya (Eraslan-Çapan & Bakioğlu, 2020), maupun pengamat pro-agresif (Bjärehed et al., 2020). Beberapa faktor diidentifikasi memengaruhi MD. Studi metanalisis A. Luo & Bussey (2023), menunjukkan bahwa secara intrapsikis, *self-efficacy* berhubungan negatif dengan MD (Newton dalam A. Luo & Bussey, 2023), sementara rendahnya empati berkorelasi positif (Paciello et al., 2020). Studi Mubina et al., (2022), menemukan pengaruh simultan dari empati, *trait cynicism*, *moral identity*, dan *locus of control* terhadap MD. Selain itu, faktor sosial-lingkungan turut berperan, seperti pola asuh (Campaert et al., 2018), fungsionalitas keluarga, (Yudhani et al., 2020), tekanan teman sebaya (Caravita et al., 2014), serta interaksi daring (Hartman dalam Luo & Bussey, 2023; Runions & Bak, 2015).

Pada konteks media sosial, preferensi MD dapat disebabkan oleh anggapan bahwa tindakan yang dilakukan secara *online* tidak akan berpengaruh besar terhadap dunia nyata (Pornari & Wood, 2010). Fenomena semacam ini dikenal dengan istilah *online disinhibition effect* (ODE), sebuah kondisi psikologis (Schouten dalam Cheung et al., 2021b) seseorang merasa lebih bebas dalam interaksi digital (Wong et al., 2018). Pada dasarnya, individu mengadopsi norma moral yang mengatur perilakunya (Maftei et al., 2022), akan tetapi pada konstruk lingkungan digital yang permisif dan minim isyarat emosional (Runions & Bak, 2015), individu cenderung merasa bebas dan seringkali melemahkan moral pribadi ini (Shu & Hystad dalam Alessandri et al., 2020; Parlangeli et al., 2019). Sehingga ODE sering kali diasosiasikan dengan beragam perilaku berisiko yang berlainan dengan norma pada dunia nyata (Kurek et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dilihat bahwa ODE memiliki hubungan teoretis yang kuat dengan MD. Studi empiris Wang et al. (2022) terhadap 2.407 remaja Tiongkok mengafirmasi hubungan ini, temuannya menunjukkan bahwa ODE berkontribusi signifikan terhadap kecenderungan MD dalam konteks *cyberbullying perpetration*. Namun, hingga kini, belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengkaji relasi tersebut Wang et al. (2022), terlebih pada konteks *cyberaggression*. Selain itu, pemilihan MD sebagai variabel terikat dalam konteks *cyberaggression* didasarkan pada sejumlah pertimbangan konseptual dan teoretis. Pertama, fokus pada MD sebagai mekanisme kognitif (Bandura dalam Polanco-Levicán & Salvo-Garrido, 2023; Gajda et al., 2023), yang menyertai perilaku amoral seperti *cyberaggression*, dapat memberi pemahaman psikologis (Nocera et al., 2022a), alih-alih mengukur perilaku secara eksplisit. Kedua, fokus pada MD memperluas cakupan analisis terhadap berbagai peran dalam agresi digital, tidak hanya pelaku, tetapi juga mencakup pengamat (Bjärehed et al., 2020), *bystander* (Knauf et al., 2018), atau *cybervictimization* (Quintana-Orts et al., 2020) yang menormalisasi atau mendukung agresi digital.

Urgensi penelitian ini berangkat dari maraknya fenomena *cyberaggression* di ruang digital Indonesia. Tingginya intensitas perilaku agresif daring menunjukkan perlunya kajian yang tidak hanya pada tindakan eksplisit, tetapi juga pada aspek kognitif yang mendasarinya (Sang et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini difokuskan pada dewasa awal yang merupakan pengguna media

sosial paling aktif sehingga eksplorasi terhadap perilaku mereka menggambarkan bagaimana budaya digital yang sedang berkembang (Kullolli & Trebicka, 2023). Wilayah Bandung Raya dipilih karena merupakan kota dengan tingkat penetrasi internet dan penggunaan media sosial yang tinggi (Purboningsih et al., 2023).

Selain itu, penelitian ini turut melakukan studi komparatif terhadap dua kelompok yang berbeda, yaitu pengguna dominan Instagram dan pengguna dominan X (Twitter), guna menghasilkan gambaran terkait bagaimana perbedaan dinamika budaya bersosial media di ruang aplikasi berbeda. Mengingat besarnya pengaruh media sosial dalam kehidupan individu (Fikriyyah et al., 2022; Mansoor & Dangwal, 2024) dan masih terbatasnya kajian empiris yang secara spesifik meneliti MD dalam konteks digital (Falla et al., 2021; Moussa & Helal, 2022; Cheng, 2024), penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis. Secara teoritis, temuan penelitian ini akan memperluas pemahaman mengenai pengaruh ODE terhadap MD sebagai bentuk respons psikologis dalam budaya digital, secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang intervensi efektif untuk memitigasi perilaku berbahaya dalam interaksi digital.

## 1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah:

1. Bagaimana pengaruh ODE terhadap MD dalam konteks perilaku *cyberaggression* pada dewasa awal pengguna dominan Instagram di Bandung Raya?
2. Bagaimana pengaruh ODE terhadap MD dalam konteks perilaku *cyberaggression* pada dewasa awal pengguna dominan X (Twitter) di Bandung Raya?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh ODE terhadap MD dalam konteks perilaku *cyberaggression* pada dewasa awal pengguna dominan Instagram dan X (Twitter) di Bandung Raya?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh ODE terhadap MD dalam konteks perilaku *cyberaggression* pada dewasa awal pengguna dominan Instagram di Bandung Raya.
2. Mengetahui pengaruh ODE terhadap MD dalam konteks perilaku *cyberaggression* pada dewasa awal pengguna dominan X (Twitter) di Bandung Raya.
3. Mengetahui perbedaan pengaruh ODE terhadap MD dalam konteks perilaku *cyberaggression* pada dewasa awal pengguna dominan Instagram dan X (Twitter) di Bandung Raya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khazanah keilmuan dalam bidang psikologi, khususnya terkait dengan penelitian ODE dan MD dalam konteks *cyberaggression* yang sejauh ini sangat terbatas.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi praktisi dalam merancang intervensi secara tepat untuk mencegah perilaku berisiko dalam interaksi digital. Temuan mengenai hubungan antara ODE dan kecenderungan MD juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang aplikasi digital dalam mengevaluasi fitur atau mekanisme platform yang secara tidak langsung dapat memicu pelepasan kontrol moral.