

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi semakin banyak inovasi baru dan cara yang dihadirkan untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi salah satunya adalah dengan menggunakan media sosial. Media sosial merupakan alat yang menghubungkan individu dengan dunia luar seperti berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi tanpa perlu bertemu secara langsung (Shintia dkk., 2022). Berbagai kemudahan lainnya juga dihadirkan dengan menggunakan media sosial yang berdasarkan fungsinya menjadi wadah bagi individu untuk dapat memberikan pendapat mengenai banyak hal yang menarik baginya tanpa khawatir terhadap ruang dan waktu. Hal ini terjadi karena media sosial dapat menghilangkan berbagai keterbatasan-keterbatasan yang hadir untuk dapat berinteraksi dengan individu lainnya (Nitami, 2023). Dengan media sosial, hadir variasi baru mengenai cara individu berinteraksi dengan orang lain yang menyingkirkan batasan waktu dan tempat yang sebelumnya untuk mendapatkan informasi perlu menunggu media cetak atau menunggu surat untuk dapat berkomunikasi.

Media sosial menjadi sarana yang sangat populer di Indonesia. Berdasarkan World Reputation Review 2024 dan diberitakan melalui Tempo, Indonesia menjadi negara keempat dengan pengguna media sosial terbanyak di dunia (Tempo, 2024). Selain itu, Indonesia juga menjadi

negara dengan pengguna media sosial terbesar di Asia (Kusnandar, 2022).

Kemudian, berdasarkan pernyataan Dosen Monash University yang dipublikasikan melalui media Tempo yang menyebutkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna media sosial terbanyak di Asia Tenggara (Mahendra, 2024). Berdasarkan informasi yang dirilis Data Indonesia, diketahui bahwa Indonesia memiliki jumlah pengguna aktif media sosial sebanyak 139 juta pengguna (Rizaty, 2024). Data Reportal menyatakan alasan utama menggunakan media sosial diketahui bahwa sebanyak 51,2 % digunakan untuk mengetahui informasi yang aktual dan 50,4 % digunakan untuk mencari inspirasi (Kemp, 2023).

Meskipun penggunaan media sosial memiliki berbagai manfaat namun juga dapat menimbulkan tantangan seperti munculnya perilaku negatif seperti *cyber-aggression*. Berbeda dengan perilaku agresi tradisional, *cyber-aggression* menjadi bentuk perilaku yang dapat terjadi di mana saja tempat teknologi berada (Washington dkk., 2018). Perilaku berpura-pura menjadi orang lain, menyebarkan video atau foto orang lain tanpa izin, dan mengirim pesan yang menyakiti orang lain merupakan bentuk perilaku *cyber-aggression* (Álvarez-García dkk., 2017). *Cyber-aggression* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan perilaku individu yang sengaja melukai individu lainnya melalui penggunaan media elektronik tanpa mempertimbangkan usia, dampak, dan berbagai hal lainnya (Grigg, 2010). Bertepatan dengan hal tersebut, Wiretna dan Saputra (2020) menjelaskan bahwa segala bentuk tindakan yang dilakukan dengan sengaja

yang tujuannya menyakiti menyerang, menyinggung, atau merugikan orang atau lembaga melalui media komunikasi elektronik disebut sebagai *cyber-aggression*. Suatu perilaku tidak harus terjadi secara berulang untuk dapat digolongkan sebagai perilaku *cyber-aggression* dan hal ini dapat terjadi tanpa mempertimbangkan usia dan kemampuan dari pelaku ataupun korban (Setyawan dkk., 2022).

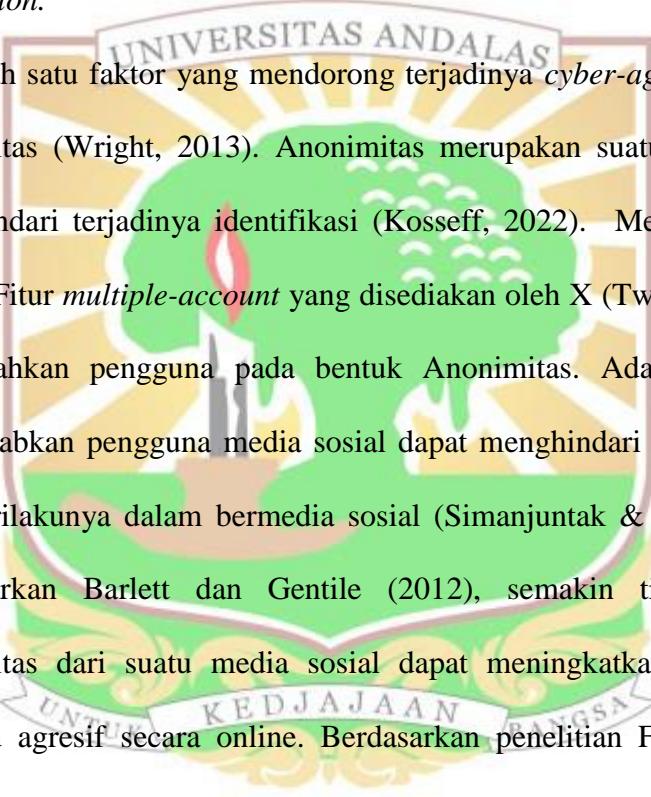
Cyber-aggression dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada korbannya. Korban dari *cyber-aggression* memiliki kemungkinan untuk mengalami permasalahan pada kesehatan mental (Sedlar, 2019). Kemudian pada penelitian Lo Moro dkk. (2023) diketahui bahwa pada pendidikan yang lebih tinggi, risiko pada gangguan kecemasan dan gejala depresi juga meningkat. Berdasarkan penelitian Beran dkk. (2012) diketahui bahwa dampak psikologis yang dihasilkan dari tindakan *cyber-aggression* sama berisikonya dengan yang dirasakan oleh korban pelecehan seksual. Selain itu, berdasarkan penelitian Kopecký & Szotkowski (2017) disebutkan bahwa korban dari *cyber-aggression* mengalami permasalahan sosial, masalah perilaku, *self-esteem* yang rendah, kesepian, dan sebagainya.

Cyber-aggression tidak hanya memberikan pengaruh negatif pada korbannya, tetapi juga pada pelakunya yang mana mereka bisa mendapatkan stigma negatif dari lingkungannya hingga terlibat dalam ranah hukum (William & Pearson, 2016). Kemudian, perilaku tersebut akan membawa rasa bersalah yang berkepanjangan bagi pelaku yang telah

sadar dengan perbuatannya (Purba & Turnip, 2024). Disamping itu, *cyber-aggression* dapat menurunkan konsentrasi dan kemampuan akademik individu (Álvarez-García dkk., 2017). Berdasarkan Wright (2018), *cyber-aggression* dapat menurunkan motivasi akademik sehingga individu sering tidak hadir dalam urusan akademiknya. Berdasarkan penelitian Mawarni dkk. (2024) diketahui bahwa *cyber-aggression* juga dapat menyebabkan permasalahan dalam hubungan sosial yang pada akhirnya membentuk ketidakpercayaan dan merendahkan harga diri dari individu. Kemudian, perilaku ini nantinya akan menjadi jejak digital permanen yang merusak reputasi dari mahasiswa sendiri yang berdampak pada peluang-peluang yang dimiliki mahasiswa di masa depan (Wiyani, 2025).

X (Twitter) menjadi salah satu media sosial yang sering ditemukan terjadi *cyber-aggression* (Priyadi, 2022). Tidak jarang ditemui, X menjadi ruang untuk mengekspresikan ketidaksukaan seperti ujaran kebencian, penyebaran informasi palsu, dan SARA (Amal dkk., 2022). Selain itu, fitur yang tersedia pada X (Twitter) seperti *trending topic* memudahkan pengguna untuk dapat dengan cepat menyebarkan komentar atau pendapat negatif terhadap orang lain (Lestari & Kusuma, 2023). X (Twitter) menjadi salah satu *platform* tempat ditemukan terjadinya *impersonation* yang seringkali bertujuan jahat seperti pembuatan profil palsu yang meniru penampilan dan detail dari pemegang akun asli (Solo, 2023). Kemudian juga ditemukan akun palsu yang berpura-pura menjadi seseorang dengan tujuan menyebarkan informasi lain atau menipu pengguna lain di X

(Twitter) (Alsubaei dkk., 2023). Selanjutnya, berdasarkan Kumparan di X (Twitter) seringkali terjadi fenomena individu direkam dalam situasi pribadi tanpa sepengertahuan mereka dan video tersebut kemudian disebarluaskan (Rahmani, 2024). Berdasarkan pada Álvarez-García dkk. (2018) perilaku *impersonation*, ujaran kebencian, dan penyebaran video pribadi yang merugikan orang lain termasuk dalam bentuk *cyber-aggression*.



Salah satu faktor yang mendorong terjadinya *cyber-aggression* adalah anonimitas (Wright, 2013). Anonimitas merupakan suatu kondisi untuk menghindari terjadinya identifikasi (Kosseff, 2022). Menurut Febriyani (2022) Fitur *multiple-account* yang disediakan oleh X (Twitter) membantu mengarahkan pengguna pada bentuk Anonimitas. Adanya anonimitas menyebabkan pengguna media sosial dapat menghindari tanggung jawab atas perlakunya dalam bermedia sosial (Simanjuntak & Santosa, 2024). Berdasarkan Barlett dan Gentile (2012), semakin tinggi intensitas anonimitas dari suatu media sosial dapat meningkatkan kemungkinan perilaku agresif secara online. Berdasarkan penelitian Fox dkk. (2015) kepada pengguna X (Twitter) dengan akun anonim dan non-anonim dengan tagar *sexist* diketahui bahwa pengguna akun anonim lebih agresif dalam menyampaikan pendapatnya. Selain itu, berdasarkan penelitian Chatzakou dkk. (2017) diketahui bahwa dari seluruh partisipan yang memiliki perilaku agresif di X (Twitter) terdapat 18,60% yang akunnya ditangguhkan oleh pihak X (Twitter), 55,81% yang tidak mendapatkan

konsekuensi karena hanya membuat teks pendek dengan konteks terbatas sehingga diabaikan oleh alat pemroses bahasa, dan sisanya sengaja menghapus akun X (Twitter).

X (Twitter) merupakan salah satu media sosial populer di kalangan mahasiswa. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Reuters Institute Digital News* pada tahun 2023 mengenai latar belakang pendidikan pengguna beberapa *platform* diketahui bahwa X (Twitter) menjadi media sosial dengan mayoritas pengguna berpendidikan tinggi (Zahra, 2023). Selanjutnya pada penelitian Jayanti (2011), diketahui bahwa 48% pengguna X (Twitter) berprofesi sebagai mahasiswa. Mendukung hal tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan Liani dan Rina (2020) terhadap pengikut salah satu *base* di X (Twitter) yaitu @EXOind diketahui bahwa mayoritas pengikut dari *base* tersebut adalah mahasiswa.

Efektivitas yang diberikan oleh X (Twitter) menyebabkan media sosial ini menjadi pilihan bagi mahasiswa. Berdasarkan penelitian Mustaqillah dkk., (2023) diketahui bahwa penggunaan media sosial X (Twitter) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mahasiswa. Kemudian, diberitakan melalui Kompasiana diketahui bahwa penggunaan X (Twitter) membantu mahasiswa untuk terhubung dengan berita dan perkembangan terbaru di berbagai bidang sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai isu-isu baik global maupun lokal (Safitri, 2021). Berdasarkan penelitian kepada mahasiswa, diketahui bahwa mahasiswa menggunakan X (Twitter) sebagai media menyalurkan emosi yang dimilikinya

(Taqiyyah, 2022). Selain itu, alasan lain penggunaan X (Twitter) pada mahasiswa bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam mencari informasi, kebutuhan pada hal yang menyenangkan, kebutuhan untuk menunjukkan dirinya, kebutuhan untuk berinteraksi terutama dengan mereka yang memiliki minat serupa dengan dirinya, dan kebutuhan untuk mengisi waktu luangnya (Lia, 2022).

Mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terhadap *cyber-aggression* karena kelompok ini menghabiskan banyak waktu menggunakan perangkat TIK untuk menyelesaikan tugas dan membangun serta menjaga relasinya yang pada umumnya mereka tidak lagi diawasi seperti saat masih menempuh pendidikan menengah (Mishna dkk., 2018). Kemudian mahasiswa disebutkan sebagai pengguna internet tanpa pengawasan yang berisiko tinggi untuk melakukan berbagai perilaku bermasalah di internet seperti *cyber-aggression* (Zhang dkk., 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa sarjana dan pascasarjana diketahui bahwa satu dari lima mahasiswa pernah melakukan setidaknya satu bentuk *cyber-aggression* (Mishna dkk., 2018). Bauman & Baldasare (2015) menyebutkan bahwa prediktor terkuat yang menyebabkan terjadinya *online aggression* adalah media yang digunakan seperti media sosial yang berbasis *texting* dan memiliki pengguna yang besar karena memiliki pengaruh yang lebih besar. Salah satu contohnya seperti yang dipublikasikan melalui Wartakota seorang mahasiswa terlibat

sebagai penyebar video pribadi orang lain di media sosial X (Twitter) akhirnya ditangkap oleh pihak kepolisian (Ramadhan, 2024).

Perilaku *cyber-aggression* ini seharusnya tidak dilakukan oleh mahasiswa karena pada tahap perkembangan moralnya mahasiswa telah berada pada tahap pasca-konvensional yang menjelaskan bahwa pada tingkatan ini perilaku yang dilakukan oleh individu merupakan tindakan yang telah dinilai oleh dirinya sendiri (Kohlberg & Hersh, 1977). Pada tahapan ini keputusan yang dihasilkannya akan berdasarkan pada standar dan kebenaran yang sifatnya konsisten, menyeluruh, dan universal (Purba, 2022). Kemudian, mahasiswa telah berada pada usia yang dapat menggunakan kemampuan kognitifnya untuk mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang terhadap tindakan yang telah dilakukannya dan memperkirakan dampaknya terhadap masa depan (Nur dkk., 2023). Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa telah dapat membuat keputusan yang benar dan bijak atas tindakan yang dilakukannya.

Penelitian sebelumnya terkait gambaran *cyber-aggression* lebih sering berfokus pada remaja karena remaja diduga menjadi kelompok dengan perilaku *cyber-aggression* yang tinggi. Pada penelitian oleh Isabel dkk. (2022) diketahui bahwa *cyber-aggression* pada remaja tergolong rendah dan tidak terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Kemudian, berdasarkan Farisandy dkk. (2023) diketahui bahwa *cyber-aggression* pada umumnya *cyber-aggression* yang terjadi pada remaja karena keinginannya untuk mengurangi perasaan negatif yang ada pada dirinya.

Penelitian Álvarez-García dkk. (2017) menyebutkan bahwa agresi verbal lebih sering terjadi pada remaja daripada bentuk lainnya dan terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan.

Berdasarkan literatur yang telah ada belum ditemukan penelitian yang menjelaskan gambaran *cyber-aggression* pada mahasiswa khususnya terkait bentuk-bentuk *cyber-aggression* yang dilakukan mahasiswa melalui X (Twitter) dimana berdasarkan Sedlar (2019) kelompok ini seringkali terlibat dalam perilaku *cyber-aggression*. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melihat gambaran mengenai bentuk-bentuk *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna X (Twitter). Selain itu, penelitian ini akan mengungkap alasan perilaku tersebut dilakukan oleh mahasiswa pengguna X (Twitter). Dengan memahami hal tersebut peneliti akan mendapatkan info yang lebih banyak terkait *cyber-aggression* pada mahasiswa terutama pengguna X (Twitter). Hal inilah yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Mahasiswa merupakan kelompok yang menjadi pengguna aktif media sosial X (Twitter). Berbagai fitur yang hadir di X (Twitter) membantu mahasiswa untuk dapat memperoleh informasi dan menjalin interaksi tetapi juga menjadi ruang perilaku *cyber-aggression*. *Cyber-aggression* seharusnya tidak dilakukan oleh mahasiswa karena mahasiswa dianggap telah mampu membedakan mana tindakan yang benar dan salah serta baik dan buruk. Hanya saja pada fakta dan penelitian yang ada (Mishna dkk., 2018; Sedlar, 2019; Zhang dkk., 2022) mahasiswa seringkali terlibat

dalam tindakan *cyber-aggression*. Penelitian ini akan berfokus untuk menjelaskan gambaran perilaku *cyber-aggression* dan alasan perilaku *cyber-aggression* yang umumnya terjadi pada mahasiswa terutama X (Twitter). Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti gambaran *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna media sosial X (Twitter).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seperti Apakah Gambaran *Cyber-Aggression* pada Mahasiswa Pengguna X (Twitter) ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran *Cyber-Aggression* Mahasiswa Pengguna X (Twitter).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam bidang psikologi yang memberikan Gambaran *Cyber-Aggression* pada Mahasiswa Pengguna X (Twitter).

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan reflektif bagi mahasiswa agar dapat mengetahui Gambaran *Cyber-Aggression* pada Mahasiswa Pengguna X (Twitter).