

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Saat ini, manusia tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi dalam kesehariannya. Hal ini disebabkan oleh teknologi yang memberikan kemudahan serta inovasi bagi manusia (Al-Kansa dkk., 2023). Teknologi yang semakin canggih pun mengubah mobilitas manusia menjadi serba cepat (Tafonao dkk., 2022). Salah satu contohnya adalah dengan hadirnya internet yang membuat komunikasi antar individu dapat terjalin dengan mudah di berbagai penjuru dunia (Fricticarani dkk., 2023).

Pengguna internet di seluruh dunia terus meningkat setiap tahun. Didukung oleh hasil survei *We Are Social* yang menunjukkan bahwa pengguna internet di dunia pada tahun 2024 mencapai 66% dari populasi dunia atau sebanyak 5,35 miliar jiwa, terjadi peningkatan sebesar 1,8% atau 97 juta jiwa sejak awal tahun 2023 (*We Are Social*, 2024). Sementara itu, pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia dibuktikan oleh laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), bahwa pada tahun 2024 pengguna internet di Indonesia menembus angka 79,5% atau 221,56 juta jiwa dari total populasi 278,6 juta jiwa. Terdapat peningkatan sebesar 1,4% dibandingkan dengan tahun 2023 yakni sebesar 78,19%. Peningkatan penetrasi internet Indonesia juga terjadi pada tahun-tahun sebelumnya, yakni 64,8% pada tahun 2018, 73,7% pada tahun 2020, dan 77,01% pada tahun 2022. Menurut Yulida dkk. (2024), peningkatan pengguna internet ini turut pula meningkatkan pengguna media sosial.

Media sosial menjadi teknologi berbasis internet yang paling sering dimanfaatkan oleh khalayak banyak (Badan Pusat Statistik, 2023). Media sosial memudahkan penggunaannya untuk bertukar informasi, memperluas koneksi, dan mengekspresikan diri dengan tak terbatas jarak dan waktu, serta biaya yang terjangkau (Rafiq, 2020). Kelebihan yang dimiliki setiap *platform* media

sosial berbeda-beda, misalnya WhatsApp, Telegram, dan Line memiliki fitur untuk menelepon dan mengirim pesan, sementara Instagram, Facebook, TikTok dan X menyediakan fitur untuk mengirim pesan, mengunggah foto atau video, membuat status, bahkan saling membalas komentar.

Selain memberikan banyak kemudahan, media sosial juga menjadi tempat terjadinya berbagai hal negatif. Kemudahan dalam berkomentar di balik akun anonim mendorong kemunculan perilaku yang merugikan seperti perundungan siber, *trolling*, *doxxing*, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan perilaku agresi (Bisri & Saputra, 2022). Banyaknya kasus perilaku agresi dan perundungan siber di media sosial terjadi karena pelaku merasa aman ketika membuat komentar pedas dan tidak harus menyaksikan dampaknya secara langsung (Yulieta dkk., 2021).

Menurut data yang dirilis *United Nations International Children* (UNICEF, 2020), diketahui sebesar 45% dari 2777 penduduk Indonesia yang berumur 14-24 tahun mengalami perundungan secara *online*, serta sebanyak 71% memilih media sosial sebagai tempat terjadinya perundungan. Berdasarkan laporan Microsoft mengenai survei *Digital Civility Index* yang diikuti oleh individu dalam rentang usia remaja dan dewasa menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 29 dari 32 negara dalam skor kesopanan di lingkungan *online*, sekaligus menjadi yang terendah di Asia Tenggara (Ikhsan, 2021). Selain itu, Microsoft sampai harus menonaktifkan kolom komentar pada akun media sosialnya karena menerima lebih dari 2.000 komentar dari pengguna akun anonim Indonesia yang tidak terima dengan hasil survei tersebut (CNN Indonesia, 2021).

Fenomena serupa dapat ditemukan di Komunitas Marah-Marah pada *platform X*. Komunitas Marah-Marah adalah komunitas *online* yang dibuat pada bulan Agustus 2022 dan bersifat terbuka, sehingga siapa pun dapat bergabung ke dalam komunitas ini hanya dengan

mengeklik tombol setuju pada laman peraturan komunitas yang dibuat oleh admin. Pengguna X yang tergabung ke dalam Komunitas Marah-Marah telah mencapai ±946.012 anggota per 13 Februari 2025, hal ini menjadikan komunitas tersebut sebagai salah satu komunitas yang paling aktif di *platform X*.

Komunitas Marah-Marah memberi wadah bagi anggotanya untuk melampiaskan berbagai emosi negatif seperti marah, kesal, kecewa, maupun frustrasi. Menurut Amellia dkk. (2024), interaksi antar anggota Komunitas Marah-Marah seringkali melibatkan ujaran kebencian dan penghinaan terhadap orang lain. Para anggotanya banyak menggunakan kata-kata agresif dan kasar seperti *anjing, tolol, babi, asu, bangsat, bego*, dan lain-lain dalam mengungkapkan kemarahan, baik kepada orang terdekat, diri sendiri, bahkan kepada orang asing (Amellia dkk., 2024).

Menariknya, kemudahan bersembunyi di balik akun media sosial tidak hanya meningkatkan kecenderungan berperilaku agresif, tetapi juga dapat menimbulkan kebebasan dalam berbagi hal-hal pribadi. Fenomena ini dapat dijumpai pada akun-akun alter atau anonim di *platform X*. Menurut Juwita dkk. (2021), pemakaian akun anonim di X membuat penggunanya dapat membagikan apapun sesuai keinginan. Thaher dkk. (2023) menyatakan bahwa dengan berada di balik akun alter, pengguna bebas menceritakan dan mengekspresikan perasaannya di *platform X*, baik dengan membuat postingan sendiri maupun memposting ulang (*retweet*) unggahan orang lain yang dinilai cocok menggambarkan perasaan mereka.

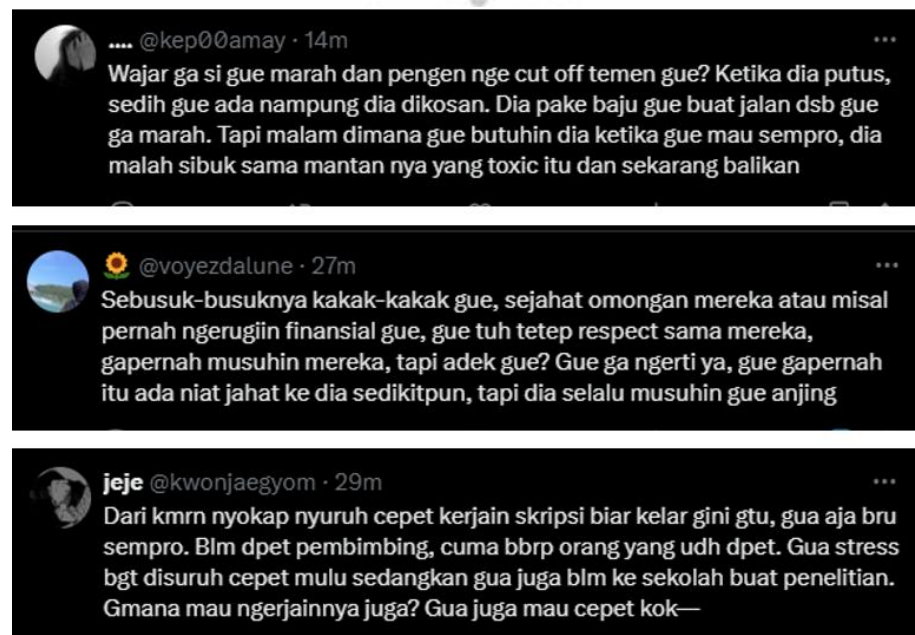
Komunitas Marah-Marah juga menjadi ruang bagi anggotanya untuk mencurahkan berbagai permasalahan pribadi. Permasalahan yang dibahas dalam komunitas ini sangat beragam, mulai dari permasalahan keluarga, pendidikan, percintaan, karir, hingga personal (Hani & Ratnasari, 2023). Didukung oleh pandangan Amellia dkk. (2024) yang mengemukakan bahwa

anggota Komunitas Marah-Marah seringkali berbagi masalah yang bersifat pribadi. Hal ini dapat memicu timbulnya pengungkapan diri di dunia maya, yaitu kondisi ketika individu lebih terbuka dalam mengungkapkan emosi dan informasi pribadi secara *online* (Joinson, 2001).

Pengungkapan diri yang dilakukan secara berlebihan dapat mengarah pada risiko privasi (Tominaga dkk., 2018).



Gambar 1.1 Bentuk Agresi di Komunitas Marah-Marah



Gambar 1.2 Bentuk Pengungkapan Diri di Komunitas Marah-Marah

Kebebasan berekspresi di media sosial dapat menyebabkan individu menjadi pribadi yang berbeda ketika daring. Didukung oleh pendapat dari Joinson (2001) yang menyatakan bahwa individu sering bertingkah laku berbeda saat mengakses internet dibandingkan saat luring meski dalam situasi yang serupa. Hal ini dikarenakan internet memberi peluang bagi individu untuk bertindak maupun berkata tentang hal-hal yang biasanya tidak akan dilakukan dan dikatakan dalam interaksi tatap muka (Suler, 2004).

Dalam psikologi, fenomena ketika seseorang merasa lebih leluasa, kurang terkendali, dan lebih terbuka dalam mengekspresikan diri di dunia maya disebut dengan *online disinhibition effect* (Suler, 2004). Kondisi *online disinhibition effect* menurut Suler (2004) menjadikan individu lebih mudah untuk berbagi hal-hal yang sifatnya sangat pribadi, mengungkapkan harapan, ketakutan, emosi, serta melakukan kebaikan yang tidak biasa saat *online* atau yang dikenal sebagai *benign disinhibition*. Di sisi lain, *online disinhibition effect* juga dapat mendorong individu untuk berkata kasar, menunjukkan kemarahan, ancaman, kebencian, mengakses konten pornografi, kejahatan atau mengandung kekerasan yang tidak akan dilakukannya di dunia nyata atau yang disebut dengan *toxic disinhibition*.

Perasaan lebih nyaman dalam mengungkapkan berbagai hal di media sosial ini dapat mengarah pada konsekuensi yang tidak diinginkan, seperti *oversharing*, bergosip, perundungan siber, *cyberhate*, atau perilaku agresif lain yang dilakukan secara *online*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Cheung dkk. (2016) bahwa *online disinhibition effect* adalah suatu kondisi psikologis yang diwujudkan dalam bentuk perilaku seperti pengungkapan diri, agresi *online*, dan perundungan siber. Lapidot-Lefler & Barak (2015) juga menyatakan bahwa pengungkapan diri secara *online* merupakan manifestasi dari *benign online disinhibition* maupun *toxic online disinhibition*.

Dalam rangka mengetahui lebih lanjut mengenai fenomena *online disinhibition effect*, peneliti menyebarkan kuesioner berisi pertanyaan terbuka kepada anggota Komunitas Marah-Marah. Penelitian terdahulu menyarankan peneliti selanjutnya untuk melibatkan kelompok populasi yang tidak hanya mencakup mahasiswa supaya mendapat gambaran yang lebih menyeluruh tentang fenomena *online disinhibition effect* (R. G. Nugraha dkk., 2023). Oleh karena itu, peneliti tidak membatasi latar belakang partisipan dalam penelitian ini.

Berdasarkan studi awal, dari total 42 partisipan yang berusia 18-26 tahun, sebagian besarnya menunjukkan ciri-ciri perilaku *online disinhibition effect*. Pertama, sebanyak 36 partisipan (86%) mengaku sering mengungkapkan perasaan dan pikiran di media sosial, sementara 6 partisipan lainnya menjawab kadang-kadang. Kedua, sebanyak 40 partisipan (95%) merasa lebih bebas mengungkapkan perasaan dan pikiran di media sosial. Ketiga, sebanyak 40 partisipan (95%) mengaku bahwa terdapat hal-hal yang tidak secara bebas dapat mereka ungkapkan di dunia nyata tetapi pernah mereka unggah di media sosial, misalnya ungkapan perasaan seperti kekesalan, keluhan dan kesedihan, penggunaan kata-kata kasar, membicarakan orang lain, menceritakan masalah pribadi, serta mengungkapkan suatu pendapat. Ini menunjukkan adanya perilaku yang berbeda ketika *online* dan *offline*.

Dalam menjawab pertanyaan mengenai hal yang dibagikan di media sosial namun tidak secara bebas diungkapkan di dunia nyata, tiga orang partisipan mengungkapkan:

“Perasaanku terhadap orang lain di real life yang sangat amat menjengkelkan, aku menulis sumpah serapahku di akun Twitter karena tidak mungkin aku mengungkapkannya ke dia secara langsung.” (Partisipan SDN)

“Emosi terhadap suatu peristiwa pada hari itu, terutama jika menggunakan kata-kata kasar.” (Partisipan N)

“Marah-marah dengan bahasa kasar, terkadang juga ketika mengungkapkan pandangan atau pendapat tentang suatu hal.” (Partisipan VN)

Penggunaan kata-kata kasar dan ungkapan marah di media sosial tetapi tidak secara bebas diungkapkan di dunia nyata ini merefleksikan dimensi *toxic disinhibition*.

Penyampaian pendapat, pengalaman, dan emosi pribadi pun termasuk ke dalam dimensi *benign disinhibition*. Ini turut dibuktikan dalam pernyataan tiga orang partisipan mengenai hal yang dibagikan di media sosial namun tidak secara bebas diungkapkan di dunia nyata:

“Tentang kehidupan pribadi, saya tidak mau dan tidak ingin menceritakan masalah pribadi terkait diri saya sendiri kepada orang lain di dunia nyata.” (Partisipan B)

“Tentang pendapat pribadi sih paling, waktu itu tentang postingan mengenai punya adik lagi, kasihan sama sender.” (Partisipan J)

“Tentang suasana hati saya.” (Partisipan AY)

Ini menunjukkan adanya keterbukaan yang tidak biasanya dilakukan di dunia nyata namun muncul ketika berada di dunia maya. Dari hasil studi awal yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa fenomena *online disinhibition effect* memang terjadi pada anggota Komunitas Marah-Marah.

Kemudian, dapat diketahui pula bahwa bagi sebagian besar partisipan, kondisi anonimitas menimbulkan perasaan bebas dalam berinteraksi dan berperilaku di media sosial. Sebanyak 30 dari 40 partisipan (75%) menyatakan bahwa perilaku mereka di media sosial dipengaruhi oleh anonimitas. Salah seorang partisipan mengungkapkan:

“Faktor dari luar diri yang bikin merasa lebih bebas mengungkapkan perasaan atau pikiran di media sosial adalah anonimitas dan jarak. Di media sosial, seringkali orang gak langsung tahu siapa kita, jadi lebih aman buat ngomongin hal-hal pribadi tanpa khawatir terlalu terbuka di depan orang yang dikenal. Selain itu, kurangnya interaksi langsung seperti tatap muka juga bikin lebih mudah mengekspresikan diri tanpa harus menghadapi reaksi atau ekspresi orang secara langsung.” (Partisipan C)

Ini sesuai dengan karakteristik anonimitas, dimana identitas asli individu tidak teridentifikasi oleh orang lain dan individu tidak terlihat oleh lawan bicaranya.

Berdasarkan studi awal, kontrol diri juga dapat menjadi salah satu faktor yang membatasi seseorang dalam berperilaku secara bebas di media sosial, seperti yang dijelaskan dua orang partisipan mengenai perasaan dan tindakan mereka ketika mengakses media sosial:

“Sering kali saya merasa sulit mengontrol emosi, apalagi kalau di real life keadaan mood saya sedang jelek dan melihat mfs dari base-base yang kadang suka nyeleneh (bikin marah). Pasti saya akan sering ikut bersuara.” (Partisipan C)

“Aku kadang ikut komentar buruk juga kalo kesel sama suatu postingan.” (Partisipan AS)

Kedua pernyataan di atas menunjukkan pentingnya kontrol diri dalam membentuk perilaku individu di media sosial, hal ini berdasarkan pada karakteristik yang dimiliki oleh individu dengan kontrol diri yaitu mampu mengendalikan dirinya untuk tidak melakukan hal-hal yang dipengaruhi oleh amarah serta dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Hasil yang diperoleh dari studi awal sejalan dengan *literature review*, yaitu *online disinhibition effect* dapat dipengaruhi oleh anonimitas (Suler, 2004). Menurut Pfizmann & Hansen (2008), anonimitas adalah kondisi ketika seseorang tidak dapat dikenali identitasnya oleh orang lain. Anonimitas merupakan konstruk multidimensional yang terdiri atas *unlinkability*, *pseudonymity*, dan *unobservability* (Lee dkk., 2013). *Unlinkability* merujuk pada kondisi ketika orang lain tidak dapat dengan mudah menemukan keterkaitan antara postingan-postingan yang diunggah dengan identitas asli, *pseudonymity* merujuk pada penggunaan nama samaran di media sosial, sedangkan *unobservability* merujuk pada sejauh mana identitas asli pengirim pesan tidak dapat dideteksi dengan mudah meskipun identitas *online*-nya telah diketahui (Pfizmann & Hansen, 2010; Lee dkk., 2013).

Anonimitas membuat individu menjadi lebih mudah untuk berbagi informasi (Ma dkk., 2016) dan bebas mengungkapkan kebencian terhadap orang lain (Langi & Wakas, 2020). Hal tersebut dikarenakan dunia maya berkaitan erat dengan anonimitas dan kondisi tidak terlihat,

sehingga individu cenderung merasa tidak terlalu dibatasi dan kurang peduli dengan konsekuensi dari tindakannya (Wright dkk., 2019). Hu dkk. (2017) mengungkapkan bahwa individu cenderung mengekspresikan jati diri negatif ketika berada di lingkungan daring yang bersifat anonim karena terlepas dari hukum sosial dan tidak terlalu takut akan respon negatif dari orang lain dibandingkan dalam interaksi tatap muka.

Akun anonim dapat berbentuk akun palsu, akun kedua, akun *pseudonym* maupun akun alter, yang digunakan untuk mengekspresikan diri di media sosial dengan menyembunyikan identitas asli dari publik (Wanda dkk., 2021). Akun jenis ini banyak ditemukan di *platform X* yang menjadi *platform* di mana Komunitas Marah-Marah berada. Hal tersebut dikarenakan *platform X* tidak memberlakukan aturan ketat untuk menggunakan data pribadi ketika membuat akun (Peddinti dkk., 2017). Tidak dicantumkan identitas asli menjadikan pengguna akun anonim lebih fleksibel dalam mengekspresikan dirinya.

Hasil penelitian Farisandy dkk. (2023) menyatakan bahwa mayoritas remaja yang menggunakan akun palsu melakukan agresi siber secara impulsif untuk melepaskan emosi negatif. Adapun survei yang dilakukan oleh HAI (Bahar, 2018) melaporkan bahwa 46% dari 300 remaja di Indonesia memiliki akun anonim atau akun kedua. Tidak hanya itu, 60% pengguna akun kedua tersebut mempunyai akun-akun anonim lainnya. Para responden mengaku bahwa mereka merasa lebih leluasa dalam melakukan aktivitas *stalking* dan mengunggah sesuatu karena tidak mencantumkan identitas asli. Adanya perasaan lebih bebas untuk berekspresi di media sosial menunjukkan perilaku *online disinhibition effect*.

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa anonimitas memiliki keterhubungan positif dengan *online disinhibition* (Solihin & Basti, 2023), *benign online disinhibition* (Rochimasari, 2020) maupun *toxic online disinhibition* (Rizqi, 2023), bahkan penelitian terbaru

menunjukkan anonimitas berpengaruh positif terhadap *online disinhibition effect* (Haqie dkk., 2024), yang berarti jika anonimitas meningkat maka *online disinhibition effect* juga akan meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Pramesti dan Dewi (2022) juga menunjukkan bahwa anonimitas memiliki pengaruh positif terhadap pengungkapan diri, yang merupakan salah satu bentuk manifestasi dari *online disinhibition effect*.

Bertentangan dengan hasil-hasil penelitian tersebut, Maghfiroh dan Muhammad (2024) di dalam penelitiannya justru menemukan tidak adanya hubungan antara anonimitas dengan pengungkapan diri pada pengguna media sosial. Hasil tersebut dapat disebabkan oleh lokasi penelitian yang tidak terfokus pada satu *platform* media sosial saja, sementara karakteristik dan tujuan penggunaan setiap *platform* media sosial berbeda-beda, sehingga tidak selalu menimbulkan perilaku pengungkapan diri. Hasil penelitian tersebut menandakan adanya kesenjangan pada hasil-hasil penelitian terdahulu.

Tidak hanya anonimitas, kontrol diri juga memiliki peran terhadap *online disinhibition effect*. Berdasarkan *literature review*, Voggeser dkk. (2018) menyatakan bahwa kegagalan dalam mengendalikan tindakan merupakan salah satu tanda dari *online disinhibition effect*. Tangney dkk. (2004) menjelaskan kontrol diri sebagai kemampuan individu untuk mengubah atau mengesampingkan keinginannya serta menahan diri dari tindakan yang dapat menimbulkan hal negatif. Seperti halnya dalam mengunggah sesuatu di media sosial sebaiknya dipikirkan terlebih dahulu konsekuensinya. Individu dengan kontrol diri yang tinggi mampu membuat pertimbangan secara matang mengenai konsekuensi dari perbuatannya (Sentana & Kumala, 2017). Untuk mencegah *online disinhibition effect* yang disebabkan oleh kondisi anonimitas di media sosial, diperlukan adanya kontrol diri.

Penjelasan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa kontrol diri berkontribusi secara negatif terhadap *online disinhibition effect* pada mahasiswa pengguna media sosial (Arsha, 2022; Naibaho dkk., 2023). Artinya, apabila kontrol diri meningkat maka *online disinhibition effect* akan berkurang. Penelitian lainnya juga menegaskan bahwa kontrol diri pada pengguna media sosial memiliki hubungan negatif dengan *toxic online disinhibition* (Ramadhani & Merida, 2024) maupun *online disinhibition effect* (Wiryantara, 2024).

Berbeda dengan hasil-hasil penelitian tersebut, Nugraha dkk. (2023) menemukan bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan *toxic disinhibition online* pada mahasiswa pengguna media sosial Instagram. Peneliti menyebutkan adanya kemungkinan faktor lain seperti faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi *toxic disinhibition online*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Voggeser dkk. (2018), bahwa kegagalan pengendalian diri dapat terjadi akibat penipisan ego (*ego depletion*), yaitu kondisi penurunan energi sementara untuk melakukan kontrol diri karena telah terpakai pada aktivitas sebelumnya, seperti kegiatan kampus, kerja sampingan, pekerjaan rumah, dan sebagainya. Didukung oleh penelitian Gissubel dkk. (2018) yang menyatakan 92% mahasiswa rentan terhadap penipisan ego, sehingga meskipun lebih dari separuh partisipan memiliki kontrol diri yang tinggi, hasil penelitian menunjukkan tidak adanya hubungan antara kontrol diri dengan *online disinhibition effect* pada mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas, ditemukan adanya kesenjangan pada hasil-hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena *online disinhibition effect* yang dimanifestasikan dalam bentuk perilaku agresi serta pengungkapan diri secara berlebihan akibat kondisi anonimitas dapat menyebabkan perilaku yang merugikan dalam berinteraksi secara *online*. Mengingat pengguna media sosial terus meningkat setiap tahun, penting untuk memahami peran anonimitas dan kontrol diri terhadap *online disinhibition effect* agar dapat

mengantisipasi risiko negatif serta mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam mengendalikan perilaku ketika mengakses media sosial.

Penelitian yang mengkaji variabel anonimitas, kontrol diri, dan *online disinhibition effect* sekaligus masih sangat terbatas. Selain itu, belum ada penelitian yang secara spesifik menargetkan anggota Komunitas Marah-Marah. Oleh karena itu, kebaruan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan variabel anonimitas dan kontrol diri secara bersama-sama sebagai faktor eksternal dan faktor internal, dengan anggota Komunitas Marah-Marah sebagai populasi penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang di atas mengenai adanya fenomena, saran, serta pertentangan pada hasil-hasil penelitian sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh anonimitas dan kontrol diri terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah di *platform X*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, berikut ini adalah rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini:

1. Apakah *unlinkability* pada variabel anonimitas berpengaruh terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah?
2. Apakah *pseudonymity* pada variabel anonimitas berpengaruh terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah?
3. Apakah *unobservability* pada variabel anonimitas berpengaruh terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah?
4. Apakah kontrol diri berpengaruh terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah?

5. Apakah *unlinkability*, *pseudonymity*, *unobservability*, dan kontrol diri berpengaruh terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, berikut ini adalah beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh *unlinkability* pada variabel anonimitas terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah
2. Untuk mengetahui pengaruh *pseudonymity* pada variabel anonimitas terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah
3. Untuk mengetahui pengaruh *unobservability* pada variabel anonimitas terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah
4. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah
5. Untuk mengetahui pengaruh *unlinkability*, *pseudonymity*, *unobservability*, dan kontrol diri terhadap *online disinhibition effect* pada anggota Komunitas Marah-Marah

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dan wawasan keilmuan khususnya dalam bidang psikologi siber mengenai anonimitas, *online disinhibition effect*, dan kontrol diri dalam mengakses media sosial, dan umumnya menambah pengetahuan bagi para pembaca.

Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pengguna media sosial khususnya anggota Komunitas Marah-Marah di *platform X*, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman serta pertimbangan agar lebih bijak dalam berperilaku dan berinteraksi di media sosial.
2. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti variabel *online disinhibition effect*.

