

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan internet yang pesat membawa perubahan terhadap perilaku komunikasi setiap individu di media sosial. Semua orang dapat mengakses dimanapun dan kapanpun karena internet mampu memfasilitasi segala akses untuk mendapatkan informasi. Berbagai jenis media sosial yang sudah populer dan menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari kehidupan kita seperti aplikasi *WhatsApp*, *Twitter* atau aplikasi *X*, *Line*, *Tiktok*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Telegram* yang memberikan akses untuk mengirimkan pesan dengan orang lain, mengunggah foto atau video juga dapat saling memberikan komentar.

Dengan adanya internet dan media sosial yang telah membawa perubahan secara signifikan dalam hal kebudayaan dan mempengaruhi secara mendalam bagaimana cara seseorang berinteraksi baik dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain. Tidak bisa dipungkiri kemajuan media sosial yang tidak terbendung membuat kita melihat potensi tak terbatas dalam berkomunikasi dan perkembangan media sosial akan selalu meningkat (Hanifah & Rozi, 2022). Tetapi berkat media sosial, semua individu dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya mustahil seperti, berkomunikasi dengan teman secara jarak jauh sampai lintas negara, dan mudahnya mengakses segala informasi.

Menurut pandangan Arsyad & Supiyah (2020) media sosial adalah media yang banyak memberikan dan memfasilitasi fitur-fitur yang menarik, sehingga penggunaanya dapat dengan mudah mengakses semua fitur tersebut tanpa melihat bahwa konten yang ada adalah fitur yang bersifat negatif atau positif. Selain itu, disini lain media sosial dapat memberikan mobilitas untuk kebutuhan manusia tetapi dapat memberikan dampak negatif untuk perkembangan pola pikir setiap individu. Menurut Mulawarman & Nurfitri (2017) bahwa media sosial sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses bersosial setiap individu.

Media sosial yang tidak lagi terbatas pada fungsi komunikasi dan adanya perkembangan teknologi yang mengubah menjadi sebuah platform yang multifungsi yang digunakan untuk berbagi informasi, aktivitas komersial juga sosial, dan berbagi hiburan (Muharromah dkk., 2024). Sampai saat ini media sosial juga sudah menjadi candu untuk berbagai kalangan individu. Oleh karena itu, bisa hampir 24 jam sehari, individu tidak bisa melepaskan kegiatannya dari gadget yang mereka miliki. Apalagi untuk beberapa orang yang hidupnya terbiasa berkomunikasi melalui media sosial.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221 juta jiwa dari total populasi keseluruhan yang berjumlah 278 juta jiwa penduduk Indonesia di tahun 2023 (APJII. (2021). *Laporan survey internet APJII.*, 2024). Kehadiran berbagai media sosial dengan bermacam-macam fitur yang disediakan dapat berupa aplikasi untuk mempermudah individu dalam mengakses informasi misalnya aplikasi *Facebook* atau *Whatsapp*. Selain itu tidak hanya digunakan untuk sekedar *chatting* tetapi melihat aktivitas yang dilakukan oleh orang lain, mencari teman untuk berkomunikasi, sampai digunakan sebagai sarana bisnis yaitu berjualan maupun belanja secara *online*. Media sosial memang menawarkan banyak manfaat, namun disisi lain juga dapat membawa dampak negatif misalnya perselisihan, perundungan, dan perubahan perilaku pengguna dalam lingkungan daring (Azmi dkk., 2021).

Bagi pengguna media sosial dalam hal berbagi informasi, pengalaman, dan pemikiran adalah salah satu hal penting karena mereka merasa harus berkontribusi dalam hal positif atau negatif bagi kehidupan orang lain, baik yang mereka kenal dan bahkan tidak mereka kenal. Akan tetapi konteks kontribusi disini disalahgunakan pada hal yang terkesan negatif adanya fenomena agresi online termasuk didalamnya ada agresi verbal di media sosial seperti menulis ujaran kebencian, berkomentar jelek tentang pemikiran seseorang, saling mengejek dan menyerang suatu kelompok (Naibaho dkk., 2023).

Menurut Nasrullah (2017) media sosial sebagai platform online yang memungkinkan setiap pengguna untuk berinteraksi, menampilkan diri mereka, dan membangun hubungan sosial. Di Indonesia, media sosial juga sebagai sarana untuk masyarakat berdiskusi dan menyampaikan gagasan pikirannya sehingga topik yang diperbincangkan kerap muncul sebagai bahan diskusi setiap harinya (Syawalia & Putri, 2024). Mulanya, teknologi informasi menjadi jembatan untuk menghubungkan komunikasi antara individu dengan individu lain, mengembangkan pengetahuan, sampai sarana bertukar pikiran dan gagasan. Namun, seiring berjalannya waktu perannya menjadi perlahan bergeser yang harusnya dapat memperkuat budaya masyarakat, teknologi informasi ini justru menciptakan budaya baru yaitu budaya virtual dimana interaksi manusia dan masyarakat jauh dari kehidupan nyata (Kasemin, 2015).

Menurut Straus (dalam Suler, 2004) menjelaskan bahwa dalam budaya internet dapat membuat seseorang untuk lebih bisa menyampaikan pendapat bebas menurut dirinya sendiri dan kepribadiannya tanpa harus menunjukkan secara langsung melalui tatap muka. Tantangan dari

pengguna akun yaitu penggunaan bahasa di media sosial yaitu munculnya kata atau kalimat ujaran kebencian berupa *hate comment*, perundungan, atau agresi verbal melalui online di suatu postingan yang melanggar hak-hak individu dengan menyebarkan kalimat dan kata yang cenderung bermakna negatif dari berbagai sudut pandang ketika pengguna bebas mengekspresikan pendapatnya (Defersha & Tune, 2021). Menurut Defersha & Tune (2021) contoh dari agresi verbal melalui online atau dari yaitu ujaran kebencian. Ujaran kebencian ini bentuk ekspresi yang tidak toleran, menghina dan merendahkan orang lain berdasarkan perbedaan sudut pandang melalui platform media sosial.

Peneliti menemukan permasalahan mengenai *hate comment*, ujaran kebencian, *bullying* di banyak kolom komentar postingan media sosial salah satunya aplikasi *X (twitter)* yaitu aplikasi yang sudah tidak asing bagi pengguna media sosial sejak tahun 2006 dan merupakan salah satu aplikasi dengan peningkatan pengguna yang signifikan. Menurut laporan *We Are Social* dalam databoks Indonesia ada 564,1 juta pengguna *twitter* atau *X* di seluruh dunia per Juli 2023 dan tercatat jumlah pengguna *X (Twitter)* di Indonesia per Juli 2023 mencapai 25,25 juta pengguna. Sedangkan sejalan dengan laporan dari sumber yang sama pada tahun 2024 ada 611,3 juta pengguna aplikasi *X (Twitter)* di dunia pada April 2024 dan Indonesia masih menduduki peringkat ke empat dunia dengan 24,45 juta pengguna dengan 46,3% pengguna berjenis kelamin perempuan dan 53,7% pengguna laki-laki walaupun jumlah tersebut tercatat lebih rendah 1,2% dibandingkan dengan kuartal sebelumnya.

Menurut Data Reportal tahun 2024 aplikasi *X* ini menyimpulkan jenis kelamin penggunanya dengan menganalisis sinyal seperti nama yang dimasukkan pengguna di profil mereka dan aktivitas mereka yang lebih luas di *platform* dan aplikasi *X* hanya mengizinkan orang berusia 13 tahun ke atas untuk menggunakan platformnya. Pertama kali aplikasi *Twitter* atau *X* diciptakan pada bulan Maret 2006 oleh *Jack Dorsey*, *Noah Glass*, *Biz Stone*, dan *Evan Williams*. Aplikasi *X (Twitter)* digunakan sebagai sarana komunikasi seperti menyampaikan berita dan situasi terkini secara signifikan (Azmi dkk., 2021).

Di Aplikasi *X (Twitter)* semua fitur dapat digunakan dan mudahnya mengakses informasi agar dapat dikonsumsi setiap hari dan pengguna bisa aktif berbagi informasi dan menerima informasi (Syawalia & Putri, 2024). Fitur di aplikasi *X (Twitter)* ini membuat pengguna dapat menerima dan mengirim pesan singkat yang disebut *tweet* artinya sebuah kicauan yang berbentuk foto, video, dan text dengan penulisan maksimal 280 karakter (Azmi et al., 2021). Aplikasi *X*

(Twitter) memiliki berbagai fitur unik yang dapat menggerakkan suatu kelompok menjadi sebuah komunitas online seperti fitur *mention*, *updates*, dan *retweet* yang memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan luas, selain itu dapat memfasilitasi diskusi juga kolaborasi antar pengguna. Pengguna media sosial saat ini bebas untuk berkomunikasi dengan siapa saja dan mengekspresikan ide-idenya menggunakan bahasa alami atau sederhana. Selain itu, berkaitan dengan cara menganalisis pengambilan informasi di jejaring sosial, menemukan pola dari kumpulan data untuk menyelidiki bentuk rahasia dari informasi, opini, dan sentimen.

Dalam salah satu akun pengguna aplikasi X dalam postingan di bulan November 2024 dengan username @99**** mengunggah info tentang salah satu *statement* perihal “di negara Indonesia memiliki banyak wanita *independent* tetapi laki-laki mapan yang sedikit” dan *statement* tersebut menuai banyak pro dan kontra. Tidak sedikit dari mereka menggunakan akun anonim atau akun yang tidak menunjukkan identitas dirinya seperti komentar dari akun @k***** yang berkomentar “halah taek”, akun @Beb***** “@pri*** sok paling tersakiti..taik lu sok cantik lg b aja” dan akun @J3***** “wkww najong”.

Selain itu ada beberapa postingan di bulan Juli 2024 dengan topik diskusi yang berkaitan dengan isu sosial kontroversi dimana melibatkan konflik nilai dan norma yang ada dalam masyarakat yang tidak sesuai, seperti seseorang yang sengaja menjelek-jelekkan fisik orang lain dengan dasar adanya rasa marah dan kesal terhadap perilaku yang diperbuat oleh orang lain tersebut. Hal tersebut menimbulkan beberapa komentar yang mengandung kata-kata kasar, ujaran kebencian, dan mengejek, contohnya komentar dari akun dengan username @kim***** “ide lu jelek, simpen aja sendiri”, @fre***** “pola pikir lu jelek bgt najis berak”, @str***** “kelakuannya kayak setan”, @aa***** “HAH SEJELEK ITU JIR?”.

Komentar-komentar yang terdapat di akun @komunitasMARAHMARAH ini dapat mempresentasikan literasi kebahasaan yang menghasilkan bahasa dengan nilai rasa sebagai bentuk ekspresi. Bahasa yang kasar masih sering digunakan di kolom komentar, dan banyak dari contoh ini bahkan terjadi pada akun yang tidak dikenal oleh pengguna. Hal ini terjadi karena banyak faktor yang mempengaruhi seseorang, rasa amarah yang mendorong adanya perilaku agresi melalui verbal dan adanya kecenderungan meniru perilaku orang lain atau suatu kelompok.

Komunitas marah-marrah merupakan salah satu *virtual communities* atau komunitas maya yang terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui teknologi digital. Komunitas ini adalah salah satu komunitas terpopuler di aplikasi X. Anggota komunitas tersebut menggunakan

komunitas marah-marah ini sebagai tempat untuk mengekspresikan ketidaksenangannya atau bentuk kekesalan kepada orang lain. 346.700 orang telah bergabung dengan komunitas ini sejak awal terbentuknya pada Agustus tahun 2022 dan tetap terbuka hingga saat ini sudah mencapai 1 juta anggota per bulan Mei 2025.

Topik diskusi yang terdapat di “komunitas marah-marah” biasanya mencakup tentang masalah seseorang, karier/pekerjaan, keluarga, studi, percintaan, dan sumpah serapah atau lebih umum masalah-masalah kontroversial. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang Indonesia yang mengalami berbagai masalah sepanjang hidupnya kemudian menggunakan aplikasi X untuk menuliskan dan mengekspresikan perasaan mereka (Amellia et al., 2024). Hasil pengamatan yang dilakukan Azzahrani dkk (2024) menunjukkan bahwa anggota komunitas tersebut kerap membuat cuitan atau postingan berisi konteks negatif seperti kemarahan terhadap berbagai hal dengan menggunakan bahasa kasar hingga bernuansa vulgar. Dasar dari adanya komunitas virtual yang ada di aplikasi X ini dibangun karena adanya kontak yang teratur, tujuan yang sama, integrasi atau adanya kemiripan antara konten diskusi dan komunikasi yang berkesinambungan, dan akses informasi yang terlambat (Amellia et al., 2024).

Dari fenomena tersebut dapat disimpulkan adanya ujaran kebencian, *hate comment* yang merupakan bentuk perilaku dari agresi verbal di media sosial menunjukkan bahwa masih banyak pengguna media sosial yang belum mampu mengendalikan emosi atau ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol dirinya karena alih-alih meluapkan emosi dan ketidaksepakatannya pada pendapat orang lain berakhir pada adanya penghinaan, pencemaran nama baik, perilaku menghasut dan provokasi. Sejalan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Febriyani (2018) yang menunjukkan bahwa keadaan psikologis dan kejiwaan seseorang bahkan kurangnya kontrol sosial merupakan penyebab atau faktor utama para pelaku agresi verbal di lingkungan online melakukan tindakan tersebut di media sosial.

Terkadang orang akan berbagi tentang hal-hal yang sangat pribadi tentang diri mereka sendiri dengan mengungkapkan tindakan kebaikan dan ada juga yang membagikan ujaran kebencian dengan berkata kasar, menghujat atau menghina, memojokan, dan memfitnah. Kata atau kalimat kasar dan makian tersebut termasuk dalam perilaku agresi. Perilaku agresi ini biasanya di ekspresikan melalui kegiatan menjelek-jelekkkan, mencaci maki seseorang atau kelompok, adu domba dalam bentuk kata-kata atau verbal (Simanjuntak dkk., 2024). Agresivitas merupakan perilaku fisik dan verbal yang dilakukan secara sengaja yang tujuannya untuk melukai, menyakiti

orang lain. Salah satu dimensi dari agresivitas atau perilaku agresi yaitu agresi verbal yang disampaikan melalui verbal dengan bentuk hinaan, ancaman, bahkan peringatan. Perilaku yang dilakukan dengan tujuan yang disengaja untuk melukai secara verbal pada orang lain atau suatu kelompok.

Agresivitas verbal menurut Infante (1986) yaitu perilaku yang menyerang konsep diri individu secara psikologis. Sementara itu agresivitas verbal dalam media sosial juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengancam, bahkan sampai menyakiti orang lain melalui verbal seperti memaki, memfitnah, menyindir, berkata kasar kepada orang, dan mengejek (Buss & Perry, 1992).

Faktor yang membuat individu memiliki hak andil untuk berkomentar di media sosial karena adanya beberapa faktor seperti sedang dalam kondisi frustrasi yaitu kondisi perasaan seseorang yang tidak menyenangkan ketika ada sesuatu yang menghalanginya untuk mencapai tujuan, adanya provokasi verbal dari orang lain yang setara, kemarahan seseorang dialihkan kepada orang lain yang tidak dianggap sebagai otoritas manusia. Suler (2004) menjelaskan bahwa para peneliti mencatat bagaimana seseorang berperilaku berbeda baik dalam perkataan dan tindakan sikapnya yang tidak biasa dilakukan di dunia nyata. Mereka cenderung merasa santai dan merasa tidak terlalu dikekang untuk mengekspresikan pendapat mereka secara lebih aktif.

Lebih lanjut, peneliti memperoleh informasi terkait topik diskusi di aplikasi X yaitu dalam akun @komunitasMARAHMARAH yang cenderung menimbulkan adanya *hate comment*, *hate speech*, *flaming* dan *cyberbullying* yaitu pada isu sosial kontroversi yaitu persoalan yang menimbulkan perdebatan, ketidaksepakatan, dan pertentangan juga kondisi yang tidak sesuai dengan harapan, tidak sesuai dengan nilai, norma, dan standar sosial yang berlaku. Dalam isu tersebut sering kali membahas tentang *cancel culture public figure*, isu SARA, isu personal seperti berkomentar negatif tentang fisik seseorang.

Dengan melakukan proses studi awal melalui observasi, wawancara dan memberi beberapa pertanyaan dalam bentuk kuesioner kepada 32 orang pengguna aktif aplikasi X dan anggota dari akun @komunitasMARAHMARAH menunjukkan hasil bahwa mayoritas rentang usia pengguna yang mengikuti akun @komunitasMARAHMARAH ini di usia 21-40 tahun sebanyak 25 orang (78.1%) dengan jangka waktu mengakses media sosial tersebut selama lebih dari 8 jam per hari dengan persentase 63,3 % dan juga 60% menggunakan akun anonim untuk memberikan komentar di postingan komunitas tersebut. Peneliti memperoleh informasi melalui wawancara kepada 3

orang terkait tentang alasan mereka melakukan aktivitas serta mengakses komunitas online tersebut yaitu tidak perlu mengetahui reaksi dan respon dari orang lain ketika sedang berkomunikasi di lingkungan online, lebih merasa nyaman dan merasa santai ketika berbicara di media sosial, tidak real time jika ingin membagikan kegiatan di media sosial atau sekedar berkomunikasi dengan orang.

Selain itu, tujuan mereka untuk mengomentari suatu postingan di akun *@komunitasMARAHMARAH* ini mayoritas memilih topik isu sosial kontroversi sebanyak 14 orang (43.8%) dan diikuti dengan isu personal yang termasuk tentang penampilan fisik dan kehidupan pribadi seseorang sebanyak 13 orang (40.6%). Mereka menunjukkan jawaban yaitu 20 responden menjawab untuk meluapkan emosi dengan menggunakan akun anonim, bebas berkomentar dan memberi kritik keras, mendapat validasi ketika kesal terhadap seseorang dan 12 lainnya menunjukkan jawaban karena ingin melihat orang lain marah, karena hiburan, dan membantu meluruskan masalah. Selain itu salah satu jawaban signifikan seperti yang diungkapkan:

“Tergantung akun yang saya pakai. Kalau lagi pakai akun anonim, biasanya saya ikut komentar dan ikut marah (sosmed manapun kalo identitas anonim) kalau isunya sedang ramai dan kontroversial. Tujuannya buat meluapkan emosi, curhat, atau ikut menumpahkan kekesalan yang sama. Tapi kalau mau main aman, saya lebih pilih kasih dukungan atau tunjukkan empati ke orang yang sedang marah.”

*“ikutan marah marah juga dong. **j.. enak kali mau marah sendiri”*

“Untuk mengekspresikan pendapat, dukungan, atau keresahan yang sejalan dengan topik kemarahan yang dibahas tetapi saya membantu meluruskan masalah dan membagikan sudut pandang pribadi tanpa merasa bahwa sudut pandang pribadi paling benar”

“saya pernah tergoda buat berkomentar marah dan pedas, tapi itupun nggak akan memperbaiki apa-apa. Jadi saya lebih memilih menjaga diri agar tidak terbawa arus kebencian dan menahan komentar pedas sebagai bentuk empati.”

Dan pada setiap postingan di akun komunitas tersebut banyak topik diskusi yang mempengaruhi respon para pembaca yang mengikuti komunitas marah-marah, mayoritas menjawab karena jika topik diskusi tersebut sesuai dengan pengalaman pribadi maka responnya lebih emosional dan ada yang lebih memilih meluruskan masalah tanpa menyudutkan siapapun

agar tidak terbawa arus kebencian. Banyak dari mereka yang lebih nyaman untuk aktif pada situasi online dan menggunakan akun anonim atau akun *pseudonym* karena menurut mereka cukup dengan mengungkapkan pendapat dan tidak membutuhkan banyak waktu. Individu yang menyamarkan identitas di media sosial atau pengguna akun *pseudonym* merasa lebih leluasa dalam mengekspresikan diri tanpa rasa khawatir mendapatkan sanksi sosial (Ramadhani & Merida, 2024).

Akun *pseudonym* atau anonim sering dimanfaatkan sebagai media untuk meluapkan emosi dengan konteks negatif, sebagaimana yang terlihat di akun “komunitas marah-marah” (Julianti dkk., 2025). Berkomunikasi secara tidak *real time* menjadikan seseorang tidak merasa khawatir bahwa orang lain cukup mengenal dirinya melalui media sosial saja. Selain itu, pentingnya memiliki kontrol sosial karena alih-alih meluapkan emosi dan ketidaksepakatannya pada pendapat orang lain berakhir pada adanya penghinaan, pencemaran nama baik, perilaku menghasut dan provokasi.

Agresivitas verbal dalam komunikasi daring sering kali dipengaruhi oleh fenomena *online disinhibition effect*, yaitu kecenderungan individu untuk bertindak lebih lepas, impulsif, dan agresif ketika berinteraksi di ruang digital tanpa kontrol sosial langsung. Selain itu, menurut Udris (2014) bahwa *online disinhibition effect* sangat berpengaruh terhadap *cyberbullying* dan perilaku agresif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Azzahrani dkk (2024) fenomena online disinhibisi memiliki hubungan erat dengan perbedaan perilaku individu di lingkungan online karena berkurangnya hambatan dan cenderung bertindak lebih leluasa dan kurang terkontrol. Penelitian yang dilakukan oleh Alisah dkk (2018) menemukan bahwa Online disinhibition effect mendorong munculnya perilaku agresif secara verbal, dimana individu menjadi lebih berani melakukan ancaman di media sosial berupa *cyberbullying*.

Menurut Joinson (Joinson, 2007) dijelaskan temuan umum bahwa seseorang bisa berbeda dalam dua keadaan yaitu situasi *online* dan *offline* seperti seseorang yang aktif dan supel bahkan sangat pandai merayu di situasi online tetapi menjadi seorang yang pemalu ketika bertemu secara langsung dan dalam keadaan sehari-hari memang seperti itu. Adanya suatu fenomena dengan perilaku yang berbeda di dunia maya dan tidak biasa dilakukan ketika kondisi berinteraksi secara langsung, fenomena ini disebut dengan *Online disinhibition effect* (Suler, 2004).

Suler (2004) menjelaskan *Online disinhibition effect* yaitu suatu fenomena dimana adanya kecenderungan individu untuk mengungkapkan aspek dari “diri sejati” yang biasanya tersembunyi dalam interaksi tatap muka, dan diekspresikan ketika berada dalam lingkungan daring seperti menyampaikan pendapat, emosi atau identitas yang biasanya disembunyikan, adanya perilaku penurunan kendali karena ekspresi emosi yang intens dan perasaan lebih rileks dan lepas yang menyebabkan individu merasa aman untuk bertindak tanpa konsekuensi sosial langsung karena sifat dunia maya yang anonim dan tidak langsung. Selain itu, menggambarkan bagaimana seseorang cenderung berperilaku lebih agresif atau tidak terkendali saat berada di dunia maya dibandingkan di dunia nyata. Perbandingan antara komunikasi *online* yang berbeda, misalnya melalui email, obrolan video dengan komunikasi di lingkungan nyata berbeda pula misalnya dalam aspek sosial, kejujuran, fantasi itu dapat memfasilitasi ekspresi yang beragam.

Istilah *Online disinhibition effect* juga menggambarkan bagaimana lingkungan sosial online dapat menurunkan batasan psikologis seseorang ketika mereka mengatur perilakunya dalam berinteraksi secara daring (Joinson, 2007). Menurut Suler (2004) dalam dunia maya atau situasi online, pengguna internet sering menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam berinteraksi secara *online* dan *offline*. Mereka merasa lebih leluasa dan santai untuk mengekspresikan dirinya agar lebih terbuka sehingga mengakibatkan kurang adanya batasan dalam bersosial media. Selain itu *Online disinhibition effect* terdiri dari berbagai macam aspek yang saling terkait dan memengaruhi perbedaan perilaku individu di nyata dan maya. Berdasarkan Suler (2004) aspek-aspek tersebut yaitu *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of authority*.

Selain itu, *Online disinhibition effect* memiliki dua bentuk yaitu *Benigh disinhibition* dan *Toxic disinhibition*. *Benigh disinhibition* yaitu kondisi individu yang mendorong interaksi positif misalnya, ekspresi diri yang jujur sampai hal-hal pribadi dan *Toxic disinhibition* kondisi perilaku yang memicu hal negatif misalnya berkomentar dengan bahasa kasar, ujaran kebencian, sampai melakukan ancaman (Ariesandy & Ariana, 2023).

Penelitian Udris (2014) mengungkapkan bahwa faktor pembentuk terjadinya *Online disinhibition effect* ini salah satunya perilaku dalam penggunaan media sosial yang dapat menimbulkan seseorang menyembunyikan identitas asli dirinya (anonimitas) agar mereka merasa tidak ada hambatan dalam berinteraksi di media sosial. Anonimitas merupakan kondisi dimana

seseorang menyembunyikan identitas aslinya dan menggunakan identitas palsu untuk berinteraksi dengan orang lain di internet sehingga perilakunya berbeda di dunia maya dengan dunia nyata (Suler, 2004). Barlett (2015) juga menjelaskan bahwa anonimitas juga merupakan perilaku seseorang yang cenderung melakukan pemalsuan identitas atau merahasiakan identitas aslinya dalam bersosial media.

Hasil dari studi awal yang dilakukan peneliti ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Naibaho dkk (2023) tentang pengaruh *self control* terhadap perilaku *online disinhibition effect* di salah satu komunitas menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan yaitu terdapat korelasi negatif antara variabel *self control* terhadap variabel *online disinhibition effect* yang artinya, semakin tinggi kontrol diri seseorang maka semakin rendah kecenderungan seseorang untuk berperilaku disinhibisi secara online dan begitupun sebaliknya. Dan penelitian yang juga dilakukan oleh Arsha (2022) tentang pengaruh *self control* terhadap perilaku efek disinhibisi *online* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Dan salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah minimalisasi status dan otoritas.

Ozdemir dkk (2014) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki *self control* yang rendah cenderung menunjukkan perilaku impulsif yang dimana jika bertindak tanpa memikirkan konsekuensi, tidak memikirkan risiko, rentan terhadap perilaku adiktif atau kecanduan, egois, dan mudah tersinggung. Sedangkan seseorang yang memiliki kontrol diri yang tinggi ditandai dengan adanya kemampuan merencanakan masa depan yang efektif, pengendalian impuls yaitu mampu menahan diri dari tindakan yang tiba-tiba, dan memiliki kemampuan mengatasi pikiran negatif. Menurut Hurlock, kontrol diri dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengelola emosi dan impulsnya. *Self control* atau kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk memahami situasi diri dan lingkungannya, serta menyesuaikan perilaku agar tepat dalam interaksi sosial (Khusumadewi & Rodiana, 2020). Menurut Gottfredson dan Hirschi, individu dengan tingkat pengendalian diri yang rendah cenderung bertindak berdasarkan dorongan sesaat dan kurang mempertimbangkan implikasi jangka panjang dari tindakan mereka (dalam Slater, 2003).

Temuan penelitian yang dilakukan Khusumadewi & Rodiana (2020) menunjukkan bahwa adanya perilaku negatif di sosial media, terutama ketika seseorang menanggapi atau mengomentari sesuatu di media sosial karena adanya faktor lingkungan dan perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa adanya penguatan pada diri seseorang. Contohnya ketika menulis komentar

ditandai dengan penggunaan huruf kapital di keseluruhan kalimat yang seharusnya penggunaan huruf kapital ini hanya digunakan di awal kata saja agar setiap informasi yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang yang dituju dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, penggunaan tanda baca yang salah dan berlebihan pun dapat menimbulkan perpecahan jika tanda baca di akhir kalimat diberikan dengan sesuka hati, menulis komentar dengan menggunakan kata atau kalimat yang tidak umum atau sulit dimengerti seperti penggunaan bahasa gaul yang artinya dapat menimbulkan kesalahpahaman, dan penulisan komentar dengan kalimat yang menjatuhkan orang lain dan mengandung bahasa kotor.

Hal ini dapat mengakibatkan dampak negatif yang berkepanjangan dan akan menghambat pada perkembangan. Temuan bahwa kontrol diri yang lemah pada masa transisi kedewasaan meningkatkan kerentanan terhadap perilaku agresi elektronik, termasuk di dalamnya ujaran kebencian berupa *hate comment* di media sosial. Fakta ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hastuti (2018) menunjukkan bahwa *self control* menunjukkan kolerasi negatif dan cukup signifikan dengan perilaku agresi.

Penelitian ini penting dilakukan karena saat ini di media sosial budaya berkomentar di suatu postingan atau memberi pendapat yang mengandung agresivitas verbal dalam bentuk ujaran kebencian, *hate comment*, *flaming* kepada orang lain sudah tidak asing lagi. Kontrol diri seseorang merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi di media sosial. Kebaruan penelitian ini pun dapat diamati dari subjek penelitian yang hanya fokus pada salah satu komunitas virtual yaitu akun “komunitas marah-marah” di aplikasi Twitter atau X.

Selain itu, kajian tentang fenomena agresi verbal secara spesifik masih terbatas dalam konteks komunitas online di aplikasi X. Aplikasi Twitter sering menjadi wadah ekspresi opini yang intens dan karakteristik komunitas online tersebut bersifat terbuka dan memiliki jumlah anggota yang besar yang kemudian relevan untuk meneliti bentuk perilaku agresivitas verbal berupa ujaran kebencian dan *hate comment* di platform ini. Maka hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk mengkaji penelitian dengan judul “Pengaruh *Online Disinhibition Effect* dan *Self Control* terhadap Perilaku Agresivitas Verbal anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X.”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Apakah ada pengaruh dari *Online Disinhibition Effect* terhadap Perilaku Agresivitas Verbal Anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X?

2. Apakah ada pengaruh dari *Self control* terhadap Perilaku Agresivitas Verbal Anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X?
3. Apakah *Online Disinhibition Effect* dan *Self control* secara bersama-sama berpengaruh terhadap Perilaku Agresivitas Verbal Anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh dari *Online Disinhibition Effect* terhadap Perilaku Agresivitas Verbal anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X.
2. Untuk mengetahui *Self Control* terhadap Perilaku Agresivitas Verbal anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X.
3. Untuk mengetahui apakah *Online Disinhibition Effect* dan *Self Control* secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku Agresivitas Verbal anggota “Komunitas Marah-Marah” di Aplikasi X.

Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian yang ada di tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian yang akan diperoleh sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran bagi penulis dan dapat memperkaya pemahaman kita sebagai pengguna sosial media tentang komunikasi, dan dampak teknologi terhadap perilaku sosial, dan dampak jika berperilaku lebih bebas saat berinteraksi di dunia maya.

2. Kegunaan praktis

Penulis berharap kegunaan penelitian dari segi praktis dapat menambah wawasan bagi para peneliti dan dapat memberikan manfaat di masa depan tentang penelitian yang berkaitan dengan *Online Disinhibition Effect*, *Self Control* dan Perilaku Agresivitas Verbal.