

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Cyber-Aggression*

2.1.1. Definisi *Cyber-Aggression*

Cyber-aggression merupakan perilaku disengaja yang ditujukan untuk menyakiti orang lain dan dirasakan tidak menyenangkan melalui komputer, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya (Schoffstall & Cohen, 2011). Grigg (2010) menjelaskan definisi *cyber-aggression* merupakan berbagai perilaku merugikan yang disengaja seperti menyebarkan isu, mengirimkan pesan yang menyinggung, meretas akun *online* seseorang, dan menyamar sebagai orang lain untuk membuat orang-orang tidak menyukai orang ini. Sementara itu, definisi menurut Runions et al. (2016) tentang *cyber-aggression* agak berbeda yaitu berbagai perilaku daring (*online*) yang berbahaya, yang didorong oleh motif *aversive* (mengurangi emosi negatif) dan motif *appetitive* (mendapatkan emosi positif). Di sisi lain, teori *cyber-aggression* yang dikemukakan oleh Runions et al. (2016) mengembangkan teori *angry aggression* milik Bjørnebekk & Howard (2012).

Pada ketiga teori tersebut, terdapat persamaan konsep yaitu aktivitas *cyber-aggression* dilakukan secara daring. Selain itu, mereka juga berpendapat bahwa *cyber-aggression* dilakukan untuk menyakiti atau melukai individu lain di media sosial. Ketiga teori tersebut memiliki perbedaan yaitu pada teori *cyber-aggression* yang dikemukakan oleh Schoffstall dan Cohen (2011) dan Grigg (2010) membahas bahwa perilaku menyakiti maupun merugikan individu dilakukan secara sengaja, akan tetapi pada teori Runions et al. (2016) mengelompokkan perilaku agresi individu ke dalam dua motif *cyber-aggression*, yaitu motif *aversive* dan motif *appetitive*. Maka dari itu, berdasarkan persamaan dan perbedaan tersebut, peneliti menemukan kesesuaian konsep Runions et al. (2016) dengan fenomena remaja pengguna media sosial.

Kemudian, teori Runions et al. (2016) juga telah banyak digunakan pada berbagai subjek penelitian, variabel penelitian, dan berbagai lokasi baik di luar

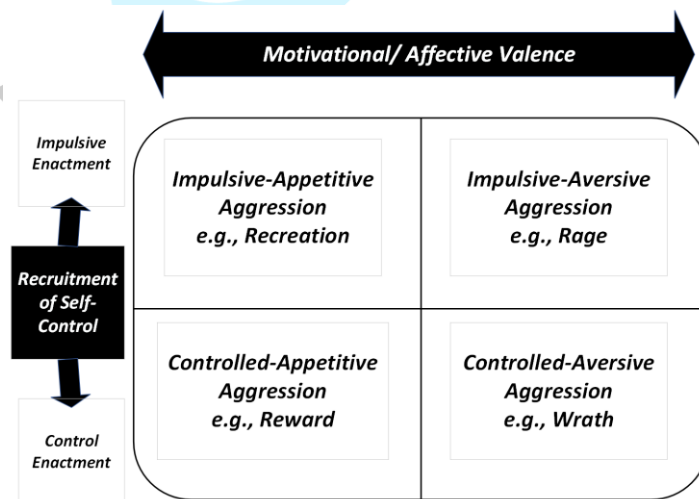
negeri maupun di Indonesia, seperti pada penelitian yang dilakukan Antipina et al. (2021) meneliti remaja yatim piatu di Rusia yang aktif dalam bermedia sosial, pada penelitian Adinugroho et al. (2022) meneliti sejumlah siswa dan mahasiswa pengguna aktif media sosial di Indonesia. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan teori *cyber-aggression* yang dipaparkan oleh Runions et al. (2016).

2.1.2 Dimensi *Cyber-Aggression*

Dimensi-dimensi *cyber-aggression* Runions et al. (2016) menggunakan perspektif teori *angry aggression* milik Bjørnebekk dan Howard (2012) berdasarkan dua ortogonal yang terdiri dari:

- a. *Motivational goals* atau yang dapat disebut sebagai *motivational valence* berfokus pada keadaan emosional yang mendasari perilaku agresif. *Motivational valence* memiliki dua tipe yaitu *appetitive* dan *aversive*.
- b. *Recruitment of self-control* atau yang dapat disebut sebagai *regulatory control* mengacu pada bagaimana individu mempersepsikan tindakan agresi sesuai dengan fungsi kognitifnya. *Regulatory control* memiliki dua tipe yaitu *impulsive* dan *controlled*.

Kedua dimensi dan masing-masing tipenya menghasilkan tipologi *cyber-aggression* yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 *Quadripartite Typology of Aggression* milik Howard (sebagaimana dikutip dalam Runions et al., 2016)

Runions et al. (2016) menjelaskan bahwa masing-masing tipologi didasarkan pada salah satu kuadran di atas. Penjelasan untuk masing-masing kuadran adalah:

- a. *Impulsive-aversive aggression* mencerminkan perilaku agresi yang dilakukan tanpa berpikir panjang dan ingin mengurangi emosi negatif. Perilaku tersebut dilakukan sebagai reaksi dari provokasi, menghilangkan perasaan malu, dan keadaan permusuhan emosional lainnya yang dilakukan dengan kemarahan.
- b. *Controlled-aversive aggression* mencerminkan perilaku agresi yang dilakukan secara terencana dan ingin mengurangi emosi negatif. Perilaku tersebut dilakukan sebagai reaksi dari provokasi dan menghilangkan perasaan malu yang dilakukan dengan balas dendam.
- c. *Controlled-appetitive aggression* mencerminkan perilaku agresi yang dilakukan secara terencana dan ingin mendapatkan emosi positif. Perilaku tersebut dilakukan untuk mendapatkan penghargaan dari lingkungan seperti memperoleh status sosial dengan melakukan *bullying*.
- d. *Impulsive-appetitive aggression* mencerminkan perilaku agresi yang dilakukan tanpa pikir panjang dan ingin mendapatkan emosi positif. Perilaku tersebut dilakukan untuk mendapat kesenangan seperti mengganggu orang lain melalui media sosial hanya untuk bersenang-senang.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Cyber-Aggression

Sejumlah penelitian yang dilakukan mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi *cyber-aggression* pada remaja, yaitu (Runions et al., 2016):

a. Pengaruh Gender

Pengaruh gender merupakan faktor yang mempengaruhi *cyber-aggression* pada remaja, seperti pada perempuan yang cenderung melakukan aktivitas *cyber-aggression* di masa remaja awal, sedangkan laki-laki cenderung menjadi pelaku *cyber-aggression* di masa remaja akhir. Hal tersebut terjadi karena remaja perempuan lebih sering melakukan perilaku agresif secara tidak langsung seperti menyebarkan rumor. Sementara itu, di masa remajanya laki-laki cenderung lebih sering dalam menggunakan internet sehingga mengakibatkan tingkat *cyber-aggression* mereka lebih tinggi pada remaja akhir.

b. Tingkat Empati yang Rendah

Pada penelitian yang dilakukan Steffgen et al. (sebagaimana dikutip dalam Runions et al., 2016) menunjukkan bahwa pelaku *cyber-aggression* memiliki tingkat empati yang rendah, sedangkan pada individu yang mengembangkan nilai-nilai moral yang kuat (jujur, bersikap adil, dapat dipercaya, dan peduli) akan lebih jarang terlibat dalam aktivitas *cyber-aggression*.

c. Lingkungan Teman Sebaya, Keluarga dan Sekolah

Lingkungan teman sebaya, keluarga, dan sekolah yang negatif dapat menjadi prediktor *cyber-aggression* (Guo, sebagaimana dikutip dalam Runions et al., 2016). Remaja yang lebih sedikit menerima dukungan dari keluarga dan teman (Fanti et al., sebagaimana dikutip dalam Runions et al., 2016) atau mereka yang tidak diperhatikan oleh guru di sekolah (Sourander et al., sebagaimana dikutip dalam Runions et al., 2016) memiliki risiko lebih besar untuk melakukan aktivitas *cyber-aggression*.

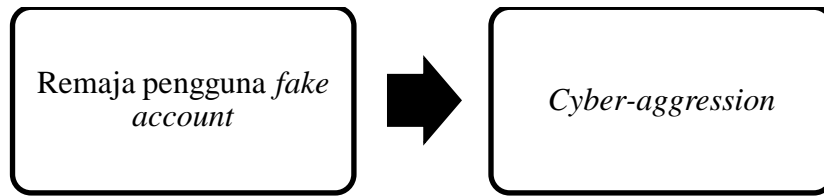
2.2. Kerangka Berpikir

Berkembangnya teknologi secara pesat membuat aktivitas bermedia sosial semakin mudah dan lancar. Kemajuan teknologi membuat setiap individu dapat mengakses dan menjelajahi segala jenis media sosial, khususnya bagi remaja. Dikarenakan remaja pada masa kini merupakan salah satu penyumbang terbesar dalam penggunaan media sosial. Aktivitas penggunaan media sosial pada remaja dilakukan minimal 1 jam hingga lebih dari 6 jam per hari (Antipina et al., 2021).

Penggunaan media sosial ini tentunya memerlukan pendaftaran akun bagi setiap penggunanya. Akun-akun pengguna media sosial kini cukup beragam, mulai dari yang mendaftarkan dirinya sesuai dengan identitas asli dan bahkan mendaftarkan dirinya sangat berbeda dengan identitas asli atau marak disebut dengan pengguna akun palsu (*fake account*), akun kedua, akun anonim dan berbagai akun lainnya. Akun palsu biasanya digunakan seseorang untuk mengekspos diri dan melakukan kegiatan lain di media sosial tanpa memberitahu identitas aslinya kepada publik (Wanda et al., 2021). Survei yang dilakukan Kaspersky dalam penelitian Digital Reputation, beliau mengatakan bahwa sebanyak 35% dari 1.240 responden mengelola akun anonim dan akun

tersebut paling banyak digunakan di Asia Tenggara (Indrawan, 2020), pengguna akun palsu ini tidak luput dari para remaja. Remaja yang menggunakan akun palsu ini lebih memiliki keberanian untuk memberikan kritik, saran, komentar, pesan, dan lain sebagainya di media sosial.

Kebebasan dalam bermedia sosial ini juga memiliki beragam dampak positif dan dampak negatif yang dapat menjadi bumerang bagi individu. Dampak negatifnya adalah pengguna media sosial yang merupakan remaja khususnya pengguna akun palsu ini dapat bertindak sesuka mereka seperti melontarkan komentar jahat tanpa diketahui sehingga merugikan orang lain. Individu yang menuliskan komentar jahat, mengirimkan pesan kasar, dan melakukan sejumlah aktivitas merusak lainnya melalui media sosial merupakan *cyber-aggression*. *Cyber-aggression* memiliki dua dimensi yaitu *motivational valence* dan *recruitment of self-control*. Kedua dimensi tersebut terdiri dari empat tipe yaitu, *impulsive aversive aggression*, *controlled aversive aggression*, *controlled appetitive aggression*, dan *impulsive appetitive aggression*. Perilaku agresi remaja dalam mengakses *fake account* di media sosial dilandasi untuk mengurangi emosi negatif atau mendapatkan emosi positif yang dilakukan secara terencana atau tanpa terencana. *Cyber-aggression* pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pengaruh gender, tingkat empati yang rendah, dan lingkungan teman sebaya, keluarga, dan sekolah. Darr dan Doss (2022) menambahkan bahwa alasan remaja menggunakan akun palsu yaitu agar dapat mengontrol tentang apa dan kepada siapa yang diungkapkan dan dibagikan di media sosial. Mereka khawatir apabila orang tua dan guru dapat melihat perilakunya di media sosial, sehingga mereka memanfaatkan akun palsu untuk menutupi identitas aslinya dalam berperilaku agresi di media sosial. Semakin tidak diketahui identitas aslinya, maka pelaku akan lebih leluasa dalam melakukan aktivitas *cyber-aggression*. Kemudian, penelitian yang dilakukan Antipina et al. (2021) menemukan bahwa mayoritas remaja memiliki *cyber-aggression* dengan tipe *impulsive-appetitive aggression*. Remaja ini cenderung ingin mendapatkan emosi positif melalui perilaku agresi yang dilakukan tanpa berpikir kembali. Maka dari itu, penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui gambaran *cyber-aggression* pada remaja yang menggunakan akun palsu atau *fake account* di media sosial.



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

- H0₁: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *impulsive aversive aggression* yang cenderung rendah.
- Ha₁: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *impulsive aversive aggression* yang cenderung tinggi.
- H0₂: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *controlled aversive aggression* yang cenderung rendah.
- Ha₂: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *controlled aversive aggression* yang cenderung tinggi.
- H0₃: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *controlled appetitive aggression* yang cenderung rendah.
- Ha₃: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *controlled appetitive aggression* yang cenderung tinggi.
- H0₄: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *impulsive appetitive aggression* yang cenderung rendah.
- Ha₄: Remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki *impulsive appetitive aggression* yang cenderung tinggi.