

Gambaran Cyber-Aggression Remaja Pengguna Fake Account Di Media Sosial

Ellyana Dwi Farisandy¹, Sherliana Gunawan², Veronica Anastasia Melany Kaihatu³

^{1,2,3}Program Studi Psikologi, Universitas Pembangunan Jaya

Article Info

Article history:

Received Maret 2023

Revised Maret 2023

Accepted Maret 2023

Kata Kunci:

Cyber-Aggression, Remaja, Media Sosial

Keywords:

Cyber-Aggression, Adolescents, Social Media

ABSTRAK

Remaja merupakan pengguna paling aktif di media sosial. Selain itu, sebagian besar remaja memiliki setidaknya satu akun palsu (*fake account*) di media sosial. Adanya akun palsu dapat membuat remaja bisa melakukan apapun tanpa khawatir akan konsekuensinya, salah satunya adalah dengan melakukan *cyber-aggression*. Selain itu, remaja masih sulit untuk mengendalikan emosi dikarenakan otak bagian frontal cortex belum berkembang secara sempurna. Penelitian ini bertujuan melihat gambaran *cyber-aggression* remaja pengguna *fake account* di media sosial. Responden penelitian ini merupakan remaja berusia 13-18 tahun, *pengguna fake account* di media sosial, dan menghabiskan waktu di media sosial minimal satu jam per hari. Alat ukur yang digunakan adalah *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yang menghasilkan empat tipe *cyber-aggression*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas remaja memiliki tipe *impulsive-aversive aggression*. Hal ini berarti bahwa remaja melakukan *cyber-aggression* secara spontan dengan tujuan ingin mengurangi perasaan negatif yang dirasakan.

ABSTRACT

Adolescents are the most active users on social media. Moreover, most adolescents have at least one fake account on social media. Fake account can make adolescents do anything without worrying about the consequences, one of which is by doing *cyber-aggression*. In addition, it is still difficult for adolescents to control their emotions because the frontal cortex of the brain is not yet fully developed. This study aims to describe *cyber-aggression* in adolescents who use fake accounts on social media. Respondents to this study were adolescents aged 13-18 years who use fake accounts on social media, and spent at least one hour per day on social media. The measurement tool used is the *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) which produces four types of *cyber-aggression*. The results showed that the majority of adolescents have the *impulsive-aggressive aggression*. This means that adolescents carry out *cyber-aggression* spontaneously with the aim of reducing the negative feelings they feel.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Name: Ellyana Dwi Farisandy

Institution: Program Studi Psikologi, Universitas Pembangunan Jaya. Jl. Cendrawasih Raya, Sawah Baru, Ciputat, South Tangerang City, Banten 15413

Email: ellyana.dwi@upj.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat aktivitas di media sosial semakin mudah dan lancar. Kemajuan teknologi memungkinkan setiap individu untuk mengakses dan menjelajahi berbagai jenis media sosial. Media sosial berfungsi sebagai wadah bagi pengguna untuk mengekspresikan diri (Permana & Sutedja, 2021), sehingga banyak orang, termasuk remaja, senang menggunakannya. Di Indonesia, MENKOMINFO (Menteri Komunikasi dan Informatika) telah menetapkan batasan usia minimal pengguna media sosial yakni 13 tahun (Islami, 2017). Menurut Erikson, masa remaja dimulai pada usia 10-20 tahun (Santrock, 2013). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengungkapkan bahwa pengguna media sosial terbesar di Indonesia adalah remaja berusia 13-18 tahun, dengan jumlah mencapai 108 juta (75,50%) dari total populasi pengguna media sosial aktif di Indonesia yang mencapai 143 juta (Sriati & Hendrawati, 2020). Aktivitas penggunaan media sosial pada remaja dilakukan setidaknya selama 1 jam hingga lebih dari 6 jam per hari (Antipina et al., 2021). Hal ini dapat disimpulkan bahwa remaja Indonesia sangat antusias dalam menggunakan media sosial.

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 mengatakan bahwa 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 lebih memiliki keberanian untuk memberikan kritik, saran, komentar, pesan, dan lain sebagainya di media sosial.

Afriany et al. (2019) menjelaskan bahwa kebebasan dalam menggunakan media sosial memiliki dampak yang bervariasi pada remaja, baik positif maupun negatif. Dampak positif remaja dalam menggunakan media sosial yakni mampu memperluas hubungan pertemanan, mendapatkan motivasi untuk belajar mengembangkan diri dengan melihat orang lain sebagai *role model* di media sosial, serta memperlancar hubungan pertemanan walaupun tidak dapat bertemu secara langsung (Gani, 2020). Selain itu, terdapat pula dampak negatif akibat penggunaan media sosial, yakni penipuan, penyebaran berita palsu (*hoax*), bahkan *cyber-aggression* (Runions et al., 2016). *Cyber-aggression* merupakan perilaku dimana individu menyakiti orang lain di dunia maya (Runions et al., 2016). Bentuk perilaku *cyber-aggression* mulai dari mengirimkan gambar, pesan, foto, dan/atau video yang mengandung pencemaran nama baik, penghinaan, dan/atau ancaman melalui media sosial (Widiasih, 2020), mengejek orang lain di media sosial, menggunakan kata kasar saat bermain *games* secara online, memaksa seseorang untuk keluar dari *online group*, hingga melakukan *body shaming* di media sosial (Paskarista & Primastuti, 2021).

Remaja dapat melakukan *cyber-aggression* dengan menggunakan identitas aslinya ataupun menggunakan identitas palsu (*fake account*). Darr dan Doss (2022) menambahkan bahwa alasan remaja menggunakan akun palsu yaitu agar dapat mengontrol kepada siapa dan apa yang diungkapkan dan dibagikan di media sosial. Mereka khawatir apabila orang tua dan guru dapat melihat perilakunya di media sosial. Hal inilah yang membuat 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*.

Penelitian terkait *cyber-aggression* terhadap remaja sudah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya. Akan tetapi, masih jarang penelitian yang mengkategorikan tipe *cyber-aggression* pada remaja berdasarkan teori Runions (2016) di Indonesia. Peneliti hanya menemukan satu penelitian yang mengkategorisasikan *cyber-aggression* berdasarkan teori yang sama. Antipina et al. (2019) melakukan penelitian kepada 130 remaja berusia 10-16 tahun di Rusia. Hasil menunjukkan bahwa tipe *appetitive* lebih banyak dilakukan oleh remaja dibandingkan tipe *aversive*. Jika dilihat secara lebih spesifik, tipe *impulsive-appetitive* lebih banyak dibandingkan *controlled-appetitive*. Remaja tipe ini cenderung melakukan *cyber aggression* secara spontan dengan tujuan untuk mendapatkan emosi positif. Belum adanya penelitian ini di Indonesia membuat peneliti tertarik melakukan penelitian terkait gambaran *cyber aggression* pada remaja pengguna *fake account* di media sosial.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Cyber-Agression

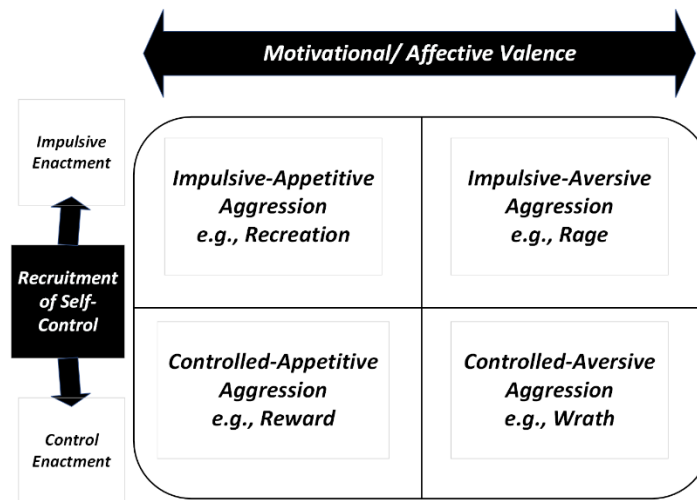
Cyber-aggression merupakan perilaku disengaja yang ditujukan untuk menyakiti orang lain. *Cyber-aggression* dapat dilakukan melalui komputer, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya (Schoffstall & Cohen, 2011). Grigg (2010) menjelaskan definisi lain mengenai *Cyber-aggression* yakni berbagai perilaku 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 tersebut. Sementara itu, definisi menurut Runions et al. (2016) tentang *cyber-aggression* sedikit berbeda yaitu perilaku daring (*online*) yang berbahaya serta didorong oleh motif mengurangi emosi negatif (*aversive*) atau mendapatkan emosi positif (motif *appetitive*). Teori *cyber-aggression* yang dikemukakan oleh Runions et al. (2016) dikembangkan dari teori *angry aggression* milik Bjørnebekk dan Howard (2012).

2.2 Dimensi Cyber-Agression

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 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 bahwa perilaku agresi dilakukan tanpa rencana 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 bahwa perilaku agresi dilakukan dengan 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 bahwa perilaku agresi dilakukan dengan 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 rencana dan ingin mendapatkan emosi positif. Perilaku tersebut dilakukan untuk mendapat kesenangan seperti mengganggu orang lain melalui media sosial hanya untuk bersenang-senang.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan memperoleh gambaran mengenai satu variabel terhadap sekelompok individu tertentu (Gravetter et al., 2017). Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran perilaku agresi pada remaja pengguna *fake account* di media sosial.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yakni remaja aktif pengguna media sosial. Badan Pusat Statistik (BPS) mengungkapkan bahwa terdapat 12,957,230 remaja Indonesia yang aktif dalam bermedia sosial (Ariyanti, 2018). Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel dengan teknik *convenience sampling*. Subjek penelitian ini merupakan remaja usia 13-18 tahun yang aktif dalam menggunakan media sosial (minimal penggunaan 1 jam per hari) serta memiliki akun palsu (*fake account*). Selain itu, penelitian ini memiliki jumlah subjek sebanyak 312 orang.

3.3 Alat Ukur

Alat ukur pada penelitian ini yakni *Cyber-aggression Typology Questionnaire* (CATQ). CATQ dikembangkan oleh Runions et al. (2016) dengan jumlah aitem sebanyak 29 aitem. CATQ disusun dari variasi antar dua dimensi, yakni *motivational valence* dan *recruitment of self-control*. Variasi tersebut membentuk empat tipe *cyber-aggression*, yakni: (1) *impulsive aversive aggression*, (2) *controlled aversive aggression*, (3) *controlled appetitive aggression*, dan (4) *impulsive appetitive aggression*. Peneliti menggunakan CATQ yang telah diadaptasi dan ditranslasi menggunakan bahasa Indonesia oleh Adinugroho et al. (2022). Pengujian reliabilitas dilakukan dengan metode *internal consistency* melalui *Cronbach's Alpha* yang mendapatkan skor 0,960 (Adinugroho et al., 2022).

Peneliti memberikan alat ukur kepada *expert judgement* untuk menyesuaikan dengan konteks dan subjek penelitian. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai komentar *expert judgement*, peneliti memberikan alat ukur kepada tiga responden untuk melakukan uji keterbacaan. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba kepada 51 responden yang sesuai dengan kriteria penelitian. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach alpha* mengungkapkan bahwa total CATQ ($\alpha=0,961$), tipe *impulsive aversive aggression* ($\alpha=0,926$), tipe *controlled aversive aggression* ($\alpha=0,912$), tipe *controlled appetitive aggression* ($\alpha=0,899$), serta tipe *impulsive appetitive aggression* ($\alpha=0,834$) $> 0,70$ dan CITC berada pada rentang 0,361-0,872. Hal ini menjelaskan bahwa CATQ merupakan alat ukur yang reliabel. Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas tiap tipe.

3.4 Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan yakni statistik deskriptif yang berfungsi untuk memberikan gambaran umum subjek penelitian, perhitungan nilai rata-rata pada setiap kategorisasi berdasarkan tipe *cyber-aggression*, dan penjumlahan skor setiap tipe *cyber-aggression* untuk melihat salah satu skor yang cenderung lebih tinggi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Responden Penelitian

Responden penelitian ini merupakan remaja pengguna *fake account* di media sosial yang berusia 13-18 tahun yaitu sebanyak 312 orang. Mayoritas responden merupakan perempuan yakni 171 responden (54,8%), durasi mengakses media sosial selama 4-6 jam per hari yaitu sebanyak 163 responden (52,35%), serta memiliki satu hingga dua *fake account* di media sosial yaitu sebanyak 250 responden (80,13%). Pada pernyataan jenis media sosial yang paling sering digunakan dalam mengakses akun palsu, responden dapat memilih lebih dari

1. Maka, Instagram merupakan aplikasi yang paling banyak yang digunakan oleh remaja pengguna *fake account* (N=369).

Tabel 1. Gambaran Responden berdasarkan Data Demografis (N= 312)

Variabel	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	141	45,2
Perempuan	171	54,8
Frekuensi mengakses media sosial per hari		
1-3 jam	49	15,7
4-6 jam	163	52,25
Lebih dari 6 jam	100	32,05
Jumlah <i>fake account</i> (akun palsu) yang digunakan di media sosial		
1 – 2	250	80,13
3 – 5	59	18,91
Lebih dari 5	3	0,96
Jenis media sosial yang paling sering digunakan dalam mengakses <i>fake account</i> (akun palsu)		
Instagram	369	75,6
TikTok	149	30,5
Twitter	144	29,5
Lainnya (Facebook dan Line)	120	24,5

4.2 Gambaran Variabel Cyber-Agression

Kategorisasi *cyber-agression* disusun dari dua dimensi, yang masing-masing memiliki dua tipe sehingga menghasilkan empat tipe *cyber-aggression*, yakni *impulsive aversive aggression*, *controlled aversive aggression*, *controlled appetitive aggression*, serta *impulsive appetitive aggression*. Tabel 2 menjelaskan nilai *mean* empirik, *mean* teoretik, serta standar deviasi pada setiap kategorisasi berdasarkan tipe *cyber-aggression*.

Tabel 2. Gambaran Skor Variabel Cyber-Agression

Tipe Cyber-Agression	Mean		SD
	Teoretik	Empirik	
<i>Impulsive aversive aggression</i>	2,5	2,79	6,9
<i>Controlled aversive aggression</i>	2,5	2,56	3,1
<i>Controlled appetitive aggression</i>	2,5	2,06	3,7
<i>Impulsive appetitive aggression</i>	2,5	2,12	2,8

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa nilai *mean* empirik pada tipe *impulsive aversive aggression* (M=2,79; SD=6,9) dan tipe *controlled aversive aggression* (M=2,56; SD=3,1) lebih besar dari nilai *mean* teoretiknya. Hal ini menjelaskan bahwa responden cenderung memiliki *cyber-agression* tipe *impulsive aversive aggression* dan *controlled aversive aggression* yang tinggi. Sementara itu, nilai *mean* empirik pada tipe *controlled appetitive aggression* (M=2,06; SD=3,7) dan tipe *impulsive appetitive aggression* (M=2,12; SD=2,8) lebih rendah dari nilai *mean* teoretiknya. Hal ini menjelaskan bahwa responden cenderung memiliki *cyber-agression* tipe *controlled appetitive aggression* maupun *impulsive appetitive aggression* yang rendah.

4.3 Gambaran Kategorisasi Cyber-Agression

Masing-masing responden memperoleh skor *cyber-aggression* untuk setiap tipe. Kategorisasi *cyber-aggression* responden ditentukan berdasarkan nilai *mean* tertinggi yang diperolehnya pada salah satu tipe. Berdasarkan tabel 5 dapat terlihat bahwa mayoritas responden berada pada *impulsive aversive aggression* yakni 175 responden (56,1%). Hal ini berarti mayoritas responden melakukan *cyber-aggression* tanpa berpikir panjang dan hanya ingin mengurangi emosi negatif. Perilaku tersebut ditunjukkan dalam bentuk menyakiti individu atau kelompok lain melalui media sosial ketika individu merasa terancam. Sementara itu, minoritas responden berada pada *impulsive appetitive aggression* yakni 34 responden (10,9%). Hal ini berarti minoritas responden melakukan *cyber-aggression* tanpa berpikir panjang dan ingin mendapatkan emosi positif. Secara lebih lanjut, kategorisasi *cyber-aggression* berdasarkan tipe dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kategorisasi Cyber-Agression

Tipe Cyber-Agression	Frekuensi (N)	Persentase (%)
<i>Impulsive aversive aggression</i>	175	56,1
<i>Controlled aversive aggression</i>	68	21,8
<i>Controlled appetitive aggression</i>	35	11,2
<i>Impulsive appetitive aggression</i>	34	10,9
Total	312	100

4.4 Gambaran Cyber-Agression berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4 menjelaskan gambaran *cyber-aggression* berdasarkan jenis kelamin. Mayoritas responden laki-laki, yaitu 82 responden (52,5%) dan responden perempuan, yaitu 93 responden (48,1%) memiliki tipe *impulsive aversive aggression* dengan jumlah total 175 responden. Hal ini berarti mayoritas responden melakukan *cyber-aggression* tanpa berpikir panjang dan hanya ingin mengurangi emosi negatif. Sementara itu, minoritas responden yaitu sebanyak 34 responden (10,8%) yang berada pada *impulsive appetitive aggression*. Hal ini berarti minoritas responden laki-laki dan perempuan melakukan *cyber-aggression* tanpa berpikir panjang dan ingin mendapatkan emosi positif.

Tabel 4. Gambaran Cyber-Agression berdasarkan Jenis Kelamin

Tipe Cyber-Agression	Jenis Kelamin		Total
	Laki-laki	Perempuan	
<i>Impulsive aversive aggression</i>	82	93	175
<i>Controlled aversive aggression</i>	27	41	68
<i>Controlled appetitive aggression</i>	14	21	35
<i>Impulsive appetitive aggression</i>	18	16	34
Total	141	171	312

4.5 Gambaran Cyber-Agression berdasarkan Durasi Mengakses Media Sosial Per hari

Tabel 7 menjelaskan mengenai gambaran *cyber-aggression* berdasar durasi mengakses media sosial per hari. Mayoritas responden mengakses media sosial dengan durasi 4-6 jam per hari, yaitu 163 orang. Pada kelompok tersebut, mayoritas responden masuk dalam tipe

impulsive aversive aggression (62,5%). Di sisi lain, minoritas responden adalah mereka yang mengakses media sosial dengan durasi 1-3 jam dan masuk ke dalam tipe *controlled appetitive aggression* yaitu sejumlah 5 responden (10,2%). Mereka adalah responden yang cenderung melakukan *cyber-aggression* secara terencana dan ingin mendapatkan emosi positif dengan mengakses *fake account* di media sosial. Emosi positif yang ingin didapatkan responden tersebut berupa kesenangan.

Tabel 5. Gambaran *Cyber-Agression* berdasarkan Durasi Mengakses Media Sosial Perhari

Tipe <i>Cyber-Agression</i>	Durasi Mengakses Media Sosial Perhari			Total
	1-3 jam	4-6 jam	> 6 jam	
<i>Impulsive aversive aggression</i>	20	102	53	175
<i>Controlled aversive aggression</i>	18	31	19	68
<i>Controlled appetitive aggression</i>	5	15	15	35
<i>Impulsive appetitive aggression</i>	6	15	13	34
Total	49	163	100	312

4.6 Gambaran *Cyber-Agression* berdasarkan Jumlah Akun Palsu yang Digunakan di Media Sosial

Tabel 6 menjelaskan gambaran *cyber-aggression* berdasar jumlah akun palsu yang digunakan di media sosial. Mayoritas responden adalah mereka yang menggunakan 1-2 akun palsu yakni 250 partisipan (80,1%) dan kebanyakan dari mereka berada pada tipe *impulsive aversive aggression* yakni 147 partisipan (58,8%). Maka dapat dikatakan bahwa *cyber-aggression* pada responden yang memiliki akun palsu di media sosial mayoritas dilakukan yang tanpa pikir panjang dan hanya ingin mengurangi emosi negatif. Minoritas responden yaitu mereka yang memiliki lebih dari 5 akun palsu ($N=0$) dan mereka cenderung memiliki tipe *impulsive aversive aggression* dan *controlled appetitive aggression* yang rendah.

Tabel 6. Gambaran *Cyber-Agression* berdasarkan Jumlah Akun Palsu yang Digunakan di Media Sosial

Tipe <i>Cyber-Agression</i>	Jumlah Akun Palsu yang Digunakan di Media Sosial			Total
	1-2	3-5	> 5	
<i>Impulsive aversive aggression</i>	147	28	0	175
<i>Controlled aversive aggression</i>	53	13	2	68
<i>Controlled appetitive aggression</i>	27	8	0	35
<i>Impulsive appetitive aggression</i>	23	10	1	34
Total	250	59	3	312

4.7 Diskusi

Hasil penelitian menemukan bahwa mayoritas remaja berusia 13-18 tahun yang menggunakan akun palsu di media sosial melakukan *cyber-aggression* dengan tipe *impulsive aversive aggression*. Hal ini menjelaskan bahwa remaja melakukan *cyber-aggression* secara spontan tanpa berpikir panjang dan ingin mengurangi emosi negatif. Perilaku ini dilakukan sebagai reaksi dari adanya provokasi, mengurangi perasaan malu, dan adanya perasaan permusuhan terhadap orang lain (Runions et al., 2016; Antipina et al., 2019). Zych et al. (2021) mengungkapkan bahwa impulsivitas memiliki hubungan yang kuat dengan *cyber-aggression*. Yusuf et al. (2021) menambahkan bahwa terdapat empat variabel utama yang telah diidentifikasi memiliki hubungan yang kuat dengan *cyber-bullying*, yakni keterikatan

dengan orang tua, keterikatan dengan teman sebaya, kepribadian, serta adanya paparan internet. Kurangnya keterikatan dengan lingkungan, baik dari orang tua pun teman sebaya membuat remaja melampiaskan emosi negatifnya di media sosial.

Perilaku negatif dapat dilakukan dalam bentuk memberikan komentar buruk, mengirimkan foto pun video yang berisi penghinaan, bahkan beraduargumen yang berakhir menimbulkan pertengkaran (Wattimena et al., 2022). Antipina et al. (2019) juga mengungkapkan bahwa tipe *impulsive aversive aggression* merupakan bentuk dari *coping stress* aktif pada remaja. Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap dua remaja yang memiliki *cyber-aggression* tipe *impulsive aversive*. Menurut wawancara, remaja seringkali menggunakan *fake account* ketika menghadapi masalah di dunia nyata untuk mengurangi kesedihan maupun kemarahan yang dialami. Selain itu, hal ini dilakukan secara spontan dan tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang sehingga kedua remaja ini mengaku bahwa mereka seringkali terlibat dalam konflik di media sosial.

Minoritas *cyber-aggression* pada remaja pengguna *fake account* di media sosial memiliki tipe *impulsive appetitive aggression*. Hal ini berarti hanya sedikit remaja yang melakukan *cyber-aggression* tanpa pikir panjang dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan. Remaja yang melakukan hal ini merasa bahagia ketika orang lain tersakiti (Runions et al., 2022). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Graf et al. (2022) bahwa remaja yang tergolong dalam *impulsive appetitive aggression* memiliki keinginan untuk mendapatkan kesenangan dengan cara mengganggu dan/atau menyakiti orang lain di media sosial. Antipina et al. (2019) menjelaskan bahwa *appetitive aggression* merupakan gejala perilaku bermasalah pada remaja akhir. Hal ini dikarenakan individu melakukan agresi untuk mendapatkan kesenangan semata secara instan. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai faktor prediktor individu memiliki tipe *appetitive aggression*.

Penelitian ini juga melakukan analisa tambahan perilaku *cyber-aggression* ditinjau dari data demografis, yakni jenis kelamin, durasi penggunaan media sosial per harinya, serta jumlah akun palsu yang dimiliki. Berdasarkan jenis kelamin, baik laki-laki dan perempuan mayoritas tergolong dalam tipe *impulsive aversive aggression*. Tidak adanya perbedaan tipe antara laki-laki dan perempuan dikarenakan mereka sama-sama berada pada masa remaja. Hal ini selaras dengan penelitian Alvarez-Garcia et al. (2017) bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terkait *cyber-bullying* antara laki-laki dan perempuan. Hal ini bisa terjadi dikarenakan baik perempuan maupun laki-laki saat ini berada pada tahap remaja. Grisson dan Gazzaniga (2019) menjelaskan bahwa korteks frontal otak pada masa remaja belum sepenuhnya berkembang. Hal ini berkaitan dengan pengambilan keputusan, perencanaan, empati, penyelesaian masalah, dan sebagainya.

Selain itu, sistem limbik yang mengatur emosi, motivasi, dan perilaku cenderung lebih aktif dibandingkan dengan frontal cortex. Hal inilah yang membuat individu pada masa remaja sering melakukan perilaku impulsif tanpa memikirkan jangka panjang. Marwoko (2019) juga mengungkapkan bahwa perilaku *cyber-aggression* pada remaja dipengaruhi oleh kondisi emosional pada remaja yang masih belum stabil dan hal tersebut berkaitan erat dengan hormon. Selain itu, perilaku agresi pada remaja juga dapat terjadi akibat rendahnya kemampuan kontrol diri. Individu yang memiliki kontrol diri yang baik akan mampu

mengatur dan mengarahkan perilakunya (Sernila et al., 2019). Hurlock (sebagaimana disitat dalam Sernila et al., 2019) menambahkan bahwa remaja masih dalam proses perkembangan pada segala aspek kehidupannya dan sedang beradaptasi dengan peran barunya. Hal inilah yang membuat remaja masih sering kesulitan mengendalikan diri.

Mayoritas remaja yang memiliki tipe *impulsive aversive aggression* meluangkan waktu bermedia sosial selama 4 – 6 jam per hari. Athanasiou et al. (2018) mengungkapkan bahwa remaja yang menggunakan media sosial lebih dari dua jam per hari dapat meningkatkan kemungkinan individu untuk melakukan *cyber-agression* sebanyak 66%. Selaras dengan penelitian Alvarez-Garcia et al. (2018) dimana remaja yang menggunakan internet lebih dari sejam sehari lebih cenderung melakukan *cyber-agression*. Secara lebih spesifik, frekuensi komunikasi secara online pun penggunaan jejaring sosial media merupakan faktor risiko individu melakukan *cyber-agression*. Zhu et al. (2021) juga memaparkan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan dapat membuat seseorang menjadi korban perilaku agresif, namun juga dapat memengaruhinya menjadi pelaku perilaku agresif (Gibson, sebagaimana dikutip dalam Fitriyanti & Waliyanti, 2018).

Mayoritas remaja yang memiliki tipe *impulsive aversive aggression* memiliki 1-2 akun palsu (*fake account*) di media sosial. Berdasarkan hasil wawancara pada dua remaja, mereka memiliki satu akun palsu di Twitter dan satu akun palsu di Instagram. Mereka mengungkapkan bahwa mereka melakukan *cyber-agression* dengan motif untuk melepaskan kesedihan dan kemarahan yang ada di dunia nyata. Hal ini selaras dengan penelitian Rosa (2022) yang mengungkapkan bahwa mereka lebih berani untuk melakukan perilaku agresi dikarenakan adanya penggunaan akun anonim. Anonimitas memberikan remaja kekuasaan atas korban (Ibrahim sehingga membuat mereka lebih leluasa menyerang orang lain dikarenakan tidak ada yang akan mengetahui identitasnya (Toyyibah, 2019).

5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran *cyber-agression* pada remaja pengguna akun palsu di media sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja pengguna akun palsu di media sosial memiliki tipe *impulsive aversive aggression*. Artinya, mereka melakukan *cyber-agression* tanpa terencana dan dengan tujuan mengurangi emosi negatif yang dirasakan. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengaitkan kategorisasi *cyber-agression* dengan variabel lain seperti empati, dukungan sosial, dan sebagainya. Selain itu, peneliti juga memberikan saran praktis kepada institusi pendidikan untuk membuat psikoedukasi secara berkala mengenai *cyber-agression*, *coping stress*, kontrol diri, dan manajemen emosi sehingga remaja mampu melewati masa tersebut dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugroho, I., Kristiani, P., & Nurrachman, N. (2022). Understanding aggression in digital environment: relationship between shame and guilt and cyber aggression in online social network. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 26(2), 105–113. <https://doi.org/10.7454/hubs.asia.2060322>
- Afriany, F., Alfarisi, I., Sofa, A., Handayani, A., Sari, E., Luckvaldo, M., & Rudy. (2019). Agresif verbal di media sosial Instagram. *Jasiora*, 3(3), 23–30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3596992>
- Álvarez-García, D., Barreiro-Collazo, A., & Núñez, J. C. (2017). Ciberagresión entre adolescentes: prevalencia y diferencias de género= Cyberaggression among adolescents: prevalence

and gender differences. *Ciberagresión entre adolescentes: prevalencia y diferencias de género= Cyberaggression among adolescents: prevalence and gender differences*, 89-97. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-08> |

Álvarez-García, D., Núñez, J. C., García, T., & Barreiro-Collazo, A. (2018). Individual, family, and community predictors of cyber-aggression among adolescents. *The European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 10, 79-88. <https://doi.org/10.5093/ejpalc2018a8>

Antipina, S., Bakhvalova, E., & Miklyaeva, A. (2019). *Cyber-aggression and Problematic Behavior in Adolescence: Is There Connection?* In book: *Digital Transformation and Global Society*. Springer. https://www.researchgate.net/publication/338376382_Cyber-aggression_and_Problematic_Behavior_in_Adolescence_Is_There_Connection

Antipina, S., Bakhvalova, E., & Miklyaeva, A. (2021). Psychological determinants of cyber-aggression in institutionalized adolescents. *CEUR Workshop Proceedings*, 2813, 402-414. <https://ceur-ws.org/Vol-2813/rpaper31.pdf>

Ariyanti, H. (2018, March 31). *90 persen anak muda di Indonesia gunakan internet untuk media sosial*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial.html>

Athanasiou, K., Melegkovits, E., Andrie, E. K., Magoulas, C., Tzavara, C. K., Richardson, C., Greydanus, D., Tsolia, M., & Tsitsika, A. K. (2018). Cross-national aspects of cyberbullying victimization among 14-17-year-old adolescents across seven European countries. *BMC Public Health*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5682-4>

Bjørnebekk, G., & Howard, R. (2012). Validation of a Motivation-based Typology of Angry Aggression among Antisocial Youths in Norway. *Behavioral Sciences and the Law*, 30(2), 167-180. <https://doi.org/10.1002/bsl.2007>

Darr, C. R., & Doss, E. F. (2022). The Fake One is the Real One: Finstas, Authenticity, and Context Collapse in Teen Friend Groups. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 27(4). <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac009>

Fitransyah, R. R., & Waliyanti, E. (2018). Perilaku cyberbullying dengan media Instagram pada remaja di Yogyakarta. *Indonesian Journal of Nursing Practice*, 2(1), 36-48. <https://doi.org/10.18196/ijnp.2177>

Gani, A. G. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Remaja. *Jurnal Mitra Manajemen*, 7(2), 32-42. <http://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jmm/article/viewFile/533/499>

Gravetter, F., Wallnau, L., & Forzano, L. (2017). *Essentials of Statistics for the Behavioral Sciences* (9th ed.). Cengage Learning.

Graf, D., Yanagida, T., Runions, K., & Spiel, C. (2022). Why did you do that? differential types of aggression in offline and in cyberbullying. *Computers in Human Behavior*, 128(November 2021), 107107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107107>

Grigg, D. W. (2010). Cyber-aggression: Definition and concept of cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 20(2), 143-156. <https://doi.org/10.1375/ajgc.20.2.143>

Grisson, S & Gazzaniga, M, S. (2019). *Psychology in your life*, 3rd Ed. Norton & Company, inc

Ibrahim, A. R., & Toyyibah, S. (2019). Gambaran self-acceptance siswa korban cyberbullying (studi kasus pada 2 siswi smp negeri 01 cipendeuy korban cyberbullying). *Fokus*, 2(2). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/download/3020/709>

Indrawan, A. F. (2020, December 10). 35 Persen Pengguna Medsos di Asia Tenggara Pakai Akun Palsu. *Voi.Id*. <https://voi.id/technology/22566/35-percent-of-social-media-users-in-southeast-asia-use-fake-accounts>

Islami, N. (2017, July 25). Penggunaan Media Sosial Untuk Anak-anak Harus Dibatasi. *Kominfo.Go.Id*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/10174/penggunaan-media-sosial-untuk-anak-anak-harus-dibatasi/0/sorotan_media#:~:text=Merdeka.com - Menteri Komunikasi dan,itu demi menghindarkan pengaruh negatif

Marwoko, G. (2019). Psikologi perkembangan masa remaja. *Jurnal Tabbiyah Syari'ah Islam*, 26(1), 60–75. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/tasyri/article/view/3401>

Paskarista, A. I., & Primastuti, E. (2021). The relationship between authoritarian parenting style, emotional intelligence and cyber aggression in university students. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 7(2), 51–57.

Permana, I. P. H., & Sutedja, I. D. M. (2021). Analisis perilaku pengguna akun kedua di media sosial Instagram. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1195–1204. <https://stp-mataram.ejournal.id/JIP/article/view/838>

Rosa, M. C. (2022, March 26). Penyebab netizen indonesia disebut paling tidak sopan se-Asia Tenggara. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/wiken/read/2022/03/26/110500081/penyebab-netizen-indonesia-disebut-paling-tidak-sopan-se-asia-tenggara?page=all>

Runions, K., Bak, M., & Shaw, T. (2016). Disentangling functions of online aggression: The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive Behavior*, 43(1), 74–84. <https://doi.org/10.1002/ab.21663>

Santrock, J. (2013). *Adolescence* (15th ed.). McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.

Schoffstall, C. L., & Cohen, R. (2011). Cyber aggression: The relation between online offenders and offline social competence. *Social Development*, 20(3), 587–604. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2011.00609.x>

Sernila, Utaminingsih, D., & Johan P, M. (2019). Hubungan antara Self Control dan Tingkat Agresivitas pada Siswa kelas X SMK. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(5). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/19739#:~:text=Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan,control maka semakin tinggi agresivitas.>

Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1), 41–53. <https://jurnal.unpad.ac.id/jnc/article/view/26928>

Wanda, P., Hiswati, M. E., Diqi, M., & Herlinda, R. (2021). Re-Fake: Klasifikasi Akun Palsu di Sosial Media Online menggunakan Algoritma RNN. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 3(November), 191–200. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.139>

Wattimena, C. J. L., Mandagi, C. K. F., & Rahman, A. (2022). Gambaran penggunaan media sosial Facebook terhadap kejadian cyberbullying pada remaja Gmim Eben Haezer Watutumou Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal KESMAS*, 11(1), 115–122. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/39205>

Widiasih, N. P. S. (2020). Anonimitas dalam tindakan penindasan maya. *Rechtsidee*, 7(1), 1–15. <https://rechtsidee.umsida.ac.id/index.php/rechtsidee/article/view/74/713?download=pdf>

Yusuf, S., Mohamed Al-Majdhoub, F., Mubin, N. N., Chaniago, R. H., & Rahim Khan, F. (2021). Cyber aggression-victimization among Malaysians youth. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 7(1), 240-260. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/AJUE/article/view/12616>

Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying Among adolescents and children: a comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures. *Frontiers in Public Health*, 9(March), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>

Zych, I., Kaakinen, M., Savolainen, I., Sirola, A., Paek, H.-J., & Oksanen, A. (2021). The role of impulsivity, social relations online and offline, and compulsive Internet use in cyberaggression: A four-country study. *New Media & Society*, 146144482110094. <https://doi.org/10.1177/14614448211009459>