



Peran Anonimitas Dan Konsep Diri Terhadap Online Disinhibition Effect Pada Remaja

Difa Annas Haqie¹, Widyaning Hapsari², Karsiyati³

^{1,2,3} Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Purworejo

Received: 02 Agustus 2024
Revised: 09 Agustus 2024
Accepted: 15 Agustus 2024

Abstract

Penggunaan internet di Indonesia yang didominasi oleh remaja pada setiap tahunnya terus meningkat. Hal tersebut menimbulkan permasalahan-permasalahan baru bagi setiap individu. Salah satu permasalahannya yaitu online disinhibition effect dimana terjadinya perbedaan perilaku di dunia maya dan di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh anonimitas dan konsep diri terhadap online disinhibition effect pada remaja pengguna sosial media di seluruh Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 468 remaja pengguna sosial media di Indonesia yang berusia 12–21 tahun dan di tentukan menggunakan teknik insidental sampling. Analisis data menggunakan teknik analisis regresi linear berganda. Pengumpulan data menggunakan skala online disinhibition effect, skala anonimitas, serta skala konsep diri. Hasil penelitian uji t parsial menunjukkan bahwa Anonimitas dan konsep diri berpengaruh positif dan signifikan terhadap online disinhibition effect dengan masing-masing nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan $0,014 < 0,05$. Hasil uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka hal ini menunjukkan bahwa secara simultan anonimitas dan konsep diri berpengaruh terhadap online disinhibition effect. Sementara di peroleh nilai R square sebesar 0,424%, yang artinya variabel anonimitas dan konsep diri secara bersama-sama mampu menjelaskan pengaruh terhadap online disinhibition effect sebesar 42,7% sisanya sebesar 57,3% dijelaskan oleh variabel lain.

Keywords:

Online disinhibition effect, Anonimitas, Konsep Diri

(*)Corresponding Author: difaannash@gmail.com

How to Cite: Haqie, D. A., Hapsari, W., & Karsiyati. (2024). Peran Anonimitas Dan Konsep Diri Terhadap Online Disinhibition Effect Pada Remaja. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761862>.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini membuat teknologi terus berkembang dari waktu ke waktu. Maka secara tidak langsung penggunaan teknologi semakin banyak digunakan oleh setiap individu. Kehadiran teknologi saat ini membuat banyak perubahan dari segala bidang, salah satu perubahan yang sangat dirasakan adalah semakin meningkatnya penggunaan internet di kehidupan sehari-hari. Munculnya internet dikalangan global tentu memberikan banyak sekali manfaat bagi kehidupan seperti mencari informasi, mencari kesenangan, serta berkomunikasi jarak jauh.

Beberapa tahun terakhir ini pengguna internet di Indonesia terus meningkat. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada 10-27 Januari 2023 menyatakan sebanyak 215.626.156 pengguna internet di Indonesia atau setara dengan 78,19% dari total penduduk Indonesia. Dari data tersebut terjadi peningkatan sebesar 2,67% di bandingkan pada tahun

sebelumnya. Hasil survey tersebut juga menyebutkan media sosial merupakan konten internet yang paling banyak diakses oleh masyarakat Indonesia dengan persentase sebanyak 89.15%. Di posisi kedua, konten internet yang paling banyak di akses oleh responden adalah chatting online dengan persentase sebanyak 73,86%. Berikutnya, sebanyak 21.26% responden menggunakan internet untuk berbelanja online dan 14,23% responden menggunakan internet untuk bermain game.

Melihat hal tersebut bahwa media sosial merupakan salah satu hal yang tidak dapat di pisahkan dari perkembangan internet. Aplikasi-aplikasi seperti instagram, twitter, facebook, dan sosial media lainnya memfasilitasi pengguna untuk membagikan foto, video, dan cerita. Banyaknya fitur-fitur sosial media yang ditawarkan seakan tidak bisa di lewatkan untuk digunakan dalam mengabadikan momen-momen bagi para penggunanya (Unsa 2017). Internet dan sosial media memang membawa banyak perubahan positif bagi kehidupan sehari-hari, tetapi tetap saja di samping dampak positif pasti diiringi dengan dampak negatif.

Berdasarkan sebaran usia pengguna internet yang paling tinggi berada di usia usia 13-18 dengan persentase 99,16% dan di posisi kedua tertinggi yaitu usia 19-34 tahun dengan persentase yang tidak terlalu jauh sebesar 98.64%. Adanya keharusan untuk melakukan pembelajaran secara online ketika pandemi Covid-19 membuat pengguna internet di usia 13-18 tahun terus meningkat (Pahlevi, 2022). Dari hasil survei tersebut pengguna internet tertinggi berada di usia remaja. Monks dkk. (1999) mengatakan bahwa masa remaja berada di rentang usia 12 – 21 tahun.

Masa remaja memiliki kepekaan yang kuat dimana mereka akan cenderung mudah beradaptasi dengan baik terhadap hal-hal baru, munculnya sosial media saat ini dengan beragam fitur-fitur yang ditawarkan membuat para remaja dengan sangat mudah menggunakan sosial media tanpa mempedulikan informasi yang terkandung di dalamnya (Ainiyah, 2018). Santrock (2007) mengatakan bahwa masa remaja dapat dikenal dengan masa storm dan stress dimana mereka akan mengalami peningkatan emosional secara cepat. Adanya hambatan-hambatan dan permasalahan yang dirasakan dalam tahapan perkembangan remaja membuat mereka mencari cara untuk mengatasi hambatan yang dirasakan, salah satu cara yaitu dengan cara memanfaatkan fitur update status dalam sosial media facebook dimana banyak remaja yang mengungkapkan apa yang dirasakan melalui fitur update (Diina 2013)

Menurut Ainiyah (2018) ada beberapa faktor yang menyebabkan remaja menggunakan sosial media diantaranya yaitu sebagai eksistensi, para remaja yang butuh diakui lebih keberadaannya karena sedang mencari jati diri membuat para remaja menjadikan sosial media sebagai wadah untuk mendapatkan citra yang baik. Ditambah para remaja yang masih cenderung labil tentu ingin dilihat oleh setiap orang dengan kesan yang baik. Melalui sosial media remaja dapat memanfaatkan fitur-fitur didalamnya dengan cara menampilkan kelebihan-kelebihan yang mereka punya sehingga mereka dengan mudah mendapatkan citra yang baik. Namun tidak hanya itu, terkadang remaja juga menjadikan sosial media sebagai pelampiasan kepada hal yang negatif.

Seperti kasus yang sering terjadi akhir-akhir ini, banyak remaja Indonesia yang menjadi korban perundungan di sosial media, dimana pada tahun 2022 UNICEF

merilis data sebanyak 45% dari 2.777 responden anak Indonesia mengaku menjadi korban perundungan di sosial media (Mubarok, 2022). Hasil survei lain yang dilakukan oleh microsoft sepanjang 2020 terhadap tingkat kesopanan pengguna internet di Indonesia dalam laporannya yang berjudul Digital Civility Index (DCI) bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 29 dari 32 negara yang di survei sekaligus menjadi negara pengguna internet yang paling tidak sopan se Asia Tenggara.. Laporan DCI juga menyebutkan ada 3 risiko utama yang dihadapi warga indonesia dalam pemakaian digital yaitu hoax dan scam, ujaran kebencian, dan diskriminasi (Ikhsan, 2021). Hasil survei tersebut terbukti dimana tidak butuh waktu lama warganet Indonesia langsung ramai menyerang kolom komentar akun instagram milik Microsoft sebagai reaksi atas hasil survei tersebut. Sebanyak 2000 komentar warganet tidak terima atas survei tersebut hingga pada hari berikutnya kolom komentar akun instagram Microsoft di nonaktifkan (Ikhsan, 2021).

Padahal dari hasil survei yang dilakukan oleh InterNastions 2022 bahwa Indonesia masuk daftar teratas negara paling ramah sedunia dengan posisi kedua setelah meksiko (Mutia, 2022). Tidak hanya itu pada tahun 2022 survei yang dilakukan oleh *World Giving Index* (WGI) yang dikeluarkan oleh badan amal *Charities Aid Foundation* (CAF) menyatakan bahwa negara Indonesia di nobatkan sebagai negara paling dermawan di seluruh dunia dengan penilaian berdasarkan 3 kategori yaitu berdonasi uang, tingkat kerelawanan, dan membantu orang asing (Kusnandar, 2022).

Dari kasus diatas dapat diketahui bahwa adanya perbedaan perilaku yang ditampilkan oleh masyarakat indonesia ketika berada di dunia maya dengan di dunia nyata. Hal tersebut dapat dikarenakan fitur-fitur yang disediakan oleh sosial media dapat membuat seseorang merubah tampilannya sehingga mereka dapat menjadi dirinya sendiri atau menjadi diri yang diinginkan yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Joinson (2001) dalam penelitiannya menemukan bahwa dalam keadaan yang sama seseorang akan cenderung berperilaku berbeda saat mereka berada di lingkup online dan offline, perbedaan perilaku yang dilakukan oleh individu ini di sebut dengan *online disinhibition effect*.

Menurut Suler (2004) *online disinhibition effect* yaitu suatu keadaan dimana individu lebih merasa nyaman dan dapat lebih mengekspresikan diri saat berkomunikasi secara online yang mereka tidak bisa lakukan di dunia nyata. *Online disinhibition effect* ini dipengaruhi oleh identitas persona yang di tunjukan individu saat berinteraksi dengan orang lain ketika di dunia maya, yang dapat diperhatikan melalui relasi yang lebih dalam melalui pengungkapan identitas diri individu melalui keterbukaan diri. Tidak diketahuinya identitas saat online membuat individu semakin merasa aman dan bebas dalam berperilaku (Satriawan & Arif Karyanta, 2016)

Kondisi *online disinhibition effect* ini dapat memudahkan individu untuk mengekspresikan perasaan, harapan, dan keinginan melakukan hal-hal baik di lingkungan online atau *benign online disinhibition effect*. Namun kondisi *online disinhibition effect* juga dapat dimanfaatkan individu untuk mengarah kepada perbuatan yang negatif berkata kasar, melakukan ancaman dan kebencian, melakukan tindakan pornografi, serta melakukan kejahatan yang mereka tidak bisa lakukan di dunia nyata atau *toxic online disinhibition effect* (Suler 2004).

Langi & Wakas (2020) juga menyebutkan bahwa kemudahan yang disediakan di internet dapat menyebabkan potensi-potensi negatif, sehingga akan memunculkan *toxic online disinhibition effect* seperti *cyberbullying*, penculikan, penipuan, kecanduan pornografi dan lain sebagainya.

Terjadinya *online disinhibition effect* menurut Suler (2004) dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah anonimitas. Suler (2004) mengatakan anonimitas merupakan kondisi dimana seseorang merubah atau merahasiakan identitas aslinya dengan membedakan perilaku di dunia nyata dengan apa yang ditunjukkan di dunia maya. Anonimitas menurut Barlett (2015) adalah kecenderungan seseorang untuk menyembunyikan dan memalsukan identitas aslinya didalam menggunakan internet.

Individu akan semakin bebas dan berani untuk mengungkapkan dirinya ketika standar anonimitas semakin tinggi saat berinteraksi *online*, bahkan dalam beberapa kasus tertentu hal tersebut membuat seseorang merasa dibebaskan dari aturan-aturan sosial yang biasa ada di kehidupan sehari-harinya (Suler 2004). Survei yang dilakukan oleh HAI menyatakan bahwa sebanyak 46% dari 300 remaja memiliki akun anonim, bahkan meskipun 60% remaja yang telah memiliki akun anonim mereka masih memiliki akun anonim lainnya. Para remaja menyatakan bahwa salah satu kegunaan akun anonim ini untuk mengunggah sesuatu yang berbeda dari akun utama. Para remaja juga mengatakan bahwa akun anonim ini digunakan untuk mengikuti akun-akun yang dinilai tidak pantas diikuti oleh akun asli karena hal gengsi (Bahar, 2018).

Selain itu konsep diri yang dimiliki oleh individu juga berkaitan dengan terjadinya *online disinhibition effect*. Menurut Rakhmat (2022) Konsep diri ini menjadi suatu faktor pendorong komunikasi seseorang, dimana *online disinhibition effect* dapat terjadi ketika sedang melakukan interaksi interpersonal secara online. Menurut Hurlock (1993) pengertian konsep diri merupakan suatu penilaian mengenai diri terkait fisik, psikis, emosional, sosial, prestasi, dan aspirasi. Konsep diri menurut Fitts (1971) konsep diri adalah kesadaran atau persepsi seseorang mengenai diri sendiri.

Menurut White dkk. (2011) *public self*, *real self*, dan *ideal self* merupakan tiga bagian dari komponen dasar dari konsep diri seseorang. *Ideal self* merupakan konsep diri yang diinginkan oleh seseorang seperti keinginan untuk menjadi baik, sopan, dan di hormati. Sedangkan *real self* adalah konsep keadaan diri yang sebenarnya. Biasanya pandangan terhadap *ideal self* yang berlebih cenderung menimbulkan konflik antara *ideal self* dengan *real self*. Adanya konflik antara *ideal self* dengan *real self* membuat seseorang termotivasi untuk mengubah perilakunya sesuai dengan konsep diri yang ideal namun konsep diri yang ideal harus bersifat realistis. Kemudian, *public self* merupakan pendapat individu tentang bagaimana orang lain memandang dirinya dengan lingkungannya, hal ini akan yang mempengaruhi kondisi *ideal self* dan *real self*nya. Ketika *public self*, *real self*, dan *ideal self* terbentuk secara seimbang di dalam diri, maka hal ini akan menciptakan konsep diri yang positif dalam diri individu.

Individu yang memiliki *real self* yang sesuai dengan *ideal self*nya maka individu tersebut dapat mengembangkan potensi, nilai, dan keyakinan pada dirinya secara maksimal. Sebaliknya individu yang merasa adanya ketidak samaan antara *real self* dengan *ideal self* dalam dirinya maka akan tercipta kesenjangan

antara konsep diri yang ada dengan konsep diri yang di idealkan. Menurut Rogers adanya kesenjangan dalam diri individu berdampak buruk bagi perkembangan dirinya karena hal tersebut akan menimbulkan konsep diri yang negatif (Feist & Feist, 2010).

Penggunaan sosial media saat ini dapat digunakan untuk menampilkan sisi ideal dari konsep diri remaja, dimana ketika mereka merasa memiliki konsep diri yang tidak sesuai di kehidupan nyata maka mereka akan membangun konsep ideal tersebut di dunia maya. Lebih lagi komunikasi yang dilakukan melalui dunia maya mempermudah individu karena dengan mudah dapat mengganti karakter yang mereka inginkan dalam sosial media. Dengan kata lain, sosial media dianggap tempat yang ideal bagi remaja untuk menampilkan sisi ideal mereka (Felita dkk., 2016). Maka, ketika remaja merasa tidak sesuai dengan konsep dirinya saat ini maka mereka akan membangun konsep diri yang ideal di sosial media.

Remaja yang secara terus menerus menampilkan sisi idealnya di sosial media maka hal tersebut dapat berdampak negatif pada diri mereka dan hal ini akan menimbulkan jarak atau gap dengan konsep diri aslinya. Penelitian yang dilakukan oleh Zwier et, al. (2011) menemukan bahwa remaja lebih suka untuk menampilkan kepribadian yang di inginkan dari pada menampilkan kepribadian yang sebenarnya ketika sedang menggunakan sosial media. Dengan kata lain ketika seseorang yang memiliki konsep diri yang tidak sesuai dalam dirinya maka dapat menimbulkan *online disinhibition effect*.

Lebih lanjut lagi kaitannya dengan penelitian *online disinhibition effect* yang dilakukan oleh Lapidot-Lefler & Barak (2015) menunjukkan hasil bahwa anonimitas merupakan faktor utama perilaku *online disinhibition effect*. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Satriawan & Arif Karyanta (2016) menyatakan bahwa ada hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gustian Nugraha et al., (2022) bahwa tidak terdapat hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition effect* pada mahasiswa pengguna sosial media instagram.

Berdasarkan penjelasan fenomena dan penelitian yang ada, dimana terdapat penelitian terkait anonimitas dan konsep diri terhadap salah satu dimensi *online disinhibition effect*, kemudian terdapat hasil penelitian yang menyatakan bahwa konsep diri berpengaruh terhadap *toxic online disinhibition* dan ada pula yang menyatakan bahwa konsep diri tidak berpengaruh terhadap *toxic online disinhibition effect*. Selain itu penelitian terkait *online disinhibition effect* masih jarang dilakukan sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul pengaruh anonimitas dan konsep diri terhadap *online disinhibition effect* pada remaja pengguna sosial media. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk menambah kajian teoritik dalam bidang psikologi sosial, khususnya kajian tentang pengaruh anonimitas dan konsep diri terhadap *online disinhibition effect*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif korelasional. Menurut Creswell (2016) penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian dengan menggunakan metode statistik yang mengukur pengaruh antara dua variabel atau lebih. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

anonimitas dan konsep diri sebagai variabel independen dan *online disinhibition effect* sebagai variabel dependen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *online disinhibition effect* menggunakan teori suler (2004) yang di adaptasi dari Mardasari (2021), kemudian skala anonimitas menggunakan teori Barlett (2015) yang diadaptasi dari Marifah (2022), serta skala konsep diri menggunakan teori Fitts (1971) yang diadaptasi dari (Akhmadi, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja seluruh Indonesia yang menggunakan sosial media. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik insidental sampling, hal ini digunakan karena peneliti tidak tau secara pasti jumlah populasi serta adanya keterbatasan tenaga dan waktu sehingga teknik ini digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengambil sampel (Etikan dkk., 2016). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria yaitu remaja pengguna aktif sosial media yang berusia 12-21 tahun. Subjek yang di gunakan dalam penelitian ini sebanyak 468 remaja yang diambil dengan cara menyebarkan link kuesioner melalui google form. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda. Analisis regresi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh mengenai pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Sebelum melakukan uji linear berganda, perlu melakukan uji asumsi klasik agar mendapatkan hasil yang terbaik (Ghozali, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapatkan kemudian peneliti mengolah data tersebut dengan bantuan SPSS 25.0. for windows sehingga di peroleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Sebaran Data

Data Demografi	Kriteria	Jumlah Responden	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	205	3,8%
	Perempuan	263	6,2%
Usia	12-15 Tahun	66	14,2%
	16-18 Tahun	141	30,1%
	19-21 Tahun	261	55,7%
Sosial Media yang Dimiliki	Facebook	167	35,7%
	Twitter	280	59,8%
	Instagram	406	86,8%
	Tiktok	303	64,7%
	Lainnya	14	2,9%
Waktu Penggunaan Sosial Media dalam Sehari	< 1 jam	29	6,2%
	1-3 jam	131	28%
	4-6 jam	197	42,1%
	> 6jam	111	23,7%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui sebaran data responden berdasarkan jenis kelamin, usia, sosial media yang digunakan dan waktu penggunaan sosial media dalam sehari. Berdasarkan pada sebaran jenis kelamin dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 263 responden (56,2%) dan sisanya sebanyak 205 (43,8%) berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan pada sebaran usia dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besar berusia 19-21 tahun (55,7%), kemudian berusia 16-18 tahun (30,1%), dan paling sedikit berusia 12-15 tahun (14,2%). Berdasarkan sebaran sosial media yang paling banyak

dimiliki dapat diketahui bahwa sebanyak 406 (86,8%) responden memiliki instagram dan sosial media yang paling sedikit di miliki oleh reponden adalah twitter yaitu hanya 280 responden (59,8%). Kemudian berdasarkan sebaran waktu penggunaan sosial media dalam sehari dapat diketahui bahwa persentase terbesar waktu dalam mengakses sosial media yaitu selama 4-6 jam/hari dengan 197 responden (42,1%) dan paling sedikit sebanyak 29 responden (6,2%) mengakses internet kurang dari 1jam/hari.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Online disinhibition effect</i>	468	17,00	48,00	34,5491	6,17515
Anonimitas	468	9,00	35,00	21,8462	5,26491
Konsep Diri	468	19,00	64,00	47,9081	7,74915
Valid N (listwise)	468				

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 468 subjek penelitian pada skala *online disinhibition effect* memiliki nilai tertinggi 48 dan skor terendah 17. Kemudian nilai rata-rata (mean) sebesar 34,54 dan nilai standar deviasi 6,175. Pada skala anonimitas memiliki nilai tertinggi 35 dan skor terendah 9. Kemudian nilai rata-rata (mean) sebesar 21,4 dan nilai standar deviasi 5,264. Sedangkan pada skala konsep diri memiliki skor tertinggi 64 dan skor terendah 19. Kemudian rata-rata (mean) sebesar 47,90 dan nilai standar deviasi 7, 74.

Tabel 3. Hasil Kategorisasi Variabel

Interval	Skor	Kategori	F	Persentase
<i>Online disinhibition effect</i>				
$X \geq (M + SD)$	$X \geq 36$	Tinggi	195	41,7%
$(M - SD) < X < (M + SD)$	$24 \leq X < 28$	Sedang	256	54,7%
$X < (M - SD)$	$X < 24$	Rendah	17	3,6%
Anonimitas			468	100%
$X \geq (M + SD)$	$X \geq 28$	Tinggi	77	16,5%
$(M - SD) < X < (M + SD)$	$18 \leq X < 28$	Sedang	279	59,6%
$X < (M - SD)$	$X < 18$	Rendah	112	23,9%
Konsep Diri			468	100%
$X \geq (M + SD)$	$X \geq 48$	Tinggi	254	54,3%
$(M - SD) < X < (M + SD)$	$32 \leq X < 48$	Sedang	196	41,9%
$X < (M - SD)$	$X < 32$	Rendah	18	3,8%
Jumlah			468	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa *online disinhibition effect* responden paling banyak berada dikategori sedang yaitu sebanyak 54,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki tingkat *online disinhibition effect* yang sedang, hal ini menunjukkan bahwa remaja cenderung berperilaku berbeda ketika sedang bermain sosial media di dibandingkan dengan perilaku di dunia nyatanya. Kemudian, anonimitas responden paling banyak berada dikategori sedang yaitu sebanyak 59,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki tingkat anonimitas yang sedang, hal tersebut berarti bahwa remaja cenderung untuk tidak menunjukkan identitas aslinya ketika bermain sosial media. Sementara itu konsep diri responden paling banyak berada di kategori tinggi sebanyak 54,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki tingkat konsep diri yang tinggi, hal tersebut berarti bahwa remaja dalam penelitian ini cenderung memiliki konsep diri yang positif.

Tabel 4. Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		T	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	13,568	2,005		6,767	,000
	Anonimitas	,798	,044	,681	18,105	,000
	Konsep Diri	,074	,030	,093	2,470	,014

Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh nilai signifikansi Anonimitas sebesar $0,000 < 0,05$. Kemudian nilai t pada tabel (t hitung) di peroleh sebesar 18,105 sedangkan nilai t tabel = $t(\alpha/2)$; $n-k-1 = 0,025$; $468-2-1 = 1,965$ (t tabel), maka dapatkan nilai t hitung $>$ t tabel ($18,105 > 1,965$), artinya anonimitas secara parsial berpengaruh terhadap *online disinhibition effect*. Dengan melihat nilai koefisien yang bernilai positif, maka H1 diterima bahwa anonimitas berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap *online disinhibition effect*. Sehingga dapat disimpulkan semakin tinggi anonimitas maka semakin tinggi pula *online disinhibition effect* pada diri seseorang.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Suler (2004) bahwa ketika standar anonimitas dalam berinteraksi semakin tinggi maka individu akan semakin bebas dan berani untuk mengungkapkan dirinya di sosial media. Satriawan & Arif Karyanta (2016) juga mengatakan bahwa ketika identitas seseorang tidak di ketahui oleh orang lain maka hal ini akan membuat seseorang merasa lebih aman dan bebas dalam berperilaku di dunia online.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lapidot-Lefler & Barak (2012) bahwa *anonymity, invisibility, and lack of eye-contact* memiliki hubungan dengan toxic online disinhibition. Kemudian penelitian lainnya yang juga dilakukan oleh Lapidot-Lefler & Barak (2015) bahwa anonimitas *invisibility, and lack of eye contact* juga memiliki hubungan dengan benign *online disinhibition effect* terutama aspek perilaku prososial di lingkungan online.

Anonimitas membuat remaja lebih mudah untuk berekspresi dibandingkan secara langsung karena tidak perlu adanya kehadiran fisik. Hal ini membuat remaja dapat memanfaatkannya untuk berperilaku positif atau benign online disinhibition seperti membantu orang lain, meningkatkan pemahaman diri, atau mengeksplorasi kelebihan. Namun, anonimitas juga dapat menimbulkan kerugian dalam diri seseorang atau *toxic online disinhibition* dimana mereka justru menggunakan kesempatan ini untuk melakukan perbuatan seperti meluapkan amarah, kritikan kasar, ancaman dan perilaku negatif lainnya (Ardi, 2017)

Anonimitas dalam sosial media juga dimanfaatkan oleh remaja dengan membuat akun anonim dimana mereka menampilkan persona masing-masing yang sudah disesuaikan oleh mereka. Dalam hal ini mereka membuat identitas baru yang tidak mempersentasikan identitas mereka di dunia nyata, tidak jarang remaja akan menampilkan citra dari representasi yang dibuat sedemikian rupa oleh dirinya. Perbedaan hal-hal yang ditampilkan dalam akun anonim dengan aslinya menunjukkan wujud alterego dimana seseorang memperlihatkan kesenangannya yang tidak bisa mereka perlihatkan pada wujud nyata. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa mereka lebih nyaman dan bisa untuk melakukan apa saja tanpa harus khawatir dengan persepsi orang-orang

disekitarnya. Mereka akan resah apabila menampilkan hal-hal yang tidak sesuai dengan standar mereka dalam akun asli serta cemas akan penilaian dari orang di sekitarnya (Rini & Manalu, 2020).

Berdasarkan hasil kategorisasi anonimitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat anonimitas yang dirasakan oleh sebagian besar remaja atau sebanyak 59,6% berada di kategori sedang. Hal ini menunjukkan banyak dari mereka yang merasa bahwa identitas asli mereka tidak di ketahui oleh orang lain. Adanya kesempatan tersebut membuat mereka lebih bebas untuk berperilaku dalam interaksi online, sehingga para remaja dengan mudah membangun kepribadian yang berbeda sosial media. Hasil dalam penelitian ini mendukung gagasan-gagasan diatas dimana ketika seseorang tidak diketahui identitas aslinya oleh orang yang dikenal maka hal tersebut membuat seseorang lebih berani untuk melakukan hal-hal yang tidak bisa dilakukan dalam kondisi aslinya, baik melakukan sesuatu perbuatan yang positif, negatif maupun membangun kepribadian berbeda yang mereka tidak bisa lakukan di kehidupan aslinya.

Kemudian diperoleh nilai signifikansi konsep diri sebesar $0,014 < 0,05$. Nilai t pada tabel (t hitung) di peroleh sebesar 2,470 sedangkan nilai t tabel = $t (\alpha/2) ; n-k-1 = 0,025 ; 468-2-1 = 1,965$ (t tabel). Oleh karena itu t hitung $>$ t tabel ($2,470 > 1,965$), artinya konsep diri secara parsial berpengaruh terhadap *online disinhibition effect*. Dengan melihat nilai koefisien yang bernilai positif, maka H_2 ditolak bahwa konsep diri tidak berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap *online disinhibition effect*. Sehingga dapat disimpulkan semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi pula *online disinhibition effect* pada diri seseorang.

Penelitian ini tidak sejalan dengan pendapat Joinson (2001) dimana *online disinhibition effect* terjadi karena hilangnya hambatan-hambatan dalam diri seperti kesadaran diri, kecemasan dalam situasi sosial, kekhawatiran akan penilaian sosial, serta hambatan-hambatan lainnya. Lebih lanjut lagi, *online disinhibition effect* dapat timbul karena kurangnya perhatian terhadap diri dan penilain orang lain. Hilangnya hambatan disini membuat remaja lebih cenderung memperlihatkan sisi positif di sosial media, seperti lebih empati, lebih terbuka, atau untuk mencapai kestabilan emosi (*benign online disinhibition effect*). Sebaliknya hilangnya hambatan-hambatan tersebut juga dapat membuat remaja berperilaku kearah yang lebih negatif (*toxic online disinhibition effect*).

Suler (2004) juga menyatakan bahwa *online disinhibition effect* terjadi ketika individu tidak mampu dalam mengendalikan perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan saat online dimana hal-hal tersebut tidak dilakukan di dunia nyata. Adanya hambatan dan ketidak mampuan dalam mengendalikan hal-hal tersebut menjelaskan bahwa individu yang mengalami *online disinhibition effect* mengarah kepada individu yang memiliki konsep diri yang rendah dimana individu yang memiliki konsep diri yang rendah maka dirinya akan merasa tidak percaya diri dan cenderung akan memunculkan sikap agresi pada objek-objek disekitarnya, hal tersebut dikarenakan adanya ketidak berdayaan dalam diri secara berlebihan (Tuhumena 2006). Dari yang di dijelaskan oleh Joinson (2001) dan Suler (2004) diatas tentunya hal ini tidak sejalan dengan hasil penelitian ini dimana semakin tinggi konsep diri yang dimiliki oleh seseorang maka akan semakin tinggi juga *online disinhibition effect* pada individu tersebut.

Namun hal ini dapat dijelaskan melalui motif penggunaan sosial media oleh para remaja. Memahami konsep diri merupakan suatu hal yang penting karena konsep diri merupakan filter utama dalam diri individu agar mereka dapat berperilaku sesuai dengan norma lingkungannya (Myers, 1992). Hasil dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar atau 54,7% responden memiliki konsep diri yang tinggi, dimana konsep diri yang tinggi mengarah pada konsep diri yang positif. Ketika remaja memiliki konsep diri yang positif maka mereka akan dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Konsep diri yang positif juga memungkinkan remaja berkomunikasi dengan baik secara online.

Individu yang memiliki konsep diri yang positif maka dirinya akan mengarah pada sikap yang optimis dan percaya diri dalam menghadapi hal-hal atau situasi apa saja yang ada diluar kemampuan dirinya (Calhoun J, 1990). Menurut Rakhmat (2022), seseorang yang memiliki konsep diri yang positif maka mereka akan yakin dengan kemampuan mereka dan mampu mengatasi masalah-masalah yang ada dalam dirinya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar remaja dalam penelitian ini merupakan individu yang percaya diri serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Dalam hal ini, mereka yang memiliki konsep diri yang positif maka mereka akan berusaha membangun citra yang baik di sosial medianya atas optimisme dan kepercayaan diri yang mereka miliki.

Hal tersebut sesuai dengan yang di kemukakan oleh Ainiyah (2018) yaitu beberapa faktor yang menyebabkan remaja menggunakan sosial media diantaranya sebagai eksistensi, dimana para menjadikan sosial media sebagai wadah untuk mendapatkan citra yang baik. Melalui sosial media remaja dapat memanfaatkan fitur-fitur didalamnya dengan cara menampilkan kelebihan-kelebihan yang mereka punya sehingga mereka dengan mudah mendapatkan citra yang baik. Kebutuhan akan diakui dan diterima baik oleh kelompok di sekitarnya menjadikan mereka para remaja memanfaatkan sosial media sebagai sarana untuk mencari pengakuan untuk mengekspresikan diri (Handayani, 2017). Hasil survei yang dilakukan oleh Felita et al. (2016) bahwa sebanyak 56,5% remaja mengatakan bahwa media sosial dapat membantu mereka untuk mencapai image diri yang ideal.

Menurut Hardika dkk. (2019) remaja yang memiliki self esteem yang terbilang tinggi maka kebutuhan untuk diperhatikan dan diapresiasi perilakunya oleh orang lain juga akan tinggi apa bila hal-hal tersebut belum terpenuhi di dunia nyata maka mereka akan mencoba untuk memenuhinya melalui sosial media. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini dimana ketika remaja yang memiliki konsep diri yang tinggi maka mereka akan berusaha membangun diri yang lebih ideal di sosial media apabila hal tersebut belum bisa dilakukan di dunia nyata.

Hasil dalam penelitian ini mendukung gagasan-gagasan diatas dimana penggunaan sosial media dapat digunakan oleh remaja sebagai cara untuk menumbuhkembangkan citra yang baik ketika mereka tidak mampu mendapatkan hal tersebut di dunia nyata. Sehingga, ketika remaja memiliki konsep diri yang baik maka mereka lebih berani dan percaya diri untuk membangun kepribadian yang berbeda dengan menunjukkan citra dan eksistensi yang lebih baik di sosial media.

Tabel 5. Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	7597,822	2	3798,911	173,015	,000 ^b
	Residual	10210,048	465	21,957		
	Total	17807,870	467			

Berdasarkan hasil uji F pada tabel diatas, didapatkan nilai signifikan nilai 0,000 < 0,05, Sedangkan nilai F sebesar 173,015, sedangkan F tabel = (k ; n-k) = 2 ; 466 adalah 3,02. Sehingga di peroleh nilai F hitung (173,015) > F tabel (3,02), artinya anonimitas dan konsep diri berpengaruh secara simultan terhadap *online disinhibition effect*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anonimitas dan konsep diri secara bersama-sama berpengaruh terhadap *online disinhibition effect*. Maka untuk H3 yang menyatakan “Ada pengaruh antara anonimitas dan konsep diri dengan *online disinhibition effect*” diterima

Tabel 6. Hasil Uji R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,653 ^a	,427	,424	4,68584

Berdasarkan tabel diatas, besarnya koefisien determinasi (Adjusted R Square) adalah 0,427 atau 42,7% yang berarti bahwa variabel *online disinhibition effect* dapat dijelaskan oleh dua variabel bebas yaitu Anonimitas dan Konsep Diri sebesar 42,4%, sedangkan sisanya sebanyak 57,3% dijelaskan oleh variabel lain di luar model yang diteliti.

Peneliti juga melakukan analisis tambahan untuk melihat perbedaan *online disinhibition effect* berdasarkan jenis kelamin dan usia pada remaja dengan menggunakan uji One Way Anova dan uji Post Hoc Test, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Beda Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

	<i>Online disinhibition effect</i>	N	Mean	Sig
Jenis Kelamin	Laki-laki	205	34,0342	.036
	Perempuan	206	35,2098	
Usia	Remaja awal (12-15 Tahun)	66	37,4091	,000
	Remaja Pertengahan (16-18 Tahun)	141	33,8298	
	Remaja Akhir (19-21 Tahun)	261	34,2146	

Berdasarkan tabel diatas di peroleh nilai Signifikansi perbedaan berdasarkan jenis kelamin sebesar 0,036 < 0,05, dimana hal ini mengindikasikan terdapat perbedaan rata-rata *online disinhibition effect* antara laki-laki dan perempuan dengan nilai rata-rata laki-laki lebih besar dari pada perempuan. Dari nilai tersebut dapat diartikan bahwa dalam penelitian ini laki-laki lebih tinggi melakukan *online disinhibition effect* dibandingkan perempuan. kemudian berdasarkan usia didapatkan bahwa nilai sig 0.000 < 0,05 dimana hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan *online disinhibition effect* berdasarkan usia antara remaja awal, remaja pertengahan, dan remaja akhir dengan nilai rata-rata remaja awal lebih besar dari pada remaja pertengahan dan remaja akhir. Dari nilai tersebut dapat diartikan bahwa dalam penelitian ini remaja awal lebih tinggi melakukan *online disinhibition effect* dibandingkan remaja pertengahan dan remaja akhir.

Hal ini dapat dijelaskan berkaitan dengan kontrol diri, dimana *online disinhibition effect* dapat terjadi karena ketidak mampuan individu dalam mengontrol perilaku ketika di dunia online sehingga hal tersebut menimbulkan *online disinhibition effect*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oliva dkk. (2019) bahwa kontrol diri yang dimiliki perempuan lebih tinggi dari pada laki-laki, hal ini dapat dikarenakan terjadinya perbedaan sosialisasi di lingkungan antara laki-laki dan perempuan, dimana perempuan cenderung lebih diawasi dan di kendalikan dibandingkan laki-laki yang lebih banyak melakukan hal-hal yang berisiko dan perilaku impulsif, dengan demikian laki-laki lebih banyak memiliki kontrol diri yang lebih rendah dibandingkan perempuan (Chapple & Johnson, 2007).

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Oliva dkk. (2019) juga menyatakan bahwa individu yang berusia 15-19 tahun memiliki kontrol diri yang lebih rendah dibandingkan individu yang berusia 30-34 tahun, hal ini dikarenakan terjadi perubahan pada otak remaja. Hormon dan perubahan otak yang terjadi setelah pubertas akan mengganggu keseimbangan pada sirkuit otak. Sepanjang masa remaja, hubungan antara korteks prefrontal dan area pemrosesan informasi emosional lainnya, termasuk sistem limbik, diperkuat. Hal ini memungkinkan kemajuan yang jelas dalam regulasi emosi dan perilaku serta penurunan impulsif seiring dengan dimulainya masa dewasa. Ketika berbagai struktur otak menjadi terintegrasi, respons remaja terhadap situasi yang berbeda didasarkan pada upaya gabungan dari berbagai area otak. Jadi, pada awal masa remaja, pengaturan diri perilaku bergantung secara eksklusif pada korteks prefrontal yang belum matang, sedangkan pada akhir tahap ini, dan pada masa dewasa, tanggung jawab untuk mengontrol didistribusikan ke beberapa area otak untuk menghindari kelebihan beban pada area yang lebih kecil, sehingga membuatnya lebih efektif (Steinberg, 2014). Semua perubahan neurologis dalam struktur dan fungsi otak ini memungkinkan tercapainya keseimbangan antara mekanisme aksi dan kontrol impuls selama masa remaja akhir dan awal masa dewasa. Hal ini dapat menjelaskan bahwa semakin dewasa individu maka mereka akan memiliki kontrol diri yang lebih baik. Begitu juga pada penelitian ini yang menjelaskan bahwa remaja awal lebih tinggi melakukan *online disinhibition effect* karena mereka memiliki kontrol diri yang kurang baik dibandingkan dengan remaja pertengahan dan remaja akhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diatas diperoleh bahwa variabel anonimitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *online disinhibition effect*. Artinya, semakin tinggi anonimitas di sosial media maka akan semakin tinggi pula *online disinhibition effectnya*. Sebaliknya semakin rendah anonimitas pada sosial media maka *online disinhibition effectnya* juga akan semakin rendah. Pada variabel konsep diri di peroleh bahwa konsep diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *online disinhibition effect*. Artinya, semakin tinggi konsep diri yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi *online disinhibition effectnya*. Sebaliknya semakin rendah konsep diri pada diri seseorang maka *online disinhibition effectnya* akan semakin rendah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa anonimitas dan konsep diri secara bersama-sama mampu mempengaruhi

online disinhibition effect sebanyak 42,7% sisanya di pengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan jenis kelamin dapat hasilnya remaja laki-laki lebih tinggi melakukan *online disinhibition effect* dibandingkan remaja perempuan, kemudian berdasarkan usia remaja awal lebih sering melakukan *online disinhibition effect* dibandingkan remaja pertengahan dan remaja akhir.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan dalam pengambilan sample agar mendapatkan hasil yang lebih merata sehingga benar-benar dapat mewakili populasi dalam penelitian ini dan hasil dari penelitian tersebut dapat lebih akurat. Selain itu disarankan bagi peneliti selanjutnya jika ingin meneliti masalah yang sama terkait *online disinhibition effect*, dapat melakukan dengan metode kualitatif agar lebih mengetahui secara mendalam khususnya pada variabel konsep diri. Kemudian diharapkan untuk peneliti selanjutnya mempertimbangkan adanya faktor lain selain anonimitas dan konsep diri seperti variabel-variabel yang berkaitan dengan kepribadian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Milenial. Dalam *JPII* (Vol. 2, Nomor 2).
- Akhmadi, A. A. (2022). *Hubungan konsep diri dengan kecemasan terhadap karir pada emerging adulthood pasca pandemi Covid-19*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- APJII. (2023, Maret 10). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang#:~:text=Survei%20APJII%20Pengguna%20Internet%20di,yang%20sebesar%2075.773.901%20jiwa>.
- Ardi, R. (2017). *Anonimitas dan Pemenuhan Kebutuhan Psikososial Melalui Pengungkapan Diri di Media Sosial* (hlm. 379–398).
- Bahar, A. (2018, April 22). *Survei: 46% remaja punya lebih dari satu akun instagram pribadi, kebanyakan nggak ngungkap identitas asli, apa alasannya?* HAI. <https://hai.grid.id/read/07610011/survei-46-remaja-punya-lebih-dari-satu-akun-instagram-pribadi-kebanyakan-nggak-ngungkap-identitas-asli-apa-alasannya?page=all>
- Barlett, C. P. (2015). Anonymously hurting others online: The effect of anonymity on cyberbullying frequency. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), 70.
- Calhoun J, A. J. (1990). *Psychology of adjustment and human relationship (3rd ed)* (McGraw-Hill, Ed.).
- Chapple, C. L., & Johnson, K. A. (2007). Gender differences in impulsivity. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 5(3), 221–234. <https://doi.org/10.1177/1541204007301286>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (4 ed.). Pustaka Belajar.

- Diina, N. (2013). Persepsi Remaja dan Orang Tua Terhadap Penggunaan Facebook. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1).
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American journal of theoretical and applied statistics*, 5(1), 1–4.
- Feist, J., & Feist, G. (2010). *Teori kepribadian* (2 ed.). Salemba Humanika.
- Felita, P., Siahaja, C., Wijaya, V., Melisa, G., Chandra, M., Dahesihsari, R., Psikologi, F., & Jaya, U. A. (2016). Pemakaian Media Sosial dan Self Concept Pada Remaja. Dalam *Jurnal Ilmiah Psikologi MANASA* (Vol. 5, Nomor 1).
- Fitts, W. H. (1971). The self-concept and self-actualization. *Studies on the Self Concept*.
- Handayani, P. (2017). *Hubungan Antara Harga Diri Dengan Presentasi Diri Pada Pengguna Instagram*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- Hardika, J., Noviekayati, I., & Saragih, S. (2019). Hubungan self-esteem dan kesepian dengan kecenderungan gangguan kepribadian narsistik pada remaja pengguna sosial media instagram. *Psikosains: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi*, 14(1), 1–13.
- Hurlock, E. B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (kelima). Erlangga.
- Ikhsan, M. (2021, Februari 25). *Riset: Netizen di Indonesia paling tak sopan se-Asia Tenggara*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210225115954-185-610735/riset-netizen-di-indonesia-paling-tak-sopan-se-asia-tenggara>
- Joinson, A. N. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. *European Journal of Social Psychology*, 31(2), 177–192. <https://doi.org/10.1002/ejsp.36>
- Kusnandar, V. B. (2022, Oktober 24). *10 negara paling dermawan di dunia menurut charities aid foundation*. databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/24/indonesia-kembali-dinobatkan-sebagai-negara-paling-dermawan-di-dunia>
- Langi, F. M., & Wakas, E. (2020). Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial. *Journal of Psychology Humanlight*, 1(1).
- Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 434–443. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>
- Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2015). The benign online disinhibition effect: Could situational factors induce self-disclosure and prosocial behaviors? *Cyberpsychology*, 9(2). <https://doi.org/10.5817/CP2015-2-3>
- Mardasari, F. (2021). *Hubungan Antara Self Esteem Dengan Online Disinhibition Effect Pada Remaja Pengguna Media Sosial*. Skripsi. Fakultas Kedokteran. Universitas Andalas: Padang.
- Marifah, I. (2022). *Hubungan Antara Anonimitas Dengan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau: Riau.

- Monks, Knoers, Hadinoto, & Siti Rahayu. (1999). *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*. Gadjah Mada University Press.
- Mubarok, A. R. (2022, Desember 12). *Literasi digital penangkal cyberbullying*. Times Indonesia. <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/439915/literasi-digital-penangkal-cyberbullying>
- Mutia, A. (2022, September 19). *Indonesia masuk daftar negara paling ramah sedunia*. databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/19/indonesia-masuk-daftar-negara-paling-ramah-sedunia-2022>
- Oliva, A., Antolín-Suárez, L., & Rodríguez-Meirinhos, A. (2019). Uncovering the link between self-control, age, and psychological maladjustment among Spanish adolescents and young adults. *Psychosocial Intervention*, 28(1), 49–55.
- Pahlevi, R. (2022, Juni 10). *Penetrasi internet di kalangan remaja tertinggi di Indonesia*. Databooks.
- Rakhmat, J. (2022). *Psikologi komunikasi* (4 ed.). Simbiosis Rekatama Media.
- Rini, L. N. , M. R. (2020). Memahami Penggunaan dan Motivasi Akun Anonim Instagram. *Interaksi Online*, 9(1).
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak: Vol. Jilid 1* (Kesebelas). Erlangga.
- Satriawan, N., & Arif Karyanta, N. (2016). Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMK N 8 Surakarta Relationship between Self-Concept and Toxic Disinhibition Online Effect on The Students of SMK N 8 Surakarta. *Wacana*, 8(2).
- Steinberg, L. (2014). *Age of opportunity. Lessons from the new science of adolescence*. Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. Dalam *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 7, Nomor 3).
- Tuhumena, H. A. B. (2006). Upaya Membentuk Konsep Diri yang Positif dalam Rangka Menurunkan Kecenderungan Berperilaku Agresif pada Remaja. *Psikologi Sosial*, 17(1).
- Unsa, S. H. (2017). *Perbedaan Online Disinhibition Pada Orang Yang Bekerja Dan Belum Bekerja*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang: Malang.
- White, L., Duncan, G., & Baumle, W. (2011). *Foundations of basic nursing 3rd.ed. USA NY: Delmar Cengage Learning*.
- Zwier, S., Araujo, T., Boukes, M., & Willemsen, L. (2011). Boundaries to the articulation of possible selves through social networking sites: The case of facebook profilers' social connectedness. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 571–576. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0612>