

Pengaruh *Moral Identity* terhadap *Cyber Aggression* pada Dewasa Awal dengan *Anonymity* sebagai Variabel Moderator

Annisa Ulya Fitriyani<sup>1</sup>, Miftahun Najah<sup>2</sup>

Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>1,2</sup>

Corresponding email: [aniesuly@students.unnes.ac.id](mailto:aniesuly@students.unnes.ac.id), [miftahunnajah@mail.unnes.ac.id](mailto:miftahunnajah@mail.unnes.ac.id)

ARTICLE INFO

Article History

Submission : 20-05-2026

Received : 29-05-2026

Revised : 22-06-2026

Accepted : 26-06-2026

Keywords

*Cyber aggression*;

*Anonymity*;

*Moral identity*;

Dewasa awal

DOI:

10.59066/ijoms.v5i1.2593

ABSTRACT

*Cyber aggression* merupakan perilaku agresif yang dilakukan melalui media digital dan semakin sering ditemukan pada pengguna aktif media sosial. Perilaku ini diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis, di antaranya *anonymity* dan *moral identity*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *anonymity* dan *moral identity* terhadap *cyber aggression* pada mahasiswa baru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear berganda. Partisipan penelitian berjumlah 201 mahasiswa baru yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui Skala *Cyber aggression*, Skala *Anonymity*, dan Skala *Moral identity* yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji asumsi klasik, dan regresi linear berganda menggunakan Jamovi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat *cyber aggression* (58,71%), *anonymity* (60,20%), dan *moral identity* (67,16%) pada kategori sedang. Hasil regresi menunjukkan bahwa *moral identity* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *cyber aggression* ( $\beta = -1,03$ ;  $p < 0,001$ ), sedangkan anonimitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyber aggression* ( $\beta = 1,61$ ;  $p < 0,001$ ). Nilai koefisien determinasi ( $R^2 = 0,441$ ) menunjukkan bahwa *anonymity* dan *moral identity* secara bersama-sama menjelaskan 44,1% variasi *cyber aggression*, sementara 55,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *anonymity* maka akan semakin tinggi kecenderungan *cyber aggression*, sedangkan semakin tinggi *moral identity*, semakin rendah kecenderungan *cyber aggression*. Oleh karena itu, penguatan identitas moral dan peningkatan kesadaran dalam penggunaan media sosial penting dilakukan untuk menekan perilaku *cyber aggression* pada dewasa awal.



Pendahuluan

Semakin berkembangnya zaman digital, kehidupan bermasyarakat tidak dapat dipisahkan oleh penggunaan internet maupun sosial media. Semua orang setidaknya memiliki internet sebagai alat komunikasi atau bersosialisasi menggunakan sosial media

dengan internet. Berdasarkan jumlah data pengguna internet di Indonesia yang tercantum pada Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2026) ada 235 juta jiwa atau 81,72% yang mana semakin melonjak sebanyak 1,06% dibanding tahun lalu. Dengan demikian penggunaan media sosial yang semakin luas telah menciptakan berbagai bentuk interaksi antar individu di ruang digital. Selain memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan bertukar informasi, media sosial juga menjadi sarana munculnya berbagai perilaku negatif (Isabel et al., n.d.). Salah satu fenomena yang terjadi melalui interaksi digital adalah *cyber aggression*.

*Cyber aggression* merupakan suatu perilaku yang bersifat agresif dan terjadi ketika berada di lingkungan digital yang bertujuan untuk menyakiti maupun merugikan individu lainnya. *Cyber aggression* juga dapat dipahami sebagai perilaku agresif dalam lingkungan sosial (Laraswati & Moesarofah, 2025). Tipe perilaku agresif seperti *cyber aggression* ini merupakan salah satu konstruk multidimensional yang mana terjadi di ruang digital (Fakhri, 2025).

Bentuk perilaku *cyber aggression* tidak dapat dipahami dengan pola yang sederhana karena dapat muncul dalam berbagai motif perilaku dalam berekspresi maupun interaksi dalam ruang lingkup digital. Pemahaman mengenai *cyber aggression* juga dapat dilihat dari faktor maupun dimensi yang menjadi latar belakangnya. Dimensi yang menjadi latar belakang terjadi peristiwa *cyber aggression* dapat dilihat dan dipahami menjadi empat, yaitu kemarahan (*rage*), pembalasan (*revenge*), penghargaan (*reward*), dan kesenangan (*recreation*) (Marindni Dewi Aprillia, 2024). Keempat dimensi tersebut menunjukkan bahwa perilaku *cyber aggression* tidak hanya didorong oleh emosi negatif seperti kemarahan dan keinginan untuk membalas dendam, tetapi juga dapat muncul karena adanya harapan memperoleh keuntungan tertentu maupun untuk mencari hiburan bagi para pelaku.

Semakin meningkatnya intensitas penggunaan media sosial mendorong isu mengenai fenomena *cyber aggression* perlu mendapatkan perhatian, karena dampak dari hal tersebut tidak hanya positif tetapi juga negatif. Dampak negatif tersebut membuat berbagai gangguan psikologis dan sosial bagi para korban (Riani Hutauruk et al., 2025). Aplikasi yang biasanya menjadi tempat terjadinya *cyber aggression* adalah tiktok, facebook, twitter, Instagram, dan youtube (Deo Hutagalung et al., 2026). Perbedaan karakteristik dan fitur pada berbagai platform digital tersebut dapat berkontribusi terhadap munculnya variasi dalam jenis serta intensitas perilaku *cyber aggression* yang terjadi di antara pengguna (Fakhri, 2025).

Karakteristik dan fitur yang beragam mengakibatkan perilaku pengguna internet juga beragam. Perilaku beragam yang dimaksud seperti penggunaan identitas yang berbeda dengan akun anonim seperti penggunaan *fake account* maupun *second account*. Penggunaan akun anonim tersebut berdampak pada keberanian individu dalam menyampaikan suatu argument maupun kritikan yang berfungsi sebagai bentuk interaksi dalam menggunakan media sosial (Dwi Farisandy et al., 2023). Didukung dengan adanya durasi penggunaan media sosial di Indonesia yang memang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata global (Deo Hutagalung et al., 2026).

Namun, perilaku *anonymity* tidak hanya membuat dampak negatif dalam berperilaku di social media, hal tersebut terjadi karena adanya faktor lain yang ada dalam individu sendiri yang mana dapat mempengaruhi pelaku dalam bertindak. Meskipun individu tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk menyembunyikan identitasnya, tapi sebagian individu juga masih mempertimbangkan nilai moral dalam tindakan yang dilakukan di ruang digital (Najah, 2025). Adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa factor internal memang mempengaruhi individu dalam bertindak, salah satunya yaitu *moral identity*.

*Moral identity* merupakan sejauh mana suatu nilai moral menjadi pertimbangan individu dalam mengambil suatu keputusan, yang mana hal tersebut menjadikan konsep diri maupun prinsip pelaku dalam bertindak. Juga dapat dipahami melalui sejauh mana nilai moral yang dimiliki tersebut menjadi bagian dari konsep diri yang penting bagi seseorang (Black & Reynolds, 2016). Tingginya *moral identity* menjadikan individu mampu mengendalikan perilaku yang berpotensi merugikan orang lain dengan memiliki prinsip dasar moral yang baik.

Perilaku *cyber aggression* biasanya dapat terjadi karena adanya suatu interaksi, ataupun komunikasi yang terjadi di media sosial. Hal tersebut sejalan dengan Social Influence Theory oleh Kiesler et al. (1984) yang menegaskan bahwa kebutuhan dasar seseorang adalah membangun ikatan terhadap satu dengan yang lainnya. Hal tersebut menjadi salah satu alasan meningkatnya penggunaan media social pada masa sekarang. Selain karena dorongan kebutuhan bersosial dari dalam individu tersebut, adanya keterbatasan dalam media sosial karena tidak dapat bertemu secara langsung dan cenderung anonim menjadikan seseorang lebih bebas untuk melakukan sesuatu bahkan dalam konteks negatif. Hal tersebut sejalan dengan Theory Online Disinhibition Effect oleh Suler (2004) yang menyebutkan bahwa perilaku individu di dunia maya dipengaruhi oleh beberapa karakteristik lingkungan online, yaitu *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of authority*. Individu yang merasa anonim (*dissociative anonymity*) cenderung menganggap identitasnya tidak dapat dikenali sehingga merasa lebih bebas mengekspresikan perilaku tertentu tanpa khawatir terhadap konsekuensi sosial.

Selain *anonymity*, *moral identity* juga menjadi faktor penting dalam menjelaskan perilaku *cyber aggression*. Individu dengan *moral identity* yang kuat cenderung menjadikan nilai moral sebagai pedoman dalam berpikir dan bertindak, sehingga lebih mampu mengendalikan perilaku yang dapat merugikan orang lain. Hal tersebut didukung oleh *Moral identity Theory* oleh Aquino & Americus (2002) menyebutkan bahwa *moral identity* yang tinggi cenderung menjadikan nilai nilai moral sebagai bagian penting dari konsep dalam diri individu tersebut.

Berdasarkan kajian teoritis tersebut, *anonymity* dan *moral identity* dipandang sebagai faktor yang dapat memengaruhi munculnya *cyber aggression*. *Anonymity* berpotensi meningkatkan kecenderungan perilaku agresif melalui berkurangnya akuntabilitas personal, sedangkan *moral identity* berperan sebagai faktor internal yang dapat menghambat atau

mengendalikan kecenderungan tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana kedua variabel tersebut berkontribusi terhadap *cyber aggression* pada dewasa awal sebagai kelompok yang aktif menggunakan media sosial dan platform komunikasi digital.

Penelitian terdahulu oleh Wright (2013) menemukan bahwa *anonymity* dan *cyber aggression* memiliki hubungan positif dalam penelitiannya, namun dalam penelitian tersebut tidak ada pembahasan mengenai *moral identity*. Wang et al. (2025) juga menemukan bahwa *anonymity* dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk melakukan perilaku *cyber aggression*, khususnya dalam bentuk perundungan di media sosial, namun dalam penelitian ini juga tidak menyertakan *moral identity* sebagai salah satu faktornya. Namun disisi lain, penelitian oleh Zhang et al. (2021) menunjukkan bahwa *moral identity* memiliki pengaruh terhadap *cyber aggression*, namun dalam penelitian ini tidak disertakan penelitian mengenai *anonymity*. Selanjutnya, penelitian oleh Teng et al. (2020) mengemukakan bahwa *moral identity* berperan dalam menurunkan kecenderungan individu untuk terlibat dalam cyberbullying, penelitian tersebut sama sama meneliti mengenai media social, namun tidak membahas mengenai *cyber aggression*. Selain itu, kebanyakan penelitian sebelumnya juga menggunakan *moral disengagement* dibandingkan *moral identity*, seperti penelitian oleh Khoiriyah & Pramono (2023) yang menyatakan bahwa adanya hubungan signifikan antara *anonymity* dan *moral disengagement* dengan *cyberbullying* pada penggemar K-Pop yang terlibat fanwar. Didukung oleh Lubis et al. (2022) yang menyatakan bahwa *anonymity* berhubungan dengan perilaku *cyberbullying* melalui *moral disengagement* pada remaja Indonesia. hal tersebut juga menyoroti bahwa subjek yang diteliti biasanya mengenai remaja sehingga penelitian mengenai dewasa awal pengguna social media pun terbatas.

Adanya keterbatasan dalam penelitian sebelumnya mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai adanya pengaruh *anonymity* dan *moral identity* terhadap *cyber aggression* pada dewasa awal pengguna media social. Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya, serta diharapkan dapat memperbanyak pemahaman mengenai *cyber aggression* yang dilihat dari factor *anonymity* dan *moral identity*.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik regresi linear berganda. Teknik ini digunakan untuk melihat adanya pengaruh serta arah hubungan antara variabel independen, yaitu *moral identity* dan *anonymity*, terhadap variabel dependen, yaitu *cyber aggression*. Penelitian ini memperoleh 203 partisipan yang didapat menggunakan teknik purposive sampling dengan metode cross sectional. Namun, terdapat sampel yang tidak sesuai dengan kriteria atau dalam pengisian kuesioner. Kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah individu berusia 18–25 tahun yang memiliki dan aktif menggunakan akun anonim (tanpa identitas asli) pada media sosial seperti Instagram, X (Twitter), tiktok, dan platform sejenisnya. Partisipan juga merupakan individu yang

menggunakan akun anonim tersebut untuk menyampaikan pendapat, mengekspresikan perasaan, maupun memberikan tanggapan terhadap pengguna lain di media sosial.

Penentuan jumlah sampel minimum dilakukan menggunakan analisis daya (a priori power analysis) dengan bantuan aplikasi GPower versi 3.1.9.7. Analisis dilakukan pada model regresi linear berganda dengan dua variabel prediktor, yaitu *anonymity* dan *moral identity*. Parameter yang digunakan meliputi effect size sedang ( $f^2 = 0,15$ ), tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05, dan power ( $1-\beta$ ) sebesar 0,80. Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah sampel minimum yang diperlukan adalah 68 partisipan. Dengan demikian, jumlah sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu 201 partisipan, telah melebihi jumlah minimum yang disyaratkan sehingga memiliki daya uji yang memadai untuk menguji hipotesis penelitian.

Seluruh instrumen menggunakan skala likert lima poin, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat karakteristik yang semakin tinggi pada masing-masing variabel., yang partisipannya merupakan para pengguna media sosial. Penelitian ini menggunakan tiga instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti, yaitu menggunakan Cyber-aggression Typology Questionnaire (CATQ), The *Moral identity* Questionnaire, Perceived *Anonymity* (PA).

*Cyber aggression* diukur menggunakan Cyber-aggression Typology Questionnaire (CATQ) yang terdiri dari 28 item. Instrumen ini telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Marindni Dewi Aprillia (2024) dan digunakan untuk mengukur perilaku *cyber aggression* berdasarkan empat dimensi, yaitu rage, revenge, reward, dan recreation. Hasil pengujian psikometrik menunjukkan bahwa CATQ versi Indonesia memiliki model empat faktor dengan indeks daya beda item berkisar antara 0,460 hingga 0,708. Reliabilitas instrumen tergolong baik pada setiap dimensi, yaitu rage ( $\alpha = 0,884$ ), revenge ( $\alpha = 0,846$ ), reward ( $\alpha = 0,815$ ), dan recreation ( $\alpha = 0,785$ ). Selain itu, hasil Confirmatory Factor Analysis (CFA) mengonfirmasi bahwa model empat faktor memiliki kesesuaian model yang memadai, ditunjukkan oleh nilai Comparative Fit Index (CFI) dan Tucker-Lewis Index (TLI) yang mendekati kriteria fit, serta nilai Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) dan Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) yang berada pada kategori baik. Dengan demikian, CATQ versi Indonesia memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai untuk mengukur perilaku *cyber aggression*. Salah satu butir itemnya berisi “Jika seseorang mengolok-olok saya di internet, saya merasa frustrasi dan langsung merespons dengan marah di dunia maya”.

*Moral identity* diukur The *Moral identity* Questionnaire yang terdiri dari 20 aitem oleh Black & Reynolds (2016) dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh peneliti. Instrumen ini terdiri dari 20 item yang mengukur dua dimensi, yaitu moral Integrity dan moral Self, dengan menggunakan skala Likert 5 poin yang berkisar dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Moral Integrity menggambarkan konsistensi individu dalam berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang diyakininya, sedangkan moral self merefleksikan sejauh mana nilai-nilai moral menjadi bagian dari identitas diri individu. Hasil

pengembangan instrumen menunjukkan bahwa model dua faktor memiliki kesesuaian yang lebih baik dibandingkan model satu faktor berdasarkan analisis faktor konfirmatori (CFA), sehingga mendukung validitas konstruk MIQ. Selain itu, instrumen ini memiliki konsistensi internal yang sangat baik dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,91 untuk skor total, serta 0,89 pada dimensi moral integrity dan 0,86 pada dimensi moral self. Temuan tersebut menunjukkan bahwa MIQ merupakan instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur *moral identity*. Salah satu itemnya berisi “Tidak menyakiti orang lain adalah salah satu prinsip yang saya pegang”.

Serta *anonymity* diukur menggunakan Skala Perceived *Anonymity* (PA) yang terdiri dari 10 item oleh Hite et al., (2014) dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh peneliti. Instrumen ini digunakan untuk mengukur persepsi individu mengenai tingkat keteridentifikasi dirinya saat berinteraksi di lingkungan daring. Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa skala memiliki validitas konstruk yang memadai berdasarkan analisis faktor konfirmatori (CFA). Selain itu, instrumen menunjukkan konsistensi internal yang baik dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,86. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Skala Perceived *Anonymity* merupakan instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur persepsi anonimitas dalam konteks interaksi. Salah satu itemnya berisi “ Saya percaya bahwa identitas pribadi saya tetap tidak diketahui oleh orang lain”.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 201 responden yang termasuk dalam kategori dewasa awal pengguna media sosial. Berdasarkan usia, mayoritas responden berusia 22 tahun, yaitu sebanyak 78 orang (38,8%), diikuti oleh responden berusia 21 tahun sebanyak 49 orang (24,4%). Sementara itu, jumlah responden paling sedikit berada pada kelompok usia 18 tahun, yaitu sebanyak 1 orang (0,5%). Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden adalah perempuan, yaitu sebanyak 153 orang (76,1%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 48 orang (23,9%). Gambaran karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin disajikan pada tabel 1.

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif pada tabel 2, variabel *cyber aggression* memiliki nilai minimum sebesar 28 dan nilai maksimum sebesar 132, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 77,1 dan standar deviasi sebesar 33,4. Variabel *anonymity* memiliki nilai minimum sebesar 94 dan nilai maksimum sebesar 217, dengan nilai rata-rata sebesar 162 dan standar deviasi sebesar 28,6. Sementara itu, variabel *moral identity* memiliki nilai minimum sebesar 33 dan nilai maksimum sebesar 95, dengan nilai rata-rata sebesar 65,2 dan standar deviasi sebesar 13,4. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 201 orang dan seluruh data dinyatakan valid untuk dianalisis. Nilai rata-rata yang diperoleh pada masing-masing variabel menunjukkan gambaran umum tingkat *cyber aggression*, *anonymity*, dan *moral identity* pada responden. Selain itu, nilai standar deviasi menunjukkan adanya variasi skor antar responden pada setiap variabel yang diteliti.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,069. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa residual data penelitian berdistribusi normal. Oleh karena itu, asumsi normalitas pada model regresi yang melibatkan variable *cyber aggression*, *anonymity*, dan *moral identity* dinyatakan terpenuhi.

Berdasarkan hasil linearitas pada tabel 4, menjelaskan bahwa residual terhadap nilai prediksi (Residuals vs Fitted Plot), titik-titik residual tampak menyebar di sekitar garis tengah tanpa membentuk pola tertentu yang sangat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen cenderung linear, sehingga asumsi linearitas pada model regresi dapat dikatakan cukup terpenuhi.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas menggunakan Harrison-McCabe pada tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,337. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi. Dengan demikian, varian residual pada model cenderung homogen sehingga asumsi heteroskedastisitas dalam analisis regresi dinyatakan terpenuhi.

Berdasarkan uji multiple regression pada tabel 6, variabel konstanta (intercept) memiliki nilai b sebesar -60,31 dengan nilai  $p < 0,001$ . Hasil ini menunjukkan bahwa ketika nilai *moral identity* dan *anonymity* bernilai nol, maka nilai prediksi *Cyber aggression* adalah sebesar -60,31. Nilai konstanta tersebut signifikan secara statistik.

Pengaruh *moral identity* ditunjukkan oleh nilai koefisien  $b = -2,57$ . Hal ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada *moral identity* akan menurunkan *cyber aggression* sebesar 2,57 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Nilai koefisien terstandarisasi  $\beta = -1,03$  menunjukkan arah pengaruh yang negatif. Selain itu, nilai  $t = -4,94$  dengan nilai  $p < 0,001$  menunjukkan bahwa pengaruh *moral identity* terhadap *cyber aggression* signifikan secara statistik. Dengan demikian, *moral identity* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap *cyber aggression*.

Pengaruh *anonymity* ditunjukkan oleh nilai koefisien  $b = 1,88$ . Hasil ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada *anonymity* akan meningkatkan *cyber aggression* sebesar 1,88 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Nilai koefisien terstandarisasi  $\beta = 1,61$  menunjukkan pengaruh positif yang kuat. Nilai  $t = 7,69$  dengan nilai  $p < 0,001$  menunjukkan bahwa pengaruh *anonymity* terhadap *cyber aggression* signifikan secara statistik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *anonymity* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *cyber aggression*.

Kekuatan model regresi ditunjukkan oleh nilai R sebesar 0,664 yang menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel *moral identity* dan *anonymity* dengan *cyber aggression*. Nilai  $R^2$  sebesar 0,441 menunjukkan bahwa *moral identity* dan *anonymity* secara bersama-sama mampu menjelaskan 44,1% variasi *cyber aggression*. Dengan demikian, sebesar 55,9% variasi *cyber aggression* dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil uji model secara keseluruhan menunjukkan nilai  $F(2,198) = 78,0$  dengan nilai  $p < 0,001$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *moral identity* dan *anonymity* secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *cyber aggression*.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil kategorisasi, tingkat *cyber aggression* pada dewasa awal sebagian besar berada pada kategori sedang (58,71%). Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kecenderungan melakukan perilaku agresif di dunia maya pada taraf yang moderat, yaitu tidak terlalu tinggi namun juga tidak rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori *cyber aggression* sedang (Vinny Maulidya et al., 2025). Individu dengan tingkat *cyber aggression* sedang cenderung sesekali menampilkan perilaku agresif dalam interaksi daring, terutama ketika menghadapi konflik, perbedaan pendapat, atau emosi negatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perilaku agresif di dunia maya masih menjadi fenomena yang cukup umum terjadi pada pengguna media sosial, khususnya pada kelompok usia dewasa awal yang memiliki intensitas penggunaan media sosial relatif tinggi.

Tingkat *cyber aggression* yang berada pada kategori sedang dapat menunjukkan bahwa responden tidak secara konsisten melakukan *cyber aggression* dalam interaksi daring, namun pada situasi tertentu masih memiliki kemungkinan untuk menampilkan perilaku tersebut. Menurut (Runions et al., 2017) perilaku *cyber aggression* umumnya muncul sebagai respons terhadap kemarahan, frustrasi, konflik interpersonal, maupun keinginan untuk mempertahankan diri ketika berinteraksi secara daring. Oleh karena itu, individu yang pada umumnya mampu mengendalikan perilakunya tetap dapat menunjukkan tindakan agresif ketika menghadapi situasi yang memicu emosi negatif atau tekanan sosial di media digital.

Penemuan ini juga dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan dewasa awal. Pada fase ini, individu berada pada tahap pembentukan identitas, pengembangan relasi sosial, serta peningkatan kebutuhan untuk memperoleh penerimaan sosial dari lingkungan sekitarnya. Tingginya keterlibatan dalam media sosial membuat individu lebih sering terpapar pada perbedaan pendapat, kritik, maupun konflik interpersonal yang berpotensi memicu perilaku agresif secara daring (Karina Sembiring et al., n.d.). Penelitian Waluyo et al., (2024) menunjukkan bahwa emosi negatif, terutama kemarahan dan frustrasi, merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap munculnya *cyber aggression* di media sosial. Dengan demikian, meskipun sebagian besar responden tidak menunjukkan tingkat *cyber aggression* yang tinggi, keberadaan perilaku tersebut pada kategori sedang menunjukkan bahwa risiko terjadinya agresi di dunia maya masih perlu mendapat perhatian.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *cyber aggression* pada dewasa awal kemungkinan dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor psikologis dan situasional. Penelitian Asri et al., (2025) menemukan bahwa sebagian besar perilaku *cyber aggression* pada remaja muncul dalam bentuk impulsif aversive *cyber aggression*, yaitu

agresi yang dilakukan secara spontan sebagai respons terhadap emosi negatif yang dirasakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif di media sosial tidak selalu dilakukan secara terencana, melainkan sering kali muncul sebagai bentuk pelampiasan emosi ketika individu menghadapi situasi yang dianggap mengganggu atau mengancam dirinya. Oleh karena itu, tingkat *cyber aggression* yang berada pada kategori sedang dalam penelitian ini dapat mencerminkan bahwa responden masih memiliki kecenderungan untuk menunjukkan perilaku agresif pada kondisi tertentu meskipun tidak menjadikannya sebagai pola perilaku yang dominan.

Hasil kategorisasi *anonymity* menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang (60,20%). Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas dewasa awal memiliki persepsi bahwa identitas mereka tidak sepenuhnya dapat dikenali oleh pengguna lain ketika berinteraksi di ruang digital. Menurut teori Online Disinhibition Effect yang dikemukakan oleh Suler (2004) persepsi anonimitas dapat mengurangi hambatan sosial dan meningkatkan keberanian individu untuk mengekspresikan pikiran maupun emosi yang mungkin tidak ditampilkan dalam interaksi tatap muka. Didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa aspek dissociative *anonymity*, invisibility, dan asynchronicity dapat mendorong individu untuk lebih bebas mengekspresikan emosi negatif tanpa rasa takut terhadap konsekuensi sosial (Eka & Saputri, 2025).

Perasaan anonim ini dapat membuat individu lebih leluasa dalam menyampaikan pendapat, memberikan komentar, maupun mengekspresikan emosi yang dimilikinya selama berinteraksi secara daring. Hal ini sejalan dengan penelitian Annas Haqie et al., (2024) yang menunjukkan bahwa *anonymity* berpengaruh positif dan signifikan terhadap online disinhibition effect, sehingga individu yang merasa identitasnya tidak sepenuhnya diketahui oleh orang lain cenderung lebih bebas dalam mengekspresikan pikiran dan perilakunya di media sosial. Selain itu, Prakasa et al., (2026) menjelaskan bahwa *anonymity* memiliki peran penting dalam munculnya perilaku negative cyber karena individu merasa lebih terlindungi dari konsekuensi sosial atas tindakan yang dilakukan. Oleh karena itu, meskipun tingkat anonimitas responden berada pada kategori sedang, kondisi tersebut tetap menunjukkan adanya potensi yang dapat meningkatkan kecenderungan perilaku agresif dalam interaksi daring.

Sementara itu, hasil kategorisasi *moral identity* menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang (67,16%). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas dewasa awal telah memiliki nilai-nilai moral yang cukup kuat, meskipun nilai tersebut belum sepenuhnya menjadi pusat dari konsep diri mereka. Didukung oleh konsep *moral identity theory* oleh Aquino & Americus (2002) yang menjelaskan bahwa individu dengan *moral identity* yang tinggi cenderung menjadikan nilai moral sebagai bagian penting dari konsep dirinya. Individu dengan *moral identity* yang tinggi cenderung berupaya menjaga konsistensi antara nilai moral dan perilaku yang ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari (Hertz & Krettenauer, 2016).

Dalam konteks media sosial, *moral identity* berperan sebagai mekanisme internal yang memengaruhi bagaimana individu menilai tindakan mereka sebelum berinteraksi dengan orang lain. Penelitian Rahman et.al.2023) menunjukkan bahwa *moral identity* berpengaruh negatif terhadap electronic aggression pada pengguna media sosial, yang berarti semakin tinggi *moral identity* maka semakin rendah kecenderungan individu melakukan perilaku agresif secara daring. Karena individu dengan *moral identity* yang lebih kuat lebih mempertimbangkan dampak tindakannya terhadap orang lain. Selain itu, (Maharani & Ampuni, 2020) menemukan bahwa *moral identity* berhubungan dengan rendahnya perilaku antisosial pada remaja, di mana individu dengan *moral identity* yang lebih kuat cenderung lebih mampu mempertimbangkan konsekuensi moral dari setiap tindakan yang dilakukan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *moral identity* dapat berfungsi sebagai faktor protektif yang membantu individu mengendalikan perilaku agresif di dunia maya. Semakin kuat *moral identity* yang dimiliki individu, semakin besar kecenderungan untuk mempertimbangkan konsekuensi sosial dari setiap tindakan yang dilakukan, sehingga risiko munculnya *cyber aggression* menjadi lebih rendah.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa *moral identity* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *cyber aggression*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *moral identity* yang dimiliki individu, semakin rendah kecenderungannya untuk melakukan *cyber aggression*. Dalam konteks media sosial, individu dengan *moral identity* yang tinggi akan lebih mempertimbangkan dampak perilakunya terhadap orang lain sebelum memberikan komentar, mengunggah konten, atau terlibat dalam interaksi daring yang berpotensi merugikan pihak lain (Maharani & Ampuni, 2020). Sejalan dengan penelitian Antipina & Miklyaeva (2021) yang menemukan bahwa aspek moral memiliki hubungan signifikan dengan *cyber aggression* pada pengguna media sosial. Didukung juga oleh peneliti yang menunjukkan bahwa faktor moral berperan penting dalam memprediksi perilaku *cyber aggression* (Laraswati & Moesarofah, 2025). Individu yang memiliki identitas moral yang kuat cenderung lebih sulit membenarkan tindakan yang dapat menyakiti atau merugikan orang lain sehingga kecenderungan melakukan *cyber aggression* menjadi lebih rendah.

Selain *moral identity*, penelitian ini juga menemukan bahwa anonimitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyber aggression*. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat anonimitas yang dirasakan individu, semakin tinggi pula kecenderungannya untuk melakukan *cyber aggression*. Hasil ini mendukung teori Online Disinhibition Effect yang menjelaskan bahwa individu yang merasa identitasnya tidak diketahui akan mengalami penurunan kesadaran diri dan tanggung jawab terhadap konsekuensi perilakunya. Akibatnya, individu menjadi lebih berani melakukan tindakan agresif karena merasa terlindungi dari penilaian maupun sanksi sosial. Seperti penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa lingkungan daring memberikan peluang lebih besar bagi individu untuk menampilkan perilaku agresif karena adanya jarak psikologis dan berkurangnya akuntabilitas (Runions et al., 2017). Dalam kondisi anonim, individu lebih mudah mengekspresikan kemarahan, frustrasi, maupun keinginan untuk menyerang orang lain

tanpa harus menghadapi konsekuensi secara langsung. Oleh karena itu, anonimitas dapat dipandang sebagai salah satu faktor risiko yang meningkatkan kemungkinan munculnya *cyber aggression* pada pengguna media sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *cyber aggression* dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. *Moral identity* berperan sebagai faktor internal yang mampu menekan kecenderungan *cyber aggression*, sedangkan *anonymity* berfungsi sebagai faktor eksternal yang dapat meningkatkan perilaku tersebut. Dengan demikian, upaya pencegahan *cyber aggression* tidak hanya perlu difokuskan pada penguatan nilai-nilai moral individu, tetapi juga pada peningkatan kesadaran mengenai tanggung jawab dan etika dalam penggunaan media sosial.

**Tabel 1. Result of Participant Characteristic**

NO	Characteristic	Category	N= 201	%
1	Age	18	1	0,5%
		19	13	6,5%
		20	26	12,9%
		21	49	24,4%
		22	78	38,8%
		23	20	10,0%
		24	7	3,5%
		25	7	3,5%
2	Gender	Male	153	76,1%
		Female	48	23,9%

**Tabel 2. Result of Descriptive Statistic Test**

	Minimum	Maksimum	Mean
<i>Cyber aggression</i>	28	132	77.1
<i>Anonymity</i>	94	217	162
<i>Moral identity</i>	33	95	65,2

**Tabel 3. Result of the Normality Test**

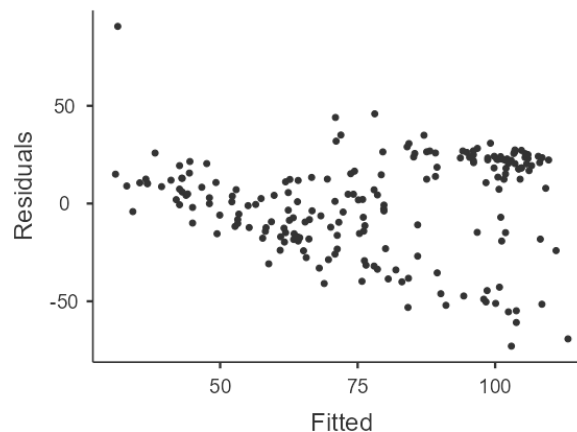
	Statistic	Unstandardized Residual
Kolmogorov-Smirnov	0.0916	0.069

**Tabel 4. Result of Heteroscedasticity Test**

	t	Sig
Harrison-McCabe	0,477	0,337

**Tabel 5. Multiple Regression**

Predictor	B	SE	t		
Intercept	-60.31	11.144	-5.41	< .001	
<i>Moral identity</i>	-2.57	0.521	-4.94	< .001	-1.03
<i>Anonymity</i>	1.88	0.244	7.69	< .001	1.61



**Gambar 1. Result of Linearitas Test**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan, terdapat pengaruh yang signifikan antara *anonymity* terhadap *cyber aggression* pada pengguna media sosial dengan kategori dewasa awal. Yang mana dalam hasil tersebut menunjukkan bahwa anonimitas berpengaruh positif terhadap *cyber aggression*, yang berarti semakin tinggi tingkat *anonymity* yang dirasakan individu saat berinteraksi di dunia maya, maka semakin tinggi pula kecenderungan untuk melakukan *cyber aggression*. Sebaliknya, *moral identity* berpengaruh negatif terhadap *cyber aggression*, yang menunjukkan bahwa individu dengan identitas moral yang lebih kuat cenderung memiliki tingkat *cyber aggression* yang lebih rendah. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *anonymity* dan *moral identity* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *cyber aggression* pada individu dewasa awal pengguna media sosial.

Meskipun demikian, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan. Keterbatasan tersebut seperti subjek yang diteliti dalam penelitian ini hanya kategori dewasa awal, sehingga penelitian belum tentu relevan jika disangkutpautkan dengan kelompok usia maupun kategori lainnya, lalu dalam pengambilan data hanya menggunakan metode kuantitatif berupa penyebaran kuisioner, yang mana peneliti merasa kurang mendapatkan pengetahuan yang mendalam terkait variable terkait. Selanjutnya, peneliti juga mengharapkan penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi *cyber aggression*, karena dalam penelitian ini hanya mengukur pengaruh dari *anonymity* dan *cyber aggression*.

### **Referensi**

- Agus Abdul Rahman, Farah Fauziah Hanum, & Dendih Fredi Firdaus. (2023). 19831-67160-1-PB.
- Annas Haqie, D., Hapsari, W., & Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Purworejo Abstract, P. (n.d.). Peran Anonimitas Dan Konsep Diri Terhadap Online Disinhibition Effect Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(16), 238–252.

- Antipina, S. S., & Miklyaeva, A. V. (2021). Relationship among the tendency to cyber-aggression, aggressiveness, and empathy in adolescence. *Russian Psychological Journal*, 18(2), 94–108.
- APPJII. (2026). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia - Survei. <https://survei.apjii.or.id/>
- Aquino, K., & Americus, R. (2002). The self-importance of *moral identity*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83(6), 1423–1440.
- Asri, H. W., Hendriyani, R., & Info, A. (2025). Dark Triad Personality and Cyber-Aggression: A Study of Second Social Media Account Users Dark Triad Personality dan Cyber-Aggression: Studi pada Pengguna Akun Kedua Media Sosial. *Jurnal Imiah Psikologi*, 13(3), 514–521.
- Bintang Prakasa, M., Azhari, A. L., Putra, R. A., & Dinata, K. I. (2026). Peran Anonimitas Terhadap Perilaku Cyberbullying di Media Sosial. *Journal Of Psychology and Social Sciences*, 4(1), 27–39.
- Black, J. E., & Reynolds, W. M. (2016). Development, reliability, and validity of the *Moral identity* Questionnaire. *Personality and Individual Differences*, 97, 120–129.
- Deo Hutagalung, Y., Utami, A. B., Aulia, S., & Haque, U. (2026). Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0) 2401 Copyright; Yunita Deo Hutagalung. Sayidah Aulia UI Haque, 4, 2026.
- Dwi Farisandy, E., Gunawan, S., Anastasia Melany Kaihatu, V., Studi Psikologi, P., & Pembangunan Jaya, U. (2023). Gambaran Cyber-Aggression Remaja Pengguna Fake Account Di Media Sosial. In *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science* (Vol. 1, Number 03).
- Eka, B., & Saputri, S. (2025). *Cyber aggression* di Kalangan Generasi Z Pengguna Instagram Ditinjau dari Self-Control dan Online Disinhibition. *Jiwa: Jurnal Psikologi Indonesia*.
- Fakhri, N. (2025). Digital Device Usage and Cyber-aggression: An Analysis of Online Aggressive Behavior Patterns on Digital Platforms in Indonesia. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(6), 1270–1284.
- Hertz, S. G., & Krettenauer, T. (2016). Does *moral identity* effectively predict moral behavior?: A meta-analysis. *Review of General Psychology*, 20(2), 129–140.
- Hite, D. M., Voelker, O. T., & Robertson, A. (2014). Measuring Perceived *Anonymity*: The Development of a Context Independent Instrument. In *Journal of Methods and Measurement in the Social Sciences* (Vol. 5, Number 1).
- Isabel, K., Chandra Wijaya, S., Garvin, dan, Studi Psikologi, P., Bunda Mulia, U., & Koresponden, P. (n.d.). Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper Psikologi dan Ilmu Humaniora (SENAPIH 2022) Malang, 21 Mei 2022 Fakultas Psikologi.
- Karina Sembiring, J., Karema Sarajar, D., Psikologi, J., Psikologi, F., Kristen Satya Wacana, U., & Kristen Satya Wacana Email, U. (n.d.). HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA.
- Khoiriyah, E., & Pramono, R. B. (2023). Hubungan antara Anonimitas dan Moral Disengagement dengan Perilaku Cyberbullying pada Penggemar K-Pop yang Melakukan Fanwar. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 8(2).
- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(10), 1123–1134.

- Laraswati, R., & Moesarofah, M. (2025). Pengaruh Moral Disengagement terhadap Perilaku *Cyber aggression* pada Peserta Didik. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 10(1), 22–28.
- Lubis, A. Y., Mikarsa, H. L., & Andriani, I. (2022). Mediation of Moral Disengagement on Cyberbullying Perpetration Influenced by Emotional Intelligence and *Anonymity* of Indonesian Adolescents on Social Media. *Russian Psychological Journal*, 19(4), 231–242.
- Maharani, M., & Ampuni, S. (2020). Perilaku anti sosial remaja laki-laki ditinjau dari identitas moral dan moral disengagement. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 54–66.
- Marindni Dewi Aprillia. (2024). cyber agression item.
- Najah, M. (2025). Kepercayaan Interpersonal di Era Digital: Peran Nilai Moral dan Durasi Penggunaan Media Sosial sebagai Moderator. 7(1).
- Riani Hutauruk, D. D., Trisnawati Banjarnahor, E., Anatasya Siahaan, W., & Surip, M. (2025). Dinamika Bahasa Remaja di Media Sosial: Studi Kasus TikTok dan Instagram. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 457–467.
- Runions, K. C., Bak, M., & Shaw, T. (2017). Disentangling functions of online aggression: The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive Behavior*, 43(1), 74–84.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. In *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 7, Number 3).
- Teng, Z., Nie, Q., Zhu, Z., & Guo, C. (2020). Violent video game exposure and (Cyber)bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and *moral identity*. *Computers in Human Behavior*, 104.
- Vinny Maulidya, Ifdil, I., Dina Sukma, Frischa Meivilona Yendi, & Annisaislami Khairati. (2025). *Cyber aggression* pada Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 10(2), 292–304.
- Waluyo Akademi Keperawatan Bunda Delima, A., Ketapang No, J., Raya, T., & Lampung, B. (2024). FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN AGRESIF VERBAL REMAJA INDONESIA DI MEDIA SOSIAL. In *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 12).
- Wang, C. Y., Liu, Y. L., & Chang, C. Y. (2025). Investigating the Effects of Dark Triad and *Anonymity* on Exclusionary *Cyber aggression*: A Social Media Experiment. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28(8), 566–573. <https://doi.org/10.1089/CYBER.2024.0577>; JOURNAL: JOURNAL: CYBB; WGROUP: STRING: PUBLICATION
- Wright, M. F. (2013). The relationship between young adults' beliefs about *anonymity* and subsequent *cyber aggression*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(12), 858–862.
- Zhang, Y., Chen, C., Teng, Z., & Guo, C. (2021). Parenting Style and Cyber-Aggression in Chinese Youth: The Role of Moral Disengagement and *Moral identity*. *Frontiers in Psychology*, 12.