

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Definisi Perilaku Agresi Digital

1. Perilaku Agresi Digital

Perilaku agresi digital (*cyber aggression*) merupakan bentuk perkembangan dari perilaku agresif konvensional yang mengalami transformasi seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Jika pada awalnya agresi lebih banyak terjadi dalam interaksi langsung (tatap muka), maka dalam era digital agresi tersebut berpindah ke ruang virtual melalui berbagai platform seperti media sosial, forum daring, aplikasi pesan instan, hingga permainan berbasis online. Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi medium yang memfasilitasi munculnya perilaku agresi dengan pola dan karakteristik yang baru.¹

¹ Fakhri, "Digital Device Usage And Cyber-Aggression : An Analysis Of Online Aggressive Behavior Patterns On Digital Platforms In Indonesia."

Secara konseptual, perilaku agresi digital dapat dipahami sebagai segala bentuk tindakan yang dilakukan secara sengaja melalui media digital dengan tujuan untuk menyakiti, merugikan, mengintimidasi, atau menyerang individu maupun kelompok lain, baik secara psikologis maupun sosial. Sejalan dengan pandangan Albert Bandura, perilaku ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipelajari melalui interaksi sosial, observasi, serta pengaruh lingkungan, termasuk lingkungan digital itu sendiri. Remaja yang terbiasa melihat atau terpapar konten agresif di internet cenderung lebih mudah meniru dan mereproduksi perilaku tersebut dalam interaksi daring.²

Perilaku agresi digital sering kali digunakan secara bergantian dengan istilah *online aggression* atau *cyber aggression*, yang mencakup berbagai bentuk tindakan seperti penghinaan, ejekan, ancaman, penyebaran

² Binahayati Rusyidi And Amrika Latin, "Memahami Cyberbullying Di Kalangan Remaja," *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* 2 (2019).

informasi pribadi tanpa izin, hingga pelecehan verbal secara daring. Berbeda dengan agresi konvensional yang biasanya terjadi dalam ruang terbatas, agresi digital memiliki dimensi yang lebih kompleks karena didukung oleh karakteristik teknologi, seperti kecepatan penyebaran informasi, kemudahan akses, serta kemampuan untuk menjangkau audiens yang luas dalam waktu singkat.

Salah satu perbedaan mendasar antara agresi *digital* dan agresi tradisional terletak pada jangkauan dan dampaknya. Agresi *digital* dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga korban berpotensi mengalami tekanan psikologis secara terus-menerus. Selain itu, konten agresif yang disebarakan melalui internet sering kali meninggalkan jejak digital (*digital footprint*) yang sulit dihapus sepenuhnya. Hal ini menyebabkan dampak agresi menjadi lebih berkepanjangan dibandingkan dengan agresi yang terjadi secara langsung.

Dalam konteks perkembangan remaja, perilaku agresi digital menjadi fenomena yang semakin signifikan. intensitas penggunaan internet dan media sosial di kalangan remaja menjadikan mereka kelompok yang sangat rentan, baik sebagai pelaku maupun sebagai korban. Remaja berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan pencarian identitas diri, kebutuhan akan pengakuan sosial, serta kecenderungan untuk mengikuti norma kelompok sebaya. Kondisi ini membuat mereka lebih mudah terlibat dalam perilaku agresif *digital*, baik sebagai bentuk ekspresi emosi, upaya memperoleh perhatian, maupun sebagai sarana untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.³

Selain itu, faktor *anonimitas* dalam dunia digital juga memperkuat kecenderungan tersebut. Remaja dapat menyembunyikan identitasnya atau menggunakan akun palsu, sehingga merasa lebih bebas untuk

³ Nur Atiqah Et Al., "Periodisasi Perkembangan Anak Pada Masa Remaja: Tinjauan Psikologi," *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 1, No. 1 (2024): hal 36.

mengekspresikan perilaku agresi tanpa takut terhadap konsekuensi sosial secara langsung. Hal ini berkaitan dengan fenomena *online disinhibition*, yaitu kondisi di mana individu menunjukkan perilaku yang lebih berani, impulsif, dan terkadang ekstrem ketika berada di ruang digital dibandingkan dalam interaksi nyata.

Perilaku agresi digital tidak hanya berdampak pada individu secara personal, tetapi juga memiliki implikasi sosial yang lebih luas. Tindakan seperti ujaran kebencian, perundungan daring, dan penyebaran informasi pribadi dapat memicu konflik sosial, memperkuat stereotip negatif, serta menciptakan lingkungan digital yang tidak sehat. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial remaja dan membentuk pola komunikasi yang cenderung agresif.

1. **Bentuk-Bentuk Perilaku Agresi *Digital***

Perilaku agresi digital memiliki berbagai bentuk yang dapat diklasifikasikan berdasarkan cara,

intensitas, serta tujuan pelaku dalam menyerang korban. Keragaman bentuk ini menunjukkan bahwa agresi di dunia digital tidak bersifat tunggal, melainkan kompleks dan berkembang mengikuti dinamika teknologi serta pola interaksi sosial pengguna internet, khususnya remaja. Setiap bentuk agresi digital memiliki karakteristik, mekanisme, serta dampak yang berbeda, namun secara umum semuanya bertujuan untuk menyakiti, merugikan, atau mendominasi pihak lain dalam ruang virtual.⁴

a. *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan salah satu bentuk perilaku agresif digital yang paling banyak terjadi, terutama di kalangan remaja. *Cyberbullying* didefinisikan sebagai tindakan perundungan yang dilakukan secara sengaja dan berulang melalui media digital dengan

⁴ Antik Bintari, “Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik : Permasalahan Dan Respons Terhadap Kasus,” *Jurnal Perempuan* 29, No. 1 (2024): hal 20.

tujuan untuk menyakiti atau merendahkan korban. Bentuk-bentuk *cyberbullying* dapat berupa pengiriman pesan yang menghina, penyebaran rumor atau fitnah, pengunggahan konten yang memperlakukan korban, hingga pengucilan sosial dalam komunitas daring.⁵

Karakteristik utama *cyberbullying* adalah sifatnya yang berulang dan sistematis, sehingga korban mengalami tekanan secara terusmenerus. Berbeda dengan perundungan konvensional, *cyberbullying* dapat terjadi tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga korban tidak memiliki “ruang aman” untuk menghindar. Selain itu, keterlibatan audiens dalam jumlah besar (misalnya melalui komentar atau *share*) dapat memperparah dampak psikologis yang dialami korban.

Dampak dari *cyberbullying* sangat signifikan terhadap kesehatan mental remaja, seperti

⁵ Peter K Smith et al., “Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils” 4 (2008).

meningkatnya tingkat kecemasan, depresi, rasa rendah diri, bahkan dalam kasus ekstrem dapat mengarah pada perilaku menyakiti diri sendiri. Dalam perspektif Albert Bandura, perilaku ini juga dapat menyebar melalui proses imitasi, di mana individu yang melihat atau menyaksikan tindakan perundungan cenderung meniru perilaku tersebut.

b. Flaming

Flaming merupakan bentuk agresi digital yang ditandai dengan penggunaan bahasa yang kasar, provokatif, dan penuh emosi dalam interaksi online. *Flaming* biasanya muncul dalam situasi perdebatan atau diskusi yang memanas, seperti di kolom komentar media sosial, forum diskusi, atau platform komunikasi daring lainnya. Dalam *flaming*, pelaku cenderung menyerang secara verbal dengan tujuan menjatuhkan, mempermalukan, atau

memancing emosi lawan bicara. Bahasa yang digunakan sering kali bersifat ofensif, menghina, dan tidak mempertimbangkan norma kesopanan maupun etika komunikasi.

Fenomena ini semakin diperkuat oleh adanya anonimitas dan jarak psikologis di dunia digital, yang membuat individu merasa lebih bebas untuk mengekspresikan kemarahan tanpa takut terhadap konsekuensi langsung.⁶

Flaming juga dapat berkembang menjadi konflik yang lebih besar (*online conflict escalation*), di mana interaksi yang awalnya berupa perbedaan pendapat berubah menjadi serangan personal yang intens. Dalam konteks remaja, *flaming* sering kali dipengaruhi oleh emosi yang belum stabil serta kebutuhan untuk

⁶ Xu Chen et al., "Online Moral Deviance : An Integrative Review of Digital Behaviors," 2023.

mempertahankan citra diri di hadapan kelompok sosialnya.

c. Hate Speech

Hate speech atau ujaran kebencian merupakan bentuk agresi digital yang secara khusus menargetkan individu atau kelompok berdasarkan identitas tertentu, seperti suku, agama, ras, gender, atau karakteristik sosial lainnya. Berbeda dengan *flaming* yang bersifat personal dan situasional, *hate speech* memiliki dimensi yang lebih luas karena berkaitan dengan prasangka, diskriminasi, dan ideologi tertentu.⁷

Ujaran kebencian tidak hanya berdampak pada individu yang menjadi target, tetapi juga dapat memengaruhi kelompok yang lebih besar serta memperkuat pendapat negatif dalam masyarakat.

⁷ A Rangga, "Identifikasi Ujaran Kebencian Pada Sosial Media Bahasa Inggris Menggunakan Recursive Neural Network" 13, No. 1 (2024): Hal 23.

Dalam konteks *digital*, *hate speech* dapat menyebar dengan sangat cepat dan menjangkau audiens yang luas, sehingga berpotensi memicu konflik sosial, polarisasi, bahkan kekerasan di dunia nyata. *Hate speech* juga sering kali dinormalisasi dalam budaya digital tertentu, di mana penggunaan bahasa yang merendahkan dianggap sebagai hal yang biasa atau bahkan sebagai bentuk humor. Hal ini menjadi tantangan serius, terutama bagi remaja yang masih dalam tahap pembentukan nilai dan norma sosial, karena mereka dapat menginternalisasi perilaku tersebut sebagai sesuatu yang dapat diterima.⁸

d. Doxing

Doxing merupakan bentuk agresi digital yang melibatkan penyebaran informasi pribadi seseorang ke publik tanpa izin, dengan tujuan untuk memermalukan,

⁸ Fatimah Sari Siregar and Yayuk Hayulina Manurung, "Literasi Digital Sebagai Upaya Antisipasi Ujaran Kebencian Di Media Sosial," n.d., hal 76.

mengintimidasi, atau mengancam korban. Informasi yang disebarakan dapat berupa alamat rumah, nomor telepon, data keluarga, lokasi kerja atau sekolah, hingga informasi sensitif lainnya.⁹ *Doxing* termasuk dalam kategori agresi digital yang sangat berbahaya karena tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga dapat mengancam keamanan fisik korban. Korban *doxing* dapat mengalami ketakutan, stres berkepanjangan, serta risiko menjadi target kejahatan di dunia nyata.

Selain itu, *doxing* sering kali digunakan sebagai bentuk “hukuman sosial” dalam konflik online, di mana pelaku merasa memiliki pengakuan untuk membongkar identitas korban sebagai bentuk pembalasan. Fenomena ini menunjukkan adanya

⁹ Anargya Shafira and Dian Narwastuty, “Perlindungan Data Pribadi Pelaku Cyberbullying Di Bawah Umur Dihubungkan Dengan Tindakan Doxing Oleh Pengguna Media Sosial Menurut UU PDP” 9, no. 1 (2025): hal 44.

pergeseran norma dalam interaksi digital, di mana batas antara ruang privat dan publik menjadi semakin kabur.

2. Karakteristik Perilaku Agresif di Dunia *Digital*

Perilaku agresif *digital* memiliki karakteristik yang khas dan membedakannya secara signifikan dari agresi konvensional. Karakteristik ini tidak hanya berkaitan dengan cara perilaku tersebut dilakukan, tetapi juga memengaruhi intensitas, jangkauan, serta dampak yang ditimbulkan terhadap korban. Keberadaan teknologi digital sebagai medium utama menjadikan agresi tidak lagi terbatas oleh ruang, waktu, maupun kontrol sosial yang biasanya hadir dalam interaksi langsung. Berikut merupakan karakteristik utama perilaku agresif di dunia digital:¹⁰

¹⁰ Doni Irawan, Tri Atika Melya B, And Raissa Dwifandra Putri, "Cyberbullying Pada Remaja Ditinjau Dari Berbagai Tipe Kepribadian," *Jurnal Flourishing* 3, No. 1 (2023): hal 32.

a. Anonimitas (*Anonymous Identity*)

Salah satu ciri utama dari interaksi di dunia digital adalah adanya kemungkinan bagi pengguna untuk menyembunyikan identitas asli mereka. Pelaku agresi dapat menggunakan akun anonim, nama samaran, atau bahkan identitas palsu untuk melakukan tindakan agresif tanpa mudah dikenali. Kondisi ini menciptakan apa yang disebut sebagai *perceived anonymity*, yaitu persepsi bahwa identitas diri tidak dapat dilacak oleh orang lain.

Anonimitas ini berdampak pada menurunnya rasa tanggung jawab individu terhadap tindakan yang dilakukan. Dalam situasi anonim, individu cenderung merasa lebih aman dan bebas dari konsekuensi sosial maupun hukum, sehingga lebih berani mengekspresikan perilaku agresif. Hal ini sejalan dengan pandangan Albert Bandura mengenai melemahnya kontrol diri ketika pengawasan sosial berkurang. Selain itu, anonimitas juga dapat memicu

fenomena *deindividuation*, yaitu kondisi di mana individu kehilangan kesadaran diri sebagai pribadi yang bertanggung jawab, sehingga lebih mudah melakukan tindakan yang melanggar norma sosial.¹¹

1. Tidak Adanya Kontak Tatap Muka

Berbeda dengan interaksi langsung, komunikasi dalam dunia digital umumnya tidak melibatkan kontak tatap muka (*face-to-face interaction*). Ketidakhadiran ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan respons emosional secara langsung menyebabkan pelaku tidak dapat melihat dampak emosional dari tindakan mereka terhadap korban.

Kondisi ini berkontribusi pada menurunnya empati, karena individu tidak merasakan secara langsung penderitaan atau reaksi korban. Akibatnya,

¹¹Yuvita Mulya, Dwi Putriyani, and Vania Ardelia, "Hubungan Online Disinhibition Effect Dengan Self-Disclosure Generasi Z Di Media Sosial X The Relationship Between Online Disinhibition Effect and Self-Disclosure Among Generation Z on Social Media X Abstrak" 13, no. 01 (2026): hal 28.

tindakan agresif menjadi lebih mudah dilakukan tanpa adanya hambatan emosional. Dalam banyak kasus, pelaku bahkan tidak menyadari atau mengabaikan dampak serius yang dialami korban.

Pada remaja, kondisi ini menjadi semakin kompleks karena kemampuan empati dan pengendalian emosi masih dalam tahap perkembangan. Tanpa adanya umpan balik sosial yang nyata, perilaku agresif dapat dianggap sebagai hal yang wajar atau tidak berbahaya.

2. Disinhibisi Online (*Online Disinhibition Effect*)

Fenomena *online disinhibition effect* menjelaskan kecenderungan individu untuk berperilaku lebih terbuka, berani, bahkan ekstrem ketika berada di dunia *digital* dibandingkan dengan dunia nyata. Konsep ini banyak dikaji oleh John Suler, yang menyatakan bahwa lingkungan

online dapat mengurangi hambatan psikologis dalam berperilaku.¹²

Disinhibisi ini dapat bersifat *benign* (positif) maupun *toxic* (negatif). Dalam konteks agresi *digital*, yang lebih dominan adalah disinhibisi negatif, di mana individu menjadi lebih impulsif, mudah marah, serta tidak mempertimbangkan norma atau konsekuensi dari tindakannya. Faktor-faktor yang memengaruhi disinhibisi online antara lain anonimitas, invisibilitas (tidak terlihat secara fisik), *asinkronitas* komunikasi (tidak harus merespons secara langsung), serta minimnya otoritas atau kontrol sosial. Kombinasi faktor ini menciptakan kondisi yang memungkinkan perilaku agresif berkembang dengan lebih bebas.¹³

3. Jangkauan Luas dan Cepat (*Viral Effect*)

¹² Angelin Laura et al., “Toxic Online Behavior” 5, no. 3 (2026): hal 35.

¹³ Siti Nabila Safitri, Indriyani Santoso, and Universitas Negeri Padang, “SELF-CONTROL LIMITATIONS IN MITIGATING HATE SPEECH: ROLE TOXIC ONLINE DISINHIBITION AMONG GENERATION Z,” 2026. Hal 30.

Salah satu kekuatan utama media digital adalah kemampuannya untuk menyebarkan informasi secara cepat dan luas. Konten agresif, seperti hinaan atau ujaran kebencian, dapat dengan mudah menjadi viral melalui *fitur share, retweet, atau forward*. Dampaknya, agresi yang awalnya dilakukan oleh satu individu dapat berkembang menjadi serangan kolektif (*mass harassment*), di mana banyak orang ikut terlibat dalam menyerang korban. Fenomena ini memperbesar tekanan psikologis yang dialami korban, karena mereka tidak hanya menghadapi satu pelaku, tetapi banyak individu secara bersamaan.

Selain itu, efek viral juga memperluas *audiens* yang menyaksikan agresi tersebut, sehingga rasa malu dan tekanan sosial yang dirasakan korban menjadi lebih intens. Dalam konteks ini, agresi *digital* tidak hanya bersifat

interpersonal, tetapi juga menjadi fenomena publik.

4. Permanensi Jejak Digital

Karakteristik lain dari agresi digital adalah adanya jejak digital (*digital footprint*) yang cenderung bersifat permanen. Konten yang telah diunggah ke internet, seperti komentar, foto, atau video, sering kali sulit untuk dihapus sepenuhnya, bahkan jika sudah dihapus oleh pelaku.¹⁴

Keadaan ini menyebabkan dampak agresi menjadi lebih panjang dan berkelanjutan. Korban dapat terus terpapar atau diingatkan pada pengalaman negatif tersebut, baik melalui pencarian ulang maupun penyebaran ulang oleh pengguna lain. Hal ini dapat memperparah dampak psikologis, seperti trauma, kecemasan, dan rasa malu yang berkepanjangan. Selain itu,

¹⁴ Sri Utaminingsih, Estiningsih Trihandayani, and Meilani Sari, "Digital Footprint Matters : Edukasi Komunikasi Untuk Generasi Melek Teknologi Bagi Siswa SMP Di Pondok Pesantren Al-Kaffah" 3, no. 1 (2026): hal 42.

jejak *digital* juga dapat memengaruhi reputasi jangka panjang korban, misalnya dalam konteks pendidikan atau pekerjaan, karena informasi yang bersifat negatif dapat diakses oleh pihak lain di masa depan.

B. Teori-Teori Agresi

1. Teori Pembelajaran Sosial (Albert Bandura)

Teori Pembelajaran Sosial menekankan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya, bukan semata-mata dorongan naluriah atau faktor biologis. Menurut teori ini, individu belajar tidak hanya dari pengalaman langsung, tetapi juga dari pengamatan terhadap perilaku orang lain (*observational learning*).

Proses ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu perhatian (*attention*), penyimpanan informasi (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*).

Remaja, sebagai kelompok yang berada dalam fase perkembangan sosial dan emosional, sangat rentan

terhadap proses ini karena mereka mencari model perilaku yang dapat dijadikan acuan dalam membentuk identitas diri.¹⁵

Dalam konteks *digital*, proses belajar pada individu tidak hanya terjadi melalui pemberian penguatan secara langsung berupa hadiah atau hukuman. Individu juga dapat mempelajari perilaku baru melalui proses modeling atau observational learning, yaitu dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain di lingkungan sekitarnya. Dalam proses modeling terdapat empat tahapan penting yang harus dilalui. Tahap pertama adalah attentional process, yaitu individu harus memberikan perhatian terhadap perilaku model yang diamati. Tahap kedua adalah retention process, yaitu kemampuan individu untuk mengingat dan menyimpan informasi tentang perilaku yang telah diamati ke dalam memori. Tahap ketiga adalah reproduction process, yaitu individu

¹⁵ Ilham Syifa, "Perilaku Agresif Peserta Didik Di Sdit Al Huda Ditinjau Berdasarkan Teori Belajar Bevhioristik Albert Bandura," *Tadrisuna Jurnal Pendidikan Islam Dan Kajian Keislaman* 3057 (2015): hal 138.

mencoba untuk mereproduksi atau mempraktikkan perilaku yang telah diamati dan diingat tersebut. Tahap terakhir adalah motivational process, yaitu adanya dorongan atau motivasi pada individu untuk menampilkan perilaku tersebut, yang biasanya dipengaruhi oleh penguatan yang diterima setelah meniru perilaku tersebut.¹⁶

Media sosial dan internet menyediakan ruang yang sangat luas bagi remaja untuk mengamati berbagai bentuk perilaku, termasuk perilaku agresif. Konten seperti komentar kasar, perdebatan yang penuh emosi, atau bahkan tindakan *cyberbullying* yang viral dapat menjadi “model” yang diamati dan ditiru. Ketika perilaku agresif tersebut mendapatkan penguatan dalam bentuk *likes*, komentar dukungan, atau peningkatan popularitas, maka remaja akan memaknainya sebagai perilaku yang efektif dan dapat diterima secara sosial.

¹⁶ Nelly Marhayati and Pasmah Chandra, “Pendekatan Kognitif Sosial Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Social Cognitive Approaches in Learning Islamic Education” 3, no. 2 (2020): hal 70.

Lingkungan digital juga mempercepat proses internalisasi nilai karena interaksi yang terjadi bersifat masif dan berulang. Paparan yang terus-menerus terhadap konten agresif dapat mengubah persepsi individu mengenai norma sosial, sehingga perilaku yang sebelumnya dianggap tidak pantas menjadi sesuatu yang biasa atau bahkan dianggap wajar. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membentuk pola perilaku agresif yang menetap. Oleh karena itu, Teori Pembelajaran Sosial memberikan penjelasan yang kuat bahwa agresi *digital* pada remaja merupakan hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial digital yang sarat dengan contoh perilaku agresif.

2. Teori *Frustrasi Agresi* (John Dollard)

Teori Frustrasi-Agresi berangkat dari asumsi bahwa agresi merupakan konsekuensi dari kondisi frustrasi yang dialami individu.¹⁷ Frustrasi terjadi ketika terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan, atau

¹⁷ Purwandari, "Gresi Ditinjau Dari Pembawaan Dan Lingkungan" (Dinamika Pendidika, 1998): hal 32.

ketika individu menghadapi hambatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kondisi ini memunculkan ketegangan psikologis yang kemudian mendorong munculnya dorongan agresif sebagai bentuk pelepasan emosi negatif. Dalam perkembangannya, teori ini juga menjelaskan bahwa agresi tidak selalu diarahkan pada sumber frustrasi secara langsung, tetapi dapat dialihkan kepada target lain yang lebih aman atau lebih mudah dijangkau (*displaced aggression*).

Dalam konteks kehidupan remaja di era digital, sumber frustrasi menjadi semakin kompleks dan beragam. Media sosial, misalnya, sering kali menjadi ruang perbandingan sosial (*social comparison*) yang intens, di mana remaja membandingkan dirinya dengan orang lain yang tampak lebih sukses, populer, atau bahagia. Ketika individu merasa tidak mampu memenuhi standar tersebut, muncul perasaan rendah diri, iri, atau tidak puas, yang kemudian berkembang menjadi frustrasi. Selain itu, kurangnya respons sosial seperti minimnya *likes* atau

komentar juga dapat menimbulkan perasaan tidak dihargai atau diabaikan.¹⁸

Lingkungan digital menyediakan sarana yang sangat mudah untuk menyalurkan frustrasi tersebut. Tanpa harus berhadapan langsung dengan orang lain, individu dapat mengekspresikan kemarahan melalui komentar negatif, ujaran kebencian, atau perilaku agresif lainnya. Karakteristik komunikasi digital yang cepat dan spontan juga memperbesar kemungkinan terjadinya reaksi impulsif, di mana individu tidak memiliki cukup waktu untuk merefleksikan tindakannya. Akibatnya, agresi menjadi respon yang instan terhadap emosi negatif.

Dengan demikian, dalam perspektif Teori Frustrasi-Agresi, perilaku agresif digital pada remaja dapat dipahami sebagai bentuk pelampiasan dari tekanan emosional yang tidak dikelola dengan baik. Semakin tinggi tingkat frustrasi yang dialami individu, semakin

¹⁸ Devi Marlinda, Raras Sutatminingsih, And Debby Anggraini Daulay, "Pengaruh Perbandingan Sosial Terhadap Citra Tubuh Pada Remaja Akhir Putri Pengguna Instagram," *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling* 9623 (2022). Hal 91.

besar pula kemungkinan munculnya perilaku agresif, terutama dalam lingkungan *digital* yang minim kontrol sosial.

3. *General Aggression Model (GAM)* (Craig A. Anderson)

General Aggression Model (GAM) merupakan model teoretis yang lebih komprehensif karena mengintegrasikan berbagai pendekatan dalam menjelaskan perilaku agresif. Model ini memandang agresi sebagai hasil dari interaksi dinamis antara faktor personal dan faktor situasional yang memengaruhi kondisi internal individu. Faktor personal mencakup karakteristik individu seperti kepribadian, nilai, sikap, serta pengalaman masa lalu, termasuk pengalaman terkait agresi. Sementara itu, faktor situasional meliputi kondisi lingkungan seperti provokasi, tekanan sosial, norma kelompok, serta paparan terhadap konten media yang mengandung unsur agresif.¹⁹

¹⁹ Deri Firmansyah And Dadang Saepuloh, "Social Learning Theory : Cognitive And Behavioral Approaches Teori Pembelajaran Sosial : Pendekatan

Interaksi antara faktor-faktor tersebut akan memengaruhi tiga komponen utama dalam proses internal individu, yaitu kognisi (cara berpikir dan interpretasi terhadap situasi), afeksi (emosi yang dirasakan), dan arousal (tingkat rangsangan fisiologis). Misalnya, seorang remaja yang memiliki kecenderungan emosional tinggi (faktor personal) dan terlibat dalam konflik di media sosial (faktor situasional) dapat menginterpretasikan situasi tersebut sebagai ancaman atau serangan, sehingga memicu emosi marah dan meningkatkan arousal. Kombinasi ini kemudian meningkatkan kemungkinan individu merespons dengan perilaku agresif.

Dalam konteks digital, GAM sangat relevan karena mampu menjelaskan kompleksitas perilaku agresif yang tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, tetapi oleh kombinasi berbagai faktor yang saling berinteraksi. Misalnya, anonimitas dalam media sosial dapat menjadi faktor situasional yang memperkuat kecenderungan

agresif individu, sementara pengalaman sebelumnya dalam melakukan agresi tanpa konsekuensi dapat memperkuat pola perilaku tersebut.

Selain itu, GAM juga menekankan adanya proses evaluasi dan pengambilan keputusan (*appraisal and decision process*), di mana individu dapat memilih untuk bertindak agresif atau mengendalikan diri. Namun, dalam kondisi tertentu seperti emosi yang intens atau tekanan sosial yang tinggi proses ini dapat berlangsung secara cepat dan impulsif, sehingga kontrol diri menjadi lemah.

4. Teori Moral *Disengagement*

Teori Moral *Disengagement* yang dikembangkan oleh Albert Bandura menjelaskan bagaimana individu dapat melakukan perilaku yang melanggar norma moral tanpa merasa bersalah atau mengalami tekanan batin yang signifikan. Dalam kondisi normal, manusia memiliki sistem pengendalian diri (*self-regulation*) yang bekerja berdasarkan standar moral internal, di mana individu akan merasakan rasa bersalah, malu, atau tidak nyaman ketika

melakukan tindakan yang dianggap salah. Namun, Bandura menegaskan bahwa dalam situasi tertentu, sistem pengendalian moral ini dapat “dilepaskan” melalui proses kognitif tertentu sehingga perilaku yang sebenarnya tidak etis tetap dapat dilakukan tanpa menimbulkan sanksi moral dari dalam diri individu.²⁰

Proses moral disengagement ini terjadi bukan karena hilangnya nilai moral seseorang, tetapi karena adanya cara berpikir yang mengubah persepsi terhadap perilaku tersebut sehingga tampak lebih dapat diterima, dibenarkan, atau bahkan dianggap sebagai tindakan yang wajar. Bandura menjelaskan bahwa individu menggunakan berbagai mekanisme psikologis seperti pembenaran moral (*moral justification*), pelabelan bahasa yang melembutkan (*euphemistic labeling*), perbandingan yang menguntungkan (*advantageous comparison*), pengalihan tanggung jawab (*displacement of*

²⁰ Sarbini, Tahrir, Adang Hambali, Dan Deden Sudirman, “Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Moral Disengagement Siswa Sma Di Provinsi Jawa Barat,” *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 6, No. 2 (2019): hal 145.

responsibility), penyebaran tanggung jawab (*diffusion of responsibility*), dehumanisasi korban, serta menyalahkan korban (*attribution of blame*). Melalui mekanisme ini, tindakan agresif yang dilakukan seseorang dapat dipersepsikan sebagai sesuatu yang tidak sepenuhnya salah atau bahkan dianggap sebagai respons yang wajar terhadap situasi tertentu.²¹

Dalam konteks sosial modern, terutama pada lingkungan *digital*, teori moral disengagement menjadi sangat relevan untuk menjelaskan perilaku agresif seperti *cyberbullying*, ujaran kebencian, dan agresi verbal di media sosial. *Anonimitas* di dunia maya, minimnya kontak tatap muka, serta cepatnya penyebaran informasi membuat individu lebih mudah melepaskan kontrol moralnya. Mereka tidak melihat secara langsung dampak emosional dari tindakan yang dilakukan, sehingga empati terhadap korban berkurang. Selain itu, tekanan kelompok

²¹ Inge Andriani, Ahmad Y Lubis, and Hera L Mikarsa, "MORAL DISENGAGEMENT DI MEDIA SOSIAL : MEMAHAMI PERAN USIA , TINGKAT PENDIDIKAN DAN GENDER" 18, no. 2 (2026): hal 18.

dan budaya digital yang sering menormalisasi komentar kasar juga memperkuat proses disengagement ini.²²

Pada remaja, mekanisme moral *disengagement* cenderung lebih mudah terjadi karena perkembangan kognitif dan kontrol diri yang belum sepenuhnya matang. Remaja dapat dengan mudah mengikuti arus kelompok sebaya, membenarkan perilaku agresif sebagai “candaan”, atau menganggap tindakan tersebut sebagai hal yang biasa dilakukan di media sosial. Akibatnya, perilaku agresif *digital* dapat muncul secara berulang tanpa disertai rasa bersalah yang kuat. Oleh karena itu, teori Moral *Disengagement* sangat penting dalam memahami bagaimana perilaku agresif terbentuk dan bertahan dalam konteks interaksi sosial di era *digital*.

²² Mila Almira, Kurnia Fajri, and Fatma Kusuma Mahanani, *Perilaku Prososial Bystander Dalam Situasi Bullying Pada Remaja Dan Dewasa Awal : Tinjauan Literatur*, n.d.hal 146.

C. Remaja

1. Definisi Remaja (Usia dan Fase Perkembangan)

Masa remaja merupakan periode transisi dalam perkembangan manusia yang berada di antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Secara umum, masa remaja dimulai ketika individu mengalami kematangan seksual dan berakhir ketika mencapai kematangan secara hukum dan sosial, yaitu sekitar usia 18 hingga 21 tahun. Para ahli perkembangan membagi masa remaja ke dalam dua fase utama, yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir, yang masing-masing memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda.²³

Masa remaja awal umumnya berlangsung pada rentang usia sekitar 12 hingga 16 atau 17 tahun, sedangkan masa remaja akhir berlangsung hingga usia 18 tahun atau lebih. Pada masa ini, individu mengalami berbagai perubahan yang sangat cepat, baik secara fisik,

²³ Raveena Jihad Et Al., "Ciri Dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal Dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023): hal 42.

psikologis, maupun sosial. Perubahan tersebut menuntut adanya penyesuaian diri yang signifikan, terutama dalam pembentukan sikap, nilai, serta pola perilaku yang baru.²⁴

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang cukup pesat. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan tubuh dan kematangan biologis, disertai perkembangan cara berpikir yang lebih abstrak serta proses pencarian identitas diri. Selain itu, remaja juga menghadapi tantangan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sosial karena mulai dituntut untuk lebih mandiri, membangun hubungan yang lebih kompleks, serta menyesuaikan diri dengan harapan keluarga dan masyarakat, sehingga masa ini menjadi periode penting dalam pembentukan kepribadian individu.²⁵

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi Kelima (Jakarta: Erlangga).

²⁵ Hikmandayani, Renie Tri Herdiani, Isti Antari, Siska Oktari, Desni Yuniarni, Diny Amenike, Irman Idrus, Linda Fajriah, Marlina, Nasiatul Aisyah Salim, Eva Herik, Sulaiman, Dan Dwi Yanthi, *Psikologi Perkembangan Remaja* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023).

2. Karakteristik Psikologis Remaja

a. Emosi Labil

Salah satu karakteristik utama remaja adalah kondisi emosional yang masih belum stabil. Perubahan hormon yang terjadi pada masa pubertas, ditambah dengan tekanan sosial dan akademik, membuat remaja sering mengalami perubahan suasana hati secara cepat. Mereka dapat dengan mudah merasa senang, marah, sedih, atau frustrasi dalam waktu yang relatif singkat.

Ketidakstabilan emosi ini berpengaruh besar terhadap cara remaja merespons situasi sosial, termasuk dalam interaksi digital. Dalam kondisi emosi yang tidak stabil, remaja cenderung lebih *impulsif* dan kurang mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan, seperti memberikan komentar kasar atau terlibat dalam konflik di media sosial. Hal ini membuat mereka lebih rentan menunjukkan perilaku agresif *digital*.

b. Pencarian Identitas Diri

Menurut teori perkembangan psikososial, masa remaja merupakan periode penting dalam proses pencarian identitas diri. Remaja mulai bertanya tentang siapa diri mereka, apa peran mereka dalam masyarakat, dan bagaimana mereka ingin dipandang oleh orang lain. Proses ini sering kali melibatkan eksplorasi berbagai peran sosial, nilai, dan kelompok pertemanan.

Dalam konteks *digital*, pencarian identitas ini sering diekspresikan melalui aktivitas di media sosial, seperti membangun citra diri, mengikuti tren, atau bergabung dalam komunitas tertentu. Namun, dalam proses ini, remaja juga dapat terpengaruh oleh norma dan perilaku yang ada di lingkungan digital, termasuk perilaku agresif. Jika agresi dianggap sebagai sesuatu yang “biasa” atau bahkan “diterima” dalam kelompok

tertentu, maka remaja dapat menginternalisasi perilaku tersebut sebagai bagian dari identitas sosial mereka.²⁶

c. Kebutuhan Pengakuan Sosial

Remaja memiliki kebutuhan yang tinggi untuk diterima dan diakui oleh lingkungan sosialnya, terutama oleh kelompok sebaya. Pengakuan sosial ini menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan harga diri (*self-esteem*). Dalam era digital, kebutuhan ini banyak diekspresikan melalui media sosial, seperti jumlah pengikut, *likes*, komentar, dan interaksi lainnya.

Namun, ketergantungan terhadap validasi sosial digital dapat menimbulkan tekanan tersendiri. Remaja yang merasa kurang mendapatkan pengakuan dapat mengalami frustrasi atau kecemasan, yang pada akhirnya dapat memicu perilaku agresif sebagai bentuk pelampiasan emosi atau upaya untuk mendapatkan perhatian. Selain itu, untuk mempertahankan posisi

²⁶ Hamide Avci, Laura Baams, and Tina Kretschmer, "A Systematic Review of Social Media Use and Adolescent Identity Development," 2025, hal 36.

dalam kelompok sosialnya, remaja juga dapat terdorong untuk ikut serta dalam perilaku agresif yang dilakukan oleh teman sebayanya.²⁷

1. Penggunaan Media *Digital* pada Remaja

Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan media *digital* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja. Sebagian besar remaja saat ini menggunakan internet dan media sosial sebagai sarana utama untuk berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, hingga membangun relasi sosial. *Platform* seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan permainan daring menjadi ruang interaksi yang sangat intens bagi remaja.²⁸

Intensitas penggunaan media digital ini memberikan dampak yang signifikan terhadap pola

²⁷ Vanesa Pérez-torres, "Social Media : A Digital Social Mirror for Identity Development during Adolescence," 2024, hal 80.

²⁸ Anindya Larasati Ramadhani Et Al., "Pendidikan Karakter Dan Teknologi : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Karakter Remaja," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 03, No. 01 (2024): hal 39.

perilaku remaja. Di satu sisi, media digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan berekspresi. Namun di sisi lain, lingkungan digital juga membuka peluang terjadinya perilaku negatif, termasuk perilaku agresif. Interaksi yang cepat, terbuka, dan sering kali tanpa pengawasan langsung membuat remaja lebih mudah terlibat dalam konflik daring, baik sebagai pelaku maupun sebagai korban.

Selain itu, paparan konten *digital* yang beragam, termasuk konten yang mengandung unsur kekerasan verbal atau konflik sosial, dapat memengaruhi cara remaja memandang dan merespons situasi sosial. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membentuk pola perilaku komunikasi yang lebih agresif dan kurang empatik.

D. Faktor Agresi *Digital*

1. Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi munculnya perilaku agresif digital

pada remaja. Faktor ini merujuk pada segala bentuk pengaruh yang berasal dari lingkungan sosial individu, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, serta lingkungan digital yang lebih luas. Dalam konteks perkembangan remaja, faktor sosial memiliki peran yang sangat *dominan* karena pada fase ini individu masih dalam proses pembentukan nilai, sikap, dan pola perilaku. Oleh karena itu, interaksi sosial yang terjadi sehari-hari dapat membentuk kecenderungan remaja dalam merespons suatu situasi, termasuk dalam bentuk perilaku agresif di dunia digital.²⁹

a. Keluarga (Pola Asuh dan Komunikasi)

Keluarga merupakan lingkungan sosial pertama dan utama dalam proses perkembangan individu. Pola asuh orang tua memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian dan kontrol diri remaja. Pola asuh yang kurang hangat, terlalu otoriter,

²⁹ Raihan Saputra, Gevan Naufal Wala, And Adi Muliawan, "Pengaruh Media Sosial Dan Lingkungan Terhadap Berperilaku Remaja (Study Literature Review)," *Jurnal Greenation Sosial Dan Politik* 1, No. 4 (2023): hal 64.

atau sebaliknya terlalu permisif dapat berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan regulasi emosi pada remaja.³⁰

Kurangnya komunikasi yang efektif dalam keluarga juga dapat menyebabkan remaja mencari pelampiasan emosi di luar lingkungan rumah, termasuk di media sosial. Remaja yang tidak mendapatkan dukungan emosional yang cukup dari keluarga cenderung lebih rentan mengalami frustrasi dan kesulitan dalam mengelola emosi, yang pada akhirnya dapat memicu perilaku agresif dalam interaksi digital. Sebaliknya, keluarga yang memberikan komunikasi terbuka, dukungan emosional, serta pengawasan yang seimbang dapat menjadi faktor protektif terhadap munculnya perilaku agresif.

³⁰ Sosmaniora Jurnal and Ilmu Sosial, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Kontrol Diri Terhadap Agresi Pada Remaja Awal" 5, no. 1 (2026):hal 39.

b. Teman Sebaya (*Peer Pressure* dan Solidaritas Kelompok)

Teman sebaya merupakan salah satu pengaruh sosial yang sangat kuat pada masa remaja. Pada tahap ini, remaja cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan kelompok teman dibandingkan dengan keluarga, sehingga nilai dan perilaku kelompok sebaya sangat berpengaruh terhadap perilaku individu.

Tekanan teman sebaya (*peer pressure*) dapat mendorong remaja untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok, termasuk dalam hal perilaku agresif di media sosial. Misalnya, remaja dapat terdorong untuk ikut memberikan komentar negatif atau terlibat dalam *cyberbullying* karena ingin diterima dalam kelompoknya. Selain itu, solidaritas kelompok juga dapat memperkuat perilaku agresif, di mana anggota kelompok merasa memiliki “pembenaran sosial” untuk menyerang individu atau kelompok lain secara bersama-sama. Dalam konteks ini, perilaku agresif

digital sering kali tidak dilakukan secara individual, tetapi bersifat kolektif, sehingga memperkuat dampak sosial dan psikologis terhadap korban.³¹

c. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan sosial formal yang juga berperan dalam membentuk perilaku remaja. Interaksi dengan guru dan teman di sekolah dapat memengaruhi cara remaja berperilaku baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Lingkungan sekolah yang tidak kondusif, seperti kurangnya pengawasan terhadap perilaku siswa atau adanya budaya perundungan, dapat berkontribusi terhadap berkembangnya perilaku agresif, termasuk dalam bentuk digital.³²

Selain itu, kurangnya pendidikan mengenai etika *digital* dan penggunaan media sosial yang sehat

³¹ Yuli Fitria and Ervia Toga, “Tekanan Teman Sebaya Kontrol Diri Dan Cyberbullying” 2511 (2023): hal 106.

³² Menengah Pertama, “ANALISIS PERILAKU AGRESIF PADA SISWA REMAJA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA” 1, no. 3 (2025): hal 11.

juga dapat membuat remaja tidak memahami batasan perilaku yang pantas dalam dunia maya. Sebaliknya, sekolah yang memberikan pendidikan karakter, literasi digital, dan penguatan nilai-nilai empati dapat membantu mengurangi kecenderungan perilaku agresif digital pada siswa.

d. Media Sosial sebagai Ruang Interaksi

Media sosial saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial utama bagi remaja. *Platform* seperti media sosial memungkinkan remaja untuk berinteraksi secara cepat, terbuka, dan luas dengan berbagai individu dari latar belakang yang berbeda. Namun, karakteristik media sosial yang bersifat anonim, cepat menyebar, dan minim kontrol langsung juga membuka peluang terjadinya perilaku agresif digital. Interaksi yang terjadi di media sosial sering kali bersifat tidak terfilter, sehingga komentar negatif, ujaran kebencian,

dan konflik dapat dengan mudah muncul dan menyebar.

Dalam konteks ini, media sosial juga menjadi ruang di mana norma sosial baru terbentuk. Jika lingkungan digital dipenuhi oleh perilaku agresif, maka hal tersebut dapat dianggap sebagai sesuatu yang normal oleh remaja, sehingga memperkuat kemungkinan mereka untuk ikut terlibat dalam perilaku serupa.

2. Faktor Budaya

Faktor budaya merupakan aspek penting dalam memahami perilaku agresif *digital* pada remaja karena budaya berperan sebagai sistem nilai, norma, dan kebiasaan yang membentuk cara individu berpikir, berperilaku, serta berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks era digital, budaya tidak hanya terbentuk dalam lingkungan fisik seperti keluarga dan masyarakat, tetapi juga berkembang dalam ruang *virtual* yang disebut sebagai budaya digital. Faktor budaya ini menjadi

pembeda penting dalam penelitian perilaku agresif digital karena dapat menjelaskan bagaimana nilai-nilai sosial yang dianut suatu kelompok memengaruhi cara individu menggunakan media *digital*, termasuk dalam mengekspresikan agresi.³³

a. Nilai dan Norma Budaya

Nilai dan norma budaya merupakan pedoman tidak tertulis yang mengatur perilaku individu dalam suatu masyarakat. Nilai budaya menentukan apa yang dianggap baik, buruk, pantas, atau tidak pantas, sedangkan norma budaya mengatur bagaimana individu seharusnya bertindak dalam situasi sosial tertentu. Dalam konteks perilaku agresif *digital*, nilai dan norma ini berperan dalam membentuk batasan perilaku individu dalam berinteraksi di dunia maya.

Namun, dalam lingkungan *digital*, batasan nilai dan norma tersebut sering kali menjadi kabur.

³³ Nuhsandriya Hermawan, Dinie Anggraeni Dewi, and Muhammad Irfan Ardiansyah, "Budaya Di Era Digital: Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia," 2024, hal 1–6.

Anonimitas dan minimnya pengawasan langsung membuat individu lebih bebas mengekspresikan diri, termasuk dalam bentuk perilaku agresif. Ketika nilai empati dan kesopanan tidak diinternalisasi dengan kuat, maka norma sosial yang seharusnya membatasi perilaku agresif menjadi melemah, sehingga meningkatkan risiko munculnya agresi digital.³⁴

b. Budaya Kolektivistik dan Individualistik

Perbedaan budaya kolektivistik dan individualistik juga memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif digital. Dalam budaya kolektivistik, seperti yang banyak ditemukan di masyarakat Asia, termasuk Indonesia, individu cenderung mengutamakan kepentingan kelompok, menjaga harmoni sosial, serta menghindari konflik terbuka. Namun, dalam praktiknya di ruang digital, tekanan untuk menjaga keharmonisan kelompok dapat justru

³⁴ Pande Ryan, Praba Wangsa, and David Hizkia Tobing, "Factors Influencing Aggression Among Adolescents in Indonesia: A Literature Review" 3, no. May (2024): hal 62.

memunculkan perilaku agresif yang dilakukan secara kolektif, misalnya dalam bentuk serangan bersama terhadap individu tertentu demi mempertahankan solidaritas kelompok.

Sebaliknya, dalam budaya individualistik, individu lebih menekankan kebebasan berekspresi dan pencapaian pribadi. Hal ini dapat membuat ekspresi pendapat, termasuk yang bersifat agresif, lebih terbuka dan eksplisit di ruang digital. Perbedaan orientasi budaya ini menunjukkan bahwa cara individu mengekspresikan agresi dapat dipengaruhi oleh sistem nilai budaya yang melatarbelakanginya.³⁵

c. Budaya Komunikasi (Langsung vs Tidak Langsung)

Budaya komunikasi juga memengaruhi bagaimana individu mengekspresikan emosi dan pendapatnya dalam interaksi sosial, termasuk di media

³⁵ Weni Anggraini, Endang Rifani, and Agung Prasetyo, "Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Remaja : Studi Literatur" 4, no. Mei (2023): hal 45.

digital. Dalam budaya komunikasi langsung, individu cenderung menyampaikan pendapat secara terbuka, jelas, dan *eksplisit*, termasuk dalam mengungkapkan ketidaksetujuan atau kritik. Hal ini dapat meningkatkan kemungkinan munculnya komentar yang bersifat frontal atau bahkan agresif di ruang *digital*.³⁶

Sebaliknya, dalam budaya komunikasi tidak langsung, individu lebih cenderung menggunakan cara yang halus, tidak *eksplisit*, dan menghindari konflik terbuka. Namun, dalam konteks media sosial yang memungkinkan anonimitas dan jarak sosial, batasan komunikasi ini dapat melemah, sehingga individu yang biasanya tidak konfrontatif pun dapat menunjukkan perilaku agresif secara online. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran pola komunikasi akibat pengaruh lingkungan digital.

³⁶ Ilham Mushariawan, "Komunikasi Antarbudaya Dalam Masyarakat Multikultural Di Era Digital" 3, no. 2 (2026): hal 51.

d. Budaya Digital (*Net Culture*)

Budaya digital atau *net culture* merujuk pada nilai, norma, dan kebiasaan yang berkembang di dalam ruang internet dan media sosial. Budaya ini bersifat dinamis dan sangat dipengaruhi oleh interaksi pengguna global. Dalam budaya digital, terdapat fenomena seperti *viral content*, *meme culture*, *cancel culture*, hingga normalisasi komentar kasar yang sering kali dianggap sebagai bagian dari hiburan atau ekspresi bebas.³⁷ Dalam beberapa kasus, perilaku agresif seperti *flaming* atau *hate speech* dapat dianggap sebagai hal yang biasa atau bahkan “lucu” dalam konteks tertentu, sehingga mengaburkan batas antara humor dan agresi. Hal ini menunjukkan bahwa budaya *digital* dapat berkontribusi terhadap normalisasi perilaku agresif jika tidak diimbangi

³⁷ Andriani, Lubis, and Mikarsa, “MORAL DISENGAGEMENT DI MEDIA SOSIAL : MEMAHAMI PERAN USIA , TINGKAT PENDIDIKAN DAN GENDER.”(2025): hal 38.

dengan literasi digital dan kesadaran etika berkomunikasi.

e. Budaya Populer dan Globalisasi Digital

Budaya populer (*popular culture*) dan globalisasi digital juga memiliki pengaruh besar terhadap perilaku remaja dalam dunia digital. Budaya populer yang tersebar melalui media sosial, musik, film, dan konten internet sering kali membawa nilai-nilai baru yang dengan cepat diadopsi oleh remaja. Dalam beberapa kasus, budaya populer dapat menampilkan atau menormalisasi perilaku agresif sebagai bagian dari ekspresi diri, hiburan, atau gaya komunikasi tertentu.³⁸

Sementara itu, globalisasi *digital* memungkinkan pertukaran budaya secara cepat tanpa batas geografis.

Remaja dapat dengan mudah terpapar pada berbagai budaya dari seluruh dunia, termasuk budaya komunikasi yang lebih bebas dan ekspresif. Hal ini dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi di media

³⁸ Johan Arifin, "Peranan Media Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi" 14, no. 1 (2023): hal 16.

sosial, termasuk dalam mengekspresikan kemarahan, kritik, atau konflik secara lebih terbuka.

Ketika budaya lokal dan budaya global bertemu dalam ruang *digital*, terjadi proses adaptasi dan pencampuran nilai yang dapat memengaruhi perilaku individu. Dalam kondisi tertentu, hal ini dapat memperkuat kecenderungan perilaku agresif jika nilai-nilai etika komunikasi tidak diinternalisasi dengan baik.³⁹

E. Dampak Penggunaan Teknologi Digital

1. *Virtual Autism*

Fenomena *virtual autism* merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi *digital* terhadap proses tumbuh kembang anak, khususnya pada Generasi Alpha yang sejak usia dini telah terpapar perangkat digital. *Virtual autism* merujuk pada kondisi ketika anak menunjukkan gejala yang menyerupai gangguan *spektrum autisme*, seperti

³⁹ Peran Pendidikan et al., “Peran Pendidikan Dalam Membangun Kesadaran Etika Digital Pada Generasi Muda” 8, no. 1 (2026): hal 10.

keterlambatan bicara, kurangnya kontak mata, serta kesulitan dalam berinteraksi sosial. Namun, kondisi ini tidak disebabkan oleh faktor neurologis atau genetik seperti pada autisme klasik (*Autism Spectrum Disorder*), melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor lingkungan, terutama tingginya intensitas penggunaan gawai dan rendahnya interaksi sosial secara langsung.

Paparan layar yang berlebihan pada masa perkembangan awal anak dapat mengganggu proses stimulasi sosial yang seharusnya diperoleh melalui interaksi dengan orang tua, keluarga, dan lingkungan sekitar. Anak yang terlalu sering berinteraksi dengan media digital cenderung mengalami keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal, serta mengalami penurunan kemampuan dalam memahami ekspresi emosi orang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa

perkembangan sosial-emosional anak sangat dipengaruhi oleh kualitas dan kuantitas interaksi sosial yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

2. Gangguan Perhatian dan Konsentrasi

Penggunaan teknologi *digital* yang berlebihan dapat berdampak pada kemampuan perhatian anak. Paparan konten digital yang bersifat cepat, interaktif, dan terus berubah membuat anak terbiasa menerima stimulasi instan. Kondisi ini dapat menyebabkan penurunan kemampuan untuk mempertahankan fokus dalam waktu lama, sehingga anak menjadi mudah terdistraksi dalam aktivitas yang membutuhkan konsentrasi seperti belajar atau mengikuti instruksi.

⁴⁰ Herlya Kastina, Alifia Zuella Sari, Nagita Cinta Utami P, Dan Diana Zumrotus Sa'adah, "Virtual Autism Dalam Perkembangan Diagnosa Psikologi Anak Pada Generasi Alpha," *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, Vol. 6, No. 4 (November 2025). Hal 16.

3. Gangguan Perkembangan Emosi

Penggunaan media digital yang tidak terkontrol juga dapat memengaruhi perkembangan emosional anak. Minimnya interaksi sosial secara langsung membuat anak kurang memiliki kesempatan untuk belajar mengenali dan mengelola emosi melalui pengalaman nyata. Akibatnya, kemampuan empati dapat menurun, serta anak lebih rentan menunjukkan perilaku impulsif, mudah marah, atau kesulitan dalam mengendalikan emosi.

4. Penurunan Interaksi Sosial

Ketergantungan pada perangkat *digital* dapat mengurangi intensitas interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya atau keluarga. Hal ini berdampak pada berkembangnya keterampilan sosial seperti

komunikasi, kerja sama, dan kemampuan beradaptasi dalam situasi sosial nyata.

