

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan peradaban global menuntut manusia untuk mengikuti pesatnya perkembangan teknologi (Putri, 2015). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (internet) telah mengubah pola komunikasi antara individu ataupun kelompok secara mudah dan cepat. Berbagai macam akses terhadap informasi dan hiburan dari seluruh dunia dapat ditemukan melalui internet dan media sosial. Internet dapat menembus ruang dan waktu penggunaannya yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja (Afriluyanto, 2018). Ada sisi positif dari kemajuan teknologi dan penggunaan internet serta media sosial bagi remaja (Notar dkk, 2013). Akan tetapi, dimana internet yang seharusnya memberikan pengaruh positif, namun tidak semua remaja dapat menggunakan internet secara positif (Donegan, 2012) khususnya remaja akhir. Menurut Hurlock (1990) menjelaskan awal masa remaja dimulai pada usia 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja dimulai dari usia 16 sampai 18 tahun. Sumanto (2014) menyatakan bahwa remaja akhir adalah masa remaja yang memasuki usia 18-25 tahun, masa ini tergolong dalam dewasa awal dan merupakan masa pematangan pendirian hidup.

Hall (1904) mengemukakan bahwa masa remaja dimulai pada usia 12-25 tahun, yaitu masa topan badai (*sturm and drang*) yang mencerminkan kebudayaan modern

yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai-nilai (Sarwono, 2008). Dalam tahap perkembangan milik Erikson dimana masa remaja dimulai dari usia 10 tahun sampai dengan 20 tahun, tahap ini disebut dengan *identity versus identity diffusion/role confusion* dimana terjadi krisis psikososial diantaranya identitas diri dengan kebingungan identitas. Erikson (1968) menemukan bahwa remaja yang berhasil menangani krisis dan mencapai identitas akan berkembang menjadi orang dewasa yang secara fisik dan mental. Kemudian remaja yang gagal menangani krisis dan memperlihatkan kebingungan identitas akan mengalami gangguan psikososial yang dimanifestasikan dalam bentuk kenakalan, penyalahgunaan obat, agresi antisosial, rasa cemas, depresi dan gangguan tidur (Erikson, 1968; Steinberg, 2002). Menurut Erikson Remaja yang gagal mengembangkan *a sense of identity* tidak hanya tidak mampu membuat komitmen dalam bidang karir, ideologi, religius dan berbagai peran kehidupan yang lain, tapi mereka juga sering terlibat dalam berbagai kenakalan atau perilaku psikotik. Seperti yang terjadi saat dimana kenakalan semakin tinggi dan banyak kejahatan yang dilakukan individu yang tergolong dalam usia remaja. Kejahatan yang dilakukan oleh remaja tersebut dapat terjadi dalam kehidupan nyata maupun di media sosial.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi seperti internet dianggap sebagai bagian sentral dan penting dalam kehidupan kaum remaja dan dewasa (Lenhart dkk, 2010). Sebagian besar remaja secara teratur menggunakan berbagai sarana komunikasi digital dan berbasis komputer (Mishna dkk, 2009) dan menganggap internet sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial. Berdasarkan hasil survei Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII (2022) ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah ini meningkat 6,78% dibandingkan dengan periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal ini pun membuat penggunaan internet di Indonesia menjadi 77,02%. Melihat usianya tingkat penggunaan internet berada pada kelompok usia 13-18 tahun yakni 99,16%. Posisi kedua ditempati oleh usia 19-34 tahun dengan tingkat persentase penggunaan sebesar 98,64%. Tingkat penggunaan internet di rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30% sedangkan tingkat penggunaan internet pada rentang usia 5-12 tahun dan 55 tahun keatas masing-masing sebesar 62,43% dan 51,73%.

Berdasarkan data yang dipaparkan oleh Hootsuite (*We Are Social*): *Indonesian Digital Report* merilis data pada februari 2022 dari bahwa total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta, sebanyak 204,7 juta pengguna internet aktif dan 191,4 juta pengguna media sosial aktif, dengan rata-rata waktu penggunaan internet dan media sosial 8 jam 36 menit dan 3 jam 17 menit. Layanan media sosial yang paling banyak digunakan adalah Whatsapp sebanyak 88,7% dari jumlah populasi, tahun sebelumnya 87,7% (naik). Pengguna instagram sebanyak 84,8% dari jumlah populasi, tahun sebelumnya 86,6% (turun). Penggunaan facebook sebanyak 81,3% dari jumlah populasi, tahun sebelumnya 85,5% (turun). Sedangkan penggunaan tiktok sebanyak 63,1% dari jumlah populasi, tahun sebelumnya 38,7% (naik pesat). Penggunaan tiktok meningkat jauh lebih tinggi dibandingkan dengan whatsapp, instagram dan facebook.

Media sosial secara sederhana disebut sebagai *platform* berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi konten seperti informasi, opini

dan minat dalam berbagai konteks termasuk informasi, pendidikan, sindiran, dan kritik dari banyak orang (Khan, 2017). Tiktok merupakan salah satu media sosial yang sudah tidak asing lagi bagi pengguna media sosial di seluruh dunia. Menurut Donny Eryastha selaku *Head of Public Policy* tiktok Indonesia, pengguna aplikasi tiktok paling banyak adalah generasi Y dan Z (Rahmayanti, 2018). Aplikasi tiktok adalah sebuah jejaringan sosial dan *platform* video musik Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016. Tiktok menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh masyarakat dunia pada 2021. *Platform* video pendek ini mengungguli beberapa aplikasi di bawah holding meta, yakni instagram, facebook dan whatsapp. Menurut riset AppTopia, tiktok mencatatkan 656 juta unduhan pada 2021. Posisi kedua ditempati oleh instagram dengan 545 juta unduhan. Urutan ketiga, facebook meraih 416 juta unduhan. Aplikasi percakapan whatsapp menempati urutan keempat dengan 395 juta unduhan. Diikuti oleh aplikasi percakapan lainnya. Telegram menempati urutan kelima dengan 329 juta unduhan (Databoks, 2021). Penggunaan tiktok per-juli 2021 berjumlah 92,2 juta pengguna dari angka tersebut didominasi oleh pengguna dengan rentang usia 18-34 tahun (Devasari & Istiqomah, 2022).

Englander (2012) menyatakan bahwa teknologi komunikasi dan informasi seperti media sosial memberikan dampak positif, namun disisi lain juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya, salah satu dampak yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi informasi adalah fenomena *cyberbullying*. Media sosial seperti tiktok Saputra dkk (2020) menjadi salah satu alasan untuk oknum-oknum menyebarkan hoax dan *cyberbullying*, pengguna lebih mengarah menggunakan teks, gambar dan video.

Istilah *cyberbullying* merupakan kosakata baru dalam kehidupan masyarakat, meskipun demikian *cyberbullying* merupakan fenomena yang mengkhawatirkan.

Dalam Compare Camp pada tahun 2019, 36,5% siswa sekolah menengah dan atas di AS mengatakan bahwa mereka pernah mengalami *cyberbullying* seumur hidup mereka. Selain itu, menurut survei *Pew Research Center*, 59% remaja AS pernah dilecehkan atau diintimidasi secara *online*. Fakta mengkhawatirkan lainnya adalah 60% remaja putri dan 59% remaja pria pernah mengalami *cyberbullying*. Selanjutnya, 59% orang tua dari remaja AS mengatakan bahwa mereka sangat khawatir tentang anak-anak mereka yang dilecehkan atau diintimidasi secara *online*. Yang mengkhawatirkan, 54% warga Inggris telah diintimidasi di beberapa titik. Selain itu, 59% anak muda Inggris Raya telah mengalami *cyberbullying* dalam satu tahun terakhir. 89% dari *cyberbullies* berpikir lebih mudah untuk lolos dari tindakan *cyberbullying*. Menurut 40% korban *cyberbullying*, orang yang paham akan teknologi lebih mungkin menjadi pelakunya. Disisi lain orang populer lebih cenderung menjadi target menurut 25% remaja. 10% remaja telah melecehkan orang melalui pesan teks atau *online*. Anak-anak dan remaja dari berbagai kelompok usia mengalami *cyberbullying* dan jumlahnya mengkhawatirkan. 11-12 tahun (9%), 13-15 tahun (21%), 16-17 tahun (16%), 18-20 tahun (12%) dan 21 tahun ke atas (9%). Sedangkan 76% anak-anak yang bermain game *online* mengalami secara langsung *cyberbullying*.

Mayoritas (51%) *cyberbullying* dilakukan oleh teman sekelas, 30% korban mengalami *cyberbullied* oleh anak muda (orang asing), 28% oleh orang dewasa (orang asing) dan 16% oleh orang dewasa yang dikenal. 34% remaja yang terlibat dalam

cyberbullying telah menindas seseorang dan diri mereka sendiri ditindas. Selain itu, dari 83% remaja yang pernah diintimidasi secara *online*, 69% mengaku melecehkan seseorang secara *online*. Sekitar 30% anak muda terlibat dalam *cyberbullying* untuk membalas dendam pada orang yang melakukan *cyberbullying* kepada mereka. Bentuk *cyberbullying* yang paling merajalela adalah kalimat hinaan yang menyinggung sebesar 42%. Lainnya termasuk menyebarkan desas-desus palsu (32,5%), mendapatkan foto eksplisit yang tidak mereka minta (25%), terus-menerus dikuntit oleh orang asing (21%), ancaman fisik (16%), mengirim atau membagikan gambar eksplisit orang lain tanpa persetujuan mereka (7%). Anak muda di Inggris diintimidasi secara *online* dengan berbagai macam alasan. Penampilan (50%), minat atau hobi (40%), nilai tinggi (19%), pendapatan rumah tangga (14%), persepsi maskulinitas dan feminitas (11%), dan masalah keluarga dibuat publik (12%). 75% korban *cyberbullying* paling sering mengatakan bahwa tindakan tersebut kejam. Disisi lain 58% pelaku melakukannya untuk membalas seseorang atau karena menurut mereka korban pantas untuk mendapatkannya. Selain itu, 28% pelaku intimidasi *online* melakukannya karena menurut mereka itu lucu, sedangkan 21% melakukannya untuk mempermalukan korban (Zuckerman, 2020).

Data yang dipaparkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai tahun 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk *bullying* baik di dunia pendidikan maupun media sosial angkanya mencapai 2.473 laporan dan trennya terus meningkat (KPAI, 2020). Fenomena *cyberbullying* juga terjadi di salah satu kamar kos di kelurahan Liluwo, Kecamatan

Kota Tengah, kota Gorontalo yang memperlihatkan empat orang remaja yakni DP (18 tahun) dan ketiga temannya tengah menghakimi seseorang. Video *bullying* yang dilakukan kemudian diunggah ke jejaringan sosial tiktok. Kapolres Gorontalo Kota, AKBP Suka Irwanto, melalui Kasat Reskrim, Iptu Muhammad Nauval Seno menjelaskan, kasus ini mencuat setelah kakak korban melihat rekaman video yang beredar di jejaring sosial tiktok yang berisi aksi kekerasan terhadap saudaranya dan langsung melaporkannya ke pihak berwajib (Proses News, 2022).

Cyberbullying rentan dilakukan oleh kaum remaja (Sartana & Afriyeni, 2017) khususnya remaja akhir. Hurlock (2011) menyatakan masa remaja terdiri dari beberapa fase seperti fase pencarian jati diri, fase penuh konflik, fase penuh pertentangan yang disertai perubahan atau transisi dengan berbagai tingkat stress yang berdampak pada perkembangan psikologis remaja. Gunarsa (2008) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa yang penuh dengan gejala emosi dan ketidakseimbangan, yang berkaitan dengan *strom dan stress*, yakni keributan dan tekanan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa remaja mengalami ketidakstabilan emosi sebagai bagian dari adaptasi diri dan pengendalian diri terhadap perilaku baru dan harapan sosial baru. Remaja sering kali menggunakan media sosial sebagai upaya untuk menyalurkan perasaan dan menarik perhatian. Akibatnya remaja selalu mengutamakan kepuasan dirinya sendiri dibandingkan dengan orang lain dan kemudian melakukan tindakan menyimpang di media sosial yang mengakibatkan merugikan atau sengaja merugikan orang lain (Nasrullah, 2015).

Willard (2005) menyatakan bahwa *cyberbullying* merupakan satu tindakan

mengirim atau membagikan informasi berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan menggunakan internet dan teknologi lainnya. *Cyberbullying* adalah *bullying* verbal dengan menggunakan teknologi komunikasi elektronik (Kowalski dkk, 2014). *Cyberbullying* merupakan *bullying online* yang memberikan pengaruh berbeda dari kekerasan tradisional. Salah satu perbedaannya adalah perilaku (seperti mengunggah video dan gambar ke media sosial) dapat berdampak negatif pada orang lain, karena gambar dan video dapat dikirim dengan cepat dan instan ke banyak orang dengan sekali klik (Garaigordobil & Valderrey, 2015) dan dapat bertahan dalam waktu lama. Aspek-aspek yang mendorong terjadinya *cyberbullying* antara lain *flaming, harassment, cyberstalking, impersonation, denigration, outing and trickery, and exclusion* (Willard, 2005).

Menurut Rahayu (2012) dampak yang ditimbulkan dari *cyberbullying* atau *cybervictim* ini tidak berhenti sampai pada perasaan depresi saja, namun bisa sampai pada tindakan yang ekstrim menyakiti diri sendiri yaitu bunuh diri. Sedangkan menurut Garaigordobil (2011); Hinduja dan Patchin (2010) menyatakan bahwa korban *cyber* mengalami kecemasan sosial, depresi, pikiran untuk bunuh diri, stres, kecemasan, harga diri rendah, kemarahan, perasaan frustrasi, ketidakberdayaan, gugup, lekas marah, somatisasi, sulit tidur, kesulitan berkonsentrasi, dan menurunnya kinerja akademik. Sedangkan pelaku *cyber* lebih cenderung menampilkan pelepasan moral, kurangnya empati, kesulitan mengikuti aturan, masalah dengan perilaku agresif, penyimpangan, alkohol dan penggunaan narkoba, ketergantungan pada teknologi dan pembolosan. Selain itu, korban dan pelaku memiliki masalah perkembangan yang dapat bertahan

hingga dewasa dan dalam kasus ekstrim, *cyberbullying* dapat menyebabkan bunuh diri dan kekerasan remaja.

Nasrullah (2016) menyimpulkan bahwa media sosial adalah media *online* yang memungkinkan pengguna untuk memperkenalkan diri, berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi, dan terhubung dengan pengguna lain untuk membuat koneksi sosial virtual. Dengan adanya internet dan media sosial dapat memberikan kemudahan bagi remaja. Teknologi komunikasi seperti internet, apabila digunakan secara bijak dan positif, diharapkan mampu menjadi sarana yang membantu dan memudahkan remaja dalam menyelesaikan proses-proses perkembangan dengan baik. Akan tetapi pada kenyataan teknologi internet dan media sosial yang fleksibel dalam penggunaannya, justru cenderung digunakan untuk melakukan tindakan yang negatif. Salah satunya adalah perilaku *bullying* yang terjadi melalui penggunaan teknologi internet dan media sosial atau *cyberbullying* (Arifianto & Juditha, 2017).

Dengan meningkatnya tindakan *cyberbullying* di media sosial ini, pemerintah menetapkan peraturan perundang-undang agar dapat mengurangi tindakan *cyberbullying* atau terciptanya penggunaan internet dan media sosial yang sehat, seperti yang dijelaskan dalam UU No 11 tahun 2008 yang telah direvisi menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 45 ayat 1 yang selanjutnya disebutkan bahwa “setiap orang yang dengan sengaja mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 27 ayat 1 dipidana penjara selama 6 tahun dan denda paling banyak 1 milyar”. Meskipun telah

ditetapkan peraturan tentang penggunaan teknologi namun, tindakan kejahatan di media sosial seperti *cyberbullying* belum sepenuhnya menghilang dan menurun, tetapi masih meningkat secara signifikan. Berdasarkan data komisi perlindungan anak (KPAI) pelanggaran hak anak pada 2021 masih cukup tinggi. Data pengaduan masyarakat pada tahun 2019 terdapat 4.369 kasus, pada tahun 2020 naik menjadi 6.519 kasus dan 2021 masih mencapai angka 5.953 (Jatim Now, 2022).

Cyberbullying tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Menurut Kowalski dkk (2014) salah satu faktor penyebab tindakan *cyberbullying* adalah anonimitas. Hite dkk (2014) menyatakan anonim secara umum dapat diartikan sebagai suatu keadaan tidak dikenali atau teridentifikasi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pengguna media sosial yang tidak teridentifikasi secara personal (Wicaksono & Irwansyah, 2017). Anonimitas memupuk deindividuasi, yang berarti hilangnya individualitas dan tanggung jawab pribadi (Valkenburg & Peter, 2011).

Reicher dkk (1995) menyatakan bahwa deindividuasi adalah keadaan dimana seseorang tersesat atau kehilangan dirinya di keramaian dan bertindak secara berbeda. Deindividuasi adalah hilangnya individualitas dan tanggung jawab pribadi yang dirasakan individu ketika bergabung atau berpartisipasi dalam suatu kelompok (Adam, 2011; Kiesler & Sproull, 1992; le Bon, 1896; Morris, 1996; Roেকেlein, 2006). Deindividuasi adalah fase psikologis yang ditandai dengan hilangnya *self awareness* dan berkurangnya rasa takut individu karena bergabung dengan suatu kelompok (Hughes, 2013). Reicher (1995) tentang *Social Identity Model of the Individualization*

Effect (SIDE) menyatakan aspek-aspek deindividuasi meliputi anonymity, hilangnya (*self awareness and self regulation*) dan *group immersion*.

Setiap orang memiliki kepercayaan diri bahwa mereka dapat mengendalikan diri didepan umum atau didepan kamera. Di sisi lain, deindividuasi menegaskan bahwa meleburnya individu ke dalam kerumunan atau kelompok menyebabkan hilangnya identitas diri. Le Bon (2009, 2014) menjelaskan bahwa setiap orang dalam keramaian mengalami kehilangan identitas diri pada setiap yang kemudian digantikan atau dikendalikan oleh keadaan kelompok. Dengan kata lain, deindividuasi menyebabkan seorang individu tenggelam dalam keramaian mengakibatkan identitas pribadi hilang dan digantikan dengan identitas kelompok. Deindividuasi terjadi ketika individu melakukan tindakan antisosial karena merasa dilindungi oleh faktor situasional yang membuat perilaku individu menjadi tidak teridentifikasi (Li, 2010) anonim. Anonimitas menyebabkan pergeseran kesadaran individu ke dalam kelompok (Lea dkk, 2001). Anonim sebagai faktor kunci yang menghasilkan efek deindividuasi (Silke, 2003).

Teori deindividuasi menegaskan bahwa meleburnya individu ke dalam kerumunan atau kelompok menyebabkan hilangnya identitas diri (Diener, 1980; Festinger dkk, 1952; Zimbardo, 1969). Konsekuensi hilangnya identitas pribadi seseorang lebih cenderung mendorong seseorang untuk bertindak agresif atau menyimpang dari perilaku sosial yang dapat diterima ketika mereka berada dalam pengaturan kelompok daripada ketika mereka sendiri (Diener, 1980; Zimbardo, 1969). Teori deindividuasi juga menegaskan bahwa efek anonimitas dalam menghasilkan perilaku tanpa hambatan

langsung dengan ukuran kelompok. Kugihara (2001) menemukan bahwa semakin besar ukuran kelompok, semakin tinggi tingkat anonimitas yang dialami oleh anggota kelompok, sehingga perilaku antisosial semakin kuat, tindakan yang menentang standar perilaku yang disetujui masyarakat seperti *cyberbullying*. Douglas dan McGarty (2001) orang yang tidak dapat diidentifikasi (secara anonim) menunjukkan kecenderungan yang lebih besar untuk terlibat dalam perilaku frontal, seperti mengirim pesan permusuhan dan mengancam kepada orang lain secara *online* di ruang obrolan atau pesan instan. Dengan tidak teridentifikasinya identitas seseorang (anonim) menyebabkan Freestone dan Mitchell (2004); Harris dan Dumas (2009) individu percaya bahwa mereka tidak bertanggung jawab atas tindakan menyimpang *online* mereka (*cyberbullying*). Dalam kerumunan individu anonim, mudah untuk menghindari tanggung jawab atas perilaku (*cyberbullying*) tersebut (Suler, 2004). Empat alasan orang menggunakan nama anonim adalah karena mereka lebih aman, dapat melindungi reputasi mereka, dianggap menyenangkan dan dengan demikian dapat menghindari masalah (*Global Perspective*, 2013).

B. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara deindividuasi dengan *cyberbullying* pada remaja akhir pengguna media sosial tiktok?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara deindividuasi dengan *cyberbullying* pada remaja akhir pengguna media sosial tiktok.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang hubungan antara deindividuasi dengan *cyberbullying* pada remaja akhir pengguna media sosial tiktok diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu psikologi dan menambah pengetahuan teoritis pembaca.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui hubungan antara deindividuasi dengan *cyberbullying* pada remaja akhir pengguna media sosial tiktok sehingga dapat menurunkan deindividuasi dalam penanganan *cyberbullying*.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian terkait *cyberbullying* dan deindividuasi telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu;

Putri (2018) melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Deindividuasi dengan *Cyberbullying* pada Remaja Pengguna Instagram” subjek penelitian ini adalah remaja berusia 15-20 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara deindividuasi dengan *cyberbullying* pada remaja pengguna instagram. Perbedaan pada penelitian ini adalah subjek penelitian yang digunakan adalah remaja akhir berusia 18-25 tahun dan objek media sosial yang digunakan adalah tiktok.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gaviasa (2019) dengan judul “Hubungan

antara Deindividuasi dengan Pelaku *Hate Speech* pada Pengguna Media sosial Instagram”. Hipotesis yang diajukan adalah adanya hubungan signifikan antara deindividuasi dengan perilaku *hate speech* pada pengguna media sosial instagram. Perbedaan pada penelitian ini adalah variabel terikatnya adalah *cyberbullying* dan objek penggunaan media sosialnya adalah tiktok. Sedangkan pada penelitian tersebut variabel terikatnya adalah *hate speech*.

Sitorus (2015) juga melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Deindividuasi dengan perilaku Agresi Pelaku *Cyberbullying* pada Remaja Pengguna Ask.Fm di DKI Jakarta” hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara deindividuasi dengan perilaku agresi pelaku *cyberbullying* pada remaja pengguna ask.fm di DKI Jakarta. Perbedaan pada penelitian ini adalah variabel terikatnya adalah *cyberbullying* dan setting media sosial yang digunakan adalah tiktok. Sedangkan pada penelitian tersebut variabel terikatnya adalah perilaku agresi pelaku *cyberbullying* dan *setting* media sosialnya adalah Ask.Fm

Wahyuna (2021) melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Deindividuasi dengan Agresivitas di Media Sosial pada Remaja Kecamatan Kuta Malaka Kabupaten Aceh Besar” hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara deindividuasi dengan agresivitas di media sosial pada remaja kecamatan Kuta Malaka Kabupaten Aceh Besar. Perbedaan pada penelitian ini adalah variabel terikatnya yaitu *cyberbullying*.