

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat, dan salah satu yang paling berkembang ialah teknologi di bidang informasi dan komunikasi. Internet merupakan salah satu teknologi pada bidang informasi dan komunikasi yang paling banyak digunakan dan menjadi penunjang kebutuhan hidup manusia sehari-hari. Internet memudahkan penggunaanya dalam menyelesaikan kebutuhan seperti bekerja, mencari informasi, berbelanja, dan berinteraksi dengan orang lain. Sehingga tidak sedikit manusia yang menjadikan internet sebagai kebutuhan utamanya dan tidak bisa dilepaskan.

Dilansir dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diketahui bahwa penggunaan internet mengalami peningkatan dari 78,19% di tahun 2023 menjadi 79,5% pada tahun 2024. Peningkatan pengguna yang terjadi dari tahun ke tahun didukung oleh kemudahan akses internet dan banyaknya aplikasi menarik yang dapat digunakan. Beberapa media internet yang banyak digunakan diantaranya yaitu portal, website, radio online, email, dan media sosial. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) alasan seseorang menggunakan internet yang paling tinggi adalah untuk mengakses media sosial (3.31) dan mencari informasi (3.05). Rentang skor yang digunakan dalam hal ini yaitu 4, sehingga semakin mendekati angka 4 menunjukkan alasan yang dianggap paling penting. Hal tersebut menandakan bahwa media sosial menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan diantara media internet lainnya.

Pada tahun 2024, We Are Social menerbitkan data statistik yang mencatat bahwa sekitar 49.9% dari total populasi Indonesia merupakan pengguna media sosial. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah masyarakat Indonesia mengakses media sosial seperti Tiktok, WhatsApp, Instagram, Facebook, X (Twitter), LinkedIn, dan lainnya. We Are Social (2024) juga melaporkan bahwa WhatsApp menjadi media sosial yang paling banyak digunakan dengan persentase 90.9%, kemudian yang kedua yaitu Instagram sebesar 85.3%, selanjutnya Facebook

sebesar 81.6%, Tiktok sebesar 73.5%, Telegram sebesar 61.3%, X sebesar 57.5%, Facebook Messenger sebesar 47.9%, Pinterest sebesar 34.2%, Kuaishou (Inc, Kwai & Snack Video) sebesar 32.4%, dan LinkedIn sebesar 25.0%.

Pada dasarnya media sosial digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, mencari informasi, sebagai media aktualisasi diri, membantu pekerjaan, berpendapat, memberikan informasi yang bermanfaat, dan masih banyak kegunaan lainnya. Cahyono (2016) mengatakan bahwa media sosial mengundang siapapun yang tertarik untuk ikut serta memberikan *feedback*, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Kemudahan akses media sosial pada saat ini membuat pengguna berasal dari segala kalangan umur dan golongan, salah satunya yaitu mahasiswa. Berdasarkan penelitian Saputra (2019), diketahui bahwa 97% mahasiswa menggunakan media sosial. Hal tersebut membuktikan bahwa mayoritas mahasiswa mengakses media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa memang tidak lepas dari media sosial yang menjadi perantara penggunaannya untuk berinteraksi, berbagi cerita, bekerja sama, menciptakan hubungan sosial antar pengguna, bebas berpendapat mengenai sesuatu hal, serta dapat mencurahkan segala sesuatu di media sosial. Sarwono (1978) mengungkapkan bahwa mahasiswa yaitu seseorang yang terdaftar dalam pembelajaran di perguruan tinggi dengan rentang usia antara 18-30 tahun (Gafur, 2015).

Mahasiswa sendiri dapat dikatakan sebagai maha dari siswa sehingga menjadi pelajar yang memiliki kedudukan paling tinggi dibandingkan siswa yang lain. Oleh karena itu, mahasiswa memiliki peran dan tanggung jawab yang tinggi dalam berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat secara positif. Cahyono (2019) mengungkapkan peranan penting mahasiswa salah satunya yaitu sebagai *moral force* (suri tauladan). Mahasiswa sebagai harapan bangsa, diharuskan memiliki akhlak dan moral yang baik karena mereka menjadi tauladan di masyarakat. Semua perilaku mahasiswa diamati oleh masyarakat, sehingga mereka harus dapat memposisikan diri dan hidup berdampingan dengan masyarakat. Perilaku tersebut tidak hanya di dunia nyata namun juga di dunia maya seperti media sosial.

Pada saat ini, mahasiswa merupakan bagian dari generasi yang hidup di era media sosial. Wegge (dalam Farikhah, 2021) mengatakan bahwa media sosial memberikan kesempatan yang positif bagi penggunaanya untuk membentuk hubungan pertemanan yang lebih erat, membangun identitas dan karakter, serta berkesempatan berpartisipasi dalam politik. Namun selain digunakan untuk hal-hal positif, media sosial juga menjadi perantara seseorang untuk bertindak secara bebas seperti pornografi, penipuan, dan *cyberbullying*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Febrianti (2014) ditemukan sebanyak 77% mahasiswa Universitas Indonesia pernah terlibat dalam *cyberbullying* baik sebagai pelaku atau korban. Kemudian Kowalksi dkk. (2012) mengatakan bahwa 30% mahasiswa mengalami pengalaman *cyberbullying* pertama kali adalah di perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa saat ini masih banyak mahasiswa yang melakukan *cyberbullying* disamping perannya sebagai *moral force* (suri tauladan).

Cyberbullying merupakan suatu perilaku mengirimkan atau mengunggah sesuatu untuk menyakiti seseorang dengan menggunakan perangkat komunikasi digital seperti internet (Willard, 2007). Terdapat beberapa bentuk *cyberbullying* menurut Price dan Dalglish dalam Annisa (2023), salah satunya yaitu pemberian nama negatif. Banyak mahasiswa yang melakukan *flaming* melalui pesan media sosial dengan memberikan nama panggilan dengan kata-kata kasar dan kotor terhadap teman sebayanya atau orang lain yang tidak dikenalnya. Kemudian *cyberbullying* lain yang bisa dilakukan yaitu *harrasment* atau pelecehan dengan melakukan penyebaran foto atau informasi seseorang di media sosial dengan cara menjadikan hal tersebut sebagai bahan hiburan dan lelucon sehingga merendahkan korban. Willard (2007) mengatakan bahwa *harrasment* merupakan pelecehan dengan memberikan gangguan yang dilakukan secara berulang dengan mengancam, membuat kesal, atau merusak nama baik.

Selain itu, kebebasan berpendapat di media sosial menyebabkan mereka mengungkapkan pendapat yang menghina seseorang seperti menjelekkan penampilannya, menyamakan seseorang dengan hal-hal yang tidak pantas, dan menyebarkan cerita buruk terkait seseorang di media sosial. Perilaku-perilaku tersebut sudah banyak kita ditemui di media sosial dan di lingkungan sekitar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan kepada 60 responden oleh Wahyuningrum dkk. (2023) menemukan hasil bahwa sebesar 34% responden pernah mengalami *cyberbullying* dan 66% mahasiswa pernah melihat perilaku tersebut di media internet. Salah satu kasus *cyberbullying* dialami salah satu mahasiswa Universitas Airlangga yaitu Putri. Putri membuat postingan di Twitter terkait teman yang melakukan plagiasi tugasnya. Kejadian tersebut menarik perhatian warganet, termasuk di kalangan mahasiswa. Putri mengaku bahwa ia mengalami spam di WhatsApp dari teman-teman pelaku, dan spam mention yang mengatakan bahwa Putri melakukan fitnah. Putri mengatakan bahwa hal tersebut membuat dirinya merasa takut (detik.com, 2024). Kejadian tersebut terjadi di media sosial, yang mana sesuai dengan pendapat Mutma (2019) bahwa media sosial ikut memiliki peran dalam mendukung terjadinya *cyberbullying*.

UNICEF (*United Nations International Children's Emergency Fund*) mengatakan bahwa *cyberbullying* adalah salah satu bentuk perundungan dengan menggunakan teknologi digital seperti ponsel, *platform chatting*, aplikasi game, dan media sosial. Perilaku perundungan yang dilakukan tersebut memiliki dampak besar terhadap korban. Hinduja dan Patchin (dalam Ni'mah, 2023) menemukan dampak negatif *cyberbullying* terhadap korban yaitu menjadi lebih cenderung mengalami kecemasan, stres, dan depresi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kowalski dkk. (2014) bahwa *cyberbullying* menimbulkan dampak negatif terhadap korban dan pelaku dalam kesehatan psikologis dan fisik, fungsi sosial, dan perilaku. Beberapa dampak negatif *cyberbullying* yaitu dapat menimbulkan gejala kesehatan mental berupa kecemasan dan depresi, menurunnya rasa percaya diri, memiliki kontrol diri yang rendah, dan dapat menimbulkan pemikiran untuk melukai diri dan bunuh diri.

Guo dkk. (2020) mengatakan bahwa *cyberbullying* berdampak terhadap kepercayaan diri remaja dan dapat meningkatkan perilaku agresif (Ni'mah, 2023). Salah satu tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh selebgram pada tahun 2023, membuat korban yang merupakan siswa SMK mengalami hilangnya kepercayaan diri dan berniat berhenti melakukan praktek kerja lapangan saat itu (news.detik.com, 2023). Kemudian berdasarkan temuan Jamil dan Kurniasari

(2022) pada 107 mahasiswa mendapatkan hasil bahwa sekitar 38.3% mengalami kecemasan akibat perilaku *cyberbullying*. Kecemasan pada dasarnya merupakan kondisi psikologis seseorang dengan rasa takut dan khawatir akan terjadinya sesuatu. Menurut Greenberger dan Padesky (dalam Hanim & Ahlas, 2020) kecemasan merupakan suatu rasa takut sementara yang dirasakan ketika dihadapkan dengan pengalaman yang sulit. Perasaan takut dan khawatir tersebut merupakan emosi negatif yang dapat mengganggu seseorang dalam beraktivitas semaksimal mungkin.

Selain mengalami kecemasan, korban *cyberbullying* juga dapat mengalami depresi. Berdasarkan temuan Aini dan Apriana (2018) terkait dampak *cyberbullying* terhadap depresi yang juga dilakukan pada 70 mahasiswa diketahui bahwa sebanyak 74.3% responden mengalami depresi ringan dan 18.6% dengan depresi sedang. Depresi merupakan salah satu masalah kesehatan mental yang dapat memengaruhi cara berfikir, perasaan, dan perilaku seseorang. Apabila korban secara terus-menerus mengalami kecemasan maupun depresi dapat berpengaruh terhadap kesejahteraan psikologis dan dapat mengganggu kehidupan sehari-harinya. Penelitian Parkington dkk. (dalam Ginting & Sahlepi, 2024) menunjukkan bahwa dampak *cyberbullying* yaitu sebanyak 32% remaja mengalami gangguan suasana hati, sebanyak 15 % mengalami gejala depresi, dan sebanyak 37% mengalami perilaku abnormal menjelang bunuh diri. Hal tersebut membuktikan bahwa *cyberbullying* dapat memengaruhi kondisi kesehatan mental dan psikologis seseorang. Meskipun pada saat ini sudah banyak informasi terkait dampak *cyberbullying*, namun masih tidak mengurangi terjadinya perilaku *cyberbullying*. *Cyberbullying* menjadi masalah global yang sampai saat ini tidak dapat dicegah sepenuhnya.

Salah satu faktor yang memengaruhi *cyberbullying* yaitu media sosial dan anonimitas (Adawiyah, 2019). Orchard (2019) mengatakan bahwa salah satu alasan seseorang menggunakan media sosial yaitu akses yang mudah dan nyaman. Kemudian Fullwood (2015) juga mengatakan bahwa ketika di dunia maya penampilan fisik berkurang dan pengguna memiliki kontrol lebih besar. Sehingga adanya kebebasan akses media sosial dan interaksi yang terjadi tanpa harus adanya

kehadiran fisik dapat membuat seseorang lebih merasa leluasa dalam berperilaku dan melakukan hal yang tidak dapat ia lakukan di dunia nyata. Sehingga interaksi di media sosial memberikan peluang bagi seseorang untuk bertindak berbeda antara dirinya di dunia nyata dan dunia maya. Sesuai dengan teori ekologi oleh Bronfenbrenner (1979) bahwa individu tidak hanya dipengaruhi oleh pribadinya namun juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Tidak hanya lingkungan yang secara langsung berhubungan dengan individu, bahkan lingkungan yang tidak berhubungan langsung dapat memengaruhi perilaku individu. Media sosial dapat dikatakan sebagai lingkungan sosial, yang mana kondisi dan kebijakan media sosial dapat memengaruhi perilaku seseorang di dunia maya. Salah satunya yaitu tidak sedikit media sosial yang memberikan kebijakan untuk seseorang membentuk identitas anonim. Wright (2014) yang mengatakan bahwa anonimitas memungkinkan seseorang untuk memisahkan tindakan mereka dari dunia nyata dengan identitas mereka.

Mereka menggunakan media sosial tidak hanya untuk bertukar pesan atau mendapatkan informasi, namun juga menjadi represi atas kehidupan sehari-harinya. Suler (2004) berpendapat bahwa sebagian individu lebih sering mengekspresikan diri mereka saat berada di dunia maya dibanding ketika berada di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Joinson (2007) bahwa individu cenderung merasa memiliki kebebasan lebih dalam mengungkapkan diri dan informasi tentang dirinya saat berinteraksi di dunia maya dibandingkan dengan interaksi secara langsung. Perbedaan tersebut dikarenakan ketika berada di dunia maya, individu merasa tidak mendapatkan konsekuensi secara langsung ketika berinteraksi dengan orang lain. Sehingga media sosial dapat menjadi salah satu cara individu untuk memisahkan perilakunya di dunia maya dan dunia nyata.

Perbedaan perilaku individu di dunia maya dan dunia nyata disebut *Online Disinhibition Effect* (ODE). Wu dkk. (2017) mengatakan bahwa *online disinhibition effect* adalah salah satu ciri khas pengguna komunikasi daring. Menurut Suler (2004) *online disinhibition effect* merupakan kondisi saat seseorang merasa lebih rileks untuk mengungkapkan pikiran atau perasaannya secara online dibandingkan menunjukkan di dunia nyata. Suler (2004) juga menyatakan bahwa

online disinhibition effect yaitu kondisi dimana seseorang tidak mampu mengontrol pikiran, perilaku, dan perasaannya saat berada di dunia maya. Sehingga seseorang lebih bebas mengungkapkan sesuatu dan dapat memiliki perilaku berbeda ketika di media sosial dengan di dunia nyata. Salah satu contohnya yaitu, ketika di dunia nyata seseorang dapat bertindak dengan baik namun ketika di dunia maya mereka bertindak agresif seperti memposting kata-kata amarah, mengomentari postingan seseorang dengan kata-kata kasar, serta terkadang membagikan postingan terkait aib seseorang.

Selain itu, Hollenbaugh dan Everett (dalam Sari, 2020) mengatakan bahwa *online disinhibition effect* yaitu ketika seseorang dapat memisahkan perilaku online dari cara hidup dan identitas pribadi mereka sehingga akan lebih mudah untuk mengungkapkan diri dan bertingkah. *Online disinhibition effect* dapat memberikan dampak positif dan negatif pada pengguna media sosial. Suler (2004) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis *online disinhibition effect* yaitu *begin disinhibition* dan *toxic disinhibition*. *Begin disinhibition* yaitu ketika seseorang menjadi lebih terbuka di dunia maya dengan tindakan kebaikan dan menyebarkan suatu hal positif seperti melakukan kegiatan sukarelawan dan edukasi. Sedangkan yang kedua disebut *toxic disinhibition* dimana individu bersifat lebih agresif ketika berada di dunia maya sehingga bisa melakukan kejahatan, mengunjungi tempat pornografi, dan *cyberbullying*. Gackenbach (dalam Satriawan dkk., 2016) mengatakan bahwa *toxic disinhibition* merupakan suatu perilaku agresi dan hanya ditunjukkan saat online.

Terdapat beberapa faktor yang dapat membentuk perilaku *online disinhibition effect*, salah satunya *invisibility* atau ketidaktampakan yaitu dimana individu merasa tidak diperhatikan, tidak tampak, dan tidak terlihat oleh lingkungan sosial mereka sehingga memberikan keberanian untuk pergi ke berbagai tempat di online dan melakukan hal yang biasa tidak mereka lakukan (Suler, 2004). Meskipun identitasnya diketahui, namun peluang untuk tidak terlihat secara fisik atau langsung dapat memperkuat *online disinhibition effect*. Dengan aspek *invisibility* ini, individu akan merasa lebih bebas dalam bertindak secara *online* baik dengan positif maupun negatif. Selain *invisibility*, faktor lain yang dapat membentuk *online*

disinhibition effect yaitu anonimitas. Anonimitas yaitu seseorang menyembunyikan identitas nyata diri mereka di dunia maya sehingga dapat lebih leluasa untuk melakukan sesuatu.

Saat ini, seseorang menggunakan nama lain atau akun yang berbeda untuk berinteraksi di media sosial. Penggunaan nama lain membuat identitas asli mereka tidak dapat diketahui oleh orang lain dan membuatnya merasa aman untuk bertindak di media sosial. Hal tersebut memungkinkan adanya penyalahgunaan internet yang dilakukan dan akan menimbulkan perilaku *online disinhibition effect* secara negatif yang salah satunya yaitu *cyberbullying*. Saat ini banyak pengguna media sosial menggunakan akun anonim untuk melakukan tindakan *cyberbullying*. Mereka menggunakan akun palsu yang untuk menyebarkan kebencian. Salah satu contohnya yaitu pada media sosial Instagram pribadi Erina Gudono ditemukan banyak akun palsu yang melakukan *flaming* atau *cyberbullying* dengan kata-kata kasar dan penuh amarah seperti doa yang tidak bagus untuk sang anak dan mengirimkan pesan merendahkan. Kemudian, salah satu *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia yaitu ketua umum BEM Universitas Airlangga yang mengaku mendapatkan *cyberbullying* di media sosial dari orang-orang yang tidak dikenalnya. Mahasiswa tersebut mengatakan bahwa kebanyakan isi *cyberbullying* yaitu berupa *body shaming*. Selain itu, juga diketahui bahwa banyak pengguna media sosial yang melakukan *cyberbullying* seperti mengirimkan kata-kata menghina di konten yang terdapat ketua BEM Universitas Airlangga tersebut, serta bahkan adanya penyebaran informasi pribadi seperti akun media sosial, alamat email, dan nomer WhatsApp. Penyebaran konten dan informasi pribadi tentang ketua umum BEM Universitas Airlangga memberikan peluang bagi pengguna media sosial lainnya yang bahkan tidak mengenal mahasiswa tersebut secara pribadi untuk ikut serta melakukan *cyberbullying*. Pada kedua contoh kasus tersebut, ditemukan bahwa tidak sedikit orang melakukan *cyberbullying* di media sosial dengan menggunakan akun anonim.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wang & Ngai (2020) yang menunjukkan bahwa *invisibility*, *anonymity*, *asynchrony*, dan *moral disengagement* berhubungan secara positif dengan *cyberbullying*. Penelitian

tersebut mengungkap 3 aspek *online disinhibition effect* yaitu *invisibility*, *anonymity*, dan *asynchrony*. Kemudian, penelitian yang dilakukan Putri (2023) pada 272 orang remaja penggemar K-Pop di Yogyakarta menunjukkan bahwa *online disinhibition effect* dan *cyberbullying* memiliki korelasi positif. Hubungan positif berarti bahwa ketika *online disinhibition effect* tinggi maka *cyberbullying* juga akan tinggi. Hasil serupa juga ditemukan pada penelitian Zahrotunnisa dan Hijrianti (2019), bahwa *online disinhibition effect* dan *cyberbullying* memiliki hubungan yang signifikan dengan nilai koefisien $r = 0.551$ dengan signifikansi sebesar 0.000. Selain itu, Sari (2020) mengatakan bahwa terdapat hubungan positif antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna media sosial. *Cyber-aggression* dapat dikatakan sebagai sinonim dari *cyberbullying*, yang mana merupakan tindakan menyakiti seseorang menggunakan alat elektronik.

Penelitian-penelitian yang dilakukan tersebut membahas terkait hubungan *online disinhibition effect* dengan *cyberbullying*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *online disinhibition effect* berhubungan secara positif dengan *cyberbullying* baik kepada remaja maupun mahasiswa. Selain itu, Zahrotunnisa dan Hijrianti (2019) menemukan bahwa *online disinhibition effect* berpengaruh sebesar 30% pada *cyberbullying*. Kemudian, penelitian yang dilakukan Farikhah (2021) tentang pengaruh kecerdasan emosi dan *online disinhibition effect* terhadap *cyberbullying* menemukan bahwa kedua variabel tersebut berpengaruh sebesar 30% pada *cyberbullying*. Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa pengaruh *online disinhibition effect* sebesar 0.105 terhadap perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa Psikologi 2017&2018 di UIN Malang. Selanjutnya, penelitian Syakira, dkk. (2024) menemukan bahwa selain *online disinhibition effect*, terdapat variabel lain yang memengaruhi *cyberbullying* yaitu *moral disengagement*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Wang dan Ngai (2020) bahwa *moral disengagement* berkaitan secara positif dengan *cyberbullying*.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai pengaruh *online disinhibition effect* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa yang menggunakan

media sosial. Penelitian ini akan dilakukan di Surabaya, Jawa Timur. Dilansir dari APJII (2024) diketahui bahwa Jawa Timur memiliki tingkat pengguna internet sebesar 81.79%. Ibu kota provinsi Jawa Timur yaitu Surabaya menjadi kota terbesar ke dua setelah Jakarta dan juga merupakan kota terbesar di Jawa Timur. Selain itu, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi Jawa Timur, Surabaya memiliki 70 perguruan tinggi negeri dan swasta pada tahun 2022 yang mana menjadi kota di Jawa Timur yang memiliki perguruan tinggi terbanyak. Maka dari itu pada penyusunan skripsi ini, peneliti mengambil judul “Pengaruh *Online Disinhibition Effect* (ODE) Terhadap *Cyberbullying* Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial di Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang dirumuskan yaitu apakah terdapat pengaruh *online disinhibition effect* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa pengguna media sosial di Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *online disinhibition effect* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa pengguna media sosial di Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam keilmuan di bidang psikologi. Serta diharapkan dapat memperluas informasi, pembaruan wawasan, dan untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang relevan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Partisipan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan dan wawasan terkait *online disinhibition effect* dan *cyberbullying* pada mahasiswa pengguna media sosial, sehingga partisipan dapat menghindari dari perilaku impulsif dan agresif dalam menggunakan media sosial serta dapat mengurangi perilaku *cyberbullying* yang dapat merugikan orang lain.

2. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti diharapkan mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih luas di bidang psikologi, terutama yang berkaitan dengan pengaruh *online disinhibition effect* pada *cyberbullying* pada mahasiswa pengguna media sosial.

3. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait perilaku *online disinhibition effect* dan *cyberbullying* di media sosial, sehingga pemerintah dapat merancang beberapa kebijakan yang efektif dalam menangani *cyberbullying*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian keilmuan psikologi dalam mengerjakan penelitian yang memiliki tema atau tujuan yang hampir sama.