

## **ONLINE DISINHIBITION EFFECT PADA ANGGOTA KOMUNITAS MARAH-MARAH DI PLATFORM X (STUDI DESKRIPTIF)**

<sup>1</sup>Annisa Julianti, <sup>2</sup>Natalia Konradus\*, <sup>3</sup>Desi Susianti, <sup>4</sup>Alya Maharani

Universitas Gunadarma  
Jl. Margonda Raya no. 100, Depok 16424, Jawa Barat  
<sup>2</sup>natalia\_konradus@staff.gunadarma.ac.id  
\*) Penulis Korespondensi

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran perilaku online disinhibition effect pada anggota komunitas marah-marah di platform X. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 89 partisipan yang merupakan anggota aktif komunitas marah-marah di platform X dan berusia min 18 tahun. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Pengukuran online disinhibition effect pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang disusun oleh peneliti dengan mengacu pada 7 dimensi online disinhibition effect dari Suler (2004), yaitu dissociative anonymity, invisibility, asynchronicity, solipsistic introjection, dissociative imagination, minimization of authority. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa online disinhibition effect pada anggota komunitas Marah-Marah di Platform X berada pada kategori sedang, dengan nilai mean empirik sebesar 96.55. Artinya, partisipan dalam penelitian ini cenderung memiliki online disinhibition effect walau masih dalam level sedang.*

**Kata kunci:** *Online disinhibition effect, komunitas marah-marah, platform X*

### **Abstract**

*This study aims to describes online disinhibition effect behaviors among members of the “Marah-Marah” community on the X platform. The research employed a quantitative descriptive method. The sample consisted of 89 participants who were active members of the “Marah-Marah” community on the X platform and were at least 18 years old. The sampling technique used was purposive sampling. The online disinhibition effect was measured using a scale developed by the researcher, based on the seven dimensions of online disinhibition proposed by Suler (2004), namely dissociative anonymity, invisibility, asynchronicity, solipsistic introjection, dissociative imagination, and minimization of authority. The results showed that the online disinhibition effect among members of the “Marah-Marah” community on the X platform was at a moderate level, with an empirical mean score of 96.55. This indicates that the participants in this study tend to exhibit online disinhibition, although still at a moderate level.*

**Keywords:** *Online disinhibition effect, “marah-marah” community, X platform*

## **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi internet di Indonesia menunjukkan peningkatan yang pesat. Berdasarkan laporan APJII (2024), tingkat penetrasi internet telah mencapai

79,5% dari total populasi, dengan 221.563.479 orang tercatat sebagai pengguna aktif. Di antara berbagai layanan digital, media sosial menjadi platform yang paling sering digunakan. Perkembangan teknologi di era

globalisasi ini tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga memengaruhi cara manusia berinteraksi secara sosial. Seperti dijelaskan oleh Haqie, Hapsari, dan Karsiyati (2024), internet kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, di mana media sosial berfungsi sebagai sarana utama komunikasi.

Pada tahun 2022, X menjadi platform yang paling banyak digunakan oleh pengguna Indonesia, dengan 18,45 juta pengguna aktif, menjadikan Indonesia sebagai pengguna X terbesar kelima di dunia (Ayu, 2022). Menurut Gustam (2015), X sering dianggap sebagai ruang untuk berdiskusi dan berbagi pandangan melalui berbagai topik yang diangkat dalam cuitan. Hal ini membuat X menjadi salah satu platform media sosial yang memiliki komunitas virtual (Amellia, Sari, Zulfiqor, Cahyo, & Nisa, 2024). Komunitas virtual merupakan sekelompok individu yang saling terhubung dan berinteraksi melalui media serta teknologi digital, seperti internet dan platform media sosial (Yurianto & Febriana, 2023). Secara prinsip, pembentukan komunitas virtual dipengaruhi oleh faktor-faktor yang serupa dengan pembentukan komunitas nyata, di mana masyarakat nyata cenderung membentuk organisasi berdasarkan kesamaan tertentu (Aditya, 2015).

Popularitas platform X menjadikannya salah satu media sosial yang membentuk komunitas virtual (Amellia, Sari, Zulfiqor, Cahyo, & Nisa, 2024). Komunitas virtual sendiri merujuk pada kelompok individu yang

saling berinteraksi dan terhubung melalui media digital, seperti internet dan media sosial (Yurianto & Febriana, 2023). Secara esensial, terbentuknya komunitas virtual dipengaruhi oleh prinsip-prinsip serupa dengan pembentukan komunitas di dunia nyata, yakni berdasarkan kesamaan minat, tujuan, atau pengalaman (Aditya, 2015). Salah satu contoh komunitas virtual yang berkembang di platform X adalah komunitas 'Marah-Marah', yang memiliki keunikan tersendiri karena didesain sebagai ruang bagi anggotanya untuk mengekspresikan rasa marah dan emosi secara terbuka. Komunitas ini dengan cepat menjadi sorotan, terutama di kalangan pengguna muda platform X (Amellia dkk., 2024). Dibentuk oleh akun @musyihab pada tahun 2022, komunitas 'Marah-Marah' menjadi ruang pelampiasan emosi negatif yang mendapatkan sambutan luas, khususnya dari generasi muda. Hingga Desember 2024, jumlah anggotanya telah mencapai 866 ribu orang.

Namun demikian, kemajuan ini juga memunculkan berbagai dampak psikologis, salah satunya adalah fenomena *Online Disinhibition Effect* (ODE). ODE merupakan kecenderungan individu untuk bertindak atau mengungkapkan hal-hal secara daring yang tidak akan mereka lakukan dalam interaksi langsung (Suler, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa individu cenderung lebih terbuka dalam komunikasi daring dibandingkan komunikasi tatap muka (Mantara, Sa'id, Zahra, Rizkina, Febriyanti, & Prastika, 2023). Fenomena ini mencerminkan perbedaan perilaku seseorang

antara dunia nyata dan dunia digital. Misalnya, individu yang dikenal ramah dan sopan dalam kehidupan sehari-hari bisa saja menjadi agresif atau menyebarkan ujaran kebencian secara online (Muharromah, Ahmad, & Okditazeini, 2024). ODE memiliki dua sisi, yakni *benign online disinhibition* yang mengarah pada ekspresi positif dan keterbukaan, serta *toxic online disinhibition* yang mencakup perilaku negatif seperti ujaran kasar, kebencian, dan ancaman (Ariesandy & Ariana, 2023).

Salah satu pemicu utama munculnya *Online Disinhibition Effect* (ODE) adalah penggunaan akun pseudonim atau nama samaran (Anwar & Rozi, 2024). ODE memungkinkan individu maupun kelompok untuk membagikan informasi pribadi tanpa harus tampil secara langsung di hadapan publik (Charaschanya, 2018). Ramadhani dan Merida (2024) menjelaskan bahwa akun *pseudonim* memberikan kesempatan bagi seseorang untuk menyembunyikan identitas aslinya, sehingga mereka merasa lebih bebas mengekspresikan diri tanpa khawatir terhadap sanksi sosial. Hal ini sejalan dengan temuan Langi dan Wakas (2020), yang mengungkapkan bahwa penggunaan akun pseudonim sering kali menjadi sarana bagi perilaku menyimpang seperti perundungan daring (*cyberbullying*), penipuan, hingga kecanduan internet. Tingkat anonimitas yang ditawarkan oleh akun semacam ini memperkuat efek disinhibisi di ranah digital, karena individu merasa tidak terhalang oleh norma sosial dan tidak menghadapi konsekuensi langsung atas

perilakunya (Chavia, Angrainy, Reza, Andrian, Putri, & Lestari, 2024).

Penelitian Panjaitan, Tayo, dan Lubis (2020) juga menjelaskan bahwa penggunaan akun pseudonim memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara bebas tanpa khawatir identitas mereka terungkap. Akun *pseudonim* ini sering menjadi sarana untuk mengekspresikan emosi negatif, seperti terlihat dalam komunitas 'Marah-Marah'. Selain itu, penelitian oleh Anwar dan Rozi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan akun pseudonim dapat memicu perilaku negatif seperti *cyberbullying*, sehingga memerlukan perhatian lebih dalam mengelola dampak negatif penggunaan media sosial. Hasil penelitian Zahrotunnisa dan Hijrianti (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara ODE dan perilaku *cyberbullying*. Individu yang bersembunyi di dunia maya dengan anonimitas, mengabaikan respons, serta tidak menerapkan aturan atau norma dari kehidupan nyata lebih cenderung melakukan perilaku *cyberbullying* di internet maupun media sosial. Hal ini semakin mempertegas bahwa fenomena ODE, yang didukung oleh anonimitas dari akun pseudonim, memiliki dampak yang signifikan terhadap pola komunikasi dan perilaku di dunia maya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang dapat diketahui, fenomena *Online Disinhibition Effect* (ODE) dalam komunitas 'Marah-Marah' di platform X menunjukkan bagaimana anonimitas melalui akun pseudonim mendorong perilaku bebas tanpa

kendali, termasuk ekspresi emosi negatif. Hal ini penting diteliti untuk memahami gambaran terhadap pola komunikasi dan perilaku. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran Online Disinhibition Effect (ODE) pada anggota komunitas 'Marah-Marah' di platform X?

## **METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk melihat gambaran perilaku online disinhibition effect (ODE) pada anggota komunitas “marah-marah” pada platform X, oleh karena itu penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penyajian uraian, penjelasan, serta memastikan keabsahan terhadap fenomena yang menjadi fokus kajian merupakan tujuan penelitian deskriptif (Priadana & Sunarsi, 2021). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih (Sugiyono, 2013). Jenis teknik yang diterapkan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Notoatmodjo, 2010). Pertimbangan yang dimaksud adalah kriteria partisipan yang merupakan anggota aktif komunitas “marah-marah” di platform media sosial X dan berusia minimal 18 tahun. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 89 partisipan yang terdiri dari 75 partisipan perempuan dan 14 partisipan laki-laki.

Dalam penelitian ini, *online disinhibition effect* partisipan diukur menggunakan skala ODE yang disusun oleh peneliti dan mengacu pada dimensi-dimensi yang dikemukakan oleh Suler (2004), yaitu *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of authority*. Setiap dimensi ODE dijabarkan melalui indikator berperilaku yang kemudian dibuat aitem-aitemnya dengan melalui proses uji validitas isi yaitu validitas logis dan validitas tampak. Skala yang digunakan adalah skala likert dengan 5 kategori respon yaitu dimulai dari sangat tidak sesuai hingga sangat sesuai. Jumlah aitem dalam skala ODE ini terdiri dari 32 aitem *favorable* dan 8 *unfavorable*. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif yang mengungkap nilai dari rerata, frekuensi partisipan dan kategori berdasarkan data kuesioner yang didapat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis daya diskriminasi aitem pada skala *online disinhibition effect* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dari 40 aitem yang diujikan, terdapat 28 aitem yang memiliki daya diskriminasi aitem yang baik. Nilai koefisien korelasi total aitem berkisar 0,309 hingga 0,681. Kemudian berdasarkan uji reliabilitas pada skala *online disinhibition effect* diperoleh nilai Cronbach's alpha sebesar 0,908. Artinya alat ukur dalam penelitian ini dikatakan

memiliki reliabel yaitu stabilitas yang sangat baik.

**Tabel 1. Kategorisasi Variabel Online Disinhibition Effect**

Variabel	Rerata Hipotetik	Standar Deviasi	Rerata Empirik	Kategorisasi
<i>Online disinhibition effect</i>	84	18,67	96,55	Sedang

Hasil analisis deskriptif pada 89 partisipan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai perilaku *online disinhibition effect* (ODE) pada anggota komunitas “marah-marah” di platform X. Hasilnya menunjukkan bahwa esponden dalam penelitian ini memiliki *online disinhibition effect* dalam kategori sedang, artinya partisipan dalam penelitian ini cenderung melakukan ODE dalam interaksi di dunia maya. Hal ini mengacu pada hasil perhitungan rerata empirik dengan angka 96,55. Hasil dapat dilihat pada tabel 1.

Partisipan dalam penelitian ini menunjukkan cenderung memiliki perilaku daring yang cukup terbuka namun masih tetap mempertimbangkan batas-batas tertentu. Individu merasa lebih bebas dalam pengungkapan diri tanpa sepenuhnya meninggalkan kendali sosial dan merasa aman karena identitas asli tidak diketahui. Namun, anggota komunitas tetap memberikan jeda waktu yang memungkinkan individu memproses respon secara lebih hati-hati. Hal ini mengurangi tekanan sosial langsung tetapi tidak sepenuhnya menghilangkan rasa

tanggung jawab. Seperti yang dikatakan Suler (2004), tanda-tanda otoritas dapat hilang dalam komunikasi daring, seperti hierarki sosial atau status formal, membuat individu merasa lebih setara. Pada komunitas "Marah-Marah," fitur ini memungkinkan anggota untuk berbicara lebih bebas tanpa takut penilaian langsung, tetapi tetap berada dalam batas aturan komunitas yang telah ditentukan. Penelitian yang dilakukan oleh Terry dan Cain (2018) menunjukkan bahwa moderasi perilaku daring sering terjadi pada komunitas yang memiliki struktur aturan yang jelas dan dukungan antara anggota. Keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan kendali sosial dalam interaksi daring dapat muncul dengan struktur komunitas demikian, sehingga perilaku yang terlalu bebas dapat dicegah, namun tetap dapat memberikan ruang untuk ekspresi diri.

Analisis deskriptif data demografi dilakukan pada pengelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, lama bergabung, dan aktivitas yang dilakukan partisipan dalam komunitas pada platform X, dapat dilihat pada tabel 2 dan 3.

**Tabel 2. Analisis Deskriptif berdasarkan Data Demografi**

<b>Data Demografi</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Rerata Empirik</b>	<b>Kategori</b>
<b>Jenis kelamin</b>				
Perempuan	75	84,3	96,49	Sedang
Laki-laki	14	15,7	96,86	Sedang
<b>Usia</b>				
18 tahun	4	4,5	98,25	Sedang
19 tahun	8	9	93	Sedang
20 tahun	13	14,6	98,77	Sedang
21 tahun	36	40,5	93,06	Sedang
22 tahun	12	13,5	101,67	Sedang
23 tahun	10	11,2	105,5	Tinggi
24 tahun	3	3,4	89	Sedang
25 tahun	1	1,1	80	Sedang
26 tahun	1	1,1	120	Tinggi
29 tahun	1	1,1	80	Sedang
<b>Lama bergabung dengan komunitas</b>				
< 3 bulan	28	31,5	92,39	Sedang
3 – 6 bulan	37	41,5	98,73	Sedang
>6 bulan	24	27	98,04	Sedang

**Tabel 3. Frekuensi Aktivitas yang dilakukan Partisipan**

<b>Aktivitas yang dilakukan dalam Komunitas "Marah-marah" di Platform X</b>	<b>Jumlah partisipan</b>
Memantau	6
Berkomentar	37
Likes	62
Posting	16
Retweet	55
Lainnya: <i>Quote tweet</i>	1

Hasil analisis berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa partisipan perempuan maupun laki-laki masuk dalam kategori sedang. Seperti yang dinyatakan oleh Hyde (2005) bahwa laki-laki dan perempuan cenderung menunjukkan kesamaan dalam sebagian besar aspek psikologis dan perilaku. Selain itu, kesamaan ini juga dapat dikaitkan dengan teori ekspresi emosi sosial oleh Fischer dan Manstead (2000) yang menyatakan bahwa norma sosial dan konteks situasional mempengaruhi ekspresi emosi daripada jenis

kelamin semata. Dalam konteks ini, ODE juga dapat memperkecil perbedaan gender karena anonimitas dan fleksibilitas komunikasi *online* yang memungkinkan kedua jenis kelamin mengekspresikan emosi secara serupa tanpa tekanan sosial yang biasanya ditemukan dalam komunikasi tatap muka (Suler, 2004). Teori ini didukung oleh penelitian Valkenburg dan Peter (2009) yang menemukan bahwa ekspresi emosi yang lebih terbuka dan mirip di antara laki-laki dan perempuan difasilitasi melalui interaksi online, sehingga kesenjangan

ekspresi emosi berdasarkan gender akan lebih sempit.

Kemudian analisis deskriptif berdasarkan usia menunjukkan kelompok partisipan usia 23 tahun dan 26 tahun masuk dalam kategori tinggi. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Qonita dan Puspitadewi (2022) yang menunjukkan bahwa kelompok dewasa awal dengan usia 26 cenderung mengalami *quarter life crisis* tertinggi yang ditandai dengan krisis emosional yang muncul selama proses transisi menuju kedewasaan, di mana individu menghadapi tekanan untuk menetapkan tujuan hidup, karir, dan hubungan yang stabil. Tekanan ini dapat memicu ekspresi emosi yang lebih kuat di lingkungan *online* sebagai bentuk *coping mechanism* (Robbins & Wilner, 2001). Sementara itu, usia 23 tahun merupakan masa transisi dari kelulusan pendidikan ke tahap pencarian pekerjaan yang sering kali diiringi dengan ketidakpastian dan kecemasan akan masa depan yang dapat disebut juga sebagai *emerging adulthood* (Arnett, 2000). Individu pada usia ini cenderung mengalami tekanan untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi sosial dan profesional, yang juga dapat meningkatkan kecenderungan untuk mengekspresikan emosi secara lebih terbuka di platform digital. Teori *online disinhibition effect* oleh Suler (2004) juga relevan dalam menjelaskan bahwa lingkungan digital memungkinkan individu mengekspresikan diri secara lebih bebas tanpa batasan sosial yang kaku, terutama pada

kelompok usia muda yang lebih terbiasa dengan teknologi digital. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa usia memiliki peran dalam mempengaruhi cara individu mengekspresikan emosi di komunitas *online*.

Berdasarkan lama bergabung dalam komunitas, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelompok partisipan dengan lama bergabung 3-6 bulan memiliki nilai rerata empirik tertinggi, diikuti kelompok masa bergabung lebih dari 6 bulan, kemudian masa bergabung kurang dari 3 bulan. Seluruh kelompok masuk dalam kategori sedang. Hal ini sejalan dengan hasil temuan Kokkinos dan Saripanidis (2017) dalam penelitiannya tentang perilaku pengguna media sosial menemukan yang menjelaskan bahwa intensitas keterlibatan dalam komunitas online lebih berpengaruh dibandingkan durasi keanggotaan dalam membentuk perilaku online. Terry dan Cain (2018) mendukung temuan ini melalui penjelasan mereka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi ODE, yaitu anonimitas disosiatif, komunikasi asinkron, dan ketidakterlibatan fisik. Faktor-faktor ini lebih berpengaruh terhadap perilaku disinhibisi *online* dibandingkan dengan lama bergabungnya seseorang dalam komunitas. Hal ini terlihat dari konsistensi tingkat ODE yang berada pada kategori "sedang" di semua kelompok durasi keanggotaan, yang mengindikasikan bahwa dalam konteks Komunitas Marah-Marah, karakteristik struktural platform dan dinamika komunikasi *online* lebih berperan dalam membentuk

perilaku disinhibisi dibandingkan dengan lama keanggotaan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif mengenai aktivitas yang dilakukan oleh anggota Komunitas Marah-Marah di platform X, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam jenis aktivitas yang dilakukan oleh para partisipan. Aktivitas yang lebih pasif seperti memberikan "like" atau "retweet" lebih dominan dibandingkan dengan aktivitas yang memerlukan keterlibatan yang lebih dalam seperti berkomentar atau memposting. Aktivitas yang paling dominan dalam Komunitas Marah-Marah di platform X dalam penelitian ini adalah *retweet* sebanyak 55 partisipan dan *Likes* sebanyak 62 partisipan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anggota komunitas cenderung lebih memilih untuk memberikan like pada *retweet* daripada melakukan aktivitas lain. Aktivitas ini dapat dijelaskan melalui teori *social validation* yang dikemukakan oleh Cialdini (2007). Menurut teori ini, individu cenderung memberikan dukungan sosial terhadap konten yang telah mendapatkan perhatian dari orang lain, dalam hal ini melalui *retweet*. Memberikan *like* pada *retweet* adalah cara yang efisien dan cepat untuk menunjukkan persetujuan atau dukungan terhadap suatu konten tanpa perlu menambah komentar atau membuat *postingan* sendiri. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian yang menunjukkan bahwa interaksi pasif seperti memberi *like* atau *retweet*, yang memerlukan keterlibatan minimal

mendominasi sebagai perilaku pengguna media sosial (Romero, Galuba, Asur, & Huberman, 2010).

Kemudian, ditemukan bahwa aktivitas berkomentar dilakukan oleh 37 partisipan yang menunjukkan bahwa meskipun konten yang di-*retweet* atau di-*posting* telah mendapatkan perhatian, banyak anggota komunitas yang tidak merasa terdorong untuk memberikan komentar. Hal ini dapat dijelaskan dengan teori *engagement* di media sosial, yang menunjukkan bahwa semakin aktif seseorang berinteraksi, semakin besar usaha dan energi yang dibutuhkan, sehingga aktivitas seperti berkomentar atau memposting lebih jarang dilakukan dibandingkan dengan memberikan *like* atau *retweet* (Hanna, Rohm, & Crittenden, 2011). Penelitian oleh Oeldorf-Hirsch dan Sundar (2015) juga menunjukkan bahwa berbagi konten (seperti *retweet* atau *like*) adalah bentuk interaksi yang lebih mudah dan cepat, sementara berkomentar memerlukan lebih banyak keterlibatan kognitif dan emosional. Oleh karena itu, aktivitas berkomentar lebih terbatas pada mereka yang memiliki kedekatan lebih dengan topik atau merasa lebih terlibat dalam diskusi.

Salah satu temuan menarik dalam analisis ini adalah perbedaan antara aktivitas yang berhubungan dengan produksi konten (seperti "*Posting*") dan konsumsi konten (seperti "*Like*" dan "*Retweet*"). Partisipan yang hanya melakukan aktivitas "*Posting*" hanya 2 partisipan, namun secara keseluruhan ada 16 partisipan yang melakukan aktivitas *posting*.

Angka ini lebih rendah dibandingkan dengan aktivitas konsumsi konten lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa, meskipun platform X memberikan kesempatan bagi pengguna untuk membuat konten asli, sebagian besar anggota komunitas lebih memilih untuk mengonsumsi konten yang sudah ada. Fenomena ini sesuai dengan penelitian Kulshrestha, Zafar, Noboa, Gummedi, dan Ghosh (2017), yang menyatakan bahwa media sosial lebih sering digunakan untuk konsumsi konten daripada untuk produksi konten. Pengguna lebih banyak berinteraksi dengan konten yang ada melalui *like*, *retweet*, dan komentar, daripada menciptakan konten baru.

Selain itu, penelitian oleh Filippas dan Horton. (2021) mengungkapkan bahwa meskipun banyak pengguna yang memproduksi dan mengonsumsi konten, terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat keterlibatan antara produksi dan konsumsi. Studi ini menunjukkan bahwa meskipun produksi konten penting, konsumsi konten tetap menjadi aktivitas yang lebih dominan di media sosial. Hal ini dapat dilihat pada jumlah partisipan dalam penelitian yang melakukan aktivitas memantau, *retweet*, dan *likes* memang secara keseluruhan masih lebih banyak daripada yang melakukan *posting*.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif aktivitas anggota komunitas “marah-marah” di platform X, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan cenderung pasif, seperti memberikan “*like*” atau “*retweet*,” dibandingkan dengan aktivitas

yang lebih aktif seperti berkomentar atau *memposting*. Hal menunjukkan preferensi untuk mendukung konten dengan cara yang efisien dan minim keterlibatan. Sebaliknya, aktivitas seperti berkomentar atau *memposting* sangat jarang dilakukan, mengindikasikan bahwa interaksi aktif membutuhkan lebih banyak usaha dan keterlibatan emosional, yang tercermin dalam rendahnya persentase aktivitas berkomentar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui kategorisasi variabel *Online Disinhibition Effect* (ODE) pada anggota Komunitas “Marah-Marah” di platform X berada dalam tingkat sedang, dengan rata-rata empirik sebesar 96,55. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku online para anggota—yang mencakup aspek *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of authority*—berada pada level menengah. Artinya, meskipun interaksi mereka di dunia maya cenderung lebih bebas dibandingkan dengan interaksi di dunia nyata, perilaku tersebut masih berada dalam batas yang moderat sesuai dengan pengukuran pada skala penelitian ini.

Adapun saran bagi anggota komunitas “Marah-Marah” di platform X khususnya sebagai partisipan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai konsekuensi dari perilaku tidak terkontrol dalam komunikasi

daring. Diharapkan mereka dapat lebih bijak dalam mengungkapkan emosi negatif secara terbuka, serta mulai mengupayakan partisipasi dalam percakapan *online* yang bersifat positif dan membangun.

Saran bagi masyarakat secara luas, penelitian ini menekankan pentingnya pemahaman terhadap fenomena *online disinhibition effect* dalam aktivitas digital sehari-hari. Diharapkan masyarakat mampu bersikap lebih bijak saat berinteraksi di ranah daring, dengan meningkatkan kesadaran terhadap potensi dampak negatif dari perilaku yang tidak terkendali, serta mengedepankan empati dalam berkomunikasi secara online.

Kemudian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi studi lanjutan terkait fenomena *online disinhibition effect*. Peneliti berikutnya dapat memperluas cakupan penelitian dengan mengeksplorasi berbagai tipe komunitas daring lainnya, menambahkan variabel-variabel terkait, serta menyempurnakan instrumen pengukuran guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang dari perilaku *disinhibited* dalam komunikasi di platform digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R. (2015). Pengaruh media sosial Instagram terhadap minat fotografi pada komunitas fotografi Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 2(2), 3. Universitas Riau.

Amellia, A. R., Sari, A. E., Zulfiqor, A. A., Cahyo, N. G., & Nisa, P. K. (2024). Pola interaksi online pengguna X terhadap komunitas "Marah-Marah" di platform X. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 54–67. <https://doi.org/10.61722/japm.v2i3.1482>

Anwar, E. F., & Rozi, F. (2024). Motif penggunaan akun pseudonim Instagram penggemar K-Pop dalam pembentukan Online disinhibition effect. *Avant Garde*, 12(1), 124–136.

APJII. (2024). *Jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 221 juta orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Ariesandy, S., & Ariana, A. D. (2023). Hubungan antara self-esteem dan Online disinhibition effect pada Generasi Z pengguna media sosial X. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*. Retrieved from <http://e-journal.unair.ac.id/index.php/BRPKM>

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>

Ayu, R. M. (2022). *Pengguna Twitter di Indonesia Capai 18,45 Juta pada 2022*. Data Indonesia.

- <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-twitter-di-indonesia-capai-1845-juta-pada-2022>
- Charaschanya, A., & Blauw, J. (2018). A Study of The Direct and Indirect Relationships between Online Disinhibition and Depression and Stress Being Mediated by The Frequency of Cyberbullying from Victim and Perpetrator Perspectives. *Scholar: Human Sciences*, 9(2), 275.
- Chavia, O., Angrainy, M. P., Reza, M., Andrian, R. M. P., Putri, D., & Letari, A. F. (2024). Disinhibisi online pada Gen Z dalam membangun persona online. *Arunika*.
- Cialdini, R. B. (2007). *Influence: The psychology of persuasion*. Harper Business.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using ibm spss statistics*. Sage Publications.
- Filippas, A., & Horton, J. J. (2021). The production and consumption of social media. *MIT & NBER*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3677927>
- Fischer, A. H., & Manstead, A. S. R. (2000). *The relation between gender and emotion in different cultures*. In A. H. Hanna, R., Rohm, A., & Crittenden, V. L. (2011). We're all connected: The power of the social media ecosystem. *Business Horizons*, 54(3), 265–273. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2011.01.007>
- Haqie, D. A., Hapsari, W., & Karsiyati. (2024). Peran anonimitas dan konsep diri terhadap *Online disinhibition effect* pada remaja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 238–252. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761862>
- Hyde, J. S. (2005). The gender similarities hypothesis. *American Psychologist*, 60(6), 581–592. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.60.6.581>
- Kulshrestha, J., Gummadi, K. P., & Srivastava, J. (2017). The production and consumption of social media: A study of information diets. *Proceedings of the 26th International Conference on World Wide Web*, 1059–1068. <https://doi.org/10.1145/3038912.3052582>
- Kokkinos, C. M., & Saripanidis, I. (2017). A lifestyle exposure perspective of victimization through Facebook among university students. Do individual differences matter? *Computers in Human Behavior*, 74, 235–245.
- Langi, F. M., & Wakas, E. (2020). Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial. *Journal of Psychology Humanlight*, 1(1).
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for

- adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1–5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01595.x>
- Mantara, A. Y., Sa'id, M., Zahra, G. A., Rizkina, A. T., Febriyanti, L., & Prastika, S. B. (2023). Adaptation of the Online disinhibition effect Scale. *KnE Social Sciences*, 317–323. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i19.14381>
- Muharromah, S. A., Ahmad, M. A., & Okditazeini, V. (2024). Fenomena online disinhibition effect pada individu introvert. *Batanang: Jurnal Psikologi*, 3(1), 30-44.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Rineka Cipta.
- Oeldorf-Hirsch, A., & Sundar, S. S. (2015). Posting, commenting, and tagging: Effects of sharing news stories on Facebook. *Computers in Human Behavior*, 44, 240–249. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.070>
- Panjaitan, T. K. S., Tayo, Y., & Lubis, F. M. (2020). Fenomena Penggunaan Akun Pseudonym dalam Memenuhi Motif Identitas Pribadi pada Pengikut Autbase @ karawangfess di X. *Channel Jurnal Komunikasi*, 9(2), 161–172. Retrieved from <http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Qonita, D. N., & Puspitadewi, N. W. (2022). Hubungan quarter life crisis dengan turnover intention pada generasi milenial kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(9), 1-12. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v8i9.48223>
- Ramadhani, A. Z., & Merida, S. C. (2024). Self-control and the phenomenon of toxic online disinhibition in teenagers who have X. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Science*, 3(2), 45–52.
- Robbins, A., & Wilner, A. (2001). *Quarter life crisis*. Bloomsbury.
- Romero, D. M., & Asur, S. (2010). Influence and passivity in social media. *arXiv:1008.1253v1 [cs.CY]*. <https://arxiv.org/abs/1008.1253>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Suler, J. (2004). The Online disinhibition effect. 7(3), 321–326.
- Terry, C., & Cain, J. (2016). The emerging issue of digital empathy. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 80(4), 58. <https://doi.org/10.5688/ajpe80458>
- Yurianto, A. E. P., & Febriana, P. (2023). Penggunaan sosial media Discord sebagai media komunikasi kelompok dalam komunitas SoT ID. *UMSIDA*

*Preprints Server.* Universitas  
Muhammadiyah Sidoarjo.

Zahrotunnisa, A. & Hijrianti, U. R. (2019).  
Online disinhibition effect dan  
perilaku cyberbullying. *Psikologi  
Pendidikan*, 93-101.