

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet saat ini bukanlah suatu hal yang asing, hampir seluruh penjuru dunia sudah terpapar dengan adanya internet. *The International Telecommunication Union (ITU)* menunjukkan bahwa pada tahun 2021 sebanyak 4,9 milyar (63%) populasi di dunia merupakan pengguna internet. Sementara itu, Indonesia menduduki posisi ketiga di Asia sebagai negara dengan pengguna internet terbanyak yang mencakup 212,35 juta jiwa (76,8%) (*Internet world stat, 2021*). Pengguna internet di Indonesia cenderung mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2017 sebanyak 143,2 juta jiwa. Pada tahun 2018 bertambah menjadi 171,1 juta jiwa. Berselang dua tahun kemudian, pengguna internet semakin meningkat yaitu menjadi 175,4 juta jiwa (Hootsuite, 2020). Pada awal tahun 2022, jumlah pengguna internet menanjak menjadi 204,7 juta jiwa (Hootsuite, 2022).

Internet banyak digunakan dengan berbagai macam tujuan, yaitu untuk bermain sosial media, mencari berbagai informasi, serta sebagai hiburan (Juairiyah, 2019). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020) alasan terbesar seseorang menggunakan internet adalah untuk mengakses media sosial (51,5%). Hootsuite *We Are Social* (2020) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa media sosial

yang populer di kalangan masyarakat Indonesia yaitu *youtube* dengan jumlah pengguna sebanyak 88%, *whatsapp* sebanyak 84%, *facebook* sebanyak 82%, serta sebanyak 79% menjadi pengguna Instagram. Sebagian besar pengguna beberapa media sosial tersebut didominasi oleh kalangan remaja (APJII, 2018). Hal ini serupa dengan hasil survei yang dilakukan oleh *Pew Research Center* (2020) bahwa sebanyak 85% remaja Indonesia merupakan pengguna media sosial.

Melalui media sosial, remaja merasa bebas untuk mengutarakan semua yang dirasakan tanpa adanya rasa khawatir (Hasugian, 2018). Remaja dapat mengekspresikan diri tanpa disertai rasa takut dan malu (Kurniawati, Sitompul, & Ramadani, 2019). Hal ini dikarenakan dalam menggunakan media sosial tidak berlaku suatu aturan yang jelas dalam berperilaku sehingga membuat penggunaannya dapat bertindak sesuka hati tanpa adanya konsekuensi secara langsung (Wang, Ing, Shih, 2014).

Ketika remaja mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri di dunia nyata, media sosial menjadi tempat untuk mengungkapkan segala hal yang dirasakan dengan menyamarkan identitas diri (anonim) sehingga remaja dapat bertindak bebas dan hal ini membuat remaja menjadi lebih nyaman (Kurcaburun, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian Rideout (2012) bahwa remaja merasa lebih terbuka (28%), tidak terlalu malu (29%), lebih percaya diri (20%), lebih populer (19%), lebih simpati kepada orang lain (19%) serta merasa diri mereka lebih baik ketika menggunakan media sosial (15%).

Hurlock (1980) memaparkan bahwa pada masa ini, remaja berada dalam tahap mencari identitas diri yang membuat mereka cenderung ingin terlihat

berbeda dari individu lainnya untuk menunjukkan identitas diri mereka. Remaja dapat membuat identitas diri yang diinginkan secara bebas dengan tujuan ingin melihat bagaimana reaksi orang lain terhadap identitas diri yang ditampilkan di media sosial, apakah orang lain tersebut menjadi tertarik dan dapat menerima dirinya (Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005; Kusumasari & Hidayati, 2014). Remaja akan cenderung untuk mencoba menampilkan sebuah identitas diri yang positif di media sosial (Ayun, 2015). Pada akhirnya hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi tidak jujur dalam menggambarkan diri mereka yang ternyata berbeda antara dunia maya dan dunia nyata (Putri, Nurwati, & Budiarti, 2016).

Perilaku remaja yang berbeda saat menggunakan media sosial dan saat di dunia nyata dikenal dengan fenomena *online disinhibition effect*. Suler (2004) mendefinisikan *online disinhibition effect* sebagai suatu kondisi di mana seseorang berperilaku secara berbeda ketika dalam keadaan *online*, yang biasanya perilaku tersebut tidak dilakukan dalam dunia nyata. Ketika dalam keadaan *online* seseorang menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan diri, bahkan hal ini terkadang juga menjadi tidak terkendali (Agustina, 2015). Kondisi ini menyebabkan berkurangnya hambatan perilaku, berkurangnya rasa hormat terhadap batasan perilaku saat di dunia maya (Lapidot-Lefler & Barak, 2015).

Terjadinya *online disinhibition effect* dapat disebabkan oleh enam faktor yang saling berinteraksi satu sama lain untuk memunculkan perilaku yang berbeda saat remaja dalam keadaan *online* dan *offline* (Kurek, Jose, & Stuart, 2019). Faktor pertama yaitu *dissociative anonymity* (menyembunyikan identitas asli). Suler (2004) memaparkan ketika berinteraksi di media sosial, seseorang

cenderung untuk menyembunyikan identitas asli sehingga hal ini menyebabkan seseorang tersebut merasa bebas untuk melakukan apapun dikarenakan orang lain tidak akan mengenali identitas aslinya. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Harmaningsih, Yunarti, dan Wijayanti (2021) bahwa seseorang lebih berani untuk berkata kasar dan melakukan hal yang melanggar norma di media sosial dikarenakan adanya anonimitas.

Faktor kedua adalah *invisibility* (tidak dapat melihat satu sama lain). Ketika berinteraksi di media sosial, seseorang tidak dapat melihat secara langsung satu sama lain sehingga dapat menyebabkan seseorang merasa bebas untuk melakukan apapun (Suler, 2004). Penelitian yang dilakukan oleh Lapidot-Lefler dan Barak (2012) menghasilkan fakta bahwa *invisibilty* memberikan kontribusi besar dalam hal yang menyebabkan terjadinya *online disinhibition effect*.

Asynchronicity (berkomunikasi tidak dalam *real time*) menjadi faktor ketiga yang menyebabkan terjadinya *online disinhibition effect*. Interaksi di media sosial bersifat tidak sinkron dikarenakan seseorang bebas untuk memberikan balasan terhadap pesan yang diterima kapan saja, tidak harus langsung layaknya komunikasi di dunia nyata (Suler, 2004). Sehingga hal inilah yang dapat memperbesar peluang terjadinya *online disinhibition effect*.

Faktor keempat yaitu *solipsistic introjection* (arti pesan yang disampaikan tergantung imajinasi si penerima). Komunikasi di media sosial yang berupa pesan teks dapat membuat seseorang mengartikan sendiri pesan yang diterima sesuai dengan pemahaman/imajinasi mereka sendiri (Suler, 2004). Hal inilah yang pada akhirnya dapat membuat kesalahpahaman ketika berinteraksi di media sosial.

Faktor kelima adalah *dissociative imagination* (menanggap identitas di dunia maya tidak nyata). Suler (2004) memaparkan bahwa seseorang memandang identitas yang digunakan di media sosial terpisah dari dunia nyata, sehingga apapun yang dilakukan saat berinteraksi di media sosial tidak berhubungan dengan dunia nyata.

Minimization of status and authority (mengabaikan status dan kekuasaan seseorang) menjadi faktor terakhir yang menyebabkan terjadinya *online disinhibition effect*. Ketika berkomunikasi di media sosial, seseorang akan cenderung untuk mengabaikan status dan otoritas orang lain, hal ini dikarenakan adanya pemikiran bahwa semua orang yang ada di media sosial mempunyai kedudukan yang sama sehingga bebas untuk melakukan apapun tanpa memandang status maupun usia (Suler, 2004).

Ketika menggunakan media sosial remaja sering membagikan hal pribadi yang berkaitan dengan dirinya, mengungkapkan berbagai emosi yang dirasakan, di mana terkadang perilaku tersebut tidak dilakukan di dunia nyata, beberapa perilaku di atas dapat dikenal dengan *benign disinhibition* (Suler, 2004). Remaja cenderung mudah untuk mengungkapkan informasi terkait dirinya saat berinteraksi di media sosial (Yang, Yang, & Chiou, 2010; Davis, 2012; Lapidot-Lefler & Barak, 2015).

Di sisi lain, ketika remaja berkata kasar, memberikan komentar yang buruk, meluapkan kemarahan, kebencian, dan ancaman di media sosial, hal ini dikenal dengan *toxic disinhibition* (Suler, 2004; Wang, Ing, & Shih, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2012) mengungkapkan fakta bahwa

sebanyak 31% remaja cenderung berperilaku menggoda seseorang di dunia maya di mana hal tersebut tidak dilakukan di dunia nyata, dan sebanyak 25% remaja mengaku telah mengatakan sesuatu yang buruk di dunia maya yang mana hal tersebut tidak akan mereka katakan di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku remaja dalam penggunaan media sosial menjadi berbeda dengan perilaku mereka ketika berada di dunia nyata (Joinson, 1998).

Selain itu, *online disinhibition effect* juga dapat memperbesar peluang remaja untuk berperilaku negatif lainnya seperti penggunaan internet yang berlebihan, mengakses situs pornografi, dan penyimpangan perilaku saat di *room chat* (Sharma dkk., 2021). Hal ini dikarenakan adanya kecenderungan anonimitas (tanpa identitas) pada pengguna media sosial yang memicu timbulnya perilaku tersebut sehingga remaja merasa tidak memiliki tanggung jawab atas perilaku yang telah diperbuatnya (Gorzig & Olafsson, 2014).

Online disinhibition effect dapat menimbulkan berbagai dampak bagi remaja diantaranya membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengekspresikan diri ketika hal ini sulit untuk dilakukan di dunia nyata (*benign disinhibition*) (Lapidot-Lefler & Barak, 2015). Akan tetapi, beberapa hasil penelitian mengungkapkan fakta bahwa secara tidak langsung ternyata perilaku tersebut dapat berdampak negatif bagi remaja (Suler, 2004; Udris, 2014; Charaschanya, 2018). Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Udris (2014) bahwa ternyata *benign disinhibition* berkontribusi dalam perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja. Selain itu dampak lainnya yang disebabkan oleh *online disinhibition effect* adalah terjadinya *identity confusion* atau kebingungan

identitas (Anggarani & Amalia, 2021), munculnya perilaku menyimpang atau *deviant behavior* ketika berinteraksi di dunia maya (Udris, 2016), terjadinya *cyberbullying* (Udris, 2014; Wright, Harper, & Wachs, 2018; Yang dkk., 2021), dan terbentuknya sebuah komunitas yang mempropagandakan ujaran kebencian (Harriman, dkk., 2020).

Hasil penelitian terdahulu sebagian besar mengungkapkan fakta bahwa remaja cenderung untuk berperilaku negatif saat berinteraksi di dunia maya, di mana perilaku tersebut tidak mereka lakukan di dunia nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Satriawan dkk. (2016) mengungkapkan fakta bahwa remaja sering berkata tidak sopan dan melampiaskan ketidakpuasan yang dirasakan di dunia maya. Selain itu, ketika berinteraksi di dunia maya remaja juga cenderung untuk mudah mengungkapkan kebencian yang dirasakan (Wachs & Wright, 2018; Harriman, dkk., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wachs dan Wright (2019) mengungkapkan bahwa tingkat *toxic disinhibition* yang tinggi dapat menyebabkan remaja melakukan berbagai tindakan kebencian di dunia maya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *online disinhibition effect* menimbulkan berbagai dampak negatif bagi remaja, oleh karena itu peran orangtua sangat dibutuhkan untuk meminimalisir terjadinya fenomena tersebut. Hal ini dikarenakan pada masa ini remaja masih sangat labil dalam berperilaku sehingga membutuhkan pengawasan dari orang dewasa khususnya orangtua ketika menggunakan media sosial (Pratiwi & Jannah, 2017). Sejalan dengan yang diungkapkan oleh O’Keeffe dan Clarke-Pearson (2011)

bahwa orangtua memegang peranan penting untuk mengawasi remaja dalam menggunakan media sosial mengingat bahwa tidak semua hal yang ada di media sosial dapat bermanfaat bagi remaja.

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang dikarenakan mengingat bahwa Kota Padang merupakan daerah perkotaan yang dalam hal kecepatan internetnya berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan daerah lainnya. Hal ini didukung dengan survei yang dilakukan oleh Kominfo (2014) yang mengungkapkan fakta bahwa terjadi kesenjangan penggunaan internet pada remaja yang tinggal di daerah perkotaan dan perdesaan, di mana sebanyak 87% remaja di daerah perdesaan tidak menggunakan internet. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Netrawati (2020) mengungkapkan bahwa durasi penggunaan internet dengan tujuan mengakses media sosial pada remaja Kota Padang mencapai rentang 5 sampai dengan 6 jam dalam sehari. Sehingga peneliti berasumsi bahwa remaja di Kota Padang dapat berpeluang besar untuk mengalami *online disinhibition effect*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa fenomena *online disinhibition effect* sangat rentan terjadi saat remaja berinteraksi di dunia maya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti terkait *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang dikarenakan semakin meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan remaja saat ini dan tentunya berpeluang besar untuk menyebabkan terjadinya fenomena *online disinhibition effect*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terkait *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang dan dapat

dijadikan studi awal terkait *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seperti apakah gambaran *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang.
2. Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan terjadinya *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pengetahuan bagi perkembangan ilmu psikologi terkhususnya tentang *online disinhibition effect*.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi remaja pengguna media sosial di Kota Padang terkait dengan

bagaimana media sosial dapat mempengaruhi perilaku remaja yang pada akhirnya dapat berpeluang untuk menyebabkan berbagai dampak bagi kehidupan remaja.

b. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua terkait dengan bagaimana perilaku remaja saat menggunakan media sosial sehingga kedepannya orangtua dapat lebih bijak dalam mengawasi remaja ketika berinteraksi di dunia maya.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan mengenai gambaran *online disinhibition effect* pada remaja pengguna media sosial khususnya di Kota Padang dan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian kedepannya.

