

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang, teknologi telah berkembang dengan pesat. Salah satunya yang sangat lekat dengan manusia saat ini adalah internet. Internet telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat diberbagai kalangan usia, baik digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi, bisnis ataupun hanya untuk sekedar main-main saja. Kehadiran internet memberikan kemudahan berkomunikasi antar individu seperti mengirim pesan sudah tidak perlu menunggu hingga berhari-hari, silaturahmi jarak jauh bisa terjalin dengan menggunakan videocall, bahkan saat ini pun pembelajaran bisa diakses secara daring.

Internet berkaitan erat dengan media sosial yang dapat mengakses berbagai macam fitur kegunaan seperti berbagi pesan, video, *voicenote*, foto, kolom komentar, tampilan profil serta membuat blog (Boyd & Ellison, 2008). Berbagai jenis media sosial yang tidak asing di masyarakat kini yaitu *WhatsApp*, *Line*, *Telegram* yang memfasilitasi pengguna untuk mengirim pesan, menelpon bahkan videocall, sedangkan *Facebook*, *Instagram*, *Path*, *TikTok*, *Twitter* memfasilitasi pengguna untuk membuat status, mengunggah foto atau video dan bisa saling berkomentar. Dan di masa pandemi saat ini para pelajar, mahasiswa bahkan dosen sudah tidak asing lagi menggunakan *zoom* ataupun *google meet* untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan laporan hasil *International Telecommunication Union* (ITU) yaitu badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyatakan bahwa seluruh pengguna internet di dunia tahun 2019 sebanyak 4 miliar yang berarti melebihi setengah populasi yang ada di dunia. Di Indonesia sendiri sesuai dengan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2021) bahwa pada tahun 2019-2020 keseluruhan pengguna internet di Indonesia sebesar 196,71 juta dari total 266,91 juta penduduk, hal ini berarti pengguna internet di Indonesia naik sebesar 25,6 juta dari tahun lalu yang berjumlah 171,1 Juta. Pengguna media sosial terbanyak terdapat pada Pulau Jawa sebanyak 56% khususnya Jawa Barat sebanyak 35,100,611 Juta orang. Dilihat dari segi umur, pengguna internet tertinggi pertama adalah usia 20 sampai 24 tahun, tertinggi kedua 25 sampai 29 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan pengguna media sosial merupakan generasi Z.

Generasi Z adalah orang-orang yang terlahir pada tahun 1995 sampai 2010. Generasi ini dikenal sebagai generasi digital yang merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang besar pada teknologi digital (Chou, 2012). Maka tidak heran jika generasi ini

banyak yang menggunakan media sosial. Karakteristik generasi Z berdasarkan temuan penelitian oleh Villa dan Denise (2017) pada *Generational White Paper* generasi Z cenderung kurang berambisi dibanding generasi sebelumnya, lalu lebih tidak sabar dan sering berpikir secara instan, kurang perhatian, sangat berketergantungan pada teknologi, individualistis, *independent*, banyak menuntut, matrealistik dan merasa menjadi generasi yang selalu benar. Selain itu generasi Z adalah generasi yang mudah terpengaruhi lingkungannya dan cenderung akan mengungkapkan segala hal di media sosial (Sladek & Grabinger, 2014). Hal ini karena banyaknya fitur yang tersedia di media sosial.

Keberadaan internet, memberikan perubahan kebudayaan dalam kehidupan manusia. Aktivitas umum yang biasanya dilakukan secara langsung seperti berbincang, bermain, belajar bahkan sampai mencari pasangan pun kini sudah bisa dilakukan di internet. Semua orang dapat berkomunikasi tanpa mengenal waktu, tempat dan bahkan identitas. Internet memfasilitasi dan memberikan peluang individu untuk menjadi diri sendiri maupun orang lain yang tidak bisa diperlihatkan saat *face to face* atau dalam keadaan nyata (Suler, 2004). Hasil penelitian Joinson (2001) menyatakan bahwa orang sering berperilaku berbeda ketika daring dan luring pada kondisi dan situasi yang sama.

Perbedaan perilaku ketika daring dan luring dikenal sebagai *disinhibition online effect*. Menurut Suler (2004) *disinhibition online effect* merupakan ketidakmampuan individu untuk mengendalikan perilaku refleks, pikiran atau perasaan dan wujud seseorang selama berkomunikasi secara daring dengan cara yang tidak mereka lakukan saat luring. Suler (2004) membagi *disinhibition online effect* menjadi dua kategori yaitu *benign disinhibition online* dan *toxic disinhibition online*. *Benign disinhibition* adalah perilaku seseorang yang cenderung lebih bersikap positif dalam situasi daring seperti mengungkapkan emosi baik, ketakutan, harapan, keinginan serta menunjukkan tindakan kebaikan dan murah hati yang tidak biasa ditunjukkan saat keadaan luring, sedangkan *toxic disinhibition online* adalah suatu keadaan dimana seseorang lebih bertindak negatif pada situasi daring seperti melontarkan ucapan kasar, kebencian, kemarahan, ancaman dan atau mengunjungi situs-situs gelap yang ada di internet.

Studi ini akan memfokuskan pada pembahasan *toxic disinhibition online* dikarenakan penelitian dengan tema tersebut di Indonesia masih sedikit dan terbilang sangat jarang dilakukan. *Toxic disinhibition online* memunculkan adanya perilaku perundungan siber atau bentuk manifestasi dari *toxic disinhibition online* adalah perilaku perundungan siber.

Mengamati keadaan saat ini peristiwa perundungan siber semakin sering terjadi di media sosial. Data kasus perundungan siber di Indonesia masih sulit ditemukan, namun Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) mencatat kurang lebih selama 9 tahun dimulai pada tahun 2011 sampai dengan tahun 2019 terdapat 2.473 laporan kasus bullying baik di ranah pendidikan maupun media sosial dan tren nya terus meningkat. Selain itu, menurut Ali Aulia Ramly yang merupakan tokoh dari organisasi PBB yang memiliki tugas sebagai pemerhati kesehatan jiwa yang bergerak di bidang kesejahteraan anak UNICEF (KOMPAS, 2020) menyatakan bahwa risiko perundungan siber meningkat pada masa pandemi covid-19, hal ini dikarenakan saat masa pandemi anak lebih sering menggunakan gawai untuk melakukan pembelajaran daring.

Lebih lanjut, *Microsoft* merilis hasil laporan Indeks Keberadaban Digital sepanjang tahun 2020 dengan hasil tingkat keberadaban netizen Indonesia sangat rendah. Keberadaban yang dimaksud dalam laporan ini terkait sikap penggunaan media sosial, termasuk risiko terjadinya penyebaran gosip bohong, subordinat, ujaran kebencian, perundungan siber, tindakan sengaja memancing kemarahan, pelecehan dan merusak reputasi seseorang, serta pornografi (Mazrieva, 2021). Golongan usia yang paling banyak mendapatkan perilaku tidak sopan adalah generasi milenial dan generasi Z. Selain itu perundungan siber kerap terjadi pada media sosial sebesar 71%, aplikasi kirim pesan 19%, game *online* 5%, Youtube 1%, serta lainnya 4%. Menurut Ismail Fahmi, dari data *broadband search*, kasus perundungan siber paling banyak terjadi pada media *Instagram*. Kasus perundungan siber di *Instagram* mencapai 47 %, kemudian disusul pada *Facebook* 37%, pada *Whatsapp* 12 %, *Youtube* 10 % dan pada *Twitter* 9%.

Menurut Bargh & McKenna (2004) terdapat perbedaan antara komunikasi daring dan luring yang bisa mempengaruhi kebebasan seseorang yaitu tersedianya fitur anonimitas yang bebas digunakan individu, hilangnya batasan jarak ataupun waktu dibandingkan dengan dunia nyata, sulit terlihatnya tampilan fisik. Selain itu, berkomunikasi di internet memiliki waktu untuk memulai dan berfikir percakapan yang efektif dibandingkan di dunia nyata. Maka fitur anonimitas akan cenderung menyebabkan orang merasa bebas untuk mengungkapkan diri di media sosial dibandingkan di dunia nyata.

Fenomena nyata yang terjadi saat ini adalah maraknya perundungan siber berupa pesan dan komentar yang kasar, menyudutkan dengan penuh emosi. Seperti yang dialami oleh artis Bertrand Peto dan Zara Adhistiya. Kedua artis tersebut mengalami perundungan

siber dari para netizen yang menggunakan akun palsu secara intens. Kasus Bertrand Peto dilaporkan pada pihak hukum dan setelah ditelusuri terdapat 10 akun media sosial yang melakukan perundungan siber dengan sangat parah. Lebih lanjut, setelah dilaporkan pada pihak hukum diketahui bahwa pelaku perundungan siber terhadap Bertrand Peto masih berusia remaja, lalu beberapa pelaku sempat meminta maaf melalui video yang diunggah di media sosial. Hal ini tentu menjadi pertanyaan apakah pelaku mempunyai perilaku yang sama di dunia nyata yaitu sering melakukan perundungan atau hanya dilakukan ketika dalam keadaan daring saja.

Lebih lanjut, fenomena *toxic disinhibition online* ini berkaitan dengan konsep diri yang dimiliki dari tiap individu. Menurut Rakhmat (2005) *perilaku disinhibition online* dapat terlihat ketika seseorang berinteraksi interpersonal secara daring yang mana konsep diri menjadi suatu faktor pendorong perilaku seseorang. Menurut Hurlock (1993) pengertian konsep diri merupakan penilaian mengenai diri terkait fisik, psikis, emosional, sosial, prestasi dan aspirasi.

Kehadiran konsep diri memberikan keunikan pada masing-masing individu. Kualitas konsep diri individu tergantung pada pengalaman sosial dan pemaknaan akan dirinya sendiri. Konsep diri terpecah menjadi dua tipe yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif. Seseorang yang mempunyai konsep diri positif cenderung bersifat percaya diri, optimis dan menanggapi segala sesuatu dengan cara yang positif walaupun dalam situasi buruk sekalipun. Sebaliknya individu yang memiliki konsep diri negatif cenderung mempunyai sifat mudah menyerah dan merasa tidak diperhatikan (Rakhmat, 2005). Lebih lanjut, menurut Tuhumena (2006) seseorang yang memiliki konsep diri negatif akan bertindak agresif pada sesuatu atas dasar ketidakmampuan yang berlebihan.

Sejalan dengan penjelasan diatas, hasil penelitian yang serupa yang telah dilakukan oleh Sanjaya (2014) menyatakan bahwa semakin tinggi konsep diri yang dimiliki remaja generasi Z maka semakin rendah kemungkinan berperilaku *cyberbullying* dan semakin rendah konsep diri yang dimiliki remaja generasi Z maka semakin tinggi kemungkinan berperilaku *cyberbullying*. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Satriawan, Hardjono, & Karyanta (2016) menyatakan bahwa ada hubungan antara konsep diri dengan *toxic disinhibition online effect*, semakin tinggi konsep diri maka semakin rendah intensitas perilaku *toxic disinhibition online effect* pada SMK N 8 Surakarta.

Hasil studi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan kuesioner *online* terhadap 40 mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan rentang usia 18-24 tahun, 26 responden menyatakan berperilaku berbeda ketika dalam situasi daring dan responden lainnya berperilaku sama dalam situasi daring maupun luring. Individu berperilaku berbeda ketika dalam situasi daring diakibatkan karena adanya rasa bebas berperilaku dan bersembunyi di balik akun tanpa nama asli.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti secara empiris mengenai Hubungan Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online* pada Generasi Z . Hal tersebut dirasa penting karena fenomena ini sudah banyak terjadi di masyarakat sedangkan penelitian mengenai *toxic disinhibition online* masih jarang diteliti di Indonesia.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu : Apakah terdapat hubungan antara konsep diri dengan *Toxic Disinhibition Online* pada Generasi Z?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dengan *Toxic Disinhibition Online* pada Generasi Z.

Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian dalam bidang psikologi, khususnya mengenai *Disinhibition Online Effect*.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna media sosial agar lebih bijak dalam mengakses dan menggunakan internet.