

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat dimana dapat menimbulkan problema-problema baru yang menuntut pemecahan. Oleh karena itu, masyarakat dituntut untuk melek teknologi (*technology literacy*), yang akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Hal tersebut senada dengan pendapat (Asmani, 2011) yang menyatakan bahwa masyarakat yang melek teknologi akan mampu memilih, merancang, membuat, dan menggunakan hasil-hasil rekayasa teknologi.

Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam, televisi, radio dan internet tidak bisa dihindari, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan memberikan dampak yang positif seperti memudahkan berinteraksi, menjalankan aktivitas, dan memudahkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya (dalam Astuti & Nurmalita, 2014). Internet sendiri erat kaitannya dengan media sosial yang memiliki beberapa layanan antara lain, tampilan profil, teman, komentar, pesan pribadi, berbagi foto dan video, *blogging* serta *instant messaging* dan berbagai media sosial lainnya (Boyd & Ellison dalam Zahrotunnisa & Hijrianti, 2019).

Media sosial yang sekarang digunakan oleh masyarakat sebagai bentuk komunikasi yang tergantikan oleh *handphone* seperti facebook, BBM, youtube, line dan jejaring sosial lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah pengguna

internet di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan data dari kominfo (2019) mengatakan bahwa pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2019) menyebutkan pengguna internet terbesar berada pada kalangan remaja usia antara 15 hingga 19 tahun.

Remaja yang kategori pelajar tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas), internet tentu bukanlah hal yang asing lagi. selain dampak negatif yang ditimbulkan, internet dan *handphone* juga berdampak positif bagi pelajar, hasil penelitian Ezziane (dala Taopan, Oedjoe, dan Sogen, 2019) menyatakan bahwa *“Information Tecnology literacy is the key to today’s empowerment and that education is the best foundation for it”*. Hasil penelitian tersebut menegaskan akan pentingnya teknologi informasi dalam dunia pendidikan.

Namun demikian sadar teknologi bagi siswa khususnya dalam penggunaan *handphone* dan internet sangat diharapkan karena banyak informasi yang yang belum terfilter seperti situs-situs pornografi di internet makin mudah diakses. Hal tersebut dapat memberikan dampak buruk bagi moral remaja. Banyak kasus perkosaan terhadap anak di bawah umur yang dilakukan oleh remaja karena terangsang nafsu birahi seks setelah menonton video porno. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (M. Judi dalam International of Journal 2013) dari *Centre of Information Technology, Faculty of Information Sciences and Technology*, Universiti Kebangsaan Malaysia. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa Internet Merupakan sistem terbuka yang memudahkan

siapa pun termasuk anak-anak dan remaja, untuk mengakses situs-situs pornografi, dan menyebarkan tayangan-tayangan yang bisa menebarkan kebencian, pernyataan fitnah dan eksposur pelecehan online, cyberbullying serta content hiburan yang membawa dampak negatif bagi nilai etika dan moral remaja (dalam Taopan, Oedjoe, dan Sogen, 2019).

Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. Menurut Rice (dalam Utami dan Baiti, 2017) masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Individu yang melakukan interaksi melalui situs media sosial memberikan banyak kesempatan positif, termasuk kesempatan untuk menjalin persahabatan, kesempatan pembentukan identitas, kesempatan mencari informasi (Wegge, dkk. dalam Zahrotunnisa dan Hijrianti, 2019). Hal ini menggambarkan jika interaksi terjadi melalui internet layaknya interaksi dunia nyata (Gackenbach dalam Satriawan, 2016).

Walau kegiatan interaksi melalui internet mirip dengan dunia nyata, banyak individu yang menyadari diri sendiri bertingkah berbeda saat online. Internet bisa menimbulkan kesadaran diri yang lebih besar dan menjadi katalisator bagi perubahan yang bersifat positif atau sebaliknya, bisa memperkuat aspek maladaptif dalam diri. Kehadiran internet telah mengubah kebudayaan masyarakat secara menyeluruh, dan memiliki pengaruh kuat dengan bagaimana individu itu menjadi diri sendiri ataupun menjadi identitas lain yang tidak bisa diperlihatkan

dalam keadaan realitas *face-to-face*, juga dengan kedua efek positif dan negatifnya (Suler dalam Satriawan, Hardjono dan Karyanta, 2016).

Jonathan (dalam Taopan, Oedjoe, dan Sogen, 2019) menyatakan bahwa aktifitas melalui internet dapat mengurangi kualitas interaksi dalam lingkungan fisik karena setiap individu lebih cenderung berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain hanya melalui internet dan komunikasi langsung (*face to face*) seolah terabaikan. Terdapat temuan umum bahwa orang sering berperilaku berbeda ketika *online* dibanding saat *offline* bila dalam situasi serupa (Joinson dalam Setiawan, 2016). Contohnya seorang pengguna internet bisa menjadi perayu yang hebat ketika *online*, sementara menjadi sangat pemalu ketika *offline*. Mereka mungkin membicarakan gosip dan mengobrol secara bebas melalui *e-mail* atau *chat*, namun mereka akan sangat berhati-hati dalam kehidupan sehari-hari, ataupun mungkin mencari informasi secara *online* yang tidak akan mereka lakukan saat *offline*. Perbedaan mendasar ini disebut *disinhibition online effect*.

Disinhibition online effect yaitu hilangnya (atau diabaikannya) aturan-aturan sosial dan hambatan yang hadir dalam interaksi *face to face* selama berinteraksi dengan orang lain di dalam internet. *Disinhibition* juga didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk mengendalikan perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan dan manifestasi online selama seseorang berkomunikasi dengan cara yang tidak mereka lakukan ketika *offline* (Suler dalam Satriawan, Hardjono, dan Karyanta, 2016).

Disinhibition online effect bisa ditandai dengan tidak adanya atau pembalikan faktor-faktor yang sama. Dengan kata lain, *disinhibisi* mengacu pada

pengalaman orang yang perilakunya tidak lagi dikendalikan oleh kekhawatiran tentang presentasi diri atau penilaian orang lain. Lainnya fokus pada efek *disinhibition*, dibandingkan dengan perilaku di dunia nyata, karena orang dapat mengatakan atau melakukan berbagai jenis hal-hal secara *online*. Orang merasa santai dan mengekspresikan diri jauh lebih terbuka, dan perilaku mereka lebih terbuka tanpa adanya hambatan L. Leung (dalam Wang, Ing, Shih, 2014).

Teori *Online Disinhibition Effect* membangun hubungan antara anonimitas dan *self disclosure* secara *online*, dimana dalam kondisi anonim, kedua pihak atau lebih yang berkomunikasi secara *online* akan lebih cenderung untuk membeberkan informasi diri mereka yang lebih personal daripada dalam komunikasi tatap muka. Selain itu anonimitas menjadi penentu *disinhibition online effect* (dalam Caesar, 2020). Suler (dalam Ardi, 2017) mengatakan bahwa anonimitas dalam media *online* dapat menimbulkan *disinhibition effect*, yaitu menjadikan seseorang kehilangan kontrol dan cenderung lebih bebas dalam perilakunya di dunia *online*. Lapidot (2015) menambahkan anonimitas dianggap sebagai penentu utama perilaku yang tidak dihambat, mengacu pada kondisi tidak dikenal orang lain dalam hal tetap menyamar untuk menghindari identifikasi pribadi. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Latifah (2018) menjelaskan *anonymity* yaitu orang lain dapat menyembunyikan bahkan mengganti identitas mereka saat *online* atau berinteraksi di dunia internet.

Konsep anonimitas terbagi menjadi dua yakni anonimitas visual dan anonimitas diskursif. Anonimitas visual adalah tidak teridentifikasinya pengguna internet dalam suatu gambar/ foto/ rekaman, sedangkan anonimitas diskursif

biasanya di karakterisasikan oleh pemberian data-data diri di internet seperti nama, umur, jenis kelamin, tempat tinggal/kerja, dsb, semakin banyak data identitas diri yang diumbar di internet maka semakin rendah tingkat anonimitas diskursif tadi (dalam Caesar, 2020).

Hite, dkk. (2014) mendefinisikan anonimitas sebagai individu yang merasa bahwa identitas pribadi mereka tidak diketahui oleh orang lain atau bahwa mereka tidak dapat diidentifikasi sebagai individu. Barlett et all (2014) mendefenisikan anonimitas sebagai kecendrungan seseorang untuk menyembunyikan dan memalsukan identitas aslinya di dalam menggunakan internet. Scott (dalam Santhoso, 2019) menyatakan anonimitas dapat dijelaskan sebagai sejauh mana identitas sumber pesan tidak diketahui, dengan demikian semakin sedikit pengetahuan yang dimiliki seseorang dan semakin sulit untuk menentukan siapa sumbernya adalah salah satu cara untuk mengetahui anonimitas seseorang.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada siswa di SMA 01 Kec. Harau didapatkan bahwa 10 dari 20 orang siswa mengaku lebih bisa menyampaikan keluhan kesah kepada teman-teman yang lain secara *online* dibandingkan *offline* atau *face to face*. Hal ini dikarenakan mereka yang merasa malu menyampaikannya secara langsung. Bahkan tak jarang dari mereka yang berbeda saat berada di dunia nyata dan dunia maya (media sosial). Mereka mengaku tidak ingin menggunakan identitas aslinya dalam menggunakan media sosial atau berinteraksi dengan orang lain di dunia maya, mereka merasa bahwa saat menggunakan identitas palsu mereka merasa bebas untuk berekspresi atau berkomentar di media sosial karna tidak ada yang mengetahui identitas aslinya.

Misalnya, di media sosial mereka menjadi sangat aktif, cerewet, bahkan berani memberikan komentar buruk tentang suatu hal. Namun, di dunia nyata mereka dikenal sebagai orang yang pendiam, pemalu, dan tertutup. Tidak hanya itu, ada juga dari mereka yang terlihat baik, ramah, dan sopan di media sosial serta sering mendapatkan pujian dari orang lain, Namun di dunia nyata mereka bahkan kurang dikenal oleh lingkungan sekitar karena sangat tertutup, pendiam dan juga sangat jarang berinteraksi dengan lingkungan.

Ketika tidak menggunakan identitas aslinya di media sosial mereka bisa bergaya seperti artis atau menirukan gaya orang yang dikaguminya, terkadang juga terlihat berlebihan sedangkan pada kenyataannya gaya mereka biasa saja. Bahkan Mereka mengaku berlomba-lomba untuk mempercantik postingan di media sosial dengan berbagai gaya agar terlihat lebih menarik bagi orang lain, yang hanya mereka tampilkan di media sosialnya saja karena mereka tau bahwa tidak ada yang akan mengetahui mereka karena mereka menggunakan identitas palsu. Mereka merasa ketika *online*, mereka lebih leluasa dan juga lebih bebas untuk bergaya dan menggunakan kata-kata kasar ataupun kritikan kepada orang lain. Mereka juga akan lebih berani mencari informasi di internet tentang pornografi yang tidak bisa mereka lakukan saat berinteraksi langsung.

Terdapat 5 orang siswa mengaku jika mereka lebih nyaman menyembunyikan identitasnya dan merasa lebih leluasa dalam mengekspresikan diri ketika tidak menunjukkan identitas aslinya saat *online*. Sebab mereka merasa jika tidak ada orang yang mengetahui identitasnya, maka mereka dapat dengan mudah mengeluarkan keluh kesahnya di media sosial Kemudian mereka juga

merasa bisa mencari informasi tentang seseorang yang mereka kagumi atau bisa juga seseorang yang mereka benci sehingga mereka dapat mengeluarkan komentar, baik itu komentar positif maupun negatif tanpa takut orang itu tahu bahwa itu adalah dirinya,

Lima orang lainnya mengaku jika mereka merasa lebih berani mengungkapkan hal-hal pribadinya tanpa harus takut atau malu jika orang lain akan mengetahuinya, Mereka merasa bebas dalam berinteraksi dan bebas melakukan apapun ketika *online* karena tidak ada yang mengetahui identitas aslinya. Mereka lebih berani menunjukkan atau mengungkapkan hal-hal yang lebih personal dan emosional melalui interaksi secara *online*. Contohnya menggunakan akun fake atau *second account* untuk meluapkan emosinya kepada orang lain atau untuk mengomentari postingan-postingan yang ada di media sosial baik itu temannya ataupun orang lain. Mereka juga lebih santai saat membuka atau menonton hal-hal yang bersifat pornografi tanpa harus takut diketahui oleh orang lain.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Hollenbaugh dan Everet tahun 2013 dengan judul "*The Effects of Anonymity on Self Disclosure in Blogs: An Application of the Online Disinhibition Effects*". Penelitian ini membahas mengenai hubungan antara anonimitas dan keterbukaan diri dengan perilaku *Online Disinhibition effect* itu sendiri. Selain itu Noam Lapidot-Lefler (2012) juga meneliti dengan judul "*Effect of Anonymity, Invisibility, and lack of eye-contact on Toxic Online Disinhibition*". Perbedaan dengan penelitian ini adalah meliputi subjek, lokasi, tahun penelitian, dan rancangan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Anonimitas dengan *Disinhibition Online Effect* pada Remaja SMA 01 Kec. Harau”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : “Apakah ada hubungan antara anonimitas dengan *disinhibition online effect* pada remaja SMA 01 Kec. Harau?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara anonimitas dengan *disinhibition online effect* pada remaja SMA 01 Kec. Harau.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tentang hubungan antara anonimitas dengan *disinhibition online effect* pada remaja SMA 01 Kec. Harau. Diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan yang positif bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya pada bidang Psikologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antara anonimitas dengan *disinhibition online effect*,

sehingga remaja dapat mempergunakan informasi ini sebagai bahan pertimbangan dalam perilakunya sehari-hari

b. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru, sehingga dapat membantu mengarahkan dan meminimalisasikan *disinhibition online effect* pada remaja.

c. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka menerapkan program bimbingan yang sesuai dan juga sekolah diharapkan bisa memberikan motivasi dan arahan agar siswa/siswi tidak melakukan *disinhibition online effect*.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya, dan juga dapat digunakan sebagai acuan dasar dan sumber ilmu yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.