

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan internet kita dapat menggunakan media sosial untuk bertukar informasi. Media sosial adalah layanan berbasis internet yang memiliki konten dari pengguna serta memfasilitasi pengembangan relasi secara *online* dengan menghubungkan profil dan orang-orang dan/atau kelompok lain di mana profil khusus dibuat pengguna pada situs atau aplikasi (Obar & Wildman, 2015). Di Indonesia, tercatat ada 150 juta pengguna aktif media sosial dengan Youtube, Facebook, dan Instagram sebagai *platform* media sosial tiga teratas (We are Social & Hootsuite, 2019). Pengguna media sosial dapat membagikan tulisan, foto, maupun video sesuai dengan *platform* yang digunakan, sehingga penyebaran informasi menjadi lebih mudah. Meskipun begitu, dalam penggunaan media sosial terdapat penyalahgunaan yang dapat merugikan orang lain.

Penyalahgunaan media sosial dapat terjadi jika pengguna tidak bijak dalam menggunakan media sosial. Di Indonesia sendiri terdapat kasus-kasus penyalahgunaan media sosial. Salah satu kasus yang terjadi pada 2019 adalah penyebaran data pribadi dan tuduhan di Twitter terhadap seseorang oleh Ulin Yusron. Tindakan Ulin Yusron ini menimbulkan kecaman pada dirinya (Prabowo, 2019). Selain kasus tersebut, terdapat pula kasus penyebaran foto dan video tidak senonoh di media sosial. Kasus yang terjadi di Kepulauan Riau ini dilakukan oleh pria, di mana ia menyebarkan foto dan video akan mantan pacarnya di Facebook. Atas kasus tersebut pria tersebut dihukum sat tahun penjara (Maulana, 2019). Baru-baru ini juga terjadi penyebaran video yang melecehkan. Video tersebut berisikan seseorang, yang diduga pegawai Starbucks, sedang tertawa sambil melihat CCTV akan bagian pribadi pelanggan. Pegawai yang bersangkutan pada akhirnya diberhentikan karena kejadian tersebut

(Dewi, 2020). Tidak hanya video, terdapat pula beberapa kasus berupa unggahan status di media sosial. Kasus-kasus ini bahkan dibawa ke jalur hukum karena pencemaran nama baik, berita bohong, dan ujaran kebencian (Arnani, 2018). Cukup banyak kasus penyalahgunaan media sosial di Indonesia. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2018), sebesar 49% orang di Indonesia pernah diejek atau dilecehkan di media sosial. Dari kasus dan data tersebut dapat diketahui bahwa agresi di dunia maya memang nyata. Agresi di dunia maya ini dikenal pula dengan istilah *cyber-aggression*.

Cyber-aggression adalah perilaku yang dilakukan untuk menyakiti orang lain melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di mana orang yang ditargetkan ingin menghindarinya (Corcoran, 2015). Istilah *cyber-aggression* dikenal juga sebagai pelecehan internet, *bullying* elektronik, dan *cyberbullying* (Shapka & Maghsoudi, 2017). Selain itu, istilah *cyber-aggression* digunakan untuk menjawab kekurangan istilah *cyberbullying* (Grigg, 2010). Kekurangan dari istilah *cyberbullying*, yakni bersifat ambigu, kabur, dan membatasi karena merefleksikan karakteristik dari *bullying*. (Grigg, 2010; Shapka & Maghsoudi, 2017).

Korban dari agresi secara *online* diketahui mengalami dampak buruk yang mencakup masalah psikis, akademik, hubungan dengan orang tua, dan penyalahgunaan zat (Shapka & Maghsoudi, 2017). Hal ini tentu saja menjadi perhatian, terlebih dengan banyaknya jumlah pengguna internet. *Cyber-aggression* dapat terjadi karena berbagai faktor. Novo, Pereira, dan Matos (2014), mengemukakan bahwa kontrol diri yang rendah dan keterlibatan orang tua dapat menjadi faktor perilaku agresi pada remaja di lingkungan virtual. Selain itu, Sedlar (2020) mengemukakan bahwa kemampuan untuk melakukan *cyber aggression*, *anonimity*, *normative belief*, dan *moral disengagement* dapat menjadi faktor mengapa perilaku *cyber aggression* terjadi. Penelitian yang dilakukan oleh Zimmerman (2012) juga menunjukkan bahwa *anonimity* merupakan salah satu faktor terjadinya agresi *online*.

Anonimity merupakan salah satu dimensi dari *online disinhibition effect*. *Online disinhibition effect* yaitu ketika individu memiliki kesempatan untuk memisahkan

tindakan *online* dari gaya hidup dan identitas pribadi mereka, sehingga mereka menjadi lebih mungkin untuk mengungkap diri dan bertingkah (Hollenbaugh & Everett, 2013). Mereka berada di kondisi di mana mereka tidak tertahan oleh aturan seperti ketika berada di dunia nyata. Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara *online disinhibition effect* dan agresi *online*. (Lapidot-lefler & Barak (2012) menemukan bahwa terdapat pengaruh beberapa faktor *online disinhibition effect*, yaitu kurangnya kontak mata, *anonimity*, dan *invisibility* terhadap *online flaming*. Selain itu, terdapat pula hubungan antara *online disinhibition effect* terhadap *cyberbullying* (Udris, 2014; Zahrotunnisa & Hijrianti, 2019). Penelitian Zimmerman (2012) juga menunjukkan bahwa salah satu faktor *online disinhibition*, yaitu *anonimity*, memiliki pengaruh terhadap agresi *online*. Dari penelitian-penelitian tersebut dapat diketahui terdapat indikasi akan hubungan *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression*.

Belum banyak penelitian yang membahas mengenai *online disinhibition effect* dengan *cyber-aggression*, terutama pada usia di atas anak-anak dan remaja. Hal ini menjadi perhatian karena, berdasarkan survei APJII (2018), ditemukan bahwa jumlah pengguna internet dua terbanyak berkisar pada 15-19 tahun (91%) dan 20-25 tahun (88,5). Selain itu, survei lainnya juga menemukan bahwa pada Facebook, Instagram, dan Facebook Messenger, usia 18-24 tahun menempati peringkat pertama untuk jumlah terbanyak bersama usia 25-34 tahun dengan masing-masing jumlah 33% (We are Social & Hootsuite, 2019). Pada rentang usia tersebut merupakan rentang rata-rata usia mahasiswa, yaitu 19-23 tahun (Kadir, 2018). Selain itu, survei menunjukkan bahwa 92,1% dari mahasiswa adalah pengguna internet (APJII, 2018).

Mahasiswa merupakan seseorang yang sedang menempuh perguruan tinggi. Universitas Negeri Jakarta (UNJ) merupakan salah satu perguruan tinggi di Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2020), DKI Jakarta memiliki persentase sebesar 100% pada tahun 2020 untuk penduduk daerah perkotaan menurut provinsi. Menurut APJII (2018), daerah perkotaan memiliki penetrasi internet yang lebih tinggi dibandingkan pedesaan yaitu sebesar 74,1% untuk daerah perkotaan dan 61,6% untuk daerah pedesaan.

Penelitian mengenai *online disinhibition effect* dengan *cyber-aggression* masih jarang, padahal penetrasi pengguna internet di Indonesia sebesar 64,8%. Selain itu, diketahui pula terdapat kasus-kasus agresi yang terjadi di dunia maya, khususnya media sosial. Penelitian mengenai agresi *online* pada usia di atas remaja dan anak-anak juga lebih sedikit dibandingkan usia remaja dan anak-anak (Sedlar, 2020). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji apakah terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik beberapa permasalahan yang muncul, antara lain:

1. Bagaimana gambaran *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana gambaran *online disinhibition effect* pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta?
3. Bagaimana hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah dibatasi untuk memfokuskan pada fenomena yang ingin diteliti. Oleh karena itu, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan

cyber-aggression pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna aktif media sosial di Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis : secara teoritis, penelitian ini diharapkan untuk memberikan kontribusi terhadap teori *online disinhibition effect*, *cyber-aggression*, dan psikologi

Manfaat praktis : secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression*.

