

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami eskalasi yang sangat pesat pada beberapa dekade belakangan ini. Salah satu produk yang merupakan hasil dari pesatnya perkembangan teknologi adalah internet. Internet menurut Rusman (2008) adalah suatu jaringan global yang merupakan kumpulan dari beberapa jaringan komputer yang ada di dunia (dalam Kamelta, 2013). Beberapa manfaat internet antara lain adalah sebagai sumber informasi, tempat mencari ide, media komunikasi, sumber hiburan, dan lain-lain (Maharani et al., 2021). Hasil dari perkembangan teknologi dan internet memudahkan aktivitas dan kegiatan manusia sehari-hari.

Perkembangan internet yang sangat pesat memudahkan kegiatan manusia di dalam kesehariannya. Hal itu sejalan dengan tingginya pengguna internet di dunia. Dilansir dari Kompas Tekno (2022), menurut laporan Digital 2022 April Global Statshot Report yang diterbitkan oleh Hootsuite dan We Are Social, jumlah pengguna internet di dunia mencapai 5 miliar atau sekitar 63% populasi manusia di dunia. Berdasarkan data yang sama, kenaikan jumlah pengguna internet meningkat hingga 196 juta pengguna jika dibandingkan dengan tahun lalu. Berdasarkan data tersebut, kita dapat melihat bahwa lebih dari setengah populasi manusia di dunia telah menggunakan internet untuk kemudahan kehidupan sehari-harinya.

Jaringan global pada internet sering disebut dengan dunia maya. Dunia maya atau *cyberspace* dalam bahasa Inggris adalah suatu ruang atau jalur komunikasi yang diperuntukan untuk pertukaran pesan, tanda, dan informasi yang sangat cepat hingga melebihi kapasitas kognitif manusia atau yang biasa disebut *superhighway information* (Wagey & Waani, 2013). Ada banyak hal yang terdapat di dunia maya yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, beberapa hal yang terdapat dan dapat dilakukan di

dunia maya adalah mesin penelusuran, media sosial, berita, *e-commerce*, hiburan, dan situs serta aplikasi lainnya. Kelengkapan hal-hal yang ada di dunia maya seakan-akan membuat manusia dapat melakukan segalanya hanya dengan koneksi internet di perangkat pintar mereka.

Terlepas dari kemudahan yang ditawarkan oleh dunia maya, terdapat juga sisi buruk yang ada pada dunia maya. Salah satu sisi buruk yang terdapat pada dunia maya adalah *cybercrime*. *Cybercrime* itu sendiri menurut Chaubey (2009) adalah kejahatan criminal yang dilakukan oleh seseorang baik berupa tindak kecurangan (*fraud*), atau tindakan kriminal lainnya yang dilakukan menggunakan komputer dan internet (dalam Withers, 2019). Seseorang yang melakukan *cybercrime* akan menunjukkan perilaku-perilaku kriminal atau *criminal behaviors*. *Criminal behaviors* yang tampak pada seseorang yang melakukan *cybercrime* menurut Withers (2019) adalah *cyber bullying*, *cyber stalking*, *unethical hacking*, dan *identity theft*.

Perilaku kriminal yang dilakukan oleh seseorang yang melakukan *cybercrime* di dunia maya terdapat di Indonesia. Dilansir dari laman berita Universitas Indonesia (2021), berdasarkan data POLRI pada bulan April 2020 hingga Juli 2021 setidaknya terdapat 937 kasus *cybercrime* yang dilaporkan. Dari 937 kasus yang ada, tiga kasus teratas adalah kasus *provocative*, *hate content*, dan *hate speech*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zulkarnain (2020), Faktor seseorang melakukan *hate speech* dikarenakan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal terdiri dari keadaan psikologis dan kejiwaan individu sedangkan faktor eksternal yaitu kurangnya kontrol sosial, ketidaktahuan masyarakat, dan kemajuan teknologi yang semakin canggih yang memudahkan seseorang melakukan *hate speech* di dunia maya.

Perilaku *hate speech*, *hate content*, dan profokatif di dunia maya tergolong sebagai *incivility*. *Incivility* itu sendiri menurut Giumetti et al (2013) adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang dimana perilaku tersebut tergolong kasar, tidak sopan, dan tidak pantas untuk dilakukan (dalam Williams, 2020). Perilaku *cybercrime* seperti *hate speech* *hate content*, dan profokatif di dunia maya tergolong sebagai *incivility* dikarenakan perilaku tersebut tergolong kasar, tidak

sopan, dan tidak pantas dilakukan oleh siapapun yang menggunakan dunia maya, Meskipun *incivility* adalah salah satu tindakan penganiayaan yang ringan, namun *incivility* memiliki implikasi yang berat dan berbahaya bagi individu yang menerimanya (Ilies et al., 2020).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *incivility* perilaku yang tergolong kasar, tidak sopan, dan tidak pantas untuk dilakukan oleh individu kepada individu lainnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Febriana & Fajrianti (2019), *incivility* disebabkan oleh *anonymity*, *invisibility*, dan *asynchronity* seseorang di dunia maya. Melanjutkan pembahasan mengenai *incivility*, terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan bagi seseorang yang menerima *incivility* dari orang lain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saroinsong, Nanholy, & Saselah (2020) pada mahasiswa keperawatan di ruang kelas, dinyatakan bahwa perilaku *incivility* berdampak pada kondisi emosional, kesejahteraan, kognisi, serta fisik pada mahasiswa.

Fenomena terkait *incivility* yang dilakukan melalui dunia maya dapat dilihat pada interaksi antara satu pengguna media sosial dengan pengguna lainnya. Maraknya tindak penghinaan terhadap seseorang yang dilakukan oleh orang lain pada kolom komentar dalam unggahan foto orang tersebut di media sosial Instagram merupakan satu di antara banyak contohnya. Contoh lain yang ditemukan oleh peneliti ialah ujaran kebencian yang disampaikan secara anonim, baik itu melalui akun media sosial tanpa identitas maupun dilakukan melalui jejaring yang menyediakan fitur anonimitas itu sendiri, yang mana hal ini sejalan dengan salah satu faktor yang mempengaruhi *incivility* di dunia maya yang dikemukakan oleh Fajrianti (2019), yakni *anonymity*.

Terdapat beberapa aspek dalam perilaku *incivility*. Aspek-aspek tersebut dijelaskan oleh McCarthy et al. pada tahun 2019 dan mencakup karakteristik kasar di mana individu menggunakan kata-kata, bahasa, serta intonasi yang kasar dalam caranya berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, individu menunjukkan perilaku tidak sopan serta tingkat perhatian yang rendah terhadap sesama. Individu cenderung acuh dan melantarkan orang lain dalam berbagai cara.

Selain *incivility*, salah satu fenomena lain yang sedang marak diperbincangkan adalah mengenai *dark triad personality* pada pengguna media sosial di dunia maya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, fenomena *dark triad personality* ini dilihat dari beberapa *thread* di aplikasi Twitter yang menceritakan kejahatan oleh seseorang dan membubuhi kata “psikopat” atau “narsistik”. *Dark triad personality* itu sendiri menurut Chowning & Campbell (2009) adalah suatu rangkaian kepribadian sosial yang aversif dimana meliputi machiavellianisme, narsisisme, dan psikopati (dalam Foley, 2020). Ketiga kepribadian tersebut sering muncul dan dipergunakan di dunia maya dalam mengungkapkan kepribadian yang narsis, psikopat, dan manipulatif.

Ketiga kepribadian tersebut adalah kepribadian yang berkonotasi negatif. Narsisisme menurut APA (2013) adalah kepribadian yang memiliki karakteristik dimana individu memiliki rasa *self-importance* yang berlebihan, merasa dirinya sangat unik, arogan, cemburuan, dan memiliki kecenderungan untuk mengeksploitasi seseorang (dalam Foley, 2020). Psikopati adalah kepribadian dimana individu memiliki sifat tidak bertanggung jawab, impulsif, tidak memiliki empati, serta menunjukkan perilaku anti sosial (dalam Foley, 2020). Sedangkan machiavellianisme adalah suatu kepribadian dimana seseorang memiliki keinginan untuk melakukan perilaku imoral melalui manipulasi, penipuan, serta eksploitasi pada orang lain (dalam Foley, 2020).

Menurut Paulhus & Williams (2002), ketiga kepribadian dalam *dark triad personality* memiliki keterkaitan yang sedang antara satu sama lain). Ketiganya masing-masing memiliki tingkat glorifikasi diri, agresi, serta duplisitas hingga derajat tertentu (dalam Withers, 2019). Seseorang dengan tingkat machiavellianisme tinggi akan menunjukkan perilaku sinis, serta memercayai bahwa manipulasi interpersonal merupakan cara untuk meraih sukses dalam hidup dan menjalani kehidupannya di atas kepercayaan tersebut. Tingkat narsisisme yang tinggi pada seseorang memandang begitu tinggi akan dirinya serta secara garis besar hanya berfokus terhadap dirinya sendiri. Dan kendati tampak seperti seseorang yang baik dan memiliki banyak kemampuan, individu dengan tingkat

psikopati yang tinggi menunjukkan perilaku tidak bertanggung jawab serta tidak dapat diandalkan. Secara spesifik, ia menikmati perilaku menyakiti orang lain.

Fenomena *dark triad personality* di dunia maya yang terjadi di Indonesia tergambar pada penelitian yang dilakukan oleh Rizal & Handayani. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rizal & Handayani (2021) pada 386 partisipan yang berusia 18-20 tahun mengenai *dark triad personality* di dunia maya, 15,80% partisipan memiliki kepribadian machiavellianisme yang tinggi, 14,76% partisipan memiliki kepribadian narsisme tinggi, dan 15,02% memiliki kepribadian psikopati yang tinggi. Berdasarkan penelitian yang sama, dinyatakan bahwa dari ketiga kepribadian tersebut, kepribadian machiavellianisme memiliki skor mean tertinggi yaitu sebesar 21,09 yang mana mengindikasikan banyak individu yang bersikap politik di dunia maya khususnya di media sosial.

Dark triad personality yang dimiliki oleh pengguna media sosial di dunia maya memiliki beberapa pengaruh. Menurut penelitian yang dilakukan Farwah (2019) pada 238 responden dengan rentang usia 18-21 tahun dan pernah melakukan perundungan di dunia maya, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari ketiga kepribadian yang ada pada *dark triad personality* terhadap perilaku perundungan dunia maya di Instagram. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa 52,1% partisipan memiliki kepribadian machiavellianisme yang mana serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizal & Handayani (2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Wright et al. (2020) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *dark triad personality* dan *cyberbullying perpetration*. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka kita dapat melihat bahwa *dark triad personality* memiliki hubungan dan berpengaruh terhadap *incivility* di dunia maya.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang ada sebelumnya, kita dapat melihat bahwa *dark triad personality* memiliki pengaruh dan berkorelasi positif terhadap *incivility* di dunia maya. Meskipun begitu, terdapat diskrepansi yang ada. Berdasarkan survey awal pre-penelitian yang dilakukan oleh 5 orang yang pernah melakukan *incivility* di dunia maya, mereka menyatakan bahwa mereka tidak merasa memiliki setidaknya salah satu kepribadian yang terdapat pada *dark triad*

personality. Terdapat permasalahan penelitian yang ditimbulkan dari hasil dari survei awal pre-penelitian yaitu terdapat ketidakselarasan atau diskrepansi antara keadaan yang ada mengenai fenomena dengan teori yang ada. Selain itu, 4 dari 5 responden survei awal pre-penelitian menyatakan bahwa mereka sangat awam mengenai *dark triad personality*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel *dark triad personality* dan *incivility*. Penelitian yang dilakukan oleh Lata & Chaudhary (2020) pada akademisi dan pekerja kantoran di India menyatakan bahwa *dark triad personality* berpengaruh terhadap *incivility* dengan mediasi *workplace spirituality*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nocera et al. (2022), *dark triad personality* dapat memprediksi perilaku *cyber aggression*. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Morelli et al. (2021) menyatakan bahwa *dark triad personality* merupakan salah satu prediktor dari perilaku maladaptif yang berupa *sexting* (secara non konsensual).

Melalui tinjauan dari beberapa penelitian di atas, dapat diketahui beberapa keterkaitan variabel *dark triad personality* dan *incivility* berdasarkan beberapa penelitian terdahulu. Meskipun begitu, peneliti menemukan beberapa gap penelitian yang ada. Beberapa gap penelitian yang ada adalah (a) tidak terdapat penelitian di Indonesia sejauh ini yang mengaitkan dua variabel *dark triad personality* dan *incivility*, (b) tidak terdapat penelitian yang secara spesifik membahas pengaruh dan/atau hubungan *dark triad personality* dan *incivility* di dunia maya sejauh ini, dan (c) Penelitian yang ada mengenai *incivility* biasanya membahas *incivility* di tempat kerja atau *workplace incivility* dan jarang yang membahas *cyber incivility*.

Berdasarkan pembahasan mengenai fenomena yang ada, permasalahan, penelitian terdahulu, serta gap penelitian yang ada maka peneliti memutuskan untuk meneliti Pengaruh *Dark Triad Personality* terhadap *Incivility* di Dunia Maya sebagai judul skripsi yang dibuat oleh peneliti. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru kepada individu yang membaca penelitian ini mengenai *dark triad personality* dan *incivility* di dunia maya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran mengenai fenomena, permasalahan, penelitian terdahulu, serta gap penelitian yang ada, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

- a. Bagaimana gambaran *dark triad personality* di dunia maya?
- b. Bagaimana gambaran *incivility* di dunia maya?
- c. Apakah terdapat pengaruh kepribadian machiavellianisme terhadap *incivility* di dunia maya?
- d. Apakah terdapat pengaruh kepribadian narsisisme terhadap *incivility* di dunia maya?
- e. Apakah terdapat pengaruh kepribadian psikopati terhadap *incivility* di dunia maya?
- f. Apakah terdapat pengaruh ketiga sifat *dark triad personality* secara bersamaan terhadap *incivility* di dunia maya?

1.3. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, maka peneliti memutuskan untuk memberikan batasan masalah pada penelitian ini yaitu pengaruh masing-masing sifat *dark triad personality* yakni machiavellianisme, narsisisme, serta psikopati terhadap *incivility* di dunia maya dengan harapan penelitian ini lebih terfokus serta terarah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran di latar belakang mengenai fenomena dan permasalahan penelitian yang ada, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh *dark triad personality* terhadap *incivility* di dunia maya.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh masing-masing sifat *dark triad personality* terhadap *incivility* di dunia maya. Tidak hanya itu, peneliti juga bertujuan untuk menggali informasi ilmiah mengenai gambaran *dark triad personality* dan *incivility* di dunia maya.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah diharapkan hasil temuan penelitian yang didapatkan dari penelitian ini dapat menambah kepustakaan bidang ilmu psikologi khususnya psikologi sosial. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber kajian bagi penelitian selanjutnya yang relevan serta dapat dijadikan sebagai sumber acuan dalam memunculkan ide bagi penelitian ilmiah selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini adalah diharapkan hasil temuan penelitian yang didapatkan dari penelitian ini bisa memberikan *insight* kepada individu yang membaca skripsi ini khususnya dewasa awal yang aktif berselancar di dunia maya mengenai *dark triad personality* dan *incivility*.