

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Transformasi teknologi yang kian masif mendorong kemunculan berbagai *platform* media sosial baru yang memungkinkan individu dapat berinteraksi dan mengekspresikan dirinya secara luas dan bebas tak terbatas ruang dan waktu. Media sosial merupakan tempat untuk berinteraksi secara luas dan terhubung secara daring tanpa adanya batasan ruang dan waktu (Putri dkk., 2025). Di mana interaksi tersebut terbentuk oleh berbagai faktor, seperti ketergantungan satu sama lain, pertemanan, ikatan keluarga, kepentingan bersama, dan faktor lainnya (Sekarayu & Santoso, 2023). Terdapat berbagai macam *platform* media sosial, salah satunya adalah TikTok sebagai salah satu media sosial yang muncul sebagai *platform* yang menghadirkan berbagai fitur interaktif bagi penggunanya. Contohnya seperti, fitur *love* sebagai simbol suka, fitur komentar yang memungkinkan penggunanya memberikan ekspresi terhadap konten, dan *share* yang memudahkan penggunanya menyebarkan konten tersebut tanpa persetujuan sekalipun (Hidayati, Rakhmad & Hasfi, 2023). Selain itu, Tiktok juga memiliki fitur khas lainnya, yaitu fitur *stitch* yang memungkinkan adanya penggabungan *video* antara pengguna satu dengan pengguna lainnya (Juditha & Darmawan, 2023).

Karakteristik fitur ini membuka peluang terjadinya interaksi yang cepat dan masif antar pengguna, sehingga menciptakan bentuk interaksi yang lebih terbuka dan saling terhubung, sehingga meningkatkan daya tarik TikTok sebagai *platform* media sosial. Kondisi ini turut berkontribusi pada tingginya jumlah pengguna TikTok, termasuk di kalangan remaja akhir yang aktif dalam berinteraksi di ruang digital. Berdasarkan data pengguna TikTok di Indonesia, kelompok usia 18-24 tahun tercatat sebagai salah satu pengguna terbesar dengan jumlah mencapai 32,83 juta di tahun 2025 (*The Global Statistics*, 2025). Bukan hanya itu, berdasarkan data yang dilansir dari *Kompas.com* hasil survei APJII 2026, Tiktok merupakan media sosial yang paling sering diakses oleh Gen Z di Indonesia (32.3%) dan melampaui

Instagram (30.3%). Berdasarkan data tersebut, Tiktok menjadi media sosial yang relevan untuk diteliti pada penelitian ini.

Menurut laporan yang dimuat oleh *DetikInet*, survei APJII di tahun 2025 menunjukkan bahwa Pulau Jawa memiliki tingkat persebaran internet tertinggi, yaitu sebesar 84,96% (Haryanto, 2024). Tingginya angka tersebut tidak lepas dari arus urbanisasi di pulau Jawa yang terus meningkat, terutama di Jabodetabek. Berdasarkan data dari proyeksi BPS, total penduduk kawasan Jabodetabek pada tahun 2025 mencapai lebih dari 32 juta jiwa (Badan Pusat Statistik, 2023). Hal ini menjadikan Jabodetabek sebagai kawasan urban dengan penduduk terbanyak dibandingkan kota besar lainnya seperti Surabaya dengan jumlah penduduk sekitar 2,9 juta penduduk dan Bandung sekitar 2,6 juta penduduk (Tempo, 2020). Sebagai kawasan dengan tingkat urbanisasi yang tinggi, remaja di wilayah Jabodetabek tumbuh dalam lingkungan dengan standar sosial yang juga beragam, serta penyebaran informasi yang masif melalui media sosial yang telah menjadi bagian tak terpisahkan bagi kehidupan remaja di perkotaan (Putri dkk., 2025). Menurut Putri dkk. (2025), pada lingkungan perkotaan dengan berbagai keragaman budaya dan sosial, *platform* digital memberikan kesempatan bagi remaja untuk berinteraksi dengan berbagai perspektif, gaya hidup, dan nilai. Kondisi ini dapat membuat remaja yang sedang mengeksplorasi jati diri mereka mendapat kesempatan untuk memperluas interaksi melalui media sosial. Di sisi lain, adanya anonimitas sebagai karakteristik dari media sosial dan kurangnya pengawasan dari orang tua, memungkinkan remaja lebih bebas berinteraksi di ruang digital. Kondisi-kondisi tersebut dapat memunculkan kemungkinan remaja terlibat dengan aktivitas negatif di media sosial. Dengan demikian, dalam penelitian ini Jabodetabek dipandang sebagai konteks yang relevan untuk mengkaji fenomena perilaku remaja akhir yang berada di rentang usia 18-21 tahun, di dalam interaksi daring sebagai kelompok pengguna aktif media sosial TikTok.

Penelitian ini berfokus pada remaja akhir usia 18-21 tahun sebagai subjek penelitian, di mana dalam konteks perkembangan psikologis, Santrock (2018) menjelaskan bahwa remaja akhir usia 18-21 tahun tengah berada pada masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa, di mana pada tahapan ini individu sedang dalam masa pembentukan identitas diri, karakter, serta pengeksplorasi jati diri (Hidayah

A.M. dkk., 2025). Selain itu, kelompok usia ini merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan munculnya berbagai *platform* media sosial, di mana hal ini membuat mereka menunjukkan kecenderungan akan ketergantungan dalam penggunaan media sosial sebagai bagian tak terpisahkan dari aktivitas mereka sehari-hari (Hidajat dkk., 2015 dalam Sekarayu & Santoso, 2022). Tingginya intensitas penggunaan tersebut, membuat remaja lebih sering berinteraksi di media sosial dan menjadikannya sebagai sarana utama dalam membangun relasi dan mengekspresikan diri (Putri dkk., 2025). Dalam kondisi perkembangan yang masih dinamis tersebut, remaja rentan terpengaruh oleh lingkungan sosialnya, termasuk lingkungan digital. Sehingga, hal tersebut berpotensi meningkatkan kecenderungan perilaku agresi dan penyalahgunaan di media sosial (Lestari & Alwi, 2024). Media sosial sebagai ruang digital yang menjadi wadah pengekspresian diri bagi remaja juga turut berisiko dalam memicu terjadinya *cyberbullying* saat berinteraksi secara *online* (Asmanur et al., 2025 dalam Hasanah, 2026). Remaja akhir dengan rentang usia 18-21 tahun dipilih sebagai subjek penelitian karena mengingat kelompok usia ini merupakan salah satu kelompok pengguna aktif terbesar di media sosial, sekaligus masih berada pada tahap pembentukan identitas diri yang intens dibandingkan dengan tahap perkembangan berikutnya. Karakteristik perkembangan dan ketergantungan akan penggunaan media sosial menjadikan remaja akhir dengan rentang usia 18-21 tahun sebagai kelompok yang relevan dalam mengkaji perilaku yang dapat muncul selama berinteraksi di ruang digital.

Kondisi interaksi daring yang memiliki karakteristik situasional seperti anonimitas, *invisibility*, dan komunikasi yang bersifat asinkron yang berbeda dengan interaksi tatap muka, berpotensi mempengaruhi regulasi diri individu. Dalam situasi daring, regulasi diri yang berperan sebagai pengendalian seseorang dalam berperilaku, tidak dapat berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh melemahnya batasan norma sosial pada individu, tidak adanya pengawasan, serta keterbatasan umpan balik secara langsung oleh lingkungan sosialnya (Putri, Rachman & Setiawan, 2025). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa ketika berada dalam interaksi *online*, individu cenderung menunjukkan perilaku yang kurang terkendali dibandingkan saat berinteraksi secara langsung. Kondisi tersebut

umumnya dapat terjadi karena adanya perbedaan isyarat sosial, seperti intonasi suara, ekspresi wajah, dan komunikasi timbal balik yang terjadi secara langsung (Juliati, Nugroho & Qorifah, 2025).

Pelemahan batasan sosial dalam konteks *online* dapat berdampak pada melemahnya *self-monitoring* pada individu. Akibatnya, individu cenderung lebih mudah bereaksi emosional, kontrol moral berkurang, serta menunjukkan empati yang lebih rendah, yang dapat meningkatkan kemungkinan agresi daring (Putri, Rachman & Setiawan, 2025). Dalam situasi tertentu, agresi daring yang dilakukan secara berulang dengan tujuan menyakiti individu lain, dapat berkembang menjadi perilaku *cyberbullying* (Olweus, 2012 dalam Lestari & Alwi, 2024).

Menurut Patchin & Hinduja (2015), *cyberbullying* diartikan sebagai tindakan negatif berupa pesan kasar, ancaman, atau penyebaran gambar yang memalukan yang dilakukan secara sengaja dan berulang melalui perangkat elektronik (Marlef, Masyhuri & Muda, 2024). Dalam konteks ini, *cyberbullying* dipahami sebagai kecenderungan perilaku pelaku (*perpetrator tendency*), yaitu kecenderungan untuk melakukan tindakan agresif, seperti *online harassment*, penyebaran informasi pribadi korban tanpa izin, dan penyebaran misinformasi (Sekarayu & Santoso, 2022).

Menurut data yang dilansir dari *Kompas*, disebutkan bahwa fenomena *cyberbullying* kian mengkhawatirkan. Berdasarkan laporan, sekitar 48% anak di Indonesia yang menggunakan internet pernah mengalami *cyberbullying* dalam berbagai bentuk yang terjadi di ruang digital (Kompas.com, 2025). Selain permasalahan remaja yang banyak menjadi korban, banyak remaja di Indonesia yang juga turut menjadi pelaku *cyberbullying* dengan jumlah yang cukup mengkhawatirkan. Berdasarkan data dari *Tribunnews.com* bahwa sebanyak 1.182 (38.41%) dari 3.077 siswa SMP dan SMA di 34 provinsi di Indonesia mengaku pernah menjadi pelaku *cyberbullying* (Tribunnews.com, 2023). Fenomena tersebut tentunya dapat berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis korban, seperti kecemasan, depresi, hingga penarikan diri dari sosial (Juliati, Nugroho & Qorifah, 2025). Tidak hanya berdampak negatif pada korban, *cyberbullying* juga memberikan efek yang cukup serius bagi pelakunya. Individu yang menjadi pelaku *cyberbullying* cenderung memiliki permasalahan psikologis, seperti agresif, minim

empati, impulsif, dan memiliki kecenderungan mendominasi orang lain (Wijaya dkk., 2023). Apabila tidak ditangani secara tepat, perilaku tersebut dapat berkembang menjadi masalah psikologis jangka panjang yang berdampak pada kesulitan dalam regulasi emosi dan pembentukan relasi sosial pada masa dewasa (Anshori dkk., 2022).

Munculnya *cyberbullying* erat kaitannya dengan faktor situasional interaksi daring yang memiliki perbedaan karakteristik dengan interaksi tatap muka. Febriana & Fajrianti (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa, aspek situasional pada interaksi *online*, seperti anonimitas, *invisibility*, dan asinkronitas secara signifikan berdampak pada munculnya kecenderungan perilaku agresi daring (Lestari & Alwi, 2024). Karakteristik interaksi daring tersebut menciptakan adanya jarak psikologis sehingga individu dapat berperilaku negatif karena melemahnya kontrol moral (Putri, Rachman & Setiawan, 2025). Dalam relasi daring, perilaku individu lebih bergantung pada kontrol diri internal individu serta bagaimana individu tersebut merespons kondisi interaksi, sehingga peran kontrol sosial dari lingkungan sekitar memiliki pengaruh yang terbatas. Perbedaan individu dalam merespons kondisi tersebut dapat dipahami melalui mekanisme *online disinhibition effect* (ODE).

Online disinhibition effect (ODE) dalam penelitian ini digambarkan sebagai mekanisme psikologis yang menjelaskan perubahan perilaku seseorang di lingkungan daring (Yutong, 2025). Suler (2004) menjelaskan bahwa individu memiliki cara bereaksi yang berbeda ketika berada dalam lingkungan *online*, di mana hal tersebut kemudian dimanifestasikan ke dalam pengekspresian diri yang lebih bebas (Aljasir, 2023). Terdapat enam aspek yang berkontribusi terhadap kemunculan *online disinhibition effect*, yakni *dissociative anonymity*, *invisibility*, asinkronitas, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *the minimization of status and authority* (Yutong, 2025). Keenam aspek tersebut membuat individu merasa lebih bebas dan terbuka saat berada pada kondisi *online* (Putriyani & Adelia, 2026).

Online disinhibition effect sebagai konstruk situasional yang komprehensif terdiri dari dua bentuk utama, yakni *benign disinhibition effect* yang melibatkan keterbukaan emosional dan eksplorasi diri, serta *toxic disinhibition effect* yang

muncul dalam bentuk kecenderungan perilaku agresif dan merugikan (Yutong, 2025). Dalam konteks penelitian ini, *cyberbullying* dapat dipahami sebagai salah satu bentuk perilaku agresif yang dapat muncul dari *toxic disinhibition eEffect*, ketika individu menunjukkan kecenderungan untuk menyakiti dan berlaku agresif terhadap orang lain. Meskipun demikian, penelitian ini tidak hanya meneliti salah satu bentuk *online disinhibition effect*, tetapi juga tetap mengkaji *online disinhibition effect* (ODE) sebagai konstruk situasional yang utuh, di mana *cyberbullying* dalam penelitian ini diposisikan sebagai salah satu manifestasi negatif yang mungkin muncul akibat manifestasi dari kondisi disinhibisi daring.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa *online disinhibition effect* pada penelitian ini menjelaskan bagaimana kondisi psikologis individu yang ketika berada pada lingkungan *online*, dengan karakteristik interaksi yang berbeda dengan interaksi tatap muka, dapat melemahkan regulasi diri, *self-monitoring*, hingga empati pada individu. Kondisi psikologis pada individu tersebut berpotensi meningkatkan impulsivitas seseorang dalam berperilaku. Dalam hal ini, *online disinhibition effect* (ODE) berperan dalam mendorong peningkatan kecenderungan agresi daring yang jika dilakukan secara berulang, dapat berkembang menjadi perilaku *cyberbullying* pada remaja akhir pengguna TikTok.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Juliati, Nugroho, dan Qorifah (2025), menunjukkan hasil bahwa adanya korelasi yang signifikan antara *online disinhibition effect* dan anonimitas dalam mempengaruhi perilaku *cyberbullying* pada remaja di TikTok. Akan tetapi, penelitian tersebut hanya berfokus pada anonimitas sebagai salah satu aspek dari *online disinhibition effect* saja, belum menguji ODE sebagai mekanisme situasional yang komprehensif dalam menjelaskan kecenderungan *cyberbullying* sebagai pelaku. Padahal, *online disinhibition effect* mencakup sejumlah aspek lainnya yang turut berperan dalam mempengaruhi kondisi psikologis seseorang saat berinteraksi di ruang digital, tidak terbatas oleh anonimitas saja.

Barak dkk. (2008) menjelaskan bahwa disinhibisi *online* merupakan konstruk multidimensional, di mana interaksi dari masing-masing aspek akan saling melengkapi, dan menghasilkan efek yang lebih kuat dan kompleks (Cheung dkk., 2020). Penelitian sebelumnya yang hanya mengkaji salah satu aspek berpotensi

belum mampu menangkap kompleksitas interaksi antar aspek tersebut, sehingga pemahaman terkait ODE menjadi kurang komprehensif. Keterbatasan tersebut dapat menyebabkan bias dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku agresi daring, serta membatasi ketepatan dalam merumuskan implikasi intervensi.

Selain itu, penelitian lain dari Ding, Ling, dan Chen (2025) yang mengkaji *online disinhibition* sebagai variabel moderator menunjukkan hasil bahwa *online disinhibition* yang bersifat *toxic* secara signifikan memperkuat hubungan antara sifat marah dan motivasi balas dendam dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja. Penelitian lain yang turut relevan dengan studi ini adalah studi terdahulu dari Lestari & Alwi (2024) yang meneliti pengaruh *online disinhibition effect* terhadap *cyberbullying* pada siswa MA pengguna Instagram. Hasil penelitiannya mengindikasikan temuan adanya korelasi yang positif dan signifikan antara ODE dengan *cyberbullying* pada siswa MA pengguna Instagram. Sayangnya, hasil penelitian tersebut belum dapat digeneralisir dalam konteks interaksi di Tiktok, sehingga mengacu pada saran dalam penelitiannya, masih diperlukan penelitian lanjutan mengenai hal tersebut.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu, dapat terindikasi bahwa *online disinhibition* masih terbatas untuk diteliti sebagai variabel langsung yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* khususnya dalam konteks media sosial Tiktok. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena masih diperlukannya penelitian yang mengkaji *online disinhibition effect* secara langsung dan komprehensif sebagai mekanisme situasional utuh yang dapat menjelaskan bagaimana kecenderungan perilaku *cyberbullying* oleh pelaku dapat muncul dalam konteks interaksi daring.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, sehingga dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media sosial dengan karakteristik interaksi khusus seperti anonimitas, *invisibility*, dan komunikasi tidak langsung berpotensi memunculkan *online disinhibition effect* dalam interaksi daring

2. *Online disinhibition effect* dapat berpotensi menurunkan regulasi diri, *self-monitoring*, dan empati individu
3. Regulasi diri yang bekerja secara tidak optimal berpotensi meningkatkan agresi daring yang dapat berkembang menjadi *cyberbullying* sebagai pelaku.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini berfokus pada pengkajian pengaruh *online disinhibition effect* sebagai konstruk psikologis situasional yang muncul akibat karakteristik interaksi daring terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* sebagai pelaku. TikTok dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai konteks interaksi daring, dengan subjek penelitian yaitu remaja akhir pengguna Tiktok.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah teridentifikasi, maka masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah: Apakah *online disinhibition effect* berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* sebagai pelaku pada remaja akhir pengguna Tiktok?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *online disinhibition effect* terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* sebagai pelaku pada remaja akhir pengguna Tiktok.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. **Manfaat teoritis** : penelitian ini diharapkan dapat turut berperan dalam menambah wawasan ilmiah dan pengembangan kajian dalam bidang psikologi siber terkait agresi daring

2. **Manfaat praktis** : penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan sebagai dasar pengembangan program intervensi literasi digital bagi orang tua, pendidik, dan remaja sebagai upaya pencegahan dan penanganan *cyberbullying* di media sosial, salah satunya pada *platform* TikTok.

