

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi masyarakat menjadi lebih mudah dalam mendapatkan berbagai informasi dan terhubung untuk saling berkomunikasi dengan yang lainnya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat untuk memudahkan mahasiswa melakukan komunikasi dengan keluarga, teman sebaya, ataupun orang yang tidak dikenal sama sekali tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Salah satu contoh pada perkembangan teknologi seperti media sosial memiliki pergeseran fungsi dimana kegunaan media sosial tidak hanya dimanfaatkan untuk mempermudah dalam berkomunikasi.

Media sosial merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan fungsionalitas untuk berbagi, hubungan, grup, percakapan, dan profil (Kietzmann et al., 2011). Beberapa media sosial yang saat ini sangat populer adalah *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* (Kemp, 2007). Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna media sosial tertinggi. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pengguna aktif media sosial mengalami peningkatan hingga sebesar 23% setiap tahunnya. Rata-rata orang Indonesia menggunakan media sosial setiap hari nya yaitu sekitar 8 jam (Rahmadina, 2018). Bazarova dan Choi (2014) berpendapat bahwa teknologi media sosial telah membuka kegunaan baru untuk individu dapat berbagi (*sharing*) informasi-informasi personal dengan jaringan *online*. Dimana banyak individu yang mengungkapkan informasi personalnya ke dalam media sosial.

Menurut Artikelsiana (2017) media sosial diasumsikan sebagai media berbasis web yang mendukung adanya interaksi sosial. Fungsi-fungsi dari media sosial dapat dimanfaatkan individu saat ini antara lain : tempat

bersosialisasi dengan orang lain, tempat berbagi (*sharing*) hal berguna bagi diri sendiri dan orang lain, serta digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri. Sehingga banyak individu secara rutin mengungkapkan informasi personalnya ke media sosial.

Menurut Kang, Brown & Kiesler (2013) mengungkapkan bahwa anonimitas merupakan individu yang tidak dapat diidentifikasi berdasarkan tujuh dari dimensi identity-knowledge yaitu nama asli atau nama legal, lokasi, pseudonim dimana akan mengacu pada informasi mengenai identitas yang lebih spesifik, menunjukkan pola perilaku tertentu, keanggotaan dari grup sosial, atau pun informasi merujuk pada diri individu yang sebenarnya.

Anonim yang dimunculkan di media sosial terlihat dari macam-macam aspek oleh media sosial pada umumnya, dimana memiliki fungsi yang sangat erat dengan tingkat anonimitas penggunaanya (Keipi & Oksanen, 2014). Dengan adanya fitur yang disediakan dalam lingkungan online (cyberspace) adalah tersedianya pilihan untuk menjadi anonim dimana individu diberikan lingkungan yang unik untuk berperilaku lebih bebas dan terbuka dengan tingkat keterbatasan dari dunia nyata yang rendah (Hu et al, 2017). Perilaku bersembunyi dibalik layar, membuat individu menemukan cara baru untuk mengekspresikan dirinya tanpa menampilkan dirinya yang asli di media sosial, dengan begitu individu lebih mudah mengekspresikan dirinya secara bebas dan terbuka (Hu et al, 2017).

Fitur anonim yang dimanfaatkan oleh individu dengan menggunakan akun lebih dari satu mempermudah individu untuk membuka diri dikarenakan identitas yang tidak terbuka sepenuhnya. Dan jika dibandingkan dengan penggunaan akun media sosial yang asli, individu yang memiliki akun lebih dari satu memiliki alasan bahwa dengan berinteraksi menggunakan akun kedua jauh lebih mudah dibandingkan dengan akun yang asli. Dikarenakan dengan akun tersebut individu lebih

berani, lebih percaya diri untuk memulai pembicaraan dan tanpa memiliki rasa takut untuk dilihat oleh orang lain, lebih nyaman karena terbatasnya suatu informasi, dimana pada akun kedua yang dimiliki oleh individu hanya untuk memfollow orang-orang tertentu yang tidak berhubungan dengan kehidupan sosial yang dimilikinya di dunia nyata sehingga dirinya merasa aman. Pada konteks anonim dalam berkomunikasi di media sosial sangat erat kaitannya dengan perilaku *incivility*.

Fenomena *incivility* di media sosial telah menjadi perhatian serius karena banyaknya fenomena *incivility* di media sosial yang membawa dampak buruk pada mahasiswa. Sedangkan, *incivility* dapat diartikan sebagai perilaku yang kasar dan mengganggu yang menghasilkan distress bagi orang-orang yang terlibat, baik psikologis maupun fisiologis yang jika dibiarkan akan berkembang menjadi situasi yang mengancam (Clark, 2009).

Kayay (1998) mengidentifikasi perilaku *incivility* di media sosial seperti bersumpah (*swearing*), memanggil nama (*calling names*), mengejek (*ridiculing*) dan melemparkan penghinaan terhadap orang lain yang berdasarkan atribut identitas mereka seperti karakter, agama, ras, kecerdasan dan kemampuan fisik atau mental. Clark Werth & Ahten (2012) megemukakan bahwa bentuk dari perilaku *incivility* adalah fenomena *cyberbullying* di media sosial, memposting rumor atau berita yang salah, berkomentar kasar yang mengganggu orang lain, bergosip, menerbitkan materi yang mencemarkan nama baik, menghina orang lain serta mengintimidasi orang lain.

Song (2018) menemukan bahwa bentuk dari perilaku *incivility* yang paling banyak digunakan adalah *name-calling*. *Name calling* merupakan pengguna julukan yang bermaksud untuk merendahkan pihak lain. Memanggil orang lain dengan menggunakan kata-kata yang dikaitkan

dengan atribut identitas orang lain yang bertujuan untuk menghina atau memberikan stereotip kepada orang lain di dunia maya (Song, 2018).

Fenomena *incivility* pada media sosial juga di Indonesia. Kementerian Komunikasi dan Informatika yang bekerja sama dengan *United Nations Emergency Children's Fund* (UNICEF, 2014) pada tahun 2014. Penelitian yang berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*". Dimana terdapat hasil bahwa presentase yang relatif tinggi anak-anak dan remaja yang menjadi korban dari penindasan di dunia maya atau *cyberbullying*. Yang terdapat 42% responden menyadari risiko ditindas secara online, dan di antara mereka terdapat 13% telah menjadi korban selama tiga bulan sebelumnya, yang diterjemahkan ke dalam ribuan anak-anak dan remaja. Yang dialami responden meliputi nama-panggilan (*name-calling*) dan diremehkan karena pekerjaan orang tua mereka (misalnya petani atau nelayan) atau bahkan penampilan fisik mereka.

Terkena paparan komentar *incivility* juga mengarah pada peningkatan *hostile cognition*. *Hostile cognition* merupakan pemikiran yang kurang bersahabat kepada orang lain. Satu komentar yang menunjukkan *incivility* akan memicu orang lain untuk melakukan hal yang sama (Rosner, Winter & Kramer, 2016). Paparan komentas *incivility* melalui internet dapat membuat tingkat *incivility* meningkat juga (Ferris, 2002).

Perilaku *incivility* pada media sosial akan berdampak pada psikologis seseorang. Pengalaman perilaku *incivility* pada korban, lebih kuat hubungannya dengan rasa takut, rasa cemas, dan perilaku menghindar (Mayers dalam Wilkins et al., 2010). Perlakuan *incivility* yang terjadi akan mengakibatkan seseorang depresi, sedih, serta frustrasi (Rahayu, 2012) hingga mengakibatkan kecenderungan untuk melakukan tindakan bunuh diri pada korban yang diakibatkan oleh harga diri yang menurun dan merasa kesepian (Hinduja & Patchin, 2010). Sedangkan pada pelaku atau orang yang melakukan perilaku *incivility* lebih mungkin untuk

menderita depresi, kecemasan atau masalah psikosomatis (Volk, Marini & Dane, 2016).

Melihat adanya efek buruk yang dihasilkan dari perilaku *incivility* di media sosial, maka peneliti sangat tertarik untuk memilih topik mengenai *civility*. Peneliti ingin meneliti *civility* di media sosial pada mahasiswa Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. William Kay dalam Jahja (2011) mengemukakan bahwa salah satu tugas perkembangan pada fase remaja adalah dapat membangun keterampilan dalam komunikasi interpersonal dengan orang lain dan bergaul dengan teman sebaya, baik individual maupun kelompok. Hal tersebut berperilaku secara *civility* sangat penting pada fase perkembangan bagi mahasiswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Santana (2014) memberikan indikator dalam mengkategorisasikan perilaku yang mencerminkan *civility* pada media sosial, seperti memberikan komentar atau pesan yang sopan, berargumentasi berdasarkan logika, serta menghargai pendapat atau komentar sesama pengguna media sosial. Dimana perilaku *civility* sangat penting dalam kehidupan, dikarenakan *civility* berfungsi untuk menjaga keharmonisan sosial dengan memperlihatkan rasa *respect* atau menghormati orang lain (Wilkins et al., 2010). Pada konteks media sosial, *civility* dapat dipahami sebagai interaksi yang positif yang dilandasi oleh rasa saling menghargai (Clark, Werth & Ahten, 2012).

Selanjutnya peneliti ingin melihat faktor-faktor apa saja yang terkait terhadap perilaku *civility*. Anonimitas merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perilaku *civility* di media sosial. Papacharissi (2004) berpendapat bahwa perilaku *incivility* meningkat di dalam diskusi di internet ketika identitas asli tidak ditampilkan atau dalam keadaan yang anonim. Santana (2014) dalam penelitiannya menjelaskan mengenai perilaku berkomentar dalam surat kabar di media sosial. Hasil dari penelitian tersebut adalah dimana keadaan anonim berpengaruh terhadap tingkat *civility* di media sosial. Penemuan tersebut menemukan hasil 53%

dari komentar yang diposting secara anonim, berkomentar dengan perilaku *incivility*, dibandingkan dengan hasil 29% komentar yang diposting dilakukan secara tidak anonim.

Rowe (2014) membandingkan tingkat anonimitas yang dihubungkan dengan tingkat perilaku *civility* pada media sosial *facebook* dan situs berita di *website*. Terdapat hasil dari tingkat *civility* pada *website* lebih rendah dibandingkan dengan *facebook*. Menurut penelitian ini, tingkat anonimitas di *website* lebih tinggi daripada di *facebook*. Individu yang menyembunyikan identitas asli mereka ketika berada di media sosial atau kondisi anonim cenderung untuk melakukan perilaku *incivility*. Rowe (2014) juga menyimpulkan bahwa perilaku *civility* pada konteks media sosial berhubungan dengan tingkat anonimitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Papacharissi (2004) dimana dalam penelitian tersebut bertujuan ingin melihat pengaruh dari anonimitas di dunia maya yang mendorong adanya perilaku *incivility*, baik yang kadarnya ringan, seperti menggunakan kata-kata yang tidak sopan maupun yang kadarnya berat seperti menyerang, menyerang serta mengintimidasi orang lain.

Dari fenomena anonimitas yang banyak ditemui di media sosial, peneliti melakukan observasi pada tanggal 19 Oktober 2020 dengan menggunakan Google Formulir yang kemudian dibagikan kepada responden mahasiswa Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang mempunyai akun anonim di media sosial. Namun, anonimitas masih menjadi perdebatan karena dinilai memiliki pro dan kontra dalam pengaplikasiannya. Anonimitas dipercaya dapat memberikan dampak positif, hal tersebut didukung oleh konferensi *American Association for the Advancement of Science* yang menganggap komunikasi anonim sebagai hak asasi manusia dan sepakat bahwa hal tersebut harus menjadi kebebasan (dalam Teich, A., Frankel, M.S., Kling, R., Lee, Y, 1999).

Berdasarkan dari hasil survey yang dilakukan oleh peneliti terdapat presentase sebesar 87,5 % mahasiswa Psikologi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya menggunakan akun anonim di media sosial dengan responden yang berinisialkan RF, ID, AM, RA, dan RJ yang merupakan mahasiswa Psikologi yang telah memiliki akun kedua, masih memiliki dua akun anonim lainnya. Separuh dari mereka mengaku akun tersebut diberlakukan fitur privat yang juga tidak menampilkan identitas. Mahasiswa Psikologi ini beralasan bahwa dengan membuat akun alter atau akun kedua untuk mengikuti akun yang dinilai tidak patut diikuti oleh akun asli yang seringkali berangkat dari rasa gengsi. Di sisi lain akun kedua ini untuk menghindari adanya *stalker*, dan kebebasan untuk melakukan stalking kepada akun-akun yang ingin mereka ketahui tanpa harus memperlihatkan identitas. Mereka mengaku akun kedua ini dibatasi hanya untuk orang-orang terdekat mereka dengan menggunggah sesuatu yang berbeda dengan akun utama demi menjaga profil image yang telah diciptakan (Bahar, 2018). Selain memberikan dampak positif, anonimitas juga memberikan imbas negatif seperti perilaku anti-normatif, anti-sosial, dan perilaku agresif seperti *cyberbullying* (Christoperson, 2006: 3038).

Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 20 Oktober 2020 dengan responden yang berinisial RF, ID, AM, RA, dan RJ. Seperti yang diungkapkan oleh responden berinisial RF, ia mengatakan bahwa responden mempunyai akun media sosial untuk digunakan sebagai mencari informasi orang lain dengan begitu orang tersebut tidak mengetahui identitas asli responden, dengan mempunyai akun anonim responden menjadi nyaman dalam berkomentar di setiap postingan, selain itu responden menjelaskan bahwa ia menggunakan anonim tersebut tidak untuk hal yg negatif. hanya dipakai membuat quotes quotes yg dibuat olehnya. Adapula responden yang berinisial ID, ia mengatakan bahwa responden mempunyai dua akun media sosial, yang dimana terdapat akun real dan akun anonim. Akun anonim yang dimiliki nya membuat ia menjadi aman ketika mencari informasi

orang lain, selain itu dengan menggunakan akun anonim untuk menjaga image dan menjaga privasi identitas yang dimilikinya. Ia juga mengatakan bahwa untuk orang-orang yang mengenali dirinya mungkin akan mengetahui bahwa akun anonim tersebut adalah miliknya, dikarenakan ia menggunakan nama samaran yang orang-orang terdekat pun mengetahuinya. Selanjutnya, responden yang berinisial RA mengatakan bahwa akun anonim yang digunakan bertujuan hanya untuk mencari informasi orang lain atau *stalker*, dengan menggunakan akun anonim identitas diri menjadi aman dan tidak ada yang mengenali dirinya. Selain itu ia mengatakan bahwa dengan menggunakan akun anonim lebih bebas dalam berkomentar di dalam postingan orang lain. Kemudian, responden yang berinisial AM mengatakan bahwa ia adalah pelaku bullying di media sosial, dengan sengaja ia menggunakan akun anonim digunakan untuk memberikan komentar-komentar negatif pada setiap postingan orang lain. Karena baginya bebas berkomentar dengan menggunakan akun anonim sangat aman, tidak banyak orang yang mengenali dirinya. Dan responden lainnya yang berinisial RJ mengungkapkan bahwa menggunakan akun anonim hanya untuk kesenangan diri saja, mencari berbagai informasi orang lain tanpa diketahui identitas aslinya, ingin menambah relasi pertemanan di media sosial dan ia merasa aman berteman dengan orang lain tanpa diketahui identitasnya. Dari kelima responden tersebut yang biasanya muncul dari pengguna akun anonim di media sosial yaitu menyembunyikan identitas aslinya yang bertujuan untuk kebebasan untuk melakukan stalking kepada akun-akun yang ingin mereka ketahui tanpa harus memperlihatkan identitas aslinya, melakukan bebas komentar di setiap postingan, atau membalas komentar yang negatif pada postingan orang lain, serta menjaga kerahasiaan akun.

Dari berbagai uraian di atas, maka peneliti menggunakan judul “Hubungan antara Anonimitas dengan Perilaku *Civility* di media sosial pada Mahasiswa Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya .

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan adalah apakah terdapat hubungan antara anonimitas dengan perilaku *civility* di media sosial pada mahasiswa psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya?

## **1.3. Tujuan Masalah**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara anonimitas dengan perilaku *civility* di media sosial pada mahasiswa psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan menambah wawasan untuk melakukan pengembangan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan dunia ilmu psikologi terutama yang berkaitan dengan pembahasan tentang Hubungan Antara Anonimitas Dengan Perilaku *Civility* Terhadap Media Sosial Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi untuk terus mengembangkan keberhasilan perilaku *civility* pada aspek psikologi sosial agar mampu memenuhi apa saja tuntutan perkembangan saat ini.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber rujukan bagi peneliti lain yang akan meneliti lebih lanjut mengenai faktor perilaku *civility* terkait keadaan psikologis.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan saran untuk mahasiswa dapat mengontrol dan membimbing dalam menggunakan media sosial secara bijak agar terhindar dari perilaku *incivility* yang akan berdampak pada kehidupan sosial maupun akademis mahasiswa, sehingga diharapkan mahasiswa dapat menerapkan perilaku *civility* dalam berkomunikasi di media sosial.

### 1.5. Uraian Keaslian Penelitian

- a. Telah terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai anonimitas sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa (2018) yang berjudul “pengaruh kesadaran diri dan anonimitas terhadap keterbukaan diri pada pengguna media sosial”. Populasi pada penelitian ini merupakan pengguna media sosial dari rentang usia 15 tahun sampai 25 tahun, sampel berjumlah 226 orang dengan menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh kesadaran diri, anonimitas, dan faktor demografis terhadap keterbukaan diri pengguna media sosial.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Saepudin (2019) dengan judul penelitian “pengaruh empati, regulasi emosi, dan anonimitas terhadap *civility* di media sosial”. Sampel yang

digunakan berjumlah 205 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *convenience*. Hasil menunjukkan adanya pengaruh variabel empati, regulasi emosi dan anonimitas terhadap *civility* di media sosial dengan proporsi varians sebesar 47,9% dan terdapat tiga dimensi yang berpengaruh signifikan terhadap *civility*.

- c. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Evi Dwi Watiningsih (2020) dengan judul “pengaruh fanatisme, anonimitas, dan *trait* kepribadian *big five* terhadap penggemar *K-Pop* di media sosial”. Subjek dalam penelitian merupakan penggemar idola *K-Pop* yang berjumlah 250 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *snowball sampling*. Terdapat hasil yang signifikan dari anonimitas (*unlikability; unobservability, pesudonymity*), dan *trait* kepribadian *big five* (*agreeableness, extraversion, conscientiousness, neuroticism, dan openness to experience*) terhadap agresi verbal penggemar *K-Pop* di media sosial dengan proporsi varian 9.6% sedangkan sisanya 90.4% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.