

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media di Indonesia telah berkembang pesat dengan hadirnya teknologi yang semakin baik juga perkembangannya (Ramadhani, 2023). Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) mendeskripsikan media sosial sebagai suatu kumpulan aplikasi berbasis web yang bisa memperluas pendirian filosofis dan mekanis web 2.0, dan menjadi sebuah wadah pembuatan dan perdagangan konten yang dihasilkan oleh klien. Media sosial memiliki *impact* yang cukup besar dalam penggunaan perkembangan teknologi di Indonesia yang kebanyakan penggunanya adalah remaja hingga orang dewasa, karena media sosial bisa memikat siapa saja yang terpicat untuk ikut dalam memberi *feedback*, komentar, dan membagi informasi tanpa adanya batasan waktu.

Menurut KOMINFO media sosial memiliki 4 pilar literasi digital yang tercantum dalam modul literasi digital, diantaranya budaya, etik, aman dan cakap. Budaya menjelaskan bahwa ketika hendak membuat foto atau video tentang seseorang, maka harus mendapatkan izin terlebih dahulu (Astuti et al., 2021). Etik menjelaskan bahwa individu harus memiliki prinsip moral dalam dirinya agar dapat membuat pilihan tindakan yang benar dan sadar ketika berinternet dan bermedia sosial (Kusumastuti et al., 2021). Aman dan menjelaskan bahwa orang dewasa harus selalu mengawasi serta membimbing penggunaan internet dan media sosial pada anak dengan memberikan pengetahuan mengenai kemampuan mengakses media digital yang baik dan benar (Adikara et al., 2021). Cakap menjelaskan individu perlu memahami cara mengakses informasi di mesin pencarian informasi agar tidak termakan adanya hoaks dan juga memahami cara menggunakan transaksi digital (Monggilo et al., 2021).

Munculnya eksistensi internet, membuat perubahan kebudayaan pada kehidupan manusia. Aktivitas yang dijalankan biasanya secara langsung seperti berbincang, bermain dan belajar atau mencari pasangan

sekarang sudah bisa dilakukan di internet. Setiap orang bisa berkomunikasi tanpa mengenal waktu, tempat dan identitas. Berdasarkan dari data yang diperoleh dari (KOMINFO) tercatat bahwa saat ini penggunaan internet di Indonesia telah menembus 63 juta orang, dan dikatakan 95% nya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial/media sosial. Sedangkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) mencatat bahwa penetrasi internet di Indonesia mencapai 78.19% pada 2023, dan mengalami peningkatan sebesar 1,17%.

Menurut survei dari GWI (*Global Web Index*), Indonesia menjadi salah satu yang penggunaan media sosialnya terbesar dan masuk peringkat ke 5. Peringkat pertama dipegang oleh Australia, kedua China, ketiga Hong Kong dan keempat India. Dalam survei nya, GWI juga menyebutkan beberapa jenis media sosial yang sering digunakan, yaitu *YouTube*, *Instagram*, *Facebook*, *Tumblr*, *Snapchat*, *Pinterest*, dan *Twitter*.

Media sosial *twitter* disebut sebagai sarana utama komunikasi melalui media sosial *online* dikarenakan kemajuan teknologinya. Banyak informasi, portal berita, dan akun *twitter* yang dimiliki oleh artis dalam negeri ataupun luar negeri yang menjadikan penggunaannya menganggap bahwa *twitter* menjadi sebuah media sosial yang diutamakan untuk dikunjungi. Hal itu disebabkan karena banyaknya bahan sebagai sumber informasi yang diperoleh hanya dengan menekan tombol klik tautan yang ada di dalam postingan tersebut. Selaras dengan yang dikatakan oleh Gustam (2015) banyak pengguna *twitter* berkata bahwa *twitter* adalah wadah sebagai tempat untuk berdiskusi dan berbagi melalui cuitan penggunaannya yang berisi berbagai macam topik untuk dibicarakan. Menurut laporan dari *We Are Social* yang dilansir dari laman web data Indonesia, pengguna media sosial *twitter* di Indonesia mencapai angka 18,45 juta pada tahun 2022. Hal ini membuat Indonesia berada di peringkat kelima dalam penggunaan aplikasi *twitter* terbesar di dunia (Ayu, 2022).

Pada tahun 2022 penggunaan media sosial didominasi oleh remaja berusia 13-18 tahun (99,16%), usia 19-34 tahun menempati posisi kedua (98,64%), dan usia 35-54 tahun menempati posisi ketiga (87,3%) (Pahlevi,

2022). Selaras dari data *Pew Research Center* pengguna internet terbanyak di seluruh dunia lebih dikuasai oleh remaja usia 12-17 tahun, dan remaja menuju dewasa berusia 18-29 tahun (Maeve, 2015).

Dilihat dari tingkatan usia remaja yang menggunakan media sosial di Indonesia, remaja yang menggunakan media sosial termasuk dalam masa periode perkembangan yang dikemukakan dalam Santrock (2012), yaitu usia 10-12 hingga 18-21 tahun. Menurutnya, masa remaja yang dijalani oleh mereka adalah bagaimana mereka mencari jalan menuju kemandirian dan mencari identitas akan menjadi isu yang menonjol, sedangkan menurut Monks et al., (2006) remaja secara global berusia 12-21 tahun, dengan digolongkan sesuai usia yaitu; 12-15 tahun (masa remaja awal), 15-18 tahun (masa remaja pertengahan), dan 18-21 tahun (masa remaja akhir). Menurutnya, di usia 11-16 tahun masuk kedalam masa pubertas dimana mereka mengalami hormon-hormon yang membuat mereka merasakan rangsangan tertentu yang menyebabkan rasa tidak tenang dan merasa labil dalam diri mereka.

Pada penggunaan media sosial idealnya individu yang menggunakan media sosial sebaiknya berusia 17 tahun keatas karena dikatakan sudah bisa memilih dan memilah mana hal yang baik dan mana hal yang tidak baik. Remaja yang berusia 17 tahun keatas secara kognitif sudah masuk kedalam tahap operasional formal dimana mereka sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Pada tahap ini, mereka mempunyai kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan tidak memerlukan pertolongan pada benda atau peristiwa konkrit (Ibda, 2015).

Tetapi nyatanya ada banyak remaja dibawah umur yang memanipulasi usia agar bisa mendaftarkan diri mereka pada aplikasi media sosial tersebut. Akibatnya jika remaja mendaftarkan dirinya sebelum usia legalnya, mereka akan melihat hal-hal yang seharusnya tidak dilihat dan akan meniru apa yang mereka lihat dan menggapnya sebagai sesuatu yang lumrah. Selaras dengan hasil penelitian dari Qurrota (2015) yang

mengatakan bahwa remaja menggunakan media sosial karena hasil meniru temannya yang juga menggunakan media sosial.

Banyak studi yang telah menunjukkan bahwa manipulasi usia membuat adanya kecanduan media sosial yang memberikan dampak negatif pada remaja. Menurut Daviz (dalam Aprilia et al., 2020) hal ini disebabkan karena remaja dibawah umur masih belum mampu untuk mengontrol dirinya dalam menggunakan media sosial. Remaja yang belum cukup usia merupakan individu yang terbilang belum cukup matang secara sosioemosional dan perlu dibutuhkan pengawasan serta bimbingan dalam menggunakan internet dan media sosial (Ike, 2018).

Pengawasan bagi orang dewasa merupakan suatu hal penting untuk selalu mengawasi anaknya dalam bermedia sosial agar anaknya tidak terjerumus pada penggunaan media sosial yang tidak baik. Karena seharusnya penggunaan media sosial dimanfaatkan untuk membuat anak belajar cara bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan yang lebih luas, menjadikan wadah untuk anak berdiskusi untuk kegiatan pembelajaran dengan teman-teman yang menyangkut tugas sekolah (Fransiska, 2008). Selain itu, penggunaan media sosial yang baik bagi remaja seharusnya digunakan untuk proses pembentukan identitas diri yang lebih positif. Masing masing dari tiap aplikasi memiliki keunggulannya sendiri dalam menarik banyak pengguna untuk menggunakannya.

Sebagai contoh, ada yang menggunakannya sebagai media komunikasi untuk terus bisa bersilaturahmi dengan keluarga jauh yang sudah lama tidak bertemu, sebagai media informasi yang selalu *up to date*, sebagai media untuk memperluas wawasan pertemanan dari berbagai negara, sebagai media pertukaran data, sebagai media untuk mempromosikan bisnis, sebagai media untuk membuat anak agar bisa lebih berempati, bersahabat, dan perhatian, serta sebagai media untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan beradaptasi dengan publik (Harilama, 2019).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Widiantari dan Herdiyanto (2013) mengatakan bahwa remaja mempunyai karakteristik yang berbeda

dalam menggunakan media sosial, karena adanya pengalaman, motif, sikap dan tipe kepribadian yang relatif berbeda. Ketika remaja menggunakan media sosial dengan intensitas yang tinggi bisa menyebabkan remaja mempunyai sikap yang apatis karena interaksi sosial dan kepekaan sosialnya yang rendah (Efendi et al., 2017). Maka dari itu, ketika remaja sudah nyaman bermain media sosial mereka hanya peduli dengan dunianya sampai tidak peka dengan apa yang terjadi di lingkungannya (Pratama, 2021).

Bersamaan dengan hal ini, hasil penelitian dari Fitriansyah (2018) juga mengatakan bahwa media sosial membuat remaja sulit untuk bersosialisasi di dunia nyata karena terlalu lama berada dalam dunia maya, dan lebih memilih untuk menyendiri yang kemudian menimbulkan sifat individualis pada diri remaja. Akibatnya secara emosi yang dialami oleh remaja ketika tidak bisa mengendalikan saat sedang menggunakan media sosial adalah tidak bisa mengontrol diri. Penelitian dari Wilcox & Stephen (2013) mengatakan bahwa adanya jaringan media sosial yang bisa diakses dimana-mana bisa menurunkan pengendalian kontrol diri yang bisa berdampak luas, khususnya bagi remaja dan dewasa muda yang pengguna terberat media sosial. Kontrol diri saat menggunakan media sosial digunakan untuk membatasi perilaku agar tidak berlebihan dan tidak melewati batas norma yang berlaku di masyarakat.

Menurut Syaroh (2019) kontrol diri merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang digunakan untuk mengendalikan perilakunya dalam otonomi relatif, dari tekanan yang berasal dari lingkungan luar, bawaan, belajar dan impulsif fisiologis. Menurut Ghufroon et al., (2010) dalam gambaran umum, kontrol diri dijelaskan sebagai individu yang berkeinginan untuk mengubah perilaku agar sesuai dengan orang lain, menyenangkan orang lain, dan selalu konform dengan orang lain. Menurut Tangney et al., (2004) kontrol diri merupakan suatu kemampuan untuk menentukan perilaku yang terdapat dalam diri individu.

Kontrol diri yang negatif akan mengubah individu pada hal yang negatif dan akan merugikan individu tersebut. Individu yang mempunyai kontrol diri negatif tidak dapat menahan dorongan-dorongan negatif pula,

yang membuat individu tersebut cenderung berperilaku agresif (Erpiyani, 2021). Individu yang memiliki perilaku agresif biasanya melakukan penyerangan terhadap suatu objek dengan pengendalian emosi yang rendah termasuk faktor yang dipengaruhi kontrol diri. Adanya anonimitas juga termasuk pada faktor yang dipengaruhi oleh kontrol diri karena dalam penggunaan media sosial juga dapat menyebabkan hilangnya kontrol diri bisa menimbulkan perilaku *toxic* di media sosial (Görzig & Ólafsson, 2013).

Perilaku *toxic* di media sosial salah satunya adalah *Online Disinhibition*. Dampak dari *online disinhibition* yang ditimbulkan sudah banyak yang meneliti, seperti seorang remaja yang dalam masa perkembangan bisa dengan mudah dipengaruhi oleh lingkungannya dan menjadi lebih terbuka dalam mengungkapkan emosi dan perasaannya ketika mereka berinteraksi dalam dunia *online* (Lapidot-lefler & Barak, 2015). Menurut Suler (2004) membagi beberapa jenis *online disinhibition* yaitu *toxic online disinhibition* dan *benign online disinhibition*. Menurutnya, *disinhibition online* adalah sebuah ketidakmampuan individu dalam mengontrol perilaku refleks, pikiran dan perasaan atau wujud seseorang saat berkomunikasi secara *online* dan tidak diperlihatkan saat *offline*.

Pada penelitian ini *toxic online disinhibition* sesuai dengan perilaku *toxic* di media sosial. *Toxic Online Disinhibition Effect* merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresi yang diperlihatkan seseorang ketika berada di dunia maya (Gackenbach, 2007). *Toxic Disinhibition Online Effect* dapat terjadi dikarenakan identitas personal yang dimiliki oleh individu ditunjukkan saat berinteraksi dengan orang lain secara *online*, yang dapat terlihat melalui relasi yang mendalam melalui pengungkapan identitas diri individu, yang dilakukan dengan melalui keterbukaan diri (Satriawan et al., 2016). Bentuk dari *toxic online disinhibition* adalah seperti mengucapkan kalimat dan kata-kata kasar, cacian, ejekan, kebencian, kemarahan, ancaman atau mengunjungi situs gelap yang ada di internet. Menurut Undang Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) *toxic online disinhibition* juga termasuk dalam penghinaan yang terdapat pada pasal 27 ayat 4 tentang Penghinaan dan/atau pencemaran nama baik melalui media elektronik.

Hal ini dibuktikan dengan munculnya suatu postingan salah satu pengguna di *twitter* (inisial c) yang mengungkapkan pendapatnya tentang ketidaksetujuan dengan sepasang kekasih yang ingin menerbitkan sebuah buku berisikan kisah cinta mereka. C hanya memberikan opininya bahwa buku tersebut tidak layak dijual karena tidak akan ada orang yang nanti akan membelinya. Postingan ini ramai hingga menembus angka tayangan 1,3 juta di *twitter*. Hal tersebut dikarenakan penggemar dari sepasang kekasih tidak terima dengan adanya pernyataan dari C. Penggemar dari sepasang kekasih itupun akhirnya menyerang akun C dengan memberikan kata-kata kasar seperti "g*blok" "bac*t" "tol*l" b*ngs*t" "naj*s" bahkan ada yang berkomentar dengan menyebutkan jenis kelamin. Dari beberapa komentar kasar diatas terdapat salah satu akun berinisial J yang memang sering menggunakan kata-kata kasar >5 kali. Berdasarkan kasus tersebut selaras dengan adanya penggunaan variabel yang dipakai dalam penelitian ini.

Peneliti telah melakukan survei untuk mendukung dan memperkuat fenomena pada penelitian ini melalui penyebaran kuesioner dan wawancara secara *online* kepada beberapa pengguna aplikasi media sosial di *twitter*. Hasil pada kuesioner menggunakan google form menunjukkan 20 orang pengguna aplikasi media sosial *twitter* diantaranya berusia 12-15 tahun sebanyak 15% (3 orang), 16-18 tahun sebanyak 70% (14 orang), dan yang berusia 19-21 tahun sebanyak 15% (3 orang). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi media sosial *twitter* di dominasi oleh remaja yang berusia 16-18 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara secara *online* yang telah dilakukan pada remaja pengguna aplikasi media sosial *twitter*, maka didapatkan lima subjek yang pernah berkata kasar dan meninggalkan komentar negatif dibawah postingan seseorang. Subjek pertama berinisial Y berusia 15 tahun dan mengatakan sering membuka *twitter* dengan durasi 6-7 jam dalam sehari. Subjek mengatakan bahwa pernah berkomentar kasar dibawah postingan seseorang karena orang tersebut telah melakukan penipuan, salah satunya seperti "kok ada orang b*go banget bawa kabur duit orang lain, ujungnya kena spill juga". Subjek kedua berinisial E berusia 15 tahun dan

sering membuka twitter dengan durasi 5 jam sehari dan pernah berkata kasar di bawah postingan seseorang karena merasa kesal, salah satunya seperti "masa begitu aja pake nanya o*n, padahal udah dijelasin". Subjek ketiga berinisial C berusia 15 tahun ini, dan menggunakan *twitter* dengan durasi 6-7 jam dalam sehari tetapi tidak selalu membuka *twitter* melainkan diselingkan dengan aplikasi lain. Subjek mengaku pernah berkata kasar karena sedang kesal dengan temannya, dan pernah berkomentar pada sebuah postingan seseorang menggunakan kata kasar, salah satunya seperti "si A an*ji*g dah, gua udah rapih tapi malah gak jadi pergi kan berasa sia-sia gua mandi".

Subjek keempat berinisial O berusia 18 tahun dan menggunakan *twitter* dengan durasi 10-11 jam. Subjek mengaku bahwa pernah berkata kasar karena sedang kesal karena kehidupan *real life* nya dan pernah berkata kasar dibawah postingan *base*, salah satunya seperti "yaelah kayak gitu aja kenapa mesti nanya nder, jangan o*n napa jadi orang." Subjek kelima berinisial R berusia 17 tahun dan menggunakan aplikasi *twitter* dengan membukanya selama 66 kali sehari saat hari libur. Subjek mengaku sering berkata kasar di *twitter* dan pernah meninggalkan komentar negatif dibawah postingan seseorang karena menurutnya orang tersebut pantas untuk diberi kalimat negatif, salah satunya seperti "kok istrinya mau ya nikah sama kodok zuma gini, naj*s banget". Dengan pernyataan hasil wawancara tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggreini (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *twitter* disana membuat pelajar menjadi agresif di media sosial karena adanya sebuah postingan yang menyinggung.

Berdasarkan hasil pernyataan pada survei dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat di simpulkan bahwa rata-rata pengguna media sosial adalah pelajar dengan durasi penggunaan aplikasi media sosial *twitter* rata-rata yaitu 5-6 jam dalam sehari. Mereka tidak mengetahui idealnya penggunaan media sosial digunakan pada usia berapa sehingga belum bisa menggunakannya dengan bijak dan masih harus diawasi oleh orang tua. Mereka juga sering berkata kasar di media sosial tanpa alasan

yang jelas dan pernah mengikuti kasus yang terjadi di *twitter* kemudian ikut memojokkan tersangka. Hal ini termasuk dalam ciri-ciri perilaku *Toxic Online Disinhibition Effect* yang dimana mereka membuat postingan atau berkomentar di unggahan orang lain dengan melontarkan kata-kata dan kalimat kasar, umpatan, sindiran, ketidaksukaan, kemarahan, dan kritikan keras.

Perilaku tersebut timbul dikarenakan pengguna yang merasa kesal pada kehidupan *real life* nya dan kesal karena seseorang pantas untuk diberikan kalimat negatif, atau hanya ingin melontarkan kemarahan tanpa alasan yang jelas di media sosial saja. Adanya hal tersebut berhubungan dengan fenomena di *twitter* yang dinamakan “Perilaku *Salty*” yaitu kondisi dimana orang menunjukkan kekesalan, kritikan keras ataupun celaan pada sebuah postingan seseorang (Teniwut, 2023). Pengguna dalam aplikasi media sosial *twitter* ini melakukan hal tersebut dikarenakan adanya perasaan jengkel sehingga sampai mengeluarkan penulisan pesan yang mengejek pribadi terhadap orang lain. Pada aplikasi media sosial *twitter* juga terdapat akun *base* yang mana digunakan oleh pengguna *twitter* untuk mengirimkan pesan secara anonim (Syafitri et al., 2020). Melalui akun *base* tersebut pengguna *twitter* bisa lebih leluasa untuk melakukan keterbukaan diri tanpa orang lain mengetahui identitasnya (Mardiana & Zi’ni, 2020). Dengan adanya akun *base* tersebut bisa mendukung pengguna *twitter* untuk bisa berkata kasar tanpa khawatir orang lain mengetahui identitas asli pengirim pesan tersebut.

Sehubungan dengan hal itu, *twitter* juga menjadi tempat untuk orang-orang membuat konten yang tidak senonoh. Konten-konten tersebut dapat bebas dibuka oleh siapa saja termasuk remaja. Selain itu, dampak negatif lain dari *twitter* pada remaja adalah remaja jadi sulit membatasi waktu pemakaian *twitter* sehingga lupa untuk belajar, remaja juga bisa memalsukan identitas untuk kepentingan pribadi, penggunaan kata kasar yang mendominasi remaja dan adanya berita hoax yang dapat dengan mudah dibagikan hanya dengan *me-retweet* postingan tersebut (Simbolon & Siahaan, 2021).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, terdapat penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan tema yang sama baik kontrol diri dan *toxic online disinhibition* adalah sebagai berikut :

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Satriawan et al., (2016) mengenai “Hubungan antara Konsep Diri dengan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Siswa SMK N 8 Surakarta” terdapat perbedaan pada subjek, tempat penelitian dan variabel bebasnya. Hasil pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara konsep diri dengan *toxic online disinhibition effect*. Persentase konsep diri pada penelitian terhadap *toxic disinhibition online effect* yaitu 6,5%, sedangkan sisanya 93,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Artinya semakin tinggi konsep diri maka semakin rendah *toxic online disinhibition effect*. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah konsep diri maka semakin tinggi *toxic online disinhibition effect*. Pada penelitian ini munculnya *toxic disinhibition online effect* pada siswa di SMK N 8 Surakarta rendah, sedangkan konsep dirinya tinggi.

Penelitian kedua berjudul “Associations between Bystanders and Perpetrators of Online Hate: The Moderating Role of Toxic Online Disinhibition” yang diteliti oleh (Wachs & Wright, 2018). Tujuan dari penelitian ini adalah ingin melihat dan mengevaluasi bagaimana pengamat kebencian *online*, pelaku kebencian *online*, dan peran moderat dari *toxic online disinhibition effect* dalam hubungan antara pengamat dan pelaku kebencian *online*. Sampel dilakukan pada 1.480 siswa dengan rata-rata usia 12 dan 17 tahun. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa adanya hubungan positif antara pengamat kebencian *online* dengan pelakunya. Hasil juga menunjukkan adanya hubungan antara *toxic online disinhibition* dan perilaku kebencian *online*. Selain itu, *toxic online disinhibition* memoderasi hubungan antara pengamat kebencian *online* dan pelaku kebencian *online*.

Penelitian ketiga yang berjudul “Hubungan antara *Self-Concept* dan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Mahasiswa yang Menggunakan

Media Sosial Instagram” diteliti oleh (Nugraha et al., 2022). Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah adanya hubungan antara *self concept dan toxic disinhibition online effect* pada mahasiswa yang menggunakan media sosial instagram. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian ini yaitu ada pada subjek, tempat penelitian dan variabel bebasnya. Sampel yang digunakan berjumlah 170 orang dengan kriteria mahasiswa berusia 18-22 tahun dan memiliki akun serta aktif menggunakan instagram minimal 3 jam perhari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara *self concept* dengan *toxic online disinhibition effect* pada mahasiswa pengguna media sosial instagram. Hasil juga menunjukkan bahwa lebih dari separuh mahasiswa pengguna media sosial instagram 51,23% memiliki *self concept* yang positif.

Penelitian keempat berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku *Disinhibition Online Effect* di Komunitas Remaja Gereja Santo Nikodemus Ciputat” yang diteliti oleh (Naibaho et al., 2023). Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti ini yaitu ada pada tempat penelitian dan subjeknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *disinhibition online effect* pada komunitas remaja di Gereja Santo Nikodemus Ciputat. Hasil penelitian menunjukkan terdapat adanya hubungan negatif signifikan antara kontrol diri dengan *disinhibition online effect* dengan nilai p sebesar $0,002 < 0,05$. Hasil juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya semakin tinggi kontrol diri maka *disinhibition online effect* nya semakin rendah, dan sebaliknya. Semakin rendah kontrol diri maka *disinhibition online effect* nya semakin tinggi. Kemudian, fenomena dalam penelitian ini tidak terlalu terlihat. Dikarenakan ada kemungkinan bahwa pengambilan subjek ditempat yang dianggap sebagai orang-orang yang nilai religius nya tinggi. Sehingga, subjek penelitian menjaga citra dirinya supaya tidak dianggap buruk.

Penelitian kelima berjudul “Pada Remaja, Kebencian terhadap Diri Sendiri, dapat Memicu Perilaku *Toxic Disinhibition Online*” yang diteliti oleh (Putri et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah ingin melihat

bagaimana *self-hate* dapat berkaitan dengan munculnya perilaku *toxic disinhibition online*. Sampel dilakukan pada 115 remaja dengan kriteria perempuan/laki-laki dan bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-hate* mempunyai peran signifikan terhadap perilaku *toxic disinhibition online* pada remaja, dan mempunyai arah yang positif. Hasil juga menunjukkan jika semakin tinggi *self-hate* yang dimiliki oleh remaja maka semakin tinggi pula *toxic disinhibition online* saat bermain *game online*.

Berdasarkan dari uraian penelitian diatas, *Toxic Online Disinhibition Effect* banyak dibahas dengan variabel selain kontrol diri dan jarang dikaitkan dengan penggunaan media sosial *twitter*. Maka dari itu, penulis ingin meneliti tentang *Toxic Online Disinhibition Effect* dengan kontrol diri di media sosial *twitter*. Maka rumusan masalah dan pertanyaan dari penelitian ini yaitu :

Apakah Terdapat Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku *Toxic Online Disinhibition* Pada Remaja di Aplikasi Media Sosial *Twitter*?

1.3 Tujuan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri terhadap perilaku *toxic online disinhibition* pada remaja di aplikasi media sosial *twitter*.

1.4 Manfaat Praktis

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah, peneliti berharap bisa membagikan pengetahuan, khususnya dalam Ilmu Psikologi Sosial terkait dengan hubungan antara kontrol diri terhadap perilaku *toxic online disinhibition effect*. Penelitian ini juga diharapkan menjadi kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan, memberikan manfaat bagi masyarakat serta mahasiswa yang memerlukan, dan juga dapat menjadi landasan bagi penelitian berikutnya dengan fokus pada topik serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- Manfaat praktis dari penelitian ini, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bisa dimanfaatkan bagi remaja untuk menambah wawasan terkait *toxic online disinhibition effect* dengan kontrol diri saat menggunakan media sosial *twitter*.
- Manfaat bagi orang tua agar selalu bisa menjaga, mengawasi dan memberikan pemahaman untuk anaknya mengenai etika *online* supaya anak bisa berperilaku positif di dunia maya.

