

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aspek yang tengah mengalami perkembangan pesat saat ini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, seperti media sosial. Dengan adanya media sosial, masyarakat bisa lebih mudah mendapatkan informasi, bertukar informasi, dan menemukan hiburan pada paparan konten yang ditawarkan (Putri & Asri, 2023). Komunikasi melalui media komputer, yang dikenal sebagai *Computer-mediated Communication* (CMC), semakin umum digunakan, didukung oleh kemajuan teknologi yang memungkinkan kita memiliki perangkat komputer dalam bentuk ponsel (Nugraha et al., 2023).

Media sosial merupakan teknologi berbasis aplikasi dan situs web yang telah mengubah cara kita berkomunikasi menjadi lebih praktis dan interaktif. Salah satu platform media sosial yang sangat populer saat ini adalah Tiktok (Afrizal, D, 2020). Menurut Damayanti & Gemiharto, (2019) Tiktok adalah aplikasi berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk menerapkan filter digital pada video mereka dan membagikannya ke berbagai jejaring sosial, termasuk platform Tiktok itu sendiri. Tiktok telah menjadi tempat yang menjanjikan bagi berbagai jenis akun, seperti akun berita, hiburan, kesehatan, toko *online*, dan ajang promosi. Pemanfaatan Tiktok sebagai alat pemasaran *online* merupakan realitas yang sangat nyata saat ini.

Perkembangan media sosial telah mengalami perkembangan yang signifikan dari tahun ke tahun. Sejarah media sosial dimulai pada era 70-an dengan ditemukannya sistem papan buletin, yang memungkinkan interaksi melalui surat elektronik serta pengunggahan dan pengunduhan perangkat lunak, semuanya dilakukan melalui saluran telepon yang terhubung dengan modem (Rafiq, 2015). Platform media sosial Tiktok sendiri merupakan platform musik video dan jejaring sosial yang berasal dari Tiongkok serta diperkenalkan pada tahun 2016 oleh Zhang Yiming pengguna nya sendiri dapat mengunggah video

mereka ke platform ini dan berbagi dengan pengguna lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam pilihan musik yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan performa dengan berbagai gaya (Salim et al., 2024).

Tiktok pada saat ini banyak diminati karena media sosial ini lebih berfokus pada video pendek dibandingkan media sosial lain yang berfokus pada kata-kata atau status sehingga Tiktok lebih mudah digunakan dan juga dinikmati, oleh karena itu masyarakat pada umumnya banyak menyukai media sosial Tiktok (Manampiring, 2015). Media sosial Tiktok memberikan akses kepada para pengguna untuk membuat video pendek mereka sendiri. Berdasarkan data dari salah satu lembaga riset *We Are Social* (2024) sepanjang tahun 2024, *we are social* mengonfirmasi bahwa media sosial Tiktok di Indonesia sudah diunduh sebanyak 126,8 juta kali. Menurut berita yang dilansir oleh Ginee, (2021) data pengguna Tiktok di Indonesia, pengguna Tiktok terbanyak adalah masyarakat Jakarta dengan total 22%. Disusul oleh Jawa Timur dengan persentase 18% dan Jawa Barat dengan jumlah pengguna Tiktok sebanyak 13%.

Menurut berita yang dilansir dari Politeknik Tempo menyatakan bahwa Tiktok diprediksi masih akan terus mendominasi media sosial. Tiktok tidak hanya hadir untuk kebutuhan berjejaring sosial dan marketing saja, melainkan juga berambisi untuk menjadi media sosial nomor satu. Hal ini dibuktikan dengan inovasi fiturnya yang semakin berkembang dari waktu ke waktu (Anfarizi, 2023). Tikok juga menawarkan beragam fitur yang bisa dijadikan sebagai alat pembelajaran, seperti kemampuan untuk mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis, yang semuanya terintegrasi di dalam platform tersebut. Dengan demikian, Tiktok menjadi populer di kalangan Generasi Milenial karena memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif untuk memenuhi kebutuhan informasi akademik dan proses belajar (Wafi & Prasetyawan, 2023).

Berdasarkan dampak positif dari Tiktok sendiri, juga terdapat banyak dampak negatif. Sudah banyak artikel yang membahas tentang dampak negatif dari Tiktok sendiri sampai kominfo harus memblokir aplikasi Tiktok di Indonesia, salah satunya segi negatif dari Tiktok sendiri. Secara tidak langsung,

Tiktok menjadi penyebab generasi remaja untuk suka berjoget-joget. Ada juga yang membuat video yang tidak sewajarnya, terdapat banyak video yang tidak pantas menjadi contoh yang tidak baik bagi anak jaman sekarang yang menyebabkan pengguna mendapatkan beragam komentar tidak menyenangkan dari pengguna Tiktok lainnya (Batoebara, 2020). 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 (Ibda, 2015).

Dewasa awal yang diambil untuk melakukan penelitian karena masa dewasa awal ini menandai tahap perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan individu. Pada masa ini, individu telah meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat keputusan yang lebih matang, serta telah meningkatkan kemampuan sosial dan emosional. Mereka juga telah meningkatkan kemampuan untuk mengelola diri sendiri secara lebih efektif (Eka Yolanda Siregar et al., 2022). Dewasa awal dapat dikatakan sebagai media penyaluran edukasi dan aktivisme merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang dapat terjadi pada saat manusia itu berada dalam periode umur 18 sampai 40 tahun (Hurlock, 1999).

Pernyataan diatas berkaitan dengan upaya intervensi, dalam perilaku ini yang membahas bagaimana cara mengubah pandangan media sosial yang selalu di anggap negatif karena perilaku adiktif dan dapat menimbulkan suatu perubahan perilaku bagi individu yang mengalami hal tersebut dan mampu dimunculkan oleh media sosial tersebut (Firamadhina & Krisnani, 2021). Penelitian ini memfokuskan pada laki-laki dan perempuan karena perbedaan gender sering kali mengalami proses sosialisasi yang berbeda, yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi di dunia maya. Laki-laki mungkin diajarkan untuk lebih ekspresif dalam mengekspresikan kemarahan atau ketidakpuasan, sedangkan perempuan mungkin lebih didorong untuk menunjukkan empati dan dukungan. Ini dapat menciptakan perbedaan dalam cara mereka merespons situasi tertentu secara *online* (Sholikin et al., 2019). Perilaku *dishinbition* pada laki-laki di Tiktok dapat dilihat dalam beberapa aspek, termasuk komentar kasar. Laki-laki mungkin lebih berani

mengungkapkan opini atau komentar kasar di Tiktok karena keberanian yang diberikan oleh anonimitas *online*. Mereka mungkin tidak akan mengucapkan hal-hal tersebut dalam kehidupan nyata karena takut terhadap konsekuensi sosial (Averina, 2021). Sedangkan perempuan memiliki perilaku *dishinbition* di Tiktok sering muncul dalam bentuk konten provokatif atau seksi, curhat atau mengungkapkan emosi secara terbuka, humor vulgar atau tidak pantas, komentar dan reaksi negatif, berbagi informasi pribadi, dan konten kontroversial.

Penelitian menunjukkan bahwa perilaku orang seringkali berbeda ketika mereka berada di dunia *online* dibandingkan dengan di dunia nyata dalam situasi yang sama. Sebagai contoh, seseorang mungkin lebih terbuka di internet tetapi cenderung tertutup di kehidupan nyata, atau mereka mungkin mencari informasi seperti kesehatan atau pornografi di dunia maya, sesuatu yang mungkin tidak mereka lakukan di dunia nyata. Perbedaan mendasar ini dikenal sebagai "*disinhibition*". Selain itu, internet memberikan akses mudah ke berbagai potensi negatif, *cyberbullying*, penipuan, kecanduan pornografi, dan banyak lagi. Hal ini menyebabkan munculnya perilaku *toxic online disinhibition effect* (Nugraha et al., 2023). Gackenbach (2007) Menjelaskan bahwa *toxic online disinhibition effect* merupakan suatu bentuk tindakan atau perilaku dimana individu bersikap agresif yang hanya diperlihatkan oleh individu tersebut pada saat *online*. Individu dengan *toxic disinhibition online effect* mengungkapkan bahasa kasar dan kritik keras, kemarahan, kebencian, bahkan ancaman, atau individu tersebut menjelajahi sisi gelap dari internet, tempat atau konten pornografi dan kekerasan yang tidak pernah mereka kunjungi di dunia nyata. Melihat *toxic online disinhibition effect* yang dilakukan individu pada saat berinteraksi dengan orang lain dalam media sosial yang terkoneksi dengan internet berkaitan dengan kegagalan dalam *self-control* yang sulit dipahami yang dimana *self-control* tersebut tampak seperti berperan penting dalam *online disinhibition effect*, kegagalan dalam mengenali isyarat sosial yang relevan dan diabaikannya aturan-aturan dan hambatan pada saat individu berinteraksi. Diperkuat oleh Nugraha (2023) yang mengatakan bahwa

individu berperilaku berbeda pada saat mereka *online* dibandingkan pada saat *offline* bahkan dalam situasi yang serupa.

Toxic online disinhibition cenderung dilakukan karena individu memiliki identitas sosial yang kabur bahkan anonim serta adanya jarak sosial yang jauh dibandingkan jarak sosial di dunia nyata, dikarenakan tidak ada pertemuan secara langsung. Oleh karena merasa aman atau absennya konsekuensi secara langsung, maka semakin banyak orang yang tidak segan menampilkan agresitas di dunia maya (Ardi Putri et al., 2023). Fenomena *disinhibition online* dapat disebabkan oleh faktor *toxic*. *Toxic disinhibition* ditandai dengan kecenderungan individu untuk terlibat dalam perilaku seperti agresi verbal, pelecehan, kritik, kemarahan, kebencian, ancaman, dan konsumsi konten terlarang, termasuk pornografi, dan materi kekerasan. *Toxic disinhibition* mengacu pada fenomena di mana individu terlibat dalam perilaku berbahaya terhadap diri sendiri dan orang lain dalam interaksi *online*, sering kali dengan sedikit perhatian terhadap norma-norma sosial. Perilaku individu maladaptif tertentu menunjukkan preferensi untuk interaksi *online*, sehingga menghasilkan prevalensi yang luas dari perilaku di dunia maya (Mantara et al., 2023)

Disinhibition sendiri juga dapat dipengaruhi oleh *anonimitas disosiatif* atau kebebasan berekspresi seorang individu, yang mengarah pada disinhibisi perilaku beracun. Pada akhirnya, individu merasa terputus atau terpisah dari entitas kolektif. Mereka yang mengalami pemisahan dari suatu kelompok cenderung menunjukkan perilaku yang lebih tidak bertanggung jawab, yang dapat menyebabkan dampak emosional negatif pada orang lain. Selain itu, *disinhibition toxic* telah ditemukan memiliki hubungan yang signifikan dengan ketidak sinkronan interaksi, imajinasi disosiatif, dan norma subyektif, serta dengan pemeliharaan hubungan dengan teman yang sudah lama terjalin dan kenalan yang baru dibentuk. (Mantara et al., 2023)

Masalah *toxic online disinhibition effect* di media sosial terjadi ketika individu merasa bebas dari aturan sosial dan konsekuensi yang biasanya ada dalam kehidupan nyata. Faktor-faktor yang mengkondisikan *toxic online disinhibition effect* meliputi *anonimity*, *asynchronous communication*, dan defisit empati. Penggunaan *anonimity* dapat membuat individu merasa lebih

bebas dan tidak dikendalikan, yang dapat mengakibatkan perilaku negatif seperti *cyberbullying*, *social loafing*, dan perilaku agresi di lingkungan *online* (Satriawan et al., 2016). Ada beberapa jenis *online disinhibition* yaitu *toxic online disinhibition effect* merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresi yang diperlihatkan individu ketika berada di dunia maya.

Menurut Gackenbach (2007) jenis dari *toxic online disinhibition* seperti merasa bebas mengucapkan 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. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pemerasan atau pengancaman melalui informasi elektronik dapat dikenakan sanksi pidana. Sanksi yang diatur dalam pasal ini mencakup hukuman penjara paling lama 6 tahun. Selain hukuman penjara, pelaku juga dapat dikenakan denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)

Toxic online disinhibition effect juga dapat menimbulkan berbagai dampak bagi individu, diantaranya membuat individu menjadi lebih mudah untuk mengekspresikan diri ketika hal ini sulit untuk dilakukan di dunia nyata (*benign disinhibition*) (Lapidot-Lefler & Barak, 2015). Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Udris (2014) bahwa ternyata *benign disinhibition* berkontribusi dalam perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh individu. Selain itu dampak lainnya yang disebabkan oleh *toxic online disinhibition effect* adalah terjadinya *identity confusion* atau kebingungan identitas (Anggarani & Amalia, 2021).

Hal ini terbukti dengan banyaknya komentar jahat yang mudah ditemukan di media sosial Tiktok. Beberapa komentar mengejek penampilan, menyindir, bahkan ada yang menginginkan orang tersebut mati atau dibuang saja. Sejak popularitas Tiktok meningkat, gaya berkomunikasi di platform tersebut berubah drastis. Banyak orang merasa bebas mengatakan apa saja yang mereka inginkan tanpa takut diketahui oleh target *bully* atau orang lain. Komentar-

komentar kasar dan tidak pantas, seperti penghinaan, kutukan, dan kata-kata yang merendahkan, menjadi semakin umum. Perkataan mereka langsung tanpa filter, karena mereka merasa tidak ada yang melihat atau menilai (Indonesia, 2018). Sebagai contoh ada Konten Kreator bernama Ade Nurul yang mengupload video di media sosial Tiktok yang berisi parade *catwalk* dengan jumlah penonton 900 ribu. Kebanyakan dari penonton itu memberikan komentar yang kurang menyenangkan seperti kata-kata yang merendahkan dan tidak pantas.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti melalui *google form*, disimpulkan bahwa mayoritas pengguna media sosial Tiktok berusia antara 20 hingga 25 tahun. Mereka akan memberikan komentar menggunakan bahasa kasar jika emosi mereka terpancing karena melihat video Tiktok yang viral karena sensasi atau kebodohan yang dibuat oleh Konten Kreator. Perilaku ini ini dapat dikategorikan sebagai *toxic online disinhibition effect*, di mana pengguna Tiktok berkomentar yang mengandung kata-kata kasar, umpatan, sindiran, ketidaksukaan, kemarahan, dan kritikan yang keras tanpa mempertimbangkan akibatnya.

Pengguna media sosial Tiktok melakukan hal tersebut karena mereka merasa jengkel atau kesal, sehingga mereka mengekspresikan perasaan tersebut dengan mengejek atau menghina orang lain dalam pesan yang mereka tulis. Di Tiktok, terdapat akun base yang digunakan oleh pengguna untuk mengirimkan pesan secara anonim (Syafitri et al., 2020). Melalui akun base tersebut pengguna Tiktok bisa lebih leluasa untuk mengekspresikan diri tanpa orang lain mengetahui identitasnya. Dengan adanya akun base tersebut bisa mendukung pengguna Tiktok untuk bisa berkata kasar tanpa khawatir orang lain mengetahui identitas asli pengirim pesan tersebut (Mardiana & Zi'ni, 2020). *Perilaku toxic online* dapat merusak kepercayaan diri korban. Korban mungkin merasa tidak aman, tidak dihargai, atau tidak dihormati, yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan mempengaruhi kualitas hidup mereka secara keseluruhan (Sande et al., 2023).

Sehubungan dengan hal itu, Tiktok juga menjadi tempat untuk orang-orang membuat konten yang tidak senonoh seperti mandi lumpur dan ngemis

online. Konten-konten tersebut dapat bebas dibuka oleh siapa saja. Selain itu, dampak negatif lain dari Tiktok adalah seseorang jadi sulit membatasi waktu pemakaian Tiktok sehingga untuk melakukan aktivitas lainnya, individu juga bisa memalsukan identitas untuk kepentingan pribadi, penggunaan kata kasar yang digunakan untuk mendominasi berita bohong yang dapat dengan mudah dibagikan hanya dengan mengomentari postingan tersebut (Damayanti Simbolon, 2021).

Idealnya Tiktok itu adalah media sosial yang digunakan untuk sarana edukasi untuk semua jenis kalangan termasuk dewasa awal melalui berbagai macam video edukasi yang sudah disalurkan. Tetapi pada saat ini media sosial Tiktok banyak di salah gunakan oleh para penggunanya untuk membuat konten-konten yang tidak mengedukasi, sehingga menimbulkan perilaku *toxic online disinhibition effect* yang dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, mengacu pada peneliti sebelumnya yang telah melakukan penelitian dengan fokus penelitian yang serupa, yaitu konsep diri dengan perilaku *toxic online disinhibition effect*, yang dapat diuraikan 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 yang berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku *Disinhibition Online Effect* Di Komunitas Remaja Gereja Santoso Nikodemus Ciputat” yang diteliti oleh Farel Nibaho, Vella Fitriasia Agustina, (2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *disinhibition online effect* di Komunitas Remaja Gereja Santo Nikodemus Ciputat. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kontrol diri terhadap perilaku *disinhibition online effect* di Komunitas Remaja Gereja Santo Nikodemus Ciputat. Dibuktikan dengan nilai signifikansi senilai 0,002 dan $R^2 = -0,295$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh antara variabel kontrol diri terhadap variabel *disinhibition online effect* dengan korelasi negatif yang artinya ketika semakin tinggi kontrol diri seseorang maka akan semakin rendah perilaku *disinhibition online effect*-nya begitupun sebaliknya ketika semakin rendah kontrol diri seseorang maka akan semakin tinggi perilaku *disinhibition online effect*-nya.

Penelitian ketiga yang 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 untuk mengisi kesenjangan dalam literatur mengenai hubungan antara menjadi pengamat kebencian *online*, *disinhibisi online* yang beracun, dan tindakan kebencian *online*. Untuk mencapai tujuan ini, data dikumpulkan dari sampel 1.480 remaja Jerman berusia antara 12 dan 17 tahun. Oleh karena itu, kebencian di dunia maya tampaknya menjadi masalah umum di kalangan remaja dan memerlukan penyelidikan lebih lanjut di masa depan.

Penelitian keempat “Hubungan antara *Self-Concept* dan *Toxic Disinhibition Online Effect* pada Mahasiswa yang Menggunakan 11 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 kelima berjudul “Pada Remaja, Kebencian terhadap Diri Sendiri, dapat Memicu Perilaku *Toxic Disinhibition Online*” yang diteliti oleh (Ardi Putri et al., 2023). Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja dengan usia 16-18, baik laki-laki maupun perempuan dan bermain game *online*. Total partisipan adalah 115 orang, 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*.

Penelitian keenam berjudul “*Self-Control and the Phenomenon of Toxic Online Disinhibition in Teenagers Who Have Twitter*” yang diteliti oleh (Ramadhani & Merida, 2024). Penelitian ini berbeda dari penelitian lainnya karena pada penelitian ini lebih memfokuskan *toxic online disinhibition effect* pada media sosial twitter. Temuan penelitian ini mengenai korelasi negatif yang signifikan antara pengendalian diri dan *toxic online disinhibition effect* tidak hanya sejalan dengan kerangka teori yang ada tetapi juga memperluas pemahaman kita tentang perilaku remaja dalam konteks media sosial. Seperti yang dijelaskan oleh Baumeister, Vohs, dan Tice (2007) teori penipisan ego menunjukkan bahwa pengendalian diri yang rendah dapat menyebabkan perilaku *online* yang lebih impulsif dan berpotensi membahayakan, sebuah hipotesis yang sangat didukung oleh hasil penelitian.

Berdasarkan dari uraian penelitian diatas, *Toxic online disinhibition effect*. Penelitian tentang *toxic online disinhibition effect* banyak dilakukan di media sosial secara umum beda dari penelitian ini yang memfokuskan pada media sosial Tiktok. Penulis ingin meneliti tentang perbedaan *Toxic online*

disinhibition effect pada dewasa awal pengguna media sosial Tiktok. Maka rumusan masalah dan pertanyaan dari penelitian ini yaitu : Apakah ada perbedaan *Toxic online disinhibition effect* pada dewasa awal pengguna media sosial Tiktok yang ditinjau dari jenis kelamin ?

1.3 Tujuan Masalah Penelitian

Untuk mengetahui perbedaan *Toxic online disinhibition effect* pada dewasa awal pengguna media sosial Tiktok.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah, dapat memberikan 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 bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi individu dengan meningkatkan kesadaran mereka tentang efek negatif dari perilaku yang tidak terkendali secara *online*, khususnya ketika menggunakan platform media sosial seperti Tiktok. Diharapkan bahwa pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini akan membantu individu untuk lebih memahami *toxic online disinhibition effect*.