

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perubahan zaman yang kian hari cepat menuntut kita untuk bisa cepat dan tanggap dalam menghadapi perubahan tersebut terlebih dalam bidang teknologi guna dapat menjadi sarana agar bisa berkomunikasi dengan individu yang lain. Teknologi merupakan salah satu hal yang mempengaruhi kehidupan manusia karena perkembangannya yang sangat cepat contohnya telepon pintar atau yang sering kita sebut sebagai “*smartphone*” (Amalia, Noviekayati, & Ananta, 2022). Melalui adanya *smartphone* individu dapat terhubung dengan individu yang lainnya dengan mudah tanpa terbatas ruang dan waktu (Nuraini, 2021). Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta jiwa, menurut laporan terbaru dari *We Are Social* dan *Meltwater* yang bertajuk “Digital 2023” (Clinten, 2023). Jumlah ini meningkat dari 2022 yaitu berkisar sekitar 202 juta jiwa, ini artinya, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat yaitu sekitar 10 juta pengguna atau 5 persen dari tahun sebelumnya. Penetrasi pengguna internet di Indonesia saat ini ialah 77 persen atau setara dengan 212,9 juta dan sisanya masih belum terhubung dengan jaringan internet. Sebanyak 98,3 persen pengguna di Indonesia mengakses internet melalui *smartphone* dengan rata-rata penggunaan internet selama 7 jam 42 menit per hari. Kominfo menyatakan sebanyak 89 persen penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* guna dapat menunjang keseharian mereka (Hanum, 2021). Menurut Van Dijk (dalam Nasrullah, 2015), media sosial ialah sebuah wadah yang memiliki fokus akan keeksistensian dari para penggunanya dan memberi fasilitas kepada para penggunanya baik dalam membuat video maupun berkolaborasi media sosial dipandang sebagai fasilitator *online* yang dapat memperkuat hubungan diantara para penggunanya serta menjadi sebuah ikatan sosial.

Umumnya media sosial digunakan sebagai wadah untuk mencari berbagai informasi oleh masyarakat seperti halnya melalui tayangan video dan gambar (Setiadi, A: 2016). Artinya dalam hal ini, masyarakat menjadikan media sosial

sebagai pilihan untuk mencari informasi terbaru dan mengetahui berbagai berita yang sedang hangat menjadi perbincangan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Kencana, Situmeang, Meisyanti, Rahmawati, dan Nugroho (2022) bahwa terdapat 3 portal berita yang lebih *prefer* memilih media sosial sebagai opsi penyampaian berita kepada masyarakat, yaitu meliputi (1) iNews, (2) Media.com, (3) Liputan6. Hal ini didasari oleh pengguna sosial media yang kian meningkat, sehingga media sosial menjadi pilihan yang menarik bagi masyarakat untuk mencari informasi terbaru sekaligus mencakup lebih banyak individu. Oleh karena itu, hadirnya sosial media dapat memberikan berbagai dampak pada kehidupan individu (Setiadi, 2016). Dampak-dampak tersebut meliputi berbagai hal, seperti perbedaan bentuk komunikasi. Seperti halnya, bentuk komunikasi yang sebelumnya bersifat konvensional, kini beralih menjadi komunikasi modern dan cenderung bersifat efektif.

Adapun salah satu media sosial yang populer saat ini ialah aplikasi TikTok yang memungkinkan setiap individu dapat membuat video pendek berdurasi 15 detik hingga 10 menit (Malimbe, Waani, & Suwu, 2021). Dilansir dari Tribun Pontianak (2023) TikTok tercatat sebagai aplikasi media sosial yang paling banyak di unduh sepanjang tahun 2022 baik iOS maupun Android hal tersebut dibuktikan oleh adanya laporan dari lembaga riset Data.ai dengan judul “*State of Mobile 2023*” disusul oleh *Facebook* sebagai urutan kedua. Pengguna aplikasi TikTok dapat dengan bebas menjadi seorang pembuat konten atau *content creator* karena kepraktisan serta kemudahan individu dalam mengakses media sosial ini. Aplikasi TikTok berfokus akan pembuatan video singkat yang menarik sehingga tidak memakan banyak waktu tersedianya berbagai macam efek, jenis musik serta fitur tambahan yang lain mendorong pengguna aplikasi tersebut untuk membuat konten yang menarik dengan kreativitas yang ada, baik itu dengan tarian, gaya bebas maupun lain sebagainya hal ini lah yang kemudian menyebabkan individu nyaman dalam membuat konten dalam aplikasi tersebut (Kussanti, Risyan, & Armelsa, 2020).

Didasarkan pada pemaparan Donny Eryastha selaku *Head of Public Policy* TikTok Indonesia (dalam Rakhmayanti, 2020) yang menyebutkan bahwa rata-rata

pengguna aplikasi TikTok berada dalam rentang usia 14-24 tahun yang berarti berada dalam rentang usia *emerging adulthood* (Arnett, 2015). TikTok telah berhasil menggabungkan antara media sosial, *messaging* dengan teknologi berbagi video (Agis, 2021). *Music Business Worldwide* (dalam Stephanie, 2021) dipaparkan bahwa sejumlah 42 persen pengguna TikTok ialah Generasi Z yaitu individu *emerging adulthood* berusia 18-24 tahun. Sejalan dengan hal tersebut hasil riset menyatakan bahwa sebagian besar pengguna aplikasi TikTok ialah didominasi oleh individu yang rentang usianya 14-24 tahun (Rakhmayanti, 2020). Usia 18-25 tahun dikatakan sebagai individu *emerging adulthood* karena pada masa ini individu memiliki tugas untuk dapat mengembangkan otonomi diri, mengeksplorasi identitas pada diri mereka serta memulai maupun membangun hubungan yang ada (Arnett, 2000; Coyne et al., 2013). Salah satu tanda bahwa TikTok diterima dengan baik di dunia ditunjukkan melalui banyaknya pengguna aplikasi ini dari seluruh dunia. TikTok awalnya dirilis guna dapat mengembangkan talentanya seperti menyanyi, menari, memasak dan lain sebagainya sehingga kemudian individu tersebut dapat dikenal oleh banyak orang melalui program video (Puteri, 2022). Dilansir dari Frontier Digital (2022) TikTok telah diunduh sebanyak 3 miliar kali per Juli 2021. Sejalan dengan itu, dalam *Ginee.com* (2021) menyebutkan pengguna TikTok di Indonesia kedua terbanyak setelah Jakarta adalah Jawa Timur dengan perolehan presentase sebanyak 18%, dilanjutkan oleh Jawa Barat sebanyak 13% dan Sumatera Utara sebanyak 8%.

Menurut Kasali (2018) setiap generasi memiliki kebutuhan yang berbeda, khususnya pada generasi millennial yang memiliki kebutuhan akan *self-esteem*. Mereka berburu *like*, *share*, maupun *comment* yang ada pada fitur media sosial ketika mereka mencapai peringkat utama maka barulah mereka akan merasa lebih berharga. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suler (2004) dimana individu bisa menampilkan apa saja dari dirinya seperti yang diinginkannya pada media sosial oleh sebab berkurangnya aturan serta norma yang berlaku (*minimization of status and authority*). Bryant (2001) menyatakan bahwasanya *online disinhibition* dapat membuat pengguna media sosial di dunia maya tidak segan untuk mengungkapkan pendapatnya. Pengguna lebih leluasa untuk dapat mengungkapkan dirinya sendiri

sesuai yang ia inginkan sehingga kemudian dapat meningkatkan *self-esteem* penggunaannya (Gonzales & Hancock, 2011).

Online disinhibition merupakan cara seseorang yang nampak berbeda dalam berperilaku maupun berkomunikasi di mana perilaku tersebut tidak mencerminkan keadaan mereka sebagaimana realitanya (Suler, 2004). Individu merasa bebas serta tidak memiliki batasan sehingga kemudian mereka dapat mengekspresikan keadaan diri mereka secara terbuka. Adapun aspek aspek yang ada pada *online disinhibition* adalah seperti *dissociative anomity* dimana individu merasa dirinya bisa menyembunyikan bahkan mengubah identitas yang dimilikinya pada akun media sosial miliknya, *invisibility* Individu merasa bahwa keberadaannya tidak dapat terdeteksi oleh individu yang lainnya dalam berinteraksi di dunia maya, *asynchronity* dimana adanya penundaan yang dilakukan oleh individu dalam pada upaya pemberian respon oleh sebab adanya metode komunikasi serta interaksi yang dirasa kurang saat individu berselancar di internet, *solipsistic interjection* dalam berkomunikasi melalui internet individu merasa bahwa dalam pikirannya individu tersebut membayangkan maupun melihat individu yang lain lewat komunikasi yang mereka lakukan di dunia maya, *dissociative imagination* dimana individu memandang sejauh mana dunia maya menjadi khayalan yang tidak ada kaitannya dengan kenyataann yang ada, *minimization of authority* di mana individu merasa kurang maupun tidak adanya pengaruh dari pihak pihak otoritas pada dunia nyata ketika individu berkomunikasi di dunia maya..

Peneliti melakukan *preliminary* untuk mengetahui gambaran *online disinhibition* pada *emerging adulthood* pengguna tiktok dengan sejumlah 61 responden. *Preliminary* terdiri dari 12 pertanyaan dengan pilihan jawaban dari skala 1 hingga 5 dimana Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), Sangat Setuju (5). Berdasarkan *preliminary* tersebut didapati data seperti berikut.

Berdasarkan pertanyaan terkait aspek *dissociative anonimity*, 35 (57,4%) responden merasa dapat menyembunyikan atau mengubah identitas yang mereka miliki. Serta 33 (54,1%) responden menyatakan bahwa mereka merasakan adanya perasaan nyaman ketika berkomunikasi secara *online* ketimbang di dunia nyata.

Pada pertanyaan aspek *invisibility*, didapati bahwa sejumlah 29 (47,5%) responden merasa bahwa perilaku yang mereka munculkan pada akun media sosial mereka memiliki perbedaan dengan kehidupan sosial dan merasa penting untuk tidak dilihat maupun diketahui keberadaannya ketika mereka berinteraksi di platform TikTok oleh individu yang lain.

Berdasarkan pertanyaan aspek *asynchronicity*, diperoleh 29 (47,5%) responden cenderung mengabaikan komentar maupun *direct message* (DM) yang mereka dapatkan dengan perolehan presentase. Serta 31 (50,8%) responden menunda untuk membalas pesan hal tersebut dapat mempengaruhi persepsi orang lain terhadap mereka.

Pada pertanyaan aspek *solipsistic interojection*, 39 (63,9%) responden bisa membayangkan/berimajinasi bahwa ia dapat mendengar ataupun melihat bagaimana individu lain dapat berinteraksi dengannya ketika ia berkomunikasi dengannya. Serta 36 (59%) responden setuju akan adanya fitur “emoji” bisa membantu individu dalam mengekspresikan apa yang sedang ia rasakan.

Berdasarkan pertanyaan aspek *dissociative imagination* 31 (50,8%) responden setuju akan pandangan responden pada individu lain yang menggunakan aplikasi TikTok responden setuju bahwa ada perilaku/ realita yang berbeda yang ditunjukkan dalam postingan yang diunggahnya. Serta 36 (59%) responden setuju terkait adanya kecenderungan untuk bisa merealisasikan dunia yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata dengan cara membangun/mengunggah konten pada akun TikTok mereka.

Berdasarkan pertanyaan aspek *minimization of status and authority* 34 (55,7%) responden menyatakan bahwa mereka merasakan adanya rasa bebas menjadi dirinya sendiri ketika individu tersebut bermain TikTok serta sebesar 35 (57,4%) responden merasa lebih nyaman dalam berinteraksi pada aplikasi TikTok ketimbang berinteraksi di dunia nyata.

Pada Annisa et al (2020) penelitian yang dilakukan dengan judul Intensitas penggunaan media sosial dapat dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri begitu pula sebaliknya. Semakin tinggi tingkat kepercayaan diri seseorang maka penggunaan media sosialnya akan semakin rendah. Sejalan dengan penelitian

tersebut (Ehrenberg, Juckes, White, & Walsh, 2008) menyebutkan bahwasannya *emerging adulthood* yang memiliki kepercayaan diri yang rendah cenderung memiliki kecanduan menggunakan media sosial daripada individu *emerging adulthood* yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Fenomena tersebut dapat dikaitkan dengan *online disinhibition* yaitu merupakan ketidakmampuan individu terhadap pengendalian perilaku, perasaan dan juga pemikirannya (Kompasian, 2021). Pada aspek *Minimization of authority* dimana individu merasa berkurangnya hingga hilangnya pengaruh dari pihak otoritas di dunia maya saat individu melakukan proses komunikasi di dunia maya (Cheung et al: 2020). Beberapa orang beranggapan bahwasannya media sosial dapat menjadi sebuah wadah dimana mereka dapat menunjukkan eksistensi maupun keberadaannya dengan bebas sehingga kemudian mereka dapat dengan leluasa berekspresi dan mendapatkan umpan balik seperti pujian ataupun like sedangkan di kehidupan nyata keberadaan mereka cenderung tidak dianggap Hal ini diperkuat oleh *preliminary* yang diambil melalui wawancara pada tanggal 26 Februari hingga 21 Mei 2023, menunjukkan bahwa media sosial merupakan sebuah wadah untuk individu secara bebas menjadi diri mereka sendiri dalam berkonten di TikTok, antara lain:

“Umm beda banget sih, di dunia maya aku merasa aku gaperlu pake topeng lagi, aku bebas ngelakuin apa aja... aku bisa banyak ngomong, banyak relasi, bisa centil dimana di dunia nyata itu aku ga bisa nunjukkin hal itu... aku merasa TikTok itu bisa jadi wadah buat aku buat nyalurin perasaanku.. buat nunjukkin ini loh aku... tapi aku merasa aku sendiri kecanduan aku bahkan bisa main dari pagi sampai sore tanpa berhenti. Orang yang kenal aku di dunia nyata saat mereka ga sengaja liat videoku mereka kaget kalo aku tuh bisa centil banget kek gitu, mereka ga nyangka kalo orang itu tuh aku.. kek wah ga nyangka banget ya anak ini di kampus kan diem banget, jarang berinteraksi.. kok dia bisa ya centil kaya gini kek ada perbandingan gitu sih dari ungkapan mereka”

(BR, 23 tahun, Perempuan)

“Aku tuh kalo di dunia nyata yah, maksudnya bukan di sosial media ya.. aku tuh orangnya introvert ga banyak ngomong.. pokoknya diem aja ga ekspresif... tapi di TikTok tuh aku merasa bebas... aku bisa lebih ekspresif, kayak jadi ekstrovert, jadi lebih centil anjayy hahaha..kenapa ya, hmm mungkin karena kalo misalnya dunia maya khususnya TikTok tuh kan aku gapake nama asli, terus jangkauannya tuh bukan orang orang dekat jadi ga merasa bakal dihakimin gitu... biasanya aku klik tidak sinkronkan ke kontak atau pilih tombol tidak suka dengan konten mereka jadi gabakal liat mereka lagi atau supaya mereka gabakal lihat akunku gitu.. kalo aku cek itu aku sehari bisa ngehabisin 16 jam termasuk bikin konten gitu ahahah... Aku merasa di TikTok maupun dunia nyata aku tuh beneran kek dua orang yang berbeda.. aku merasa bebas aja gitu di TikTok aku bebas ngekspreiin diriku seluruhnya tanpa takut bakal di judge sama orang lain”

(LA, 22 tahun, Perempuan)

Seperti yang telah diungkapkan oleh kedua narasumber baik narasumber BR dan juga LA keduanya sama sama mengalami aspek-aspek yang ada pada *online disinhibition* dimana pada BR ia mengatakan bahwa pada aplikasi TikTok ia dapat melakukan apa saja tanpa harus memakai ‘topeng’ serta LA yang mengatakan bahwasannya pada aplikasi TikTok ia merasa bebas sehingga kemudian ia dapat menjadi lebih ekspresif dan juga suka bergaya (centil), ungkapan kedua narasumber itu dapat didefinisikan sebagai aspek *dissociative anonymity* dimana individu merasa bahwa ia dapat menyembunyikan maupun mengubah identitasnya ketika ia berkomunikasi di dunia maya.

Selanjutnya LA mengungkapkan bahwasannya ketika ia bermain TikTok ia merasa ia tidak dapat dihakimi karena LA tidak menggunakan nama aslinya serta jangkauan yang ada pada TikTok bukanlah dari orang orang terdekatnya, ungkapan LA tersebut dapat menggambarkan faktor *invisibility* dimana individu merasa bahwa ia tidak dapat dilihat secara fisik oleh orang lain ketika mengakses media sosial miliknya.

Kedua responden yaitu BR dan LA mengungkapkan bahwa mereka mengalami kecanduan BR mengatakan bahwa dirinya dapat mengakses TikTok

dari pagi hingga sore tanpa berhenti begitupun LA yang mengatakan bahwa dirinya dapat menghabiskan setidaknya 16 jam sehari termasuk dalam membuat konten di TikTok, ungkapan tersebut dapat merepresentasikan adanya aspek *asynchronity* dimana individu merasa bahwa metode komunikasi serta interaksi yang terjadi di internet dapat memungkinkan mereka untuk melakukan penundaan dalam merespon suatu hal.

Baik BR maupun LA mengungkapkan bahwa ketika keduanya berkomunikasi dengan individu lain baik melalui panggilan suara mereka dapat membayangkan wajah dari lawan bicaranya tersebut LA menambahkan ketika ia telah selesai menonton unggahan dari aktor favoritnya terkadang ia juga membayangkan aktor tersebut menjadi kekasihnya dan juga berbinbincang dengannya, ungkapan BR dan juga LA masuk kedalam aspek *solipsistic interojection* dimana individu merasa bahwa ia dapat mendengarkan suara maupun melihat adanya gambaran akan orang lain dalam pemikirannya ketika berkomunikasi di internet.

BR mengungkapkan TikTok merupakan wadahnya untuk menyalurkan perasaannya dan juga dirinya begitupula LA yang mengungkapkan bahwasannya ia merasa bahwa dirinya merupakan sosok yang berbeda ketika ia berinteraksi dengan TikTok ia menambahkan bahwa dirinya merasa bebas mengekspresikan dirinya seutuhnya tanpa harus takut akan cemooh dari orang lain, ungkapan BR dan juga LA tersebut menggambarkan adanya aspek *dissociative imagination* dimana individu memandang lingkungan *online* tempat ia melakukan interaksi dan komunikasi sebagai sebuah dunia khayalan yang tidak memiliki keterkaitan dengan kehidupan sosialnya.

BR mengungkapkan bahwasannya ketika ia berkonten di TikTok dia merasa bahwa ia dapat menunjukkan siapa dirinya sebenarnya dan juga kecentilan yang ia miliki tanpa takut orang lain mencemooh dirinya ia menambahkan bahwasannya orang yang ia kenal di dunia nyata seringkali mengungkapkan bahwa mereka kaget akan perbedaan yang BR tampilkan pada akun TikTiknya BR sendiri dikenal sebagai anak yang pendiam dan jarang berinteraksi maupun LA yang mengungkapkan bahwa ketika ia menemukan orang yang ia kenal ia akan

cenderung untuk memilih fitur ‘tidak sinkronkan pada kontak’ maupun memilih tombol ‘tidak suka’ pada konten individu tersebut sehingga individu tersebut kemudian tidak dapat melihat akun LA begitupula sebaliknya, Baik BR maupun LA sama sama menunjukkan adanya aspek dari *minimization of authority* dimana individu merasa pada dunia maya pengaruh pengaruh dari pihak yang memiliki otoritas berkurang atau bahkan hilang.

Sejalan dengan pendapat tersebut (Annisa et al., 2020) menambahkan tanggapan dari sekitar individu yang memiliki kepercayaan diri yang rendah menjadikan individu tersebut merasa dikucilkan sehingga akhirnya individu tersebut memilih untuk menarik dirinya dari lingkungan tersebut hal ini masuk kedalam aspek *dissosiativeannonimity*, yaitu dimana individu memandang lingkungan *online* tempat ia melakukan komunikasi dan interaksi sebagai suatu dunia khayalan yang tidak ada kaitannya dengan kenyataan *invisibillity* dimana individu merasa bahwa ia tidak bisa dilihat secara fisik oleh orang lain saat berkomunikasi di internet., serta *dissosiative imagination* dimana sejauh mana individu memandang lingkungan *online* tempat ia melakukan komunikasi dan interaksi sebagai suatu dunia khayalan yang tidak ada kaitannya dengan kenyataan (Annisa et al., 2020). Annisa et al (2020)pun menambahkan bahwa pandangan negatif itu kemudian menimbulkan kecemasan sehingga kemudian individu tersebut menggunakan jejaring sosial sebagai media untuk melakukan interaksi sosial dikarenakan individu *emerging adulthood* dengan tingkat kepercayaan diri yang rendah tetap perlu untuk berinteraksi dalam menjalani kehidupan sehari harinya hanya saja individu tersebut tidak merasa nyaman dengan interaksi tatap muka sehingga solusi yang ia gunakan ialah berinteraksi dengan sosial media yang dimilikinya.

Semakin tinggi frekuensi penggunaan aplikasi TikTok *emerging adulthood*, semakin banyak individu *emerging adulthood* yang kecanduan dunia maya daripada lingkungan sosialnya, sehingga individu lebih mampu mengekspresikan diri di media sosial dan akhirnya individu *emerging adulthood* dapat mengalami perubahan itu sendiri (Annisa et al., 2020). Dalam hal ini, menggunakan aplikasi TikTok dapat meningkatkan kepercayaan diri dan memberikan dampak yang positif

apabila digunakan dengan benar. Dari aplikasi TikTok ini, individu juga dapat menggunakannya untuk salah satu tugas perkembangannya yaitu kepercayaan diri. Membuat video TikTok juga bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, apalagi konsep videonya yang tidak pasti. Memberdayakan individu untuk mengekspresikan diri secara bebas daripada hanya berfokus pada satu topik. Dengan begini, melalui aplikasi tiktok setiap orang dapat menjadi “orang lain”, dapat berekspresi tanpa takut orang lain mengenal dirinya sampai bisa memberi pengaruh yang positif pada dirinya.

Adanya interaksi di dunia media sosial yang mempunyai perbedaan dengan interaksi di dunia nyata dimana interaksi di media sosial individu cenderung tidak memiliki konsekuensi secara langsung ketika mereka terhubung dengan individu yang lain. Hal tersebut kemudian menjadikan seseorang dapat mengalami *online disinhibition* dimana individu cenderung lebih bebas dalam berperilaku di dunia maya daripada di dunia nyata. Individu merasa bahwa melalui dunia maya seperti media sosial mereka dapat dengan bebas berperilaku maupun mengungkapkan dirinya lebih banyak daripada saat mereka berada di lingkungan sosialnya.

Pada perilaku *online disinhibition* muncul karena adanya batasan-batasan yang biasanya bisa diterapkan dalam interaksi tatap muka secara langsung dengan sesama pengguna sehingga tidak memungkinkan untuk diaplikasikan dalam interaksi melalui internet (Suler, 2004; Voggeser, Singh, & Göritz, 2018). Suler (2004) juga memaparkan bahwa terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi munculnya perilaku *online disinhibition* yaitu atribut dari komunikasi secara daring, persepsi individu, dan perbedaan individu.

Dengan adanya TikTok sebagai media sosial, Individu cenderung tertarik untuk mengekspos dirinya di media sosial dengan menggunakan konteks visual dan auditori (Puteri, 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut pada penelitian yang dilakukan oleh Walther (dalam Puteri, 2022) mengungkapkan bahwa adanya fitur spesifik yang ada pada *smartphone* atau komputer, seperti anonimitas audio visual dan sinkronisasi bisa membuat individu tertarik untuk mengungkapkan diri mereka sendiri dengan lebih leluasa pada media sosial yang ada. Dilansir dari CNN Indonesia (2021) adapun TikTok sendiri dikenal oleh masyarakat semenjak adanya

pandemi covid-19 oleh sebab pandemi covid-19 mengharuskan individu untuk menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam ruangan dan menghindari kontak sosial di kehidupan nyata dan bahkan masih tetap berlanjut meskipun pembatasan aktivitas berakhir.

Fenomena *online disinhibition* pada pengguna aplikasi TikTok tentunya memiliki dampak positif maupun dampak negatif baik bagi diri sendiri maupun pengguna yang lain adanya faktor *anonymity* yang kemudian dikombinasikan dengan *invisibility* selaku aspek dari *online disinhibition* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap meningkatnya pengungkapan emosi (Lapidot-Lefler & Barak, 2015). Hal ini merupakan dampak positif dari *online disinhibition* dikarenakan individu bisa menjadi lebih berani dalam mengungkapkan apa yang dirasakan olehnya ketika ia berinteraksi di internet. Selanjutnya, individu juga akan dapat membangun presentasi diri yang lebih positif, terkontrol, dan cenderung kurang menampilkan hal-hal yang negatif (Gibbs, Ellison, & Heino, 2006; Walther, 1996). Hal ini juga kemudian akan membuat individu menjadi lebih mudah dan yakin untuk membangun relasi secara daring (Couch & Liamputtong, 2007; Rosen, Cheever, Cummings, & Felt, 2008). Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil wawancara *preliminary*, subjek menyatakan bahwa dalam berinteraksi di aplikasi TikTok individu bisa lebih percaya diri sebab adanya rasa nyaman serta berani terbuka akan hal yang selama ini ia simpan rapat rapat yang kemudian menyebabkan subjek semakin mudah untuk membangun relasi dengan banyak pengguna aplikasi TikTok. Hal ini tentunya didukung dengan adanya aspek dari *online disinhibition* seperti *dissociative anonymity* dimana individu merasa bahwa ia bisa menyembunyikan atau mengubah identitasnya saat ia berinteraksi di internet, *invisibility* dimana ia merasa ketika ia berinteraksi di dunia maya ia tidak bisa dilihat secara fisik oleh individu yang lainnya, *dissociative imagination* dimana ia memandang dunia mayanya sebagai sebuah dunia khayalan yang tidak memiliki kaitan dengan kehidupan nyata, dan *minimization of authority* dimana individu merasakan pengaruh dari pihak pihak yang memiliki otoritas di dunia nyata berkurang bahkan hilang.

Hal tersebut juga didukung oleh Cross (2013) bahwa berbagai macam bentuk interaksi yang ada di media sosial digunakan untuk dapat menarik sebagian orang pada kolaborasi untuk saling bertukar informasi serta berinteraksi melalui sistem yang berbasis web tersebut. Perkembangan yang ada menyebabkan fitur serta teknologi yang ada selalu mengalami perubahan. Mencerahkan isi hati memanglah sebuah tindakan yang wajar khususnya pada usia *emerging adulthood* (Arnett, 2000) mengatakan bahwasannya tugas individu *emerging adulthood* adalah menjalin relasi dengan akrab salah satunya adalah dengan melalui media sosial dimana dalam platform tersebut individu dapat terhubung dengan individu yang lainnya baik individu baru maupun individu yang telah dikenalnya tanpa ada batasan ruang dan waktu, melalui media sosial individu *emerging adulthood* dapat menjadi wadah untuk mereka guna dapat mencurahkan permasalahan yang dihadapinya serta guna mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitar. Hal tersebut juga didukung oleh (Untario, Christian et al: 2009) bahwa ketika individu memasuki usia *emerging adulthood* individu akan masuk pada tahap yang berbeda dimana tahapan itu dipengaruhi oleh kebebasan yang relatif dan tidak terikat serta adanya harapan yang normatif sosial sehingga kemudian individu *emerging adulthood* dapat mengeksplorasi lebih lagi mengenai berbagai macam kemungkinan yang ada seperti relasi, pekerjaan dan juga *world view*.

Adanya rasa nyaman serta mudahnya berselancar di dunia maya nyatanya kerap kali memunculkan masalah baru. Adanya perilaku repetitif pada penggunaan internet mengakibatkan adanya peningkatan dalam intensitas waktu dalam penggunaannya serta memunculkan perilaku kecanduan khususnya dalam berselancar di sosial media. Menurut Young (dalam Reynaldo & Sokang, 2016) dampak dari adanya kecanduan media sosial bisa dilihat dari penggunaan aktivitas internet secara daring yang dilakukan dengan kompulsif sehingga kemudian menyebabkan berbagai hambatan seperti dalam hal kesehatan, kehidupan sosial, pekerjaan, pendidikan, dan masih banyak lagi. Menurut Alamudi (Aditia, 2021) mengungkapkan bahwa media sosial cenderung menurunkan relasi sosial di tengah masyarakat dimana ditemui adanya *phone and snubbing* atau kerap disebut dengan *phubbing* yaitu adalah sebuah tindakan mengabaikan individu lain dalam

lingkungan yang ada karena terfokus pada smartphonenya ketimbang berinteraksi dengan orang disekitarnya. Tentunya hal ini jika dibiarkan dapat merusak hubungan dan menurunkan kualitas komunikasi antara individu yang satu dengan yang lainnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kim et al. (2009), adanya faktor psikososial seperti kesepian mendorong penggunaan internet secara berlebihan. Alasannya adalah ketika orang yang kesepian gagal dalam interaksi sosial, mereka terus menyalahkan diri sendiri karena kurangnya keterampilan sosial, memilih untuk berinteraksi *online* dan mengekspresikan diri, dan berakhir dengan keterampilan sosial yang bermasalah. Hal ini sejalan dengan faktor dari terbentuknya *online disinhibition* yaitu *minimization of status and authority* dimana *emerging adulthood* memiliki tugas untuk menyalurkan ide dan pikirannya serta apa yang dirasakan pada orang lain hal ini menyebabkan peningkatan penggunaan Internet. Salah satunya adalah penggunaan media sosial secara kompulsif. Morahan-Martin dan Schumacher (dalam Zanah & Rahardjo, 2020) mencatat bahwa orang yang merasa kesepian cenderung lebih suka berkomunikasi secara *online* karena adanya kebebasan anonimitas. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang kesepian menggunakan media sosial secara berlebihan sebagai sarana pengungkapan diri dan sebagai strategi mengatasi untuk mengurangi kesepian, karena pengungkapan diri secara *online* lebih dapat diterima daripada interaksi tatap muka. Tak hanya sebagai strategi coping, media sosial sebenarnya bisa menjadi wadah bagi mereka untuk membangun keintiman dan berinteraksi secara virtual dengan orang lain guna mengatasi dan meredam emosi negatif seperti kesepian.

Hunt et al. (2018) menjelaskan bahwa media sosial seperti TikTok berdampak di taraf kesepian seorang, serta hasil penelitian ini pula menunjukkan bahwa saat seorang membatasi media sosial, kesepian serta depresi berkurang, serta kecemasan dan kecemasan berkurang. Takut akan ketinggalan pula berkurang baik informan BR maupun LA mengakui bahwasannya pada aplikasi TikTok ia mengaku ia lebih terbuka di aplikasi TikTok oleh sebab ia merasa bebas dan dapat menjadi dirinya sendiri pada aplikasi tersebut juga karena merasa memiliki teman .

Lebih lanjut, baik informan BR dan LA yang mengakui bahwa banyaknya koneksi yang mereka dapatkan setelah mereka bermain TikTok ditambah dengan adanya reaksi yang diberikan seperti *like*, *views*, maupun *comment* juga turut ambil bagian dalam membangun kepercayaan diri. Sosial media menurut dosen vokasi institut STIAMI Jakarta Haswan Boris Muda Harahap (dalam Info Jateng, 2021) sebagai media baru media sosial punya karakteristik dengan hadir menggunakan platform digital (*non analog*), maya (*virtual*), manipulatif, simulasi, bersifat interaktif, dan menjaring sehingga memicu munculnya *online disinhibition* dimana terdapat adanya pengabaian akan aturan sosial serta hambatan yang muncul pada interaksi *face-to-face* berinteraksi dengan individu lain di internet. Adanya perlakuan khusus ketika *online* dimana berkebalikan dengan *offline* dimana terdapat ketidakmampuan mengontrol perilaku yang ditunjukkan ketika *online* tersebut memfasilitasi adanya *anonymity* dimana dalam hal ini adanya jarak antara individu dengan lawan bicara kerap membuat individu merasa berada pada kondisi yang bebas dari halangan yang ada sehingga kemudian individu dapat mengkomunikasikan maupun melakukan hal yang berbeda dengan perilakunya di dunia nyata, *invisibility* dimana individu tidak perlu khawatir akan bagaimana individu lain memandang atau menanggapi mereka akan apa yang individu lakukan maupun individu katakan di dunia maya, *asynchronicity* dimana adanya interaksi yang terjadi di dunia maya bias memungkinkan seseorang untuk menunda dalam merespon individu yang lain, *minimization of status and authority* dimana individu tidak merasakan adanya otoritas pada lingkungan *online*/ dunia maya (Suler, 2004).

Adanya gambaran mengenai dampak-dampak negatif *online disinhibition* tersebut menjadi dasar peneliti tertarik untuk meninjau lebih jauh terkait fenomena *online disinhibition* pada pengguna TikTok. Adanya dampak negatif fenomena *online disinhibition* pada aplikasi TikTok bisa menghambat individu-individu pada masa *emerging adulthood* dalam usahanya mencapai *intimacy* dan menghindari *isolation*. Peneliti tertarik untuk meneliti terkait *online disinhibition* karena masih cukup jarang diteliti di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan satu variabel yaitu *online disinhibition* pada individu *emerging adulthood* pengguna aplikasi TikTok. Peneliti tertarik untuk menjadikan individu

emerging adulthood sebagai subjek dari penelitian ini guna dapat melihat gambaran *online disinhibition* pada *emerging adulthood* pengguna aplikasi TikTok.

1.2 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Variabel *online disinhibition* ini mengacu kepada teori oleh (Cheung et al., 2020). Yang mencakup enam dimensi, yaitu *online disinhibition*, yaitu *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of status and authority*.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah individu *emerging adulthood* berusia 18-24 tahun yang merupakan pengguna aktif aplikasi TikTok.
3. Jenis penelitian ini ialah studi deskriptif mengenai gambaran *online disinhibition* pada individu usia *emerging adult* pengguna aplikasi TikTok

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada fenomena diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran *online disinhibition* pada *emerging adulthood* yang menggunakan aplikasi TikTok?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui secara metode kuantitatif deskriptif mengenai gambaran *online disinhibition* pada *emerging adulthood* yang menggunakan aplikasi TikTok

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diharapkan manfaat teoritis yang didapat yaitu dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu psikologi klinis, sosial (untuk mengetahui penyebab munculnya *online disinhibition* pada individu), dan perkembangan serta juga sebagai media masukan untuk penelitian penelitian mendatang.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Responden Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber informasi serta masukan bagi responden dalam penggunaan aplikasi TikTok

b. Bagi Pengguna TikTok

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi baru dan dapat menghilangkan adanya dampak-dampak negatif (seperti *cyberbullying*, adanya perilaku provokatif yang mungkin bisa merugikan diri sendiri atau orang lain, penyebaran konten berbahaya seperti adanya konten yang berbahaya atau tidak pantas tanpa adanya pertimbangan dari dalam diri individu karena adanya rasa terlindungi oleh jarak *online*) dari penggunaan TikTok serta dapat lebih bijak dalam penggunaan aplikasi tersebut.

c. Bagi Perusahaan Pengembang Aplikasi TikTok

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan positif bagi perusahaan pengembang aplikasi TikTok maupun perusahaan mengenai dampak yang diberikan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberi masukan bagi peneliti lain yang tertarik dalam penelitian dengan tema gambaran *online disinhibition* terhadap individu yang memasuki usia *emerging adulthood* yang bermain TikTok.