

HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN ONLINE DISINHIBITION EFFECT PADA SISWA SMA SULTAN AGUNG 1 SEMARANG

Hasna Salsabila Damayanti

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof Soedharto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50273

hasnasalsabilad@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 mengubah pola komunikasi antar manusia dari interaksi tatap muka menjadi interaksi virtual. Interaksi di dunia maya yang di mediasi oleh internet memiliki fasilitas kebebasan dan kustomisasi yang mampu membuat penggunanya bebas menciptakan persona dan identitas yang ingin ditampilkan. Konsep diri, yaitu gambaran diri seseorang berdasarkan pengetahuan, pengalaman, harapan, dan penilaian dari orang lain maupun diri sendiri (Fitts, 1971), memegang peranan dalam kebijaksanaan seseorang untuk berperilaku di dunia maya. Pemanfaatan dunia maya dengan konsep diri yang negatif dapat menimbulkan *online disinhibition effect*, yaitu perilaku khusus yang ditunjukkan seseorang saat berada di dunia maya (Suler, 2004). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dengan *online disinhibition effect* pada siswa SMA Sultan Agung 1 Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif korelasional. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 dan 11 SMA Sultan Agung 1 Semarang sejumlah 240 siswa yang didapat melalui metode *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah Skala *Online Disinhibition Effect* (15 aitem; $\alpha = 0,811$) dan Skala Konsep Diri (44 aitem; $\alpha = 0,933$). Dari hasil analisis menggunakan Spearman Rho, Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antar dengan koefisien korelasi antara sebesar 0,376 dan signifikansi sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan positif antara konsep diri dan *online disinhibition effect*. Hasil tersebut dipengaruhi oleh tingginya intensitas waktu yang digunakan siswa di sosial media dan penggunaan akun anonim dalam keseharian siswa. Tingginya konsep diri pada siswa dimungkinkan karena konsep diri tidak terepresentasi dengan tepat. Faktor lainnya adalah tidak diajarkan mengenai *cyber-ethic* disekolah.

Kata Kunci : Konsep Diri, Online Disinhibition Effect, Remaja

***CORRELATION BETWEEN SELF-CONCEPT AND ONLINE DISINHIBITION EFFECT
IN SMA SULTAN AGUNG 1 SEMARANG***

Hasna Salsabila Damayanti

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof Soedharto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50273

hasnasalsabilad@gmail.com

ABSTRACT

Recent pandemic, COVID-19, affects change in human communication pattern from face-to-face interaction to computer mediated communication. Interaction in cyberspace mediated by the internet has freedom and customization facilities that are able to make users free to create the persona and identity they want to display. Self-concept, which is a person's self-image based on knowledge, experience, expectations, and judgments from others and oneself (Fitts, 1971), plays a role in one's wisdom to behave in cyberspace. The use of cyberspace with a negative self-concept can lead to an online disinhibition effect, which is a special behaviour shown by someone while in cyberspace (Suler, 2004). This study aims to determine the relationship between self-concept and online disinhibition effect on students of SMA Sultan Agung 1 Semarang. This research was conducted using correlational quantitative methods. The participants in this study were students of grade 10 and 11 SMA Sultan Agung 1 Semarang with a total of 240 students obtained through cluster random sampling method. The instruments used were the Online Disinhibition Effect Scale (15 items; = 0.811) and the Self-Concept Scale (44 items; = 0.933). From the results of the analysis using Spearman Rho, the results showed a positive relationship between the correlation coefficient between 0.376 and a significance of 0.000. These results indicate a positive relationship between self-concept and the online disinhibition effect. These results are influenced by the high intensity of time students spend on social media and the use of anonymous accounts in students daily lives. The high self-concept in students is possible because the self-concept is inaccurately represented. Another factor is cyber-ethics not being taught yet in schools.

Keywords: Self-concept, Online Disinhibition Effect, Adolescence.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi, terlebih pada masa pandemi, membuat manusia semakin mudah dalam melakukan komunikasi. Kemudahan ini tidak terhalang oleh waktu dan jarak, sehingga setiap saat penggunaanya bisa saling berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun. Kemudahan ini dimediasi oleh media sosial. Ahlqvist, dkk (dalam Sulianta, 2015) mendefinisikan media sosial sebagai wadah untuk melakukan interaksi sosial antar pengguna dalam membuat, membagi, dan bertukar informasi mencakup gagasan dan konten dalam lingkup *virtual*.

Keunggulan dari media sosial adalah memungkinkan penggunaanya untuk dengan mudah berbagi, berpartisipasi, dan berinteraksi menciptakan suatu isi seperti forum, artikel, *blog*, serta opini (Watie, 2011). Sehingga, dalam media sosial seseorang dapat terbantu untuk mencari dan menyampaikan informasi, berbagi aktivitas harian, sampai melepas rindu dengan rekan. Bentuk dari media sosial diantaranya adalah website, blog, twitter, Instagram, aplikasi chatting, dan lain-lain.

Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada kuartal dua tahun 2020 dinyatakan bahwa kebanyakan pengguna internet menghabiskan waktu di dunia maya selama 8 jam sehari dengan aplikasi yang paling sering digunakan adalah media sosial (51,5%) dan aplikasi komunikasi pesan (32,9%).

Hasil penelitian yang bertemakan komunikasi dan media sosial telah banyak dilakukan antara lain oleh Watie (2011) dan Satriawan, dkk. (2016) menyimpulkan bahwa media sosial berkembang pesat salah satunya karena sosial media membawa muatan interaktif yang sangat tinggi bagi penggunanya. Menurut Riffe, dkk (dalam Fahrimal, 2018) hal ini dikarenakan terdapat empat karakteristik yang dihadirkan oleh media sosial, diantaranya kecepatan dalam mencari dan menyampaikan informasi, interaktivitas, konvergensi media, dan melimpahnya informasi yang dapat diakses dengan mudah dan murah.

Penggunaan media sosial tidak selamanya baik, Menurut Flower dan Christakis (dalam Fahrimal, 2018) terdapat konsekuensi dari kemudahan yang ditawarkan oleh media sosial diantaranya fenomena *hyper-connectivity*. Kondisi *hyper-connectivity* ini diistilahkan dengan “dunia maya berada di genggamannya manusia” karena dalam kondisi hyper-connected, seseorang dapat menerima sebaran informasi dengan sangat cepat dan merata tanpa memandang status dan latar belakang seseorang.

Konsekuensi lain akibat kemudahan yang ditawarkan media sosial justru muncul pada aspek etika dan moral (Satriawan, dkk., 2016). Di Indonesia, etika dan moral menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam kehidupan bermasyarakat. Bahkan pada beberapa hal, pelanggaran terhadap etika dan moral tidak dapat ditoleransi. Namun, ketika masuk ranah digital salah satunya pada media sosial, implementasi etika dan moral yang berlaku menjadi pudar karena samarnya batasan dan luasnya cakupan dalam dunia maya.

Selanjutnya, adalah adanya konsep kebebasan dan kustomisasi. Konsep kebebasan dan kustomisasi adalah kondisi dimana seseorang mampu dengan bebas membentuk

pencitraan yang ingin ditampilkan pada media sosial dengan melakukan kustomisasi terhadap identitas diri, seperti nama, foto profil, unggahan, gaya bahasa, dan sebagainya (Pena, Wolff, & Wojcieszak, 2021) Akibat dari konsep kebebasan dan kustomisasi pada media sosial membuat seseorang mampu menciptakan beragam karakter yang berbeda dengan diri nyatanya. Penciptaan karakter lain di media sosial disebabkan karena tidak adanya informasi atas identitas pengguna atau biasa disebut, anonimitas, yang menimbulkan perasaan bebas dari tanggung jawab dari perilaku (Tapscot dalam Fahrimal, 2018).

Implementasi perilaku dari imbas konsep kebebasan dan kustomisasi dijelaskan oleh Joinson tahun 2001 (Satriawan, dkk., 2016) yang menyebutkan bahwa terdapat seseorang yang dapat merayu dengan hebat dalam dunia maya, namun dalam dunia nyata merupakan seseorang yang pemalu. Contoh lain ditemui pada kasus yang terjadi pada tahun 2017 silam. Kasus ini terjadi pada *entertainer* kondang Indonesia yaitu Deddy Corbuzier yang mengalami hinaan dan fitnah pada media sosialnya. Pelaku berani memfitnah secara lantang dengan akun anonim di media sosial, namun terdiam saat ditemui secara langsung untuk dimintai keterangan. Implementasi lain dari perilaku ini diantaranya adalah akses bebas situs pornografi, eksploitasi seksualitas, *cyber-bullying* dalam bentuk ungkapan *hate speech* atau perundungan langsung melalui aplikasi *chatting* baik antar individu ataupun kelompok kepada individu (Fahrimal, 2018). Fenomena terciptanya beragam karakter oleh pengguna anonim di media sosial ini disebut *online disinhibition effect*.

Suler (2004) mendefinisikan *online disinhibition effect* sebagai kondisi kognitif seseorang dimana seseorang mengabaikan aturan sosial dan hambatan yang ada dalam interaksi langsung selama berinteraksi di dunia maya. Satriawan, dkk. (2016) dalam

penelitiannya menyebutkan bahwa *online disinhibition effect* merupakan perbedaan sikap yang signifikan yang ditunjukkan oleh seseorang dalam dunia maya dengan dunia nyata. Dari pendapat tersebut maka secara harfiah *online disinhibition effect* merupakan perilaku khusus yang ditunjukkan seseorang dalam aktivitasnya di dunia maya yang disebabkan oleh perilaku abai terhadap aturan sosial dan hambatan yang ada dalam interaksi langsung.

Online disinhibition effect sering diasosiasikan dengan *cyber-bullying*. Kenyataannya, dua istilah tersebut berbeda. Huang, dkk (2020) menyebutkan bahwa elemen utama dari *online disinhibition effect* adalah anonimitas. Dalam penelitian Wong Lo & Bullock (2014) ditemukan bahwa lebih sering ditemukan dan dilaporkan tindakan *cyber-bullying* di dunia maya dilakukan dengan menggunakan akun anonim. Sehingga meskipun *online disinhibition effect* dan *cyber-bullying* adalah hal yang berbeda, *online disinhibition effect* merupakan salah satu faktor penting dalam membuktikan adanya perilaku *cyber-bullying* (Huang, dkk., 2020).

Terdapat beberapa dampak dari *online disinhibition effect*, menurut Monica Brooks dalam *Statewide Technology Conference* tahun 2009 disebutkan bahwa kemampuan berbahasa untuk siswa yang terbiasa menulis teks pendek dalam aplikasi *chatting* cenderung rendah. Ditemukan pula kasus *drop out* siswa akibat penyebaran video porno ataupun melakukan pencemaran nama baik dengan unggahannya (Satriawan, dkk., 2016). Serta ditemukan pula perilaku *cyber-bullying* dan peningkatan tindakan agresif di dunia maya akibat penyalahgunaan anonimitas (Anggarani & Amalia, 2021).

Data statistik Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2017 menunjukkan bahwa dari segi usia pengguna media sosial di Indonesia mencapai 92,8%

dan didominasi oleh anak muda. Sementara menurut Badan Pusat Statistik (BPS) didapati pengguna internet di Indonesia digunakan oleh kurang lebih 20% pengguna dengan rentang usia 16-24 tahun. Angka ini terus naik sampai tahun 2021 didukung dengan munculnya pandemi COVID-19 yang memperkuat komunikasi daring, salah satunya melalui media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa di era ini remaja cenderung aktif berada di dunia maya dalam kehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan jurnal Agianto, dkk. (2020) yang menyebutkan bahwa kemungkinan usaha pencarian identitas remaja juga dilakukan di media sosial, contohnya gaya hidup remaja cenderung ditentukan oleh hal yang sedang tren di aplikasi *instagram*.

Hurlock (2012) menyebutkan masa remaja merupakan masa yang tidak realistis. Keadaan ini ditunjukkan melalui ekspektasi yang cenderung tinggi. Apabila ekspektasi yang dibuat tidak terwujud, maka akan terekspresikan dalam bentuk kemarahan. Keadaan emosi remaja akhir pun cenderung tidak stabil akibat perubahan biologis yang signifikan serta tekanan sosial baru dari perkembangannya. Dalam teori Erikson, disebutkan bahwa remaja berada pada fase psikososial *Identity vs Role Confusion*. Fase ini disebut oleh Erikson sebagai masa pembentukan identitas yang kuat. Remaja cenderung melakukan eksplorasi terhadap aktivitas dan perannya dalam masyarakat karena kebingungannya terhadap kondisi dan tugas-tugas perkembangan barunya (Mokalu & Boangmanalu, 2021). Apabila fase ini mampu dilewati dengan baik, akan tercipta identitas diri yang kuat, kepercayaan diri, dan juga perasaan merdeka atas keputusannya, sehingga remaja mampu mandiri dan memiliki kontrol diri yang baik. Apabila fase ini tidak mampu dilewati dengan baik, remaja akan cenderung tidak percaya diri dan bingung atas identitas dirinya.

Sementara itu, dalam Jurnal Anggarani & Amalia (2021) disebutkan bahwa karakteristik orang yang rentan terkena *online disinhibition effect* adalah orang yang mengalami kebingungan terkait siapa dirinya dan peran yang dimiliki dalam tatanan masyarakat yang lebih besar, yang disebut sebagai kebingungan identitas (*identity confusion*). Remaja yang memiliki kebingungan identitas cenderung akan mengembangkan mekanisme representasi diri yang tidak sehat di dunia nyata maupun dalam dunia maya, sehingga terdapat batasan kesadaran yang kecil antara *ideal-self* dan *real-self* yang dapat menimbulkan konsep diri negatif pada remaja (Hayati, 2018). Mekanisme representasi diri yang tidak sehat ini mampu mempengaruhi cara remaja mempresentasikan dirinya secara online (Gil-Or, dkk., 2015)

Faktor yang mempengaruhi *online disinhibition effect* menurut Suler (2004) antara lain *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronity*, *minimalization of status and authority*, *solipsistic introjection*, dan *dissociative imagination*. Hal yang mempengaruhi munculnya faktor tersebut diantaranya kontrol diri dan kesadaran diri seseorang. Menurut Joinson (dalam Satriawan, dkk., 2016) kesadaran diri seseorang berhubungan dengan konsep dirinya, berarti apabila seseorang memiliki konsep diri yang positif, maka seseorang akan mampu memahami diri dan perilakunya. Namun apabila konsep dirinya negatif, maka seseorang akan kesulitan dalam memahami dirinya, sehingga akan berperilaku tidak bijaksana dalam media sosial sehingga rentan terkena *online disinhibition effect*.

Papalia dan Feldman (2008) menyatakan bahwa konsep diri adalah deskripsi dan evaluasi tentang gambaran diri sendiri. Menurut Hurlock (2012), konsep diri merupakan gambaran diri seseorang meliputi karakteristik, moral, sosial, fisik, emosional, prestasi,

serta aspirasinya. Hal ini berarti konsep diri merupakan gambaran diri seseorang termasuk perasaan dan persepsi terkait keyakinan serta nilai yang dimiliki. Pembentukan konsep diri didukung kuat oleh dukungan dari orang-orang terdekat, diantaranya orang tua, saudara, dan lingkungan (Syahraeni, 2020).

Konsep diri membantu seseorang untuk lebih mampu mengenal dan mendeskripsikan diri dan perannya di masyarakat. Syahraeni (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa konsep diri dibagi menjadi dua, yaitu konsep diri negatif dan konsep diri positif. Konsep diri positif dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah, penyesuaian diri, reaksi wajar terhadap pujian, empati, dan kemampuan untuk memperbaiki diri yang baik. Konsep diri negatif ditunjukkan dengan kepekaan terhadap kritik, responsivitas terhadap kejadian yang terjadi, hiperkritis, dan cenderung memiliki perasaan tidak disenangi orang lain (Syahraeni, 2020).

Konsep diri juga mampu mempengaruhi perilaku seseorang dalam media sosial seseorang dengan konsep diri yang positif memiliki kontrol diri yang baik pula. Sehingga, seseorang dengan konsep diri yang positif cenderung mampu mengontrol ucapan, unggahan, serta aktivitas yang dilakukan dalam media sosial dengan bijaksana. Sementara seseorang dengan konsep diri yang negatif cenderung sensitif dan meluap-luap dalam perilakunya di media sosial akibat kesulitan melakukan kontrol diri. Seseorang dengan kontrol diri yang rendah cenderung rentan melakukan penyimpangan atau menyalahgunakan fasilitas yang disajikan media sosial. Sejalan dengan faktor *online disinhibition effect* yang dikemukakan oleh Suler (2004) pada faktor *dissociative anonymity* yaitu pemanfaatan akun anonim untuk berperilaku menyimpang di media sosial

dan *invisibility*, yang merupakan interaksi tidak langsung dalam media sosial dimana seseorang tidak bisa melihat secara langsung lawan bicaranya di media sosial.

Akun anonim adalah akun media sosial seseorang yang tidak disertai identitas asli, sehingga pada akun anonim identitas seseorang menjadi tidak jelas. Keberadaan akun anonim dalam media sosial inilah yang membuat batasan di media sosial menjadi samar (Suler, 2004). Dalam lingkup akun anonim, pengguna cenderung merasa lebih leluasa dalam berperilaku di media sosial. Sehingga dalam penyalgunaannya, seseorang menjadi tidak bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukan di media sosial (Rini & Manalu, 2020). Pencarian identitas dan pemberian efek jera pada pelaku kejahatan di dunia maya lebih sulit dilakukan karena perilaku bisa dilakukan dengan identitas palsu

Remaja yang sedang ada pada fase perkembangan yang signifikan, paparan tidak terbatas yang disediakan dalam media sosial mampu memunculkan kebingungan dalam pencarian identitas dan pembentukan konsep diri (Anggarani & Amalia, 2021). Hasil survey yang telah dilakukan di SMA Sultan Agung 1 Semarang, ditemukan faktor-faktor yang memungkinkan munculnya *online disinhibition effect*, diantaranya adalah *anonimity* yang terwujud dalam *second account* dan *dissociative imagination* dalam bentuk representasi reaksi yang salah terhadap emoji yang diberikan lawan bicara di media sosial. Menurut Joinson (2001), faktor-faktor dari *online disinhibition effect* muncul akibat kemampuan kontrol diri yang kurang baik. Maka, dapat disimpulkan remaja akhir dengan representasi konsep diri negatif mungkin menjadi rentan terkena *online disinhibition effect*. Didukung oleh penelitian bertemakan konsep diri dan *online disinhibition effect* yang telah dilakukan oleh Satriawan, dkk. pada tahun 2016 dan didapatkan hasil negatif dalam hubungan antara kedua variabel.

Dilansir dari CNN Indonesia, pada masa pandemi COVID-19 pengguna internet melonjak tajam dikarenakan aktivitas yang mengharuskan keluar rumah digantikan oleh WFH untuk melakukan *physical distancing* yang berarti banyak aspek yang harus beradaptasi dengan penggunaan internet, seperti sekolah daring, bekerja dari rumah, dan pemanfaatan *online shop*. Hingga tahun 2022, pengguna internet terus naik hingga mencapai 220 juta pengguna menurut data APJII Tahun 2021-2022 karena kebutuhan komunikasi selama pandemi COVID-19. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan intensitas komunikasi antar masyarakat sejak pandemi COVID-19. Didukung oleh penelitian Putri (2020) yang menunjukkan bahwa sejak masa pandemi, muncul preferensi komunikasi virtual yang melonjak akibat tingginya intensitas penggunaan internet.

Terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan akibat perubahan komunikasi dari *face-to-face* menjadi *computer mediated communication*, salah satunya *online disinhibition effect*. Perubahan pola komunikasi pada masyarakat diiringi dengan representasi konsep diri remaja yang cenderung labil membuat peneliti merasa penelitian ini perlu dilakukan. Selain itu, perlu banyak diteliti tentang topik *online disinhibition effect* karena fenomena ini dapat memunculkan perilaku-perilaku yang lebih beresiko pada dunia maya, seperti *cyber-bullying*, *hate speech*, pribadi narsistik, dan lain-lain. Hal ini memperkuat keinginan peneliti untuk meneliti hubungan antara konsep diri dengan *online disinhibition effect* pada remaja tingkat akhir.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara konsep diri dengan *online disinhibition effect* pada siswa SMA Sultan Agung 1 Semarang?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris dan mengetahui hubungan antara konsep diri dengan *online disinhibition effect* pada siswa SMA Sultan Agung 1 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat dari penelitian yang akan dilakukan. Terdapat dua jenis manfaat yang akan diuraikan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk memberikan sumbangan pada keilmuan psikologi, khususnya pada psikologi sosial dan *cyberpsychology*, terlebih yang berkaitan dengan konsep diri dan *online disinhibition effect*. Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi teoritis mengenai psikologi sosial dan *cyberpsychology* di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Subyek Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang hubungan antara konsep diri dengan *online disinhibition effect*

b. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran hubungan konsep diri siswa dengan *online disinhibition effect* bagi pihak sekolah sehingga dapat menjadi sarana eksplorasi pada minat siswa

c. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dalam penelitian dengan topik terkait.