

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Bahasan**

Penelitian ini merupakan studi deskriptif gambaran *online disinhibition* pada individu *emerging adulthood* pengguna aplikasi TikTok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki *online disinhibition* pada penggunaan aplikasi TikTok yang sangat tinggi yaitu 39 responden (31,2%) serta tinggi yaitu dengan perolehan sebanyak 34 responden (27,2%). Mueller-Coyne et al. (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa seseorang yang kurang dapat bersosialisasi cenderung akan melakukan *online disinhibition*. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa sosial media seperti TikTok dan Instagram merupakan media sosial yang paling banyak digunakan oleh kebanyakan orang. Dalam sosial media tersebut mayoritas hubungan sosial banyak terjalin sehingga menyebabkan adanya *online disinhibition*. *Online Disinhibition* dapat terjadi oleh sebab hilangnya kesadaran diri, kecemasan akan situasi sosial, khawatir akan penilaian sosial, serta hambatan hambatan lainnya (Satriawan, Hardjono, & Karyanta, 2016). Hal ini juga didukung oleh karakteristik dalam aplikasi TikTok dimana dalam penggunaannya individu merasa bebas dan tidak mempunyai batasan sehingga individu bisa bebas dalam mengekspresikan diri mereka secara terbuka. Satriawan et al. (2016) mengatakan bahwa adanya anggapan bahwa *online disinhibition* yang merupakan berkurangnya perilaku dalam mempresentasikan diri serta dalam penilaian orang lain membuat pengguna kemudian berani untuk menampilkan adanya kecenderungan yang positif, seperti menjadi lebih berempati, terbuka dengan orang lain, agar bisa mendapat kelegaan dalam menyalurkan emosinya. Konsep yang ada pada *online disinhibition* dalam pendekatan Sigmund Freud diartikan sebagai motivasi maupun upaya guna dapat meluapkan ketegangan serta kecemasan yang ada dalam diri individu misalnya dalam kondisi tatap muka individu terkadang kesulitan dalam mengungkapkan apa yang dirasakannya sehingga kemudian muncul tindakan untuk menekan semua ketegangan dan kecemasan yang ia miliki salah satunya dengan penggunaan media

sosial (Harjanto, 2017). Sehingga kemudian banyak ditemukan individu yang memiliki perilaku yang berbeda baik dalam dunia nyata maupun di dalam dunia maya.

Berdasarkan hasil data yang ada dan yang telah diolah didapati sejumlah 28 responden (22,4%) yang berada dalam kategori rendah dan 1 responden pada kategori sangat rendah (0,8%). Dapat dilihat bahwa juga terdapat individu yang tidak mengalami *online disinhibition* khususnya dalam penggunaan aplikasi TikTok. Suler (2004) menjelaskan bahwa *online disinhibition* dipengaruhi oleh perbedaan individual seperti sejauh mana individu dapat mengungkapkan dirinya dikarenakan intensitas perasaan, kebutuhan serta tingkat dorongan dalam diri individu dapat mempengaruhi kerentanan *online disinhibition* ini. Dalam dunia maya sendiri individu tidak merasakan adanya hambatan atau batasan yang jelas sehingga kemudian ia bisa mengekspresikan dirinya secara bebas seperti ketika ia berada di dunia nyata.

Pada hasil dari setiap aspek yang ada dalam penelitian ini, hasil dari aspek *dissociative anonymity* terlihat bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini termasuk pada kategori tinggi yaitu 40 responden (32,0%). Satriawan (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa anonimitas ialah faktor pembentuk utama pada *online disinhibition*. Sehingga dapat diartikan bahwa mayoritas individu khususnya dalam penelitian ini dapat merasa aman ketika mereka bisa menyembunyikan identitas asli mereka serta ketika mereka dapat membentuk identitas yang baru pada media sosial yang mereka gunakan sehingga kemudian mereka merasa lebih bebas dalam mengungkapkan pendapat mereka atau ketika mereka hendak melakukan perilaku yang menyimpang tanpa perlu mempertanggungjawabkan tindakan itu. Knack, Iyer-Eimerbrink, dan Young (2016) menjelaskan bahwa adanya anonimitas menjadikan seseorang menghiraukan norma yang ada dan berlaku disekitarnya serta adanya hambatan ketika individu tersebut melakukan tatap muka dengan individu yang lainnya ketika melakukan interaksi pada dunia maya dikarenakan anonimitas sendiri merujuk pada identitas individu yang tidak bisa ditentukan oleh *IP Adress* ataupun *username* yang dimiliki ketika memposting atau melakukan interaksi pada dunia maya. Penggunaan media sosial yang

berlebihan lambat laun akan memunculkan adanya resiko khususnya akan keamanan privasi saat menggunakan aplikasi TikTok seperti adanya pencurian identitas, *cyberstalking* maupun tindakan kriminal yang lainnya (Al-Saggaf & Nielsen, 2014; Lee & Yuan, 2020). Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tominaga, Hijikata, dan Konstan (2018) dimana pengguna media sosial kemudian menggunakan anonimitas untuk membantu mereka mengatur akan seberapa banyak pengungkapan diri terkait informasi yang mereka miliki guna menyeimbangkan manfaat sosial serta adanya resiko privasi. Survey yang dilakukan oleh Karspersky (2020) mengungkapkan bahwa sebanyak 3 dari 10 pengguna sosial media menggunakan akun miliknya tanpa menampilkan foto, menggunakan nama asli serta memberikan informasi penting mengenai dirinya. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya dalam bermedia sosial fitur ini diciptakan untuk memberikan ruang bagi individu guna dapat melakukan apa yang ia ingin lakukan secara bebas dan terbuka. Pada aplikasi TikTok sendiri hal ini dapat dilihat dari sedari awal penggunaan akun. Pengguna tidak diharuskan untuk menampilkan foto miliknya sebagai foto profil selain itu TikTok juga tidak mengharuskan penggunanya menggunakan *username* sesuai dengan nama aslinya, pengguna dapat membuat akun dengan *username* yang unik dan berbeda dari pengguna yang lain. Penelitian yang dilakukan oleh Ma et al. (2016) mengungkapkan bahwasannya adanya anonimitas akan memungkinkan adanya pengungkapan diri yang lebih mudah dimana individu dapat dengan mudah memberikan informasi yang dimilikinya dibandingkan ketika individu tersebut menggunakan identitas yang asli. Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Zhang & Kizilcec (2014) dimana adanya anonimitas dapat memberikan saluran yang aman guna dapat mengekspresikan diri pada individu, terutama mengenai kecenderungan yang dinilai kurang sesuai secara sosial tanpa memiliki potensi untuk merusak citra diri yang dimiliki ataupun hubungan sosial yang dimiliki individu.

Pada aspek *solipstic introjection* pada kategori sangat tinggi sebesar 46 responden (36,8%). Tingginya *solipstic interojection* ini menyatakan bahwa dalam melakukan interaksi secara *online* individu sering membayangkan dirinya mampu

mendengar atau merepresentasikan suara maupun ekspresi individu yang lain ketika ia berada di dunia maya dengan cara menduga duga intonasi serta ekspresi dari lawan bicarannya sehingga kemudian hal tersebut menimbulkan adanya introjeksi. Seperti hasil wawancara terhadap kedua subjek yaitu BR dan LA dimana keduanya merasa dapat membayangkan lawan bicarannya menjadi kekasihnya ataupun dapat berbincang dengannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Stever (2013) dimana seseorang merasa memiliki hubungan dengan tokoh-tokoh atau individu yang ada dalam media televisi maupun media perantara seakan tokoh-tokoh tersebut ada pada ruangan dimana ia berada serta dapat berinteraksi secara sepihak, tidak dialektis dan tidak bisa dikembangkan.

Dalam aspek *invisibillity* mayoritas termasuk pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 40 responden (32,0%). Dalam penggunaan TikTok sendiri hal ini ditunjukkan oleh adanya perasaan menjadi dirinya sendiri ketika individu tersebut berinteraksi atau membuat konten di akun TikTiknya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Alisah & Manalu (2018) menjelaskan bahwa *invisibillity* merupakan faktor yang memungkinkan individu untuk bisa memberanikan dirinya guna dapat menunjukkan perilaku yang bertolak belakang ketika ia berada dalam dunia maya dibanding ketika ia berada di dunia nyata. Febriana & Fajrianthi (2019) mengungkapkan bahwa *invisibillity* menyebabkan individu tidak merasakan adanya kecemasan ketika ia mengetik pesan, merespon informasi yang ada maupun ketika ia mengungkapkan apa yang dirasakannya yang mungkin tidak pernah dipikirkannya dapat ia ungkapkan.

Pada aspek *asynchronicity* pada kategori sangat tinggi 49 responden (39,2%). Pada aspek ini individu merasa bahwa apa yang dilakukannya tidak terjadi seketika dalam artian individu sering kali tidak membalas pesan secara langsung atau saat itu juga melainkan hanya melihatnya pada notifikasi yang ada. Penelitian yang dilakukan oleh Shaughnessy (2016) menjelaskan bahwa *asynchronicity* merupakan cara seseorang berinteraksi secara *online* dengan jeda waktu saat individu berkomunikasi.

Pada aspek *dissociative imagination* pada kategori sangat tinggi sebesar 36 responden (28,8%). Pada aspek ini individu memiliki pandangan bahwasannya

dalam dunia maya berbeda dengan dunia nyata serta individu yang ada di dalamnya merupakan individu yang tidak nyata. Dalam penggunaan TikTok sendiri, dapat dilihat tidak adanya rasa takut atau segan ketika individu memberikan komentar ataupun ketika membuat konten di TikTok mengenai individu yang memiliki otoritas (seperti presiden, kepala daerah, dan lain sebagainya). Pada survey yang dilakukan oleh Microsoft (dalam Prasetya et al., 2022) menyebutkan bahwa sebagian besar warganet Indonesia ketika mereka berada pada dunia maya cenderung menunjukkan perilaku yang totalitas mereka tidak ingin kalah atau canggung, semata untuk bisa mempertahankan argumentasi maupun opini yang mereka miliki sehingga kemudian warganet Indonesia masuk kedalam kategori pengguna sosial media yang paling tidak sopan serta liar. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Prasetya et al. (2022) dimana pola perilaku warganet Indonesia ketika merespon berita yang ada ataupun sesuatu yang sedang viral memiliki fokus yang sangat tinggi. Adanya kebebasan di dunia maya membuat warganet dapat bebas menyalurkan pendapat mereka dimana pada dunia nyata adalah kebalikannya memunculkan adanya kesulitan mengekspresikan apa yang ada di benak mereka tersebut, sehingga ketika mereka berada pada dunia maya mereka melampiaskannya secara habis habisan karena kurangnya kontrol diri serta adanya perbuatan diluar batas wajar yang mereka lakukan.

Dalam aspek *minimization of status and authority* pada kategori sangat tinggi sebesar 42 responden (33,6%). Pada aspek ini, responden merasa bahwa figur yang memiliki otoritas tidak memiliki kekuasaan dalam aplikasi TikTok sehingga kemudian individu *emerging adulthood* merasa bebas untuk mengekspresikan dirinya pada dunia maya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kircaburun (2016) dalam penelitiannya ia menyebutkan bahwa individu memiliki gambaran diri yang dibagi 2 yaitu gambaran diri yang positif dan gambaran diri yang negatif dimana individu dengan gambaran diri yang negatif memilih untuk menghindari kontak pada dunia nyata dan lebih memilih dunia maya dimana kemudian individu tersebut dapat menjadu siapa saja yang diinginkannya. Suler (2004) menjelaskan dalam penelitiannya dimana dalam dunia maya siapapun dapat menampilkan siapa dirinya serta menjadi apa saja yang ia inginkan oleh sebab

adanya aturan yang berkurang dan norma yang berlaku di dunia maya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ferrara, Ianniello, Villani, & Corsello (2018) dimana adanya kebebasan bertindak terlebih ketika individu tersebut berada pada situasi anonim dapat meningkatkan adanya *online disinhibition* dimana individu tersebut mungkin merasa jika ia berada diluar jangkauan pengguna media sosial yang lain, selain itu individu memiliki kemampuan untuk bersembunyi dibalik *username* palsu atau menggunakan *username* dengan nama orang lain.

Durasi pada penggunaan TikTok sendiri memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan *online disinhibition*. Pada penelitian ini, mayoritas responden dengan penggunaan 3-4 jam serta responden dengan durasi 5-6 jam memiliki *online disinhibition* yang sangat masing- masing tinggi yaitu sebesar 19 responden (15,2%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2018) dimana durasi penggunaan media sosial dapat meningkatkan *online disinhibition* dalam penelitiannya juga disebutkan bahwa sebagian besar individu menghabiskan waktu dalam mengakses internet selama 4-6 jam lebih per harinya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aboujaoude (2017) dijelaskan bahwa individu *emerging adulthood* memiliki kebutuhan dalam menampakkan dirinya guna mendapatkan kepuasan akan dirinya yang terpenuhi di dalam dunia maya. Sehingga individu yang awalnya segan untuk menampakkan dirinya ketika mereka masuk ke dalam dunia maya, terdapat adanya perasaan bebas dimana dunia maya merupakan sebuah wadah tanpa peraturan dan pengawasan sehingga kemudian menyebabkan adanya *online disinhibition*. Adanya jarak antar individu yang satu dengan yang lain tak jarang juga membuat individu *emerging adulthood* kemudian merasa bahwa adanya perasaan bebas akan halangan sehingga kemudian individu melakukan maupun berbicara dengan bebas ketika ia berada di dalam dunia maya (Chadwick, 2014).

Penelitian ini merupakan penelitian yang jarang dilakukan di Indonesia, oleh karenanya terdapat beberapa keterbatasan yang peneliti alami antara lain:

- a. Peneliti Dalam penelitian ini jumlah responden laki-laki dan perempuan tidak seimbang. Dimana mayoritas responden dalam penelitian ini

adalah perempuan sehingga kemudian mempengaruhi hasil gambaran *online disinhibition* pada responden.

- b. Penelitian yang dilakukan secara daring menggunakan *Google Form* membuat peneliti tidak bisa memastikan apakah subjek dalam penelitian ini benar-benar memahami instruksi yang telah peneliti jelaskan.

## 5.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti individu yang memasuki usia dewasa awal (*emerging adulthood*) khususnya dalam penggunaan aplikasi TikTok didapati bahwa responden memiliki *online disinhibition* yang sangat tinggi. Responden memiliki *online disinhibition* yang sangat tinggi dengan perolehan 39 responden (31,2%), kategori tinggi terdapat 34 responden (27,2%), kategori rendah sebanyak 28 responden (22,4%), sedang dengan perolehan 23 responden (18,4%), serta sangat rendah yaitu 1 atau (0,8%). Begitupun dengan aspek *online disinhibition* yang lainnya, mayoritas responden berada pada kategori sangat tinggi seperti pada aspek *invisibillity* yaitu 40 responden (32,0%), *asynchronicity* yaitu 49 responden (39,2%), *sollipstic introjection* yaitu 46 responden (36,8%), *dissociative imagination* yaitu 36 responden (28,8%), serta *minimization of status and authority* yaitu 42 responden (33,6%). Sedangkan pada aspek *dissociative anonimity* responden masuk pada kategori tinggi yaitu sebesar 40 responden (32,0%).

## 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang ada, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Responden Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan responden dapat memanfaatkan media sosial yang ada dengan bijak seperti melakukan kegiatan positif yang mengarah pada pengembangan kemampuan diri seperti menjalin relasi dengan individu lainnya, melakukan tukar bahasa untuk melatih kemampuan berbahasa asing, dan masih banyak lagi.

- b. Bagi Pengguna TikTok

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi baru dan dapat menghilangkan adanya dampak-dampak negatif dari penggunaan TikTok serta dapat lebih bijak dalam penggunaan aplikasi tersebut. Oleh karenanya individu dapat melakukan beberapa hal guna dapat meminimalisir adanya perilaku *online disinhibition* seperti : berfokus pada bakat, minat ataupun keterampilan yang dimiliki; bijak dalam menggunakan media sosial (berkomentar dan memberikan respon yang sesuai; apabila menemukan komentar yang negatif jangan biarkan komentar tersebut menghancurkan pribadi anda namun fokuslah pada komentar yang membangun), cari komunitas yang mendukung (terkait dengan minat/ tujuan yang sama bisa membantu anda bertumbuh di kemudian hari), dan masih banyak lagi.

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. Tentunya hal ini memerlukan adanya kerjasama antara perusahaan pengembang, pengguna, maupun masyarakat luas. Adanya pemahaman yang baik khususnya dalam *online disinhibition* dapat menentukan langkah apa yang dapat diambil guna dapat menciptakan lingkungan *online* yang jauh lebih positif serta aman untuk semua pengguna TikTok.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan melalui penelitian ini kiranya peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian dengan konteks *online disinhibition* yang dikaitkan dengan variabel lainnya seperti: *loneliness* (dimana berdasarkan hasil prelim kedua subjek yaitu BR dan LA mengalami adanya kesulitan ketika keduanya hendak mengekspresikan apa yang mereka rasakan di dunia nyata oleh sebab tidak adanya sosok individu yang dapat memahami diri mereka oleh karenanya untuk membuktikan adanya hubungan antara *online disinhibition* dengan *loneliness* peneliti selanjutnya dapat mengangkat tema yang membahas mengenai hubungan diantara kedua variabel tersebut),

*social media addiction* (dimana hasil penelitian ini durasi penggunaan 3-4 jam serta 5-6 jam memperoleh presentase kategorisasi yang sangat tinggi, oleh karenanya peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengaitkan hubungan antara *online disonhibition* dengan *social media addiction* untuk menjawab keterkaitan diantara kedua variabel tersebut), dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aboujaoude, E. (2017). The Internet's effect on personality traits: An important casualty of the "Internet addiction" paradigm. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(1), 1–4.
- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 2*(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Agis, D. P. (2021). *Penggunaan Aplikasi Tik Tok dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Al-Saggaf, Y., & Nielsen, S. (2014). Self-disclosure on Facebook among female users and its relationship to feelings of loneliness. *Computers in Human Behavior, 36*, 460–468. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.014>
- Amalia, D. D., Noviekayati, I., & Ananta, A. (2022). Inferioritas dan kepercayaan diri pada perempuan dewasa muda pengguna media sosial. *Journal of Psychological Research, 2*(3).
- Annisa, A. S. A. N., Yuliadi, I., & Nugroho, D. (2020). Hubungan Tingkat Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Whatsapp pada Mahasiswa Kedokteran 2018. *Jurnal Wacana, 12*(1), 86–109.
- Arnett, J. J. (2015). *The Oxford handbook of emerging adulthood*. Oxford: Oxford University Press.
- Bareket, B. L., & Shahr, G. (2011). *Emotional and interpersonal consequences of self cyberspace. Psychology aspects of cyberspace: Theory, research, applications*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Bryant, R. (2001). What Kind of Space is Cyberspace. *Minerva-An Internet Journal of Philosophy, 5*(2001), 138–155.
- Chadwick, S. (2014). *Impacts of cyberbullying, building social and emotional resilience*. North Ryde Australia: Springer.
- Cheung, C. M. K., Wong, R. Y. M., & Chan, T. K. H. (2020). Online disinhibition: conceptualization, measurement, and implications for online deviant behavior. *Industrial Management & Data Systems, 121*(1), 48–64. <https://doi.org/10.1108/IMDS-08-2020-0509>
- Cheung, C. M. K., Wong, R. Y. M., & Chan, T. K. H. (2021). Online disinhibition: conceptualization, measurement, and implications for online deviant behavior. *Industrial Management and Data Systems, 121*(1), 48–64. <https://doi.org/10.1108/IMDS-08-2020-0509>
- Clinton, B. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal

2023.

CNN Indonesia. (2021). Pandemi Dinilai Picu Popularitas TikTok Meroket.

Couch, D., & Liamputtong, P. (2007). Online dating and mating: Perceptions of risk and health among online users. *Health, Risk & Society*, 9(3), 275–294. <https://doi.org/10.1080/13698570701488936>

Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., & Howard, E. (2013). Emerging in a digital world: a decade review of media use, effects, and gratifications in emerging adulthood. *Emerging Adulthood*, 1(2), 125–137. <https://doi.org/10.1177/2167696813479782>

Cross, M. (2013). *Social Media Security: Leveraging Social Networking While Mitigating Risk* (1st ed.). Syngress.

Ehrenberg, A., Juckes, S., White, K. M., & Walsh, S. P. (2008). Personality and Self-Esteem as Predictors of Young People's Technology Use. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 739–741. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0030>

Febriana, S. K. T., & Fajrianti. (2019). Cyber Incivility Perpetrator: The Influenced of Dissociative Anonymity, Invisibility, Asynchronicity, and Dissociative Imagination. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 12238. IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012238>

Ferrara, P., Ianniello, F., Villani, A., & Corsello, G. (2018). Cyberbullying a modern form of bullying: let's talk about this health and social problem. *Italian Journal of Pediatrics*, 44(1), 1–3. <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0446-4>

Frontier Digital. (2022). 25 Statistik TikTok yang Perlu Diketahui [Update Oktober 2022].

Garson, G. D. (2013). *Validity and reliability*. North Carolina: Statistical Associates Publishers.

Gibbs, J. L., Ellison, N. B., & Heino, R. D. (2006). Self-Presentation in Online Personals. *Communication Research*, 33(2), 152–177. <https://doi.org/10.1177/0093650205285368>

Gonzales, A. L., & Hancock, J. T. (2011). Mirror, mirror on my Facebook wall: Effects of exposure to Facebook on self-esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(1–2), 79–83. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0411>

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate Data Analysis*. New Jersey: Pearson Education.

Hanum, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone.

Harjanto, U. S. (2017). *Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja*

*dan Belum Bekerja*. Universitas Muhammadiyah Malang.

- Hunt, M. G., Marx, R., Lipson, C., & Young, J. (2018). No More FOMO: Limiting Social Media Decreases Loneliness and Depression. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 37(10), 751–768. <https://doi.org/10.1521/jscp.2018.37.10.751>
- Info Jateng. (2021). Apa Itu ‘Disinhibition Online Effect’ Pada Media Sosial.
- Joinson, A. N. (2007). Disinhibition and the Internet. In *Psychology and the Internet* (pp. 75–92). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-012369425-6/50023-0>
- Kaspersky. (2020). Making Sense of Our Place in the Digital Reputation Economy. Retrieved from Kaspersky Daily website: <https://www.kaspersky.com/blog/digital-reputation-economy-report/>
- Kasali, R. (2018). *The Great Shifting: Series on Disruption*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Katadata.co.id. (2023). Kelompok Anak Muda Jadi Pengguna Terbesar TikTok, Usia Berapa Mereka? Retrieved from [databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/kelompok-anak-muda-jadi-pengguna-terbesar-tiktok-usia-berapa-mereka) website: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/kelompok-anak-muda-jadi-pengguna-terbesar-tiktok-usia-berapa-mereka>
- Kencana, W. H., Situmeang, I. V. O., Meisyanti, M., Rahmawati, K. J., & Nugroho, H. (2022). Penggunaan Media Sosial dalam Portal Berita Online. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(2), 136–145. Retrieved from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/1509>
- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship between Internet Use and Psychological Well-Being. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 451–455. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0327>
- Kircaburun, K. (2016). Self-Esteem, Daily Internet Use and Social Media Addiction as Predictors of Depression among Turkish Adolescents. *Journal of Education and Practice*, 7(24), 64–72.
- Kiswantom, H., Rahmani, K., & Aliifah, D. N. (2022). SUBJECTIVE WELL BEING SEBAGAI PREDIKTOR ONLINE DISINHIBITION EFFECT PADA MAHASISWA. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 269–283. <https://doi.org/10.35760/psi.2022.v15i2.6249>
- Knack, J. M., Iyer-Eimerbrink, P., & Young, R. (2016). Anonymity of Cyberbullying BT. In V. Weekes-Shackelford, T. K. Shackelford, & V. A. Weekes-Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science* (pp. 1–4). Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-16999-6\\_2496-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-16999-6_2496-1)
- Kompasian. (2021). Online Disinhibition Effect pada Media Sosial.
- Kussanti, D. P., Risyan, F., & Armelsa, D. (2020). Faktor yang Mendorong Remaja

- Dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 20(1), 116–124. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>
- Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2015). The benign online disinhibition effect: Could situational factors induce self-disclosure and prosocial behaviors? *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(2). <https://doi.org/10.5817/CP2015-2-3>
- Ma, X., Hancock, J., & Naaman, M. (2016). Anonymity, intimacy and self-disclosure in social media. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3857–3869. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858414>
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. . (2021). *Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado*. 1(1).
- Mueller-Coyne, J., Voss, C., Turner, K., O'Donnell, S., & Weatrowski, G. (2022). Social Connectedness and Sns Platform Influence on Online Disinhibition. Available at SSRN 4126163. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4126163>
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama media.
- Nuraini, N. (2021). Korelasi Tingkat Penggunaan Smartphone dengan Tingkat Kecemasan Peserta Diklat Pusklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v9i1.191>
- Prasetya, A., Retnasary, M., & Azhar, D. A. (2022). Pola Perilaku Bermedia Sosial Netizen Indonesia Menyikapi Pemberitaan Viral di Media Sosial. *Journal of Digital Communication and Design (JDCODE)*, 1(1), 1–12. Retrieved from <https://ejournal.ars.ac.id/index.php/jdcode/article/view/699/475>
- Priyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif* (T. Chandra, Ed.). Surabaya: Zifatama Publishing.
- Puteri, A. S. (2022). *Self Disclosure Generasi Z Melalui Tiktok (Studi Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rakhmayanti, I. (2020). Pengguna TikTok di Indonesia Didominasi Generasi Z dan Y.
- Reynaldo, R., & Sokang, Y. A. (2016). Mahasiswa dan Internet: Dua Sisi Mata Uang? Problematic Internet Use pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 107. <https://doi.org/10.22146/jpsi.17276>
- Rosen, L. D., Cheever, N. A., Cummings, C., & Felt, J. (2008). The impact of

- emotionality and self-disclosure on online dating versus traditional dating. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2124–2157. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.10.003>
- Sanfilippo, M., Yang, S., & Fichman, P. (2017). Trolling here, there, and everywhere: Perceptions of trolling behaviors in context. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 68(10), 2313–2327.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span Development* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Satriawan, N., Hardjono, & Karyanta, A. H. (2016). *Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMK N 8 Surakarta*. Universiats Sebelas Maret.
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial untu Kefektifitas Komunikasi. *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(2). <https://doi.org/10.31294/jc.v16i2.1283>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (1st ed.). Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Stephanie, C. (2021). Jumlah Pengguna Aktif Bulanan TikTok Terungkap.
- Stever, G. S. (2013). Mediated vs. parasocial relationships: An attachment perspective. *Journal of Media Psychology*, 17(3), 1–31.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Retrieved from <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/30392/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Tominaga, T., Hijikata, Y., & Konstan, J. A. (2018). How self-disclosure in Twitter profiles relate to anonymity consciousness and usage objectives: a cross-cultural study. *Journal of Computational Social Science*, 1, 391–435. <https://doi.org/10.1007/s42001-018-0023-z>
- Tribun Pontianak. (2023). Dari 10 Aplikasi Populer, TikTok Tercatat Paling Banyak Diunduh.
- Voggeser, B. J., Singh, R. K., & Göritz, A. S. (2018). Self-control in Online Discussions: Disinhibited Online Behavior as a Failure to Recognize Social Cues. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02372>
- Walther, J. B. (1996). Computer-Mediated Communication. *Communication Research*, 23(1), 3–43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>

- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 53–59. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zanah, F. N., & Rahardjo, W. (2020). Peran kesepian dan fear of missing out terhadap kecanduan media sosial: Analisis regresi pada mahasiswa. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(2), 286–301. <https://doi.org/10.30996/persona.v9i2.3386>
- Zhang, K., & Kizilcec, R. (2014). Anonymity in social media: Effects of content controversiality and social endorsement on sharing behavior. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 8(1), 643–646. Retrieved from <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14573>