

**EKSPRESI EMOSI NEGATIF DALAM MEDIA SOSIAL
(STUDI PADA KOMUNITAS ‘MARAH-MARAH’ DI TWITTER)**

Safira Azzahrani, Triyono Lukmantoro, S. Rouli Manalu

safiraazzahrani7@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407

Faksimile (024) 746506 Laman: <https://www.fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Social media continues to grow rapidly and is closely related to the lives of people today. The various benefits obtained from the use of social media are certainly inseparable from its negative impact, which is related to the aspect of freedom. This research examines the phenomenon of individuals who behave violently and verbally aggressive on social media, focusing on the phenomenon that occurs in the Komunitas ‘Marah-Marah’ on Twitter. Komunitas ‘Marah-Marah’ is a community formed on Twitter by @musyihab on August 2022 that has received attention by users, indicated by the number of members reaching hundreds of thousands since it first appeared in 2022. This research aims to find out and explore a number of conditions that make individuals able to behave violently and verbally aggressive in the ‘Marah-Marah’ Community on Twitter, using a case study approach. Through interviews with six selected informants and pattern matching analysis method, the research has revealed a number of conditions that encourage individuals to behave verbally abusive, by exploring the concept of Online Disinhibition Effects by John Suler (2004). The results confirmed 5 elements of online disinhibition in forming disinhibition effects on individuals, which include: (1) Dissociative Anonymity; (2) Invisibility; (3) Asynchronicity; (4) Dissociative Imagination; and (5) Minimization of Authority, in the context of this study. In addition, it can be concluded that verbally abusive behavior shown through uploading tweets containing harsh words to vulgarity in the community, focuses more on expressing individual personal anger. This indicates that verbally abusive behavior that occurs on social media does not always target other people, but rather as a form of emotional release that cannot be expressed in real life.

Keywords: Online Behaviour, Online Disinhibition Effects, Komunitas ‘Marah-Marah’, Case Study

ABSTRAK

Media sosial terus berkembang pesat dan berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat sekarang ini. Berbagai manfaat yang didapatkan dari penggunaan media sosial tentu tidak terlepas dari dampak negatifnya, yang terkait dengan aspek kebebasan. Penelitian ini mengkaji fenomena individu yang berperilaku kasar dan agresif secara verbal di media sosial, dengan memfokuskan pada fenomena yang terjadi dalam Komunitas ‘Marah-Marah’ di Twitter. Komunitas ‘Marah-Marah’ merupakan sebuah komunitas yang dibentuk di Twitter oleh akun @musyihab yang mendapatkan perhatian oleh para pengguna, ditunjukkan dengan jumlah

anggota yang mencapai ratusan ribu sejak kali pertama muncul pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendalami sejumlah kondisi yang membuat individu dapat berperilaku kasar dan agresif secara verbal dalam Komunitas ‘Marah-Marah’ di Twitter, dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Melalui wawancara dengan enam informan terpilih dan metode analisis pattern matching, penelitian telah mengungkap sejumlah kondisi yang mendorong individu dapat berperilaku kasar secara verbal, dengan mengeksplorasi konsep Online Disinhibition Effects gagasan John Suler (2004). Hasil penelitian mengonfirmasi 5 elemen online disinhibition dalam membentuk efek disinhibisi pada individu, yang meliputi: (1) Dissociative Anonymity; (2) Invisibility; (3) Asynchronicity; (4) Dissociative Imagination; dan (5) Minimization of Authority, dalam konteks penelitian ini. Disamping itu, dapat disimpulkan bahwa perilaku kasar secara verbal yang ditunjukkan melalui unggahan cuitan berisi kata-kata kasar hingga vulgar di dalam komunitas tersebut, lebih berfokus pada pengungkapan kemarahan pribadi individu. Hal tersebut mengindikasikan bahwa perilaku kasar secara verbal yang terjadi di media sosial tidak selalu menargetkan orang lain, melainkan sebagai bentuk pelampiasan emosi yang tidak bisa diutarakan dalam kehidupan nyata.

Kata kunci: Perilaku Online, *Online Disinhibition Effects*, Komunitas ‘Marah-Marah’, Studi Kasus

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri, media sosial menjadi sesuatu hal yang sangat erat dengan kehidupan masyarakat sekarang ini. Menurut survei yang dilakukan *We Are Social*, Indonesia masuk ke dalam 10 negara dengan rata-rata penggunaan media sosial terlama pada tahun 2022. Mereka rata-rata menghabiskan 3,2 jam dalam sehari untuk berselancar di media sosial. Survei lainnya juga menemukan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia menggunakan media sosial karena merasa terbantu dalam berkomunikasi serta berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya didukung oleh berbagai kemudahan dan fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh platform media sosial seperti Twitter, Instagram, dan Facebook.

Media sosial memberdayakan orang untuk mengekspresikan pikiran dan pendapat mereka, serta membaginya dengan orang lain (Taprial & Kanwar, 2012). Media sosial menjadi sebuah tempat di mana orang-orang dapat mengekspresikan diri mereka, memberikan pendapat, mendapatkan informasi dan menjalin komunikasi secara virtual dengan orang lain tanpa adanya batasan geografis. Disamping banyaknya manfaat yang didapatkan dari penggunaan media sosial, media baru yang satu ini juga dapat berdampak negatif pula bagi para penggunanya. Salah satu halnya berkaitan dengan aspek kebebasan.

Sebagai media baru yang bebas dan dinamis, seringkali menjadikan warganet

atau netizen—sebutan bagi orang yang aktif di internet—menghiraikan etika ketika menggunakan media sosial. Banyak ditemukan kasus-kasus yang menyoroti tindakan tidak terpuji para netizen di media sosial seperti penggunaan bahasa kasar, ujaran kebencian, penyebaran informasi hoaks, hingga *cyberbullying*. Bahkan tidak jarang pula, beberapa kasus diselesaikan melalui jalur hukum karena dinilai telah melanggar UU ITE. Salah satu contohnya yaitu kasus pelanggaran UU ITE yang dilakukan oleh Roy Suryo, mantan Menteri Pemuda dan Olahraga, pada bulan Juni 2022. Akibat unggahan *meme* di Twitter pribadinya yang mengandung SARA, ia ditetapkan telah melanggar Pasal 28 Ayat 2 Juncto Pasal 45A Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016, tentang perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008, mengenai informasi dan transaksi elektronik (ITE). Contoh kasus lainnya yaitu seorang netizen yang menulis komentar kasar di akun Instagram Deddy Corbuzier pada 2016 silam. Deddy melaporkan netizen yang bernama Anton ke polisi dan memrosesnya ke ranah hukum karena merasa tidak terima dengan komentarnya yang menggunakan kata-kata kasar, berbau SARA, dan fitnah. Menurut Deddy, melaporkan hal semacam ini perlu dilakukan untuk menjadi pembelajaran bagi para netizen agar tidak asal berkomentar di media sosial.

Kedua contoh kasus di atas telah menunjukkan bahwa aspek kebebasan di media sosial, dapat membuat orang-orang menghiraikan etika dalam bermedia sosial. Maka tak heran jika sekarang ini, masih banyak ditemukan tindakan tidak terpuji yang dilakukan oleh para netizen, khususnya di Indonesia. Pada Februari 2021, sebuah survei pun menyatakan bahwa Indonesia menempati ranking bawah di antara negara-negara se-Asia Tenggara, berkenaan dengan tingkat kesopanan netizen di media sosial. Survei ini termasuk ke dalam laporan tahunan terbaru dari Microsoft, dengan tajuk 2020 Digital Civility Index (DCI).

Hal tersebut juga didukung oleh temuan riset yang dilakukan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI) dalam artikel jurnal berjudul “*Multi-label Hate Speech and Abusive Language Detection in Indonesian Twitter*” pada tahun 2019. Riset tersebut mendeteksi ujaran kebencian dan bahasa kasar di media sosial Twitter, dengan hasil temuan sebanyak 5.561 cuitan yang termasuk ke dalam ujaran kebencian, dari total 13.169 cuitan dalam proses deteksi. Hasil riset yang dilakukan telah menunjukkan bahwa sekitar 42% cuitan yang dideteksi mengandung ujaran kebencian.

Baru-baru ini, muncul sebuah komunitas di media sosial Twitter bernama

Komunitas ‘Marah-Marah’. Terlihat dari namanya, komunitas ini menjadi sebuah tempat untuk mengeskpresikan segala bentuk kemarahan mereka. Uniknya, komunitas yang bisa dibilang ‘nyeleneh’ ini telah memiliki ratusan ribu anggota sejak pertama kali dibentuk pada Agustus 2022 lalu.



Gambar 1.1 Komunitas ‘Marah-Marah’

Berdasarkan pengamatan, para anggota di komunitas tersebut membuat berbagai cuitan yang mengandung kemarahan terhadap berbagai hal. Di dalam komunitas ini, dapat dilihat bahwa sebagian besar dari para anggota mengunggah cuitan dengan kata-kata kasar hingga vulgar.

Munculnya fitur komunitas di Twitter tentu diharapkan dapat bermanfaat bagi para penggunanya. Namun, dengan adanya kesempatan untuk membentuk komunitas apapun hingga muncul Komunitas ‘Marah-Marah’ ini, menjadikan orang-orang menghiraukan batasan-batasan yang seharusnya tidak dilewati. Terkhusus di komunitas ini, seseorang yang

berperilaku kasar secara verbal sebagai bentuk pelampiasan amarah seolah menjadi suatu hal yang wajar karena ketika masuk ke dalam komunitas tersebut, orang-orang yang tergabung di dalamnya pun juga melakukan hal yang serupa. Melihat fenomena yang terjadi ini, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai fenomena perilaku kasar dan agresif yang dilakukan seseorang di media sosial, dalam hal ini berfokus pada orang-orang yang tergabung ke dalam ‘Komunitas Marah-Marah’ pada platform media sosial Twitter.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendalami sejumlah kondisi yang mendorong seseorang dapat berperilaku kasar dan agresif secara verbal di dalam Komunitas ‘Marah-Marah’ di Twitter.

KERANGKA TEORI

Online Disinhibition Effects

Online Disinhibition Effects merupakan sebuah konsep yang memusatkan perhatian pada perilaku seseorang yang tampak berbeda ketika berada di dunia maya. Ketika berada di dunia maya, mereka melakukan atau mengatakan hal-hal yang mungkin tidak akan mereka katakan atau lakukan dalam situasi di “kehidupan nyata”, karena adanya perasaan kurang terkendali dan mereka dapat mengekspresikan diri dengan lebih

bebas (Suler, 2004). Seseorang yang terlibat dalam aktivitas di lingkungan online, seringkali memiliki ketidakmampuan untuk mengendalikan perilaku impulsif yang tidak biasa mereka lakukan di dunia nyata.

Dalam tinjauan literatur mengenai online disinhibition, Cheung et al (2020) menyimpulkan bahwa para peneliti telah mendefinisikan dan mengonsepkannya dalam tiga cara utama, yaitu online disinhibition diamati sebagai sebuah konsep perilaku, didefinisikan sebagai sebuah keadaan psikologis dan telah dikonseptualisasikan sebagai sebuah komposisi dari atribut internet (misalnya, anonimitas). Dalam artikel konsep oleh John Suler yang berjudul *The Online Disinhibition Effects*, ada beberapa faktor yang saling mempengaruhi, sehingga seseorang berperilaku berbeda ketika mereka berada di dunia maya. Menurut pemikiran Suler, perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut dapat mengarahkan mereka ke dalam dua arah *online disinhibition* yang berbeda, yaitu *benign disinhibition* dan *toxic disinhibition*. *Benign disinhibitions* dimaknai sebagai bentuk online disinhibition yang positif dan konstruktif, seperti keterbukaan secara emosional, ekspresi diri dan dukungan sosial. Sedangkan *toxic disinhibition*, dimaknai

sebagai bentuk *online disinhibition* yang negatif, ketika individu menunjukkan perilaku yang lebih agresif, kasar, dan hal-hal kurang pantas lainnya yang dilakukan dalam interaksi online. Lebih lanjut, Suler (2004) menjelaskan 6 elemen sebagai faktor-faktor yang dapat menyebabkan *online disinhibition effects*:

1. *Dissociative Anonymity*

Salah satu faktor utama di balik *online disinhibition* yaitu anonimitas. Seseorang yang berada di internet melakukan interaksi dan beragam aktivitas secara lebih leluasa, merasa terlindungi karena anonim. Anonimitas juga mendorong seseorang untuk mengungkapkan diri dan perilaku anti-sosial.

2. *Invisibility*

Lingkungan online memfasilitasi seseorang untuk tidak terlihat secara fisik karena berada di balik layar komputer, sehingga seseorang tidak merasa khawatir untuk secara bebas mengungkapkan diri mereka.

3. *Asynchronicity*

Ketika mengirimkan pesan di internet, seseorang tidak mendapat balasan saat itu juga (sifat asinkron). Contohnya, seseorang membuat postingan yang berisi emosi negatif, kemudian keluar dan tidak melihat tanggapan apapun dari orang lain. Oleh karena itu, seseorang seringkali tidak

terlalu memikirkan apa yang ia katakan di dunia maya.

4. *Solipsistic Introjection*

Tanpa adanya interaksi tatap muka, terkadang pesan orang lain secara online membuat seseorang melakukan subvokalisasi saat membacanya, yang dapat menimbulkan persepsi bahwa mereka sedang berbicara kepada diri mereka sendiri sehingga menyebabkan perasaan lebih nyaman untuk berbicara dengan orang lain.

5. *Dissociative Imagination*

Seseorang melihat dunia maya sebagai permainan dan aturan normal pada interaksi sehari-hari tidak berlaku lagi. Hal tersebut mengarahkan pada munculnya perasaan 'pelarian' dan membuat mereka dapat melepaskan persona tertentu di dunia maya. Sehingga, mereka merasa dapat melakukan hal-hal yang biasanya tidak dilakukan di dunia nyata.

6. *Minimization of Authority*

Figur otoritas, yaitu seseorang yang memiliki kedudukan dan kendali kuat, menjadi berkurang pengaruhnya di lingkungan online karena dalam aktivitas di lingkungan online tersebut, semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk bersuara. Oleh karenanya, seseorang menjadi lebih nyaman untuk berbicara ataupun bertindak lebih bebas.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan tipe penelitian eksplanatori, dengan menggunakan pendekatan studi kasus karena memfokuskan penelitian pada aktivitas yang terjadi di dalam Komunitas 'Marah-Marah' sebagai suatu kasus tunggal yang khusus. Subjek dari penelitian ini yaitu pengguna aktif Twitter yang tergabung ke dalam Komunitas 'Marah-Marah', aktif membuat cuitan ke dalam komunitas dan menggunakan kata-kata kasar dan vulgar saat membuat cuitan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam dan observasi. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *pattern-matching* (Yin, 2014) dengan membandingkan antara pola acuan berdasarkan konsep dengan pola temuan penelitian yang membantu untuk mendalami fenomena individu yang berperilaku kasar dan agresif secara verbal di dalam Komunitas Marah-Marah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, analisis *pattern matching* atau penjadohan pola dilakukan dengan menggunakan konsep *Online Disinhibition Effects* sebagai pola acuan yang akan dicocokkan dengan pola hasil temuan penelitian. *Online Disinhibition Effects* berkaitan erat dengan fenomena

perbedaan perilaku individu ketika berada di lingkungan online dengan berkurangnya hambatan tertentu, yang membuat mereka dapat bertindak lebih bebas dan kurang terkendali. Suler (2004) berfokus pada enam elemen sebagai faktor yang saling mempengaruhi satu sama lain sehingga mendorong terciptanya *online disinhibition effects*.

Dissociative anonymity pada model *online disinhibition effects* dimaknai sebagai terpisahnya identitas asli individu saat berada di lingkungan online melalui anonimitas. Pada hasil temuan dalam penelitian ini, menunjukkan beberapa bentuk anonimitas yang mendorong perilaku kasar dan agresif individu secara verbal. Didapati penggunaan *cyber account* (CA) atau akun yang dibuat dengan tidak menunjukkan identitas asli apapun pada *layout profile* Twitter seperti *username, nickname, header* maupun foto profil. Penggunaan akun tersebut dilakukan dengan tujuan agar individu tidak dapat diketahui oleh orang-orang yang dikenal individu di RL (real life). Individu juga merasa terlindungi karena identitas aslinya tidak dapat teridentifikasi secara jelas sehingga mereka dapat lebih bebas untuk menyampaikan apapun. Derlega et al (dalam Lapidot & Barak, 2012) juga berpendapat bahwa anonimitas setara dengan keadaan tidak dapat diidentifikasi.

Penggunaan akun anonim tersebut sejalan dengan hasil penelitian Gagnon (2013) mengenai penggunaan situs web *Reddit*, yang menemukan bentuk anonimitas melalui penggunaan '*throwaway account*' atau akun dengan nama samaran yang terpisah dari identitas akun *Reddit* utama penggunanya. Dengan menggunakan akun tersebut, individu dapat melakukan hal-hal bersifat negatif dan juga mengungkapkan rahasia pribadi mereka.

Disamping itu, bentuk anonimitas lain yang ditemukan yaitu berupa persepsi individu terkait anonimitas ketika berada di media sosial. Beberapa individu mengaku tidak sepenuhnya menyembunyikan identitas asli mereka karena masih menampilkan beberapa aspek dari identitas aslinya (seperti nama panggilan dan foto diri) yang termasuk dalam bentuk anonimitas secara parsial. Individu tidak sepenuhnya menjadi anonim karena terdapat sejumlah informasi yang mungkin dapat dikenali oleh orang lain meskipun individu tidak menampilkannya secara eksplisit. Namun, mereka merasa lebih bebas dan leluasa untuk berperilaku kasar secara verbal ketika berada di Twitter dan Komunitas 'Marah-Marah' karena adanya persepsi anonimitas.

Persepsi anonimitas yang ditemukan mengacu pada persepsi bahwa identitas asli individu tidak terpampang

secara jelas meskipun akun Twitter mereka menampilkan beberapa informasi pribadi seperti foto atau nama asli. Pengaturan pada profil akun di Twitter dianggap tidak seperti platform media sosial lain, terutama pada pengaturan *layout profile* dan fitur-fitur lain yang berbeda di setiap platform media sosial. Pada platform media sosial lain seperti Instagram misalnya, mereka cenderung lebih banyak menampilkan informasi pribadi secara lebih spesifik atau terlihat dengan jelas, misalnya dalam bentuk media visual seperti foto dan video.

Selain itu, persepsi anonimitas tersebut juga diperkuat oleh *'environment'* yang dirasakan dalam menggunakan media sosial Twitter. Konten yang dibuat lebih berfokus pada unggahan cuitan berbasis teks dan interaksi lebih sering dilakukan secara spontan ketika menanggapi cuitan satu sama lain, meskipun mereka tidak saling mengikuti akun satu sama lain dan tidak saling mengenal. Pengguna Twitter biasa menyebut interaksi ini dengan istilah *'jbb'* atau join bareng, yang umumnya interaksi semacam ini telah dianggap lumrah bagi sebagian besar pengguna Twitter. Persepsi anonimitas tersebut membuat individu merasa *'terlindungi'* dan merasa tidak diketahui secara jelas identitasnya, sehingga individu menjadi lebih bebas untuk mengungkapkan ekspresi emosi negatif mereka, yang mana pada

fenomena ini dilakukan dengan mengunggah cuitan yang berisi kata-kata kasar hingga vulgar dalam Komunitas *'Marah-Marah'* di Twitter. Penelitian lain juga mendukung hasil temuan ini, yang menemukan bahwa bentuk anonimitas ditunjukkan melalui persepsi dan perasaan individu, seperti pada penelitian mengenai *cyberbullying* atau perundungan online (Yu & Riddle, 2022) dan *cyber incivility* atau ketidaksopanan di dunia maya (Febriana & Fajrianti, 2019). Kedua penelitian tersebut menguji hipotesis mengenai persepsi anonimitas oleh individu dan hasilnya menunjukkan bahwa persepsi anonimitas yang dirasakan individu memiliki pengaruh yang signifikan dalam menciptakan efek disinhibisi dan mendorong perilaku menyimpang.

Invisibility pada model *online disinhibition effects* mengacu pada interaksi antara individu satu dengan lainnya yang tidak terlihat secara fisik karena masing-masing dari mereka melakukan aktivitasnya di balik layar gawai. Dalam penelitian ini, unggahan cuitan yang dominan berbasis teks dan interaksi yang dilakukan ke sesama anggota komunitas terkait dengan invisibilitas di media sosial. Dalam interaksi yang terjadi di Twitter, mereka tidak bisa melihat keadaan fisik secara langsung dan sekaligus tidak dapat melihat isyarat *non-verbal* antara satu

individu dengan yang lainnya, sehingga memunculkan keleluasaan untuk mengutarakan apapun. Individu tidak harus melihat bagaimana reaksi orang lain secara langsung karena masing-masing dari mereka hanya berada di balik layar gawainya. Tidak terlihatnya mereka secara fisik ini mempengaruhi perilaku individu di media sosial, dalam hal ini terkait dengan pengungkapan amarah mereka. Individu merasa bahwa mereka hanya menuliskan ekspresi kemarahannya melalui cuitan berupa teks, sehingga tidak memunculkan kemarahan secara nyata seperti dengan berteriak atau memaki yang diikuti dengan isyarat *non-verbal* lainnya seperti ekspresi wajah dan gestur tubuh secara langsung. Kondisi inilah yang kemudian menciptakan efek disinhibisi karena hambatan mereka ketika ingin menumpahkan kemarahannya di komunitas menjadi berkurang atau bahkan hilang. Kondisi ini juga berkaitan dengan kekhawatiran individu yang merasa tidak ingin membuat orang lain sakit hati jika mereka mengutarakan kemarahannya secara langsung terhadap seseorang di RL (real life). Sebagian besar informan mengaku bahwa mereka kerap kali merasa marah karena orang-orang yang dikenalnya di RL namun tidak bisa mengatakannya secara langsung. Maka, mereka memilih untuk mengungkapkan ekspresi kemarahannya di komunitas dengan bebas

dan leluasa tanpa perlu menghadapi orang-orang tersebut secara langsung.

Pada beberapa individu, mereka merasa bahwa komunitas seperti terpisah dari timeline utama akun Twitter mereka karena menjadi *section* tersendiri yang berbeda, serta pengaturan komunitas yang membuat unggahan cuitan mereka tidak muncul di timeline pribadi sehingga tidak terlihat oleh para pengikut/*followers* Twitternya. Merujuk pada keterangan tersebut, mereka lebih memilih untuk mengunggah cuitan ekspresi kemarahan mereka yang kasar di dalam komunitas karena merasa sungkan dan kurang nyaman menuliskannya di timeline akun Twitter mereka sendiri. Sedangkan di dalam komunitas, mereka merasa telah berada di tempat yang tepat untuk mengunggah cuitan kemarahannya yang kasar karena komunitas tersebut nampak terpisah dari timeline akun utama sehingga tidak akan mengganggu atau membuat para pengikut/*followersnya* merasa tidak nyaman jika membaca cuitan kemarahan individu.

Asynchronicity, merujuk pada komunikasi yang terjadi di lingkungan online terjadi secara *asynchronous*, yang mana interaksi tidak terjadi secara *real-time*. Di dalam Komunitas 'Marah-Marah', sifat asinkron ditunjukkan melalui pernyataan individu yang merasa bahwa

mereka tidak harus memberikan umpan balik secara *real-time*, seperti pada interaksi yang terjadi secara tatap muka. Jika unggahan cuitan ditanggapi oleh anggota lain, individu memiliki kendali penuh untuk memutuskan bagaimana bentuk respon yang akan diberikan. Ia dapat membalas tanggapan dari anggota lain kapan pun, bahkan mereka dapat memilih untuk menghiraukan tanggapan anggota lain. Hal ini tentunya berbeda jika dibandingkan dengan situasi di RL, yaitu ketika berkomunikasi secara langsung, individu memberikan *feedback* secara langsung karena mereka berhadapan langsung dengan lawan bicara dan komunikasi terjadi secara *real-time*, sehingga individu pun harus menanggapi pada saat itu juga. Karena tidak terjadinya komunikasi secara *real-time*, maka kondisi ini menjadi pendorong terciptanya efek disinhibisi sehingga individu dapat mengekspresikan kemarahan mereka dengan sesuka hati tanpa khawatir terhadap bagaimana tanggapan orang lain.

Selain itu, individu juga dapat dengan bebas untuk meninggalkan komunitas ataupun melakukan kegiatan lain setelah mengunggah cuitan yang berisi ungkapan kemarahan mereka. Individu merasa tidak perlu memperdulikan unggahan cuitannya karena yang terpenting mereka sudah merasa lega dapat

mengekspresikan kemarahan di komunitas. Sementara itu, dalam penelitian ini didapati pula temuan bahwa individu memiliki andil penuh atas cuitan yang dibuatnya, sehingga ia bebas untuk menghapus cuitan yang berisi kemarahannya sewaktu-waktu. Hal tersebut dipicu oleh keinginan individu sendiri yang terkadang tidak menginginkan cuitan yang dibuatnya akan ditanggapi oleh anggota lain. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi bersifat *asynchronous* di media sosial mendorong terciptanya efek disinhibisi pada individu dan membuat mereka dapat lebih bebas dan leluasa untuk berperilaku kasar dan agresif secara verbal di dalam Komunitas 'Marah-Marah', karena merasa tidak terikat dengan *feedback* yang diberikan orang lain terhadap unggahan cuitan mereka. Dalam pembahasan terkait *asynchronicity* pada perilaku individu di internet, hasil penelitian oleh Adina & Young (2017) juga mendapati bahwa *asynchronicity* ditunjukkan oleh individu yang merasa lega dapat menumpahkan emosi yang kuat dan tertekan di media sosial secara bebas.

Solipsistic introjection, berkenaan dengan kurangnya isyarat non-verbal dalam interaksi dan komunikasi yang terjadi secara online, yang membuat individu memenuhi kekurangan tersebut dengan asumsi dan interpretasi dari diri mereka sendiri. Dalam penelitian ini, komunikasi

dua arah yang dilakukan oleh individu dalam Komunitas 'Marah-Marah' tidak banyak dilakukan dan tidak terjadi secara terus-menerus karena bentuk interaksi yang dilakukan hanya sekedar menanggapi cuitan anggota lain dalam 1-2 cuitan secara spontan. Jika ditinjau dengan elemen *solipsistic introjection*, hasil temuan dalam penelitian lebih merujuk pada proses yang terjadi di dalam pikiran individu saat membaca cuitan anggota lainnya. Jika dibandingkan dengan gagasan Suler dalam pembahasannya mengenai elemen ini, maka terdapat perbedaan pada hasil temuan penelitian. Individu membayangkan dan memiliki asumsi tersendiri saat membaca cuitan ekspresi kemarahan anggota lain, yang kemudian mereka merasa bahwa ungkapan kemarahan tersebut nampak serupa atau sama dengan suatu kejadian atau hal-hal yang pernah dialami atau diingat oleh informan. Melalui proses pemikiran tersebut, kemudian muncul rasa simpati ataupun keinginan untuk merespon pada beberapa individu. Mereka seolah dapat merasakan bagaimana berada di posisi yang sama seperti anggota lain pada kondisi yang tertentu dan terdorong untuk menanggapi cuitan dengan membagikan pengalaman terkait ataupun hanya menanggapi secara singkat, baik secara positif (dukungan atau saran) maupun negatif (turut mengungkapkan kemarahan/kekesalan secara kasar).

Dalam penelitian ini, elemen *solipsistic introjection* tidak muncul secara eksplisit dan tidak dapat teridentifikasi secara jelas pengaruhnya dalam menciptakan efek disinhibisi. Sulit untuk mengetahui bagaimana peran elemen ini dan keterkaitannya dengan perilaku individu karena individu cenderung lebih berfokus pada unggahan cuitan kemarahan mereka sendiri. Meskipun beberapa individu melakukan interaksi dengan anggota lainnya dengan menanggapi cuitan, tetapi tidak dapat ditentukan apakah kondisi ini memiliki pengaruh yang cukup kuat bagi individu untuk berperilaku agresif dan kasar secara verbal.

Dissociative imagination, terkait dengan keterpisahan antara dunia maya dengan dunia nyata. Dalam penelitian ini, Komunitas 'Marah-Marah' seolah menjadi tempat pelampiasan sekaligus tempat pelarian dari RL (real life) karena mereka dapat mencurahkan emosi negatifnya ketika berada di komunitas, dalam hal ini terkait dengan unggahan cuitan berisi ekspresi kemarahan yang menggunakan kata-kata kasar hingga vulgar. Pada beberapa individu, mereka merasa dapat mengatakan atau menyampaikan hal-hal yang tidak bisa ia katakan di RL ketika berada di Twitter dan komunitas menjadi tempat pelarian mereka untuk menyalurkan

kemarahannya karena tidak bisa mengungkapkan secara langsung.

Kondisi tersebut juga terkait dengan perilaku individu yang nampak berbeda ketika berada di Twitter. '*Environment*' yang dirasa berbeda ketika ada di media sosial Twitter, telah dianggap oleh individu bahwa tidak ada batasan-batasan yang jelas dalam mengatur perilaku mereka, yang mana hal ini tentu berbeda jika dibandingkan dengan aktivitas mereka di dunia nyata atau *real life* (RL). Ketika berada di kehidupan sehari-hari, mereka lebih memperhatikan sikap dan perilakunya karena ada sejumlah hambatan yang membatasi mereka. Sedangkan ketika berada di media sosial, individu tidak perlu menjaga '*image*' atau kesan yang baik ketika berada di Twitter, karena mereka bisa mengekspresikan diri dengan lebih bebas. Tidak adanya konsekuensi secara nyata atas perilaku atau tindakan yang dilakukan informan dalam Komunitas 'Marah-Marah' di Twitter inilah yang menciptakan efek disinhibisi, sehingga mengurangi hambatan individu untuk mengekspresikan kemarahannya secara bebas. Individu didapati merasa lebih berani dan leluasa untuk mengekspresikan kemarahan mereka di komunitas karena merasa terlindungi oleh adanya 'jarak' yang dimaknai sebagai keterpisahan antara kehidupan mereka di lingkungan online dengan kehidupan di

dunia nyata mereka. Hasil temuan ini juga didukung oleh penelitian lain, namun efek disinhibisi muncul karena elemen ini juga terjalin dengan elemen lainnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tan (2023), menunjukkan bahwa elemen *dissociative imagination* dan *invisibility* membuat para pengguna merasa berada di sebuah ruang aman untuk terlibat dalam perilaku *cyber aggression* ketika berada di media sosial.

Minimization of authority, terkait dengan berkurangnya figur otoritas seseorang ketika berada di lingkungan online. Dalam penelitian ini, elemen *minimization of authority* lebih mengacu pada tidak terlihatnya status seseorang di media sosial Twitter dan individu yang tidak terlalu memperhatikan secara detail siapa sebenarnya anggota lain di komunitas karena mereka mengaku tidak menelusuri akun profil anggota lain. Beberapa individu bersikap acuh terhadap identitas anggota lain sehingga menjadikan anggota lain di dalam komunitas terlihat sama dan dianggap setara oleh mereka. Individu menganggap bahwa anggota lain memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan ekspresi emosi negatifnya dengan berbagai cara, selama tidak melanggar aturan yang berlaku di komunitas. Selain itu, didapati bahwa unggahan cuitan individu di komunitas juga lebih berfokus pada ekspresi kemarahan

mereka sendiri terkait dengan berbagai hal yang di kehidupan mereka atau orang-orang disekitarnya yang membuat mereka marah atau kesal. Mereka tidak mengekspresikan kemarahan terkait dengan figur otoritas tertentu seperti pejabat publik atau publik figur ketika berada di komunitas. Merujuk pada hasil temuan, individu lebih cenderung mengunggah cuitan kemarahan terhadap seseorang yang memiliki otoritas atau pengaruh tertentu di kehidupan pribadi mereka seperti contohnya anggota keluarga, teman, bos dan orang-orang lainnya yang dikenal informan di RL (real life), karena merasa tidak dapat mengungkapkannya secara langsung. Disamping itu, mereka memiliki keyakinan bahwa orang yang bersangkutan tidak akan mengetahui cuitan mereka di Twitter karena terkait oleh beberapa faktor lainnya, seperti anonimitas dan *invisibility* ketika berada di media sosial.

Hasil temuan juga mendapati bahwa individu menganggap anggota lain menjadi seperti teman mereka, karena menemukan beberapa unggahan cuitan ekspresi kemarahan anggota lain yang *'relate'* atau berhubungan dengan keadaan atau kondisi yang pernah dialaminya, sehingga mereka merasa memiliki *'teman senasib'*. Meskipun tidak saling mengenal secara langsung dan anggota lain adalah orang yang asing, namun beberapa individu

seringkali berinteraksi dengan anggota lain dengan menanggapi cuitan mereka yang dilakukan secara spontan. Hal ini juga dipengaruhi kembali oleh *'environment'* di media sosial Twitter yang dirasa berbeda oleh para informan jika dibandingkan dengan platform media sosial lain, terutama karena Twitter merupakan media sosial *microblogging* yang lebih dominan pada unggahan cuitan berbasis teks.

Kondisi tersebut membuat individu merasa lebih leluasa untuk mengunggah cuitan yang mengandung kata-kata kasar hingga vulgar dan dapat lebih nyaman berkomunikasi dengan anggota lainnya tanpa hambatan tertentu, sehingga mendorong mereka untuk lebih bebas berpendapat, termasuk menggunakan kata-kata kasar dalam menanggapi cuitan anggota lain. Dalam konteks game online World of Warcraft, Jonsson (2015) melihat bahwa aturan ketat yang ditetapkan oleh *game developer* (seperti rasisme, mencaci pemain lain) dan konsekuensinya dalam bentuk hukuman masih terlalu longgar, sehingga menciptakan efek disinhibisi pada pemain game online tersebut untuk bebas mengatakan apapun. Hasil temuan tersebut serupa dengan temuan penelitian dalam Komunitas *'Marah-Marah'*, di mana konsekuensi atas pelanggaran aturan tidak terlalu berdampak pada individu. Melalui temuan pada penelitian ini, maka dapat

diketahui bahwa *minimization of authority* dalam penelitian ini menciptakan efek disinhibisi yang mendorong seseorang lebih leluasa untuk berperilaku kasar dan agresif secara verbal di Komunitas ‘Marah-Marah’ karena merasa tidak ada orang yang berhak untuk mengatur tindakan mereka dan munculnya kesan terhadap anggota lainnya yang dianggap sebagai orang-orang dengan kedudukan yang sama dan setara.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian pada ekspresi emosi negatif individu dalam Komunitas ‘Marah-Marah’ di Twitter dengan menggunakan pendekatan studi kasus dan metode analisis *pattern matching*, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mengungkap sejumlah kondisi yang membuat individu dapat berperilaku kasar dan agresif secara verbal di media sosial. Melalui analisis *pattern matching* dengan model *online disinhibition effects* sebagai pola acuan, hasil temuan menunjukkan kesesuaian dengan elemen-elemen pada *online disinhibition effects*, yang mengonfirmasi 5 dari 6 elemen yang digagas oleh Suler (2004). Elemen-elemen tersebut berimplikasi dalam menciptakan efek disinhibisi sehingga mendorong individu untuk berperilaku kasar secara verbal, dengan mengunggah cuitan ekspresi kemarahan yang berisi kata-kata kasar

hingga vulgar dalam Komunitas ‘Marah-Marah’ di Twitter. Adapun ke-5 elemen tersebut meliputi:

1. *Dissociative anonymity*, ditunjukkan oleh penggunaan akun anonim, persepsi anonimitas, dan pengaturan profil serta pengikut akun Twitter;
2. *Invisibility*, ditunjukkan melalui perasaan tidak terlihat secara fisik, tidak mengetahui reaksi orang lain dan pengaturan komunitas yang dirasakan terpisah dari timeline utama;
3. *Asynchronicity*, ketika individu merasa tidak terikat dengan *feedback* anggota lain, keleluasaan untuk meninggalkan komunitas setelah mengunggah cuitan kasar dan menghapus cuitan sewaktu-waktu;
4. *Dissociative imagination*, ditunjukkan oleh individu yang menjadikan Komunitas ‘Marah-Marah’ sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata dan tidak adanya konsekuensi atas tindakan individu seperti di kehidupan nyata;
5. *Minimization of authority*, ditunjukkan oleh rasa acuh terhadap identitas anggota lain, merasa bahwa semua orang setara, dan menganggap anggota lain sebagai ‘teman senasib’.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa perilaku kasar secara verbal yang ditunjukkan melalui

unggahan cuitan berisi kata-kata kasar hingga vulgar di dalam Komunitas 'Marah-Marah' lebih berfokus pada pengungkapan kemarahan pribadi individu. Individu menjadikan Komunitas 'Marah-Marah' sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi negatif mereka yang tidak bisa diungkapkan secara langsung, bukan untuk menyerang anggota lain yang ada di dalam komunitas.

SARAN

Penelitian ini telah mengungkap sejumlah kondisi yang membuat individu dapat berperilaku kasar dan agresif secara verbal dalam media sosial, namun hanya terfokus pada fenomena yang terjadi pada fitur komunitas yang ada di Twitter. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji perilaku kasar dan agresif secara verbal pada *platform* media sosial lainnya sebagai perbandingan karena setiap *platform* media sosial memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dapat melengkapi hasil penelitian ini dengan mendapatkan temuan baru yang cakupannya lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Cheung, C. M., Wong, R. Y. M., & Chan, T. K. (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>.

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

Jonsson, A. F. (2015). In computer veritas : Flaming as a form of toxic online disinhibition and its triggers in World of Warcraft. *Uppsala University*. <http://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:838563>

Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 434–443. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>

Pebie Angelica L. Adina, Arriane Kimberly R. Young. (2017). A Qualitative Inquiry of the Interplay between Emotionality and Online Disinhibition among Identified Filipino Millennials.

- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
- Taprial, V. & Kanwar, P. (2012). *Understanding Social Media*. Bookboon: London.
- Tan, C. S. (2023). All by myself: examining social media's effect on social withdrawal and the mediating roles of moral disengagement and cyberaggression. *European Journal of Marketing*.
<https://doi.org/10.1108/ejm-12-2022-0932>
- Tiffany Gagnon. (2013). *The disinhibition of reddit users*. Adele Richardson's Spring.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th Ed). Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Yu, M., & Riddle, K. (2022). An Experimental Test of the Effects of Digital Content Permanency on Perceived Anonymity and Indirect Effects on Cyber Bullying Intentions. *Social Media + Society*, 8(1), 205630512210872.
<https://doi.org/10.1177/20563051221087255>

Website

- Arbi, Ivany Atina. (2022). *Punya Andil Lahirkan UU ITE, Roy Suryo Malah Terjerat UU ITE*. Dalam <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/12/28/20140181/punya-andil-lahirkan-uu-ite-roy-suryo-malah-terjerat-uu-ite?page=all>. Diakses 22 Mei 2023.
- Beer, Chris. (2020). *The Rise of Online Communities*. Dalam <https://blog.gwi.com/chart-of-the-week/online-communities/>. Diakses 24 Desember 2022.
- Cempaka, Mahisa. (2021). *Berdasar Survei Microsoft, Warganet Indonesia Paling Tak Sopan se-Asia Pasifik*. Dalam <https://www.vice.com/id/article/ak-d95p/survei-microsoft-netizen-indonesia-perilakunya-paling-tak-sopan-se-asia-pasifik>. Diakses 19 Mei 2023.
- Humas Fasilkom UI. (2020). *Fasilkom UI Mendeteksi Ujaran Kebencian pada Media Sosial*. Dalam <https://cs.ui.ac.id/2020/11/26/fasilkom-ui-mendeteksi-ujaran-kebencian-pada-media-sosial/>. Diakses 24 Desember 2024.

Mahdi, M. Ivan. (2022). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. Dalam <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>. Diakses 5 November 2022.

Mutia, Annisa. (2022). *Orang Indonesia Suka Main Media Sosial, Ini Alasannya*. Dalam [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/15/orang-](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/15/orang-indonesia-suka-main-media-sosial-ini-alasannya)

[indonesia-suka-main-media-sosial-ini-alasannya](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/15/orang-indonesia-suka-main-media-sosial-ini-alasannya). Diakses 5 November 2022

Purnomo, S. (2016). *Liputan 6. Deddy Corbuzier Seret Hater ke Polisi*. Dalam <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2431363/deddy-corbuzier-seret-hater-ke-polisi>. Diakses 5 November 2022.