

BAB I

PENDAHULUAN

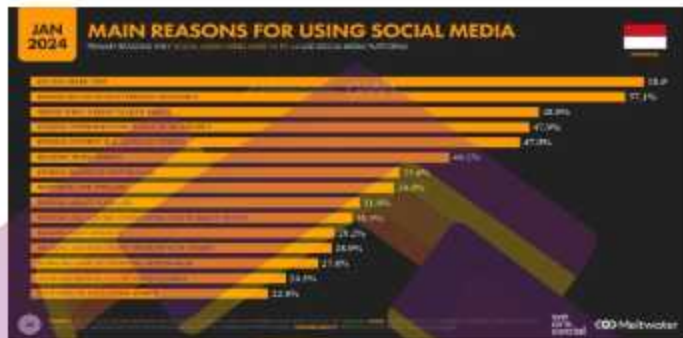
1.1 LATAR BELAKANG

Internet menjadikan anonimita suatu yang baru dan menarik dari platform media sosial karena memberikan kebebasan untuk memasukkan informasi pribadi sesuka hati, terlepas dari kebenaran sebenarnya atau hanya dibuat-buat (Lavenia, 2022). Menggunakan sosial media dengan profil tanpa nama menjadi hal yang biasa di internet, hasil survei menunjukkan bahwa kenyataan memungkinkan orang untuk mengejar hasrat mereka dan memanfaatkan kebebasan berbicara sambil melakukan aktivitas yang berbahaya dan mengancam kenyamanan pengguna suatu platform sosial media (Indita, 2022).

Internet telah berkembang pada abad 21, internet bersifat interaktif, karena memiliki kapasitas untuk menyatukan penggunaanya, bukan hanya menerima pesan akan tetapi bisa dilakukan secara *real time* (Vivian, 2008). Dengan adanya pemahaman seperti ini internet dapat menjangkau komunikasi dengan menarik pengguna serta mendapatkan layanan yang cepat dan langsung. Internet membentuk dunia baru yang biasa disebut dunia maya, membuat penggunaanya nyaman dan mengabdikan waktu di internet membuktikan penggunaan internet ini mulai menjadi apek kehidupan. Teknologi internet membawa manusia pada peradaban baru, dimana terjadi perpindahan realitas kehidupan dari aktivitas nyata ke aktivitas maya virtual (Badruzaman, 2019).

Sosial media memungkinkan manusia untuk bersosialisasi tanpa batasan ruang maupun waktu (Saputra, 2023). Adanya sosial media membuat seseorang tidak perlu bersusah payah datang menemui sumber informasi, atau berinteraksi dengan patner bicara. Sosial media juga mempermudah seseorang dalam bertukar pesan secara langsung. Dengan adanya sosial media, memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Widada, 2018). Ikatan

sosial dalam bentuk virtual ini, membuat seseorang dapat berbincang dengan siapa saja tanpa harus bertemu secara langsung bahkan bisa menjadi interaksi yang lebih baik daripada harus bertemu satu sama lain. Interaksi yang dibuat oleh virtual ini menjadi komunikasi virtual yang melibatkan dua orang yang tidak bertemu secara langsung.



Gambar 1.1 Data Pengguna sosial media di Indonesia sumber : Digital Indonesia 2024

Pengguna sosial media di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, menurut Kominfo pengguna internet di Indonesia mencapai 63,3 juta pada tahun 2023 yang mana hamper 95% sendiri dari masyarakat. Kebutuhan internet terus meningkat dengan adanya sosial media sebagai salah satu kebutuhan penting diiringi dengan perkembangan jaman. Dari laporan “Digital Indonesia 2024” setiap pengguna sosial media memiliki Tujuan berbeda-beda, tertinggi adalah pengguna sosial media memiliki tujuan mencari informasi dan sisanya seperti menjaga komunikasi dengan kerabat, mengetahui yang sedang terjadi atau *trending*. Kominfo juga mencatat bahwa Indonesia adalah negara dengan pengguna sosial media terbanyak, dibuktikan dengan data bahwa Indonesia masuk dalam jejeran 5 besar pengguna twitter atau X di dunia.

X adalah merupaka platform media sosial yang muali beroperasi pada per Maret 2006 oleh salah satu perusahaan rintisan Obvious Corp dengan memiliki logo burung biru (Fathonah, 2022) Dengan banyak fitur serta pengguna yang memiliki Tujuan beranekaragam, X menjadi wadah bertemunya sekumpulan orang dengan berbagai alasan dalam penggunaan aplikasi ini. Pengguna Twitter di Indonesia dinilai sangat

atraktif dan rajin menuliskan cuitan bahkan berbentuk *thread*, sehingga seringkali interaksi mereka di linimasa menjadi trending topic atau topik yang paling banyak diperbincangkan di seluruh dunia (Juditha, 2015). Twitter bisa digunakan oleh berbagai kalangan dimulai dari remaja hingga dewasa, tetapi twitter didominasi dengan anak muda, karena pengguna media sosial Twitter berkomunikasi menggunakan kata-kata yang sedang tren untuk tujuan tertentu (Ningtyas, et al).

X menyediakan lingkungan anonim yang memungkinkan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan diri mereka yang sebenarnya (*true self*) karena berkurangnya rasa takut akan ketidaksetujuan dari orang lain di dunia nyata dan fenomena ini disebut dengan pengguna akun pseudonim (Fathonah, 2022). Anonim yang merajalela ini memiliki banyak jenis akun, seperti akun cyber, roleplayer, dan Alter. Akun yang biasanya minim identitas dan memiliki profile lain biasanya adalah cyber atau pseudonim ini. Mereka memiliki gaya sendiri dalam berinteraksi. Istilah dari akun yang tidak menggunakan identitas asli biasanya disebut akun pseudonim. Tujuan mereka menyamarkan identitas asli, termasuk nama pengguna serta foto yang digunakan, supaya mereka bisa lebih mudah untuk berekspresi di X sesuai keinginan mereka tanpa mendapatkan *social judgement*, selain itu pengguna akun pseudonim juga merasa dimudahkan karena bebas mengekspresikan apa yang mereka mau (cahyani et al, 2023).

Pernyataan tersebut pengguna akun anonim atau anonimitas mulai digemari, salah satu dampak anonimitas seperti adalah *cyberbullying* yang didefinisikan sebagai tindakan sengaja untuk mengancam, melecehkan, mengintimidasi, atau menghina seseorang dengan mengunggah informasi atau berita yang membuat tidak nyaman seseorang tanpa izin orang tersebut, membobol akun dan/atau menggunakan identitas orang lain untuk merusak reputasi atau relasi. (Field, 2018). Salah satu kasus yang pembullyan yang sempat trending di X adalah kasus Shafa dengan Nctzen, yaitu beberapa jumlah akun pseudonim berlabelkan *fan account* menyerang shafa menggunakan fasilitas *space* di twitter dengan beberapa fans fandom tersebut tidak terima dengan ungkapan shafa tentang salah satu member grup NCT Dream. Kumpulan

juga melaporkan salah satu akun anonim bernama *iamdimsun* menggunakan power abuse untuk mengancam shafa. (Lucky, 2022)

Selain *cyberbullying*, anonimitas juga dikaitkan dengan pelecehan dan pelaku seksual. Portal berita ANTARA mengutip salah satu isi *webinar* Universitas Kristen Krida Wacana bertajuk “Mengintip Kekerasan Seksual dan Bullying di Ruang Maya” bahwa dengan adanya identitas yang tidak terungkap celah untuk melakukan kriminalitas seperti pelecehan. “Adanya anonimitas, kamu bebas membuat identitas apa pun di dunia maya yang memudahkan seseorang melakukan kekerasan seksual siber,” jelas narasumber yaitu Lidia Sandra (Ameliya., 2021). Dalam riset yang dilakukan oleh firma keamanan digital yaitu Norton, mengambil sampel 1000, dimana dalam sampel tersebut 76 % di antara remaja yang menggunakan internet pernah mengalami pelecehan seksual yang terjadi pada media online (Rosyidah et al., 2018).

Keberadaan anonimitas di sosial media juga menjadi hal yang disukai oleh netizen. Menurut penelitian dari Kaspersky yang berjudul “Digital Reputation” pengguna anonim merasa takut dan tidak percaya diri menyampaikan pendapatnya, ingin berbuat jahat tanpa diketahui identitas serta melampiaskan beban sehingga mereka menyukai keberadaan anonimitas yang melalang buana di sosial media. Fasilitas *anonymous* pada sosial media juga semakin berkembang salah satunya telegram yang membuat bot *anonymous* yang bisa diakses siapa saja, sehingga siapapun bisa mengakses tanpa mengetahui lawan bicaranya (Olivia et al, 2024)

Sistem *anonymous* tidak hanya berdampak pada mental saja, bahkan ketikan netizen yang berada di semua platform internet bisa menghilangkan nyawa seseorang. Seperti berita yang ditulis oleh Monika di CNBC Indonesia pada 2019, salah satu idol yang berasal dari Korea selatan bernama Choi Jinri atau yang biasa dikenal dengan Sully mantan meber girlgroup F(x) memutuskan mengakhiri hidupnya. Setelah berita tersebut beredar netizen menduga-duga bahwa mendiang Sully sering mendapat komentar kejam di sosial media dan *live* instagram terakhirnya juga dibanjiri hujatan sehingga wajahnya terlihat sedih sembari mengucapkan "Saya bukan orang yang jahat,

katakan satu hal saja tentang saya (yang baik) karena saya pantas menerimanya." Dengan begitu bisa dilihat bahwa komentar jahat anonimitas membuat seseorang yang harusnya bisa hidup lebih tenang memutuskan mengakhiri hidupnya.

Sosial media dengan angka anonim yang cukup tinggi twitter atau yang sekarang berubah namanya menjadi X memiliki fasilitas yang hanya ada di Indonesia bernama Base. Base dibuat khusus untuk menampung pesan pengguna Twitter yang akan dicuitkan secara otomatis oleh bot, setiap base sendiri memiliki fungsi yang berbeda tergantung sebuah base melabeli base tersebut tempat khusus suatu komunitas (Khairunnisa, 2022). Base yang biasa disebut *Autobase* ini menjadi salah satu fenomena yang menjadikan twitter atau X ini sering digunakan di Indonesia, pesan hasil cuitan dari sebuah auto menfess tersebut tidak akan diketahui siapapun kecuali si pengirim dan admin dari *Autobase* tersebut (Dwiwina dkk, 2021)

Autobase yang dibuat oleh Sean pada tanggal 10 Desember 2016 adalah @ssefnun, yang dapat ditemukan dalam aplikasi X atau twitter dan sejak oktober 2023, akun *Autobase* ini telah mengumpulkan 194.000 followers dan menghasilkan 898.000 tweet, setidaknya. Pengikut pada akun *base* ini biasanya berasal dari akun saiber. *Base* ssefnun ini berisikan tentang ajakan pertemanan yang melampirkan gambar artis yang dilabeli sebagai profil (bukan identitas asli) atau sekedar keluh kesah kehidupan sehari-hari (Puteri dkk, 2023). Komunitas online seperti @ssefnun tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk berinteraksi dan berbagi informasi, tetapi juga memfasilitasi interaksi pengguna X dan menciptakan pengalaman sosial dan informasi yang bermanfaat bagi pengikutnya. Dengan demikian, komunitas online seperti @ssefnun tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk berinteraksi dan berbagi informasi, tetapi juga sebagai tempat di mana orang dapat mengekspresikan, mengidentifikasi, dan merayakan bagian dari identitas gender mereka (Kamisyia dkk, 2024).

Penggunaan *anonymous* menjadi terlihat menarik dikarenakan ketika seseorang berada dalam suatu kondisi di mana ia berperilaku bukan atas nama pribadinya (anonim), maka ia merasa tidak perlu bertanggung jawab atas segala akibat perilakunya (Hayuputri, 2019). Dampak dari penggunaan anonimitas pada akun anonim atau

pseudonim maka pengguna harus lebih waspada. Urgensi penelitian ini adalah mencari tahu bagaimana proses komunikasi dengan akun anonim, lalu twitter menjadi lading pengguna akun pseudonim sehingga memudahkan peneliti dalam menentukan narasumber, selain itu juga pengguna X lebih mudah dijumpai karena jumlah penggunanya terus bertambah. Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi pseudonym atau akun anonim yang berlabelkan *cyber account* di sosial media X. Menjadikan pemahaman bagaimana mereka berkomunikasi tanpa mengetahui lawan bicara sehingga mendapati beberapa alasan dan dampak dari komunikasi tersebut.

1.2 Rumusan masalah

Sosial media menjadi salah satu platform yang paling sering digunakan dan salah satu alasannya adalah anonimitas. Keberadaan pengguna anonymous dikarenakan seseorang yang ingin menyampaikan pendapat serta ingin mengekspresikan diri tanpa diketahui identitas diri, akan tetapi anonimitas ini sering digunakan ke dalam hal-hal yang negatif seperti ujaran kebencian, penggunaan identitas orang lain, pelecehan seksual yang berakibatkan membuat korbanya terkena mental, terganggu psikisnya bahkan mengakhiri hidupnya. Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan, bagaimana pola pseudonym atau akun anonymous di sosial media.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pola komunikasi akun pseudonim di sosial media X.

1.4 Manfaat penelitian

- Manfaat praktis : dengan adanya penelitian, dapat diketahui informasi baru bahwa interaksi dan komunikasi bisa dilakukan secara anonim dengan bebas di aplikasi X dan mereka juga memiliki tempat untuk mencari teman.
- Manfaat teoritis : dengan adanya penelitian ini bisa menjadi sumber atau ide yang digunakan dengan tema yang serupa.

1.5 Sistematika Bab

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diisi dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan atau manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini berisi dengan 4 penelitian terdahulu, landasan teori yang terdiri dengan Dramaturgi dan Manajemen Privasi Komunikasi, serta kerangka berfikir. Bab 2 ini menjadi landasan untuk memperkuat dasar penelitian ini.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi paradigma penelitian (Interpretif) pendekatan penelitian (Kualitatif) metode penelitian (Etnografi Penelitian) subjek dan objek penelitian, Teknik pengambilan data, waktu penelitian, Teknik analisis data dan juga Teknik keabsahan penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi profil informan, temuan penelitian dari akun pseudonim serta pembahasan penelitian menggunakan teori Dramaturgi dan Manajemen Privasi Komunikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.