

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih, aktivitas interaksi dan komunikasi hanya dilakukan secara luas dan tanpa batas. Kini, model interaksi dan komunikasi dapat dilakukan tanpa perlu bertatap muka. Di era digital yang semakin berkembang saat ini, teknologi komunikasi berbasis aplikasi semakin menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari – hari. Salah satu dampak terbesar dari perkembangan tersebut adalah munculnya berbagai media sosial dan aplikasi berbasis komunikasi, yang memungkinkan manusia untuk terhubung secara instan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Adapun salah satu fenomena yang berkembang dalam interaksi digital adalah *self-disclosure*, yaitu tindakan individu mengungkapkan informasi pribadi mereka kepada orang lain dalam lingkungan daring. Menurut Dewi & Delliana (2020) Bidang *self disclosure* atau pengungkapan diri adalah studi sosial tentang bagaimana seseorang menyampaikan emosi dan pemikirannya melalui pesan saat berinteraksi dengan orang lain, dan salah satu platform media sosial yang dapat memberikan ruang interaksi digital ini adalah aplikasi X.

Aplikasi X adalah adaptasi dari aplikasi sebelumnya yaitu *Twitter* yang diluncurkan sebagai platform digital yang menyediakan layanan komunikasi dan media sosial, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung. Aplikasi X dikenal dengan aplikasi yang berbasis teks atau kata kata dengan maksimal 280 kata untuk tiap unggahannya. Selain itu, terdapat fitur berbagi konten seperti foto, video, dan siaran yang memungkinkan pengguna untuk berbagi momen pribadi atau pemikiran dengan pengikut mereka. Untuk memfasilitasi interaksi sosial yang lebih luas, aplikasi ini juga menyediakan fitur komentar, like, dan share yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan postingan teman atau komunitas mereka. Aplikasi ini juga memberikan ruang bagi pengguna untuk membentuk komunitas berdasarkan kesamaan pengalaman atau minat tertentu.

Fitur Komunitas pada aplikasi X dirancang sebagai ruang khusus bagi pengguna untuk terhubung dan berdiskusi mengenai topik yang diminati bersama. Komunitas ini dikelola oleh admin dan moderator yang menetapkan serta menegakkan peraturan guna menjaga percakapan tetap informatif dan relevan.



Gambar 1.1
Fitur Komunitas di Aplikasi X

Dari banyaknya komunitas yang dibentuk terutama di negara Indonesia sendiri, terdapat salah satu komunitas yang menonjol yaitu “Komunitas Marah – Marah”, komunitas ini berfungsi sebagai wadah bagi anggota untuk mencurahkan perasaan, mengungkapkan opini, serta berbagi pengalaman pribadi tanpa batasan sosial yang kaku.



Gambar 1.2

Komunitas Marah - Marah

Kebanyakan dari anggota komunitas marah – marah ini, menunjukkan pengungkapan diri tentang emosi, keresahan, dan atau isu yang dianggap bertentangan dengan pendapat mereka. Pada komunitas ini pun, tidak sedikit dari anggotanya yang memberikan *feedback* dari pengunggah, seperti menunjukkan pro atau kontra mereka. Pada komunitas ini, juga terdapat peraturan tertentu untuk para anggota yang bergabung, seperti dilarang adanya konteks yang membawa suku, agama, data pribadi seseorang, dan bahkan orientasi seksual orang lain.

Fitur komunitas ini dapat memberikan ruang katarsis bagi penggunanya, terutama bagi mereka yang sulit mengekspresikan emosi di dunia nyata. Fakta positif yang terjadi salah satunya dapat meningkatkan kualitas pertemanan. Self-disclosure pada media sosial dapat memperkuat hubungan antar individu dengan meningkatkan keintiman dan rasa saling percaya. Sedangkan fakta negative pada perilaku ini dapat menyerang kesehatan mental, yang dimana individu yang lebih terbuka sering kali mengalami tekanan sosial yang dapat berdampak pada kesehatan mental mereka, terutama jika mereka mendapatkan reaksi negatif dari orang lain (Hikmawati *et al.*, 2021).

Dalam konteks fitur komunitas pada aplikasi X, menunjukkan bentuk *self-disclosure* yang sedikit berbeda dari unggahan pengguna di luar komunitas, karena dengan adanya fitur komunitas ini dapat memudahkan seseorang ekspresi diri di tempat yang sesuai tanpa merasa perlu khawatir pengungkapannya menuai sensasi dan mendapatkan feedback yang mungkin dapat mevalidasi apa yang diutarakan pengguna. Namun, perlu digaris bawahi bahwa tidak selamanya apa yang telah diunggah pengguna dalam komunitas marah – marah tersebut tidak akan tersebar diluar komunitas. Alasannya karena, fitur komunitas juga tidak dapat di privasi dan juga mengikuti algoritma yang ada pada aplikasi X.

Self-disclosure dalam komunitas daring memiliki berbagai motivasi, mulai dari keinginan untuk mencari dukungan sosial, mengekspresikan identitas diri, hingga meluapkan emosi yang tidak dapat mereka ungkapkan dalam kehidupan nyata.

Dalam penelitian Asriyani Sugiyanto dan Nina Ardiyanti (2018) (dalam Hapsari & Azahra, 2020), mengungkapkan bahwa pengungkapan diri merupakan informasi mengenai diri sendiri baik tentang perasaan, pikiran sampai pada perilaku seseorang, bisa menceritakan orang lain yang sangat dekat. Kesimpulannya, pengungkapan diri diartikan sebagai bagaimana tindakan diri sendiri atau orang lain misalnya orang tua atau anak kita, karena mereka memiliki hubungan yang dekat.

Ketika mereka berbicara di media sosial, kita dapat melihat sisi pengguna yang berbeda yang tidak dapat kita lihat saat berbicara secara langsung. Ketersediaan seseorang untuk membagi informasi pribadi tentang dirinya yang biasanya disembunyikan dikenal sebagai pengungkapan diri. *Self-disclosure* dapat membantu orang berinteraksi dan menjelaskan bagaimana mereka bertindak dan bertindak terhadap keadaan. Hubungan dapat terbentuk dengan keterbukaan diri, di mana orang dapat mengungkapkan perasaan, pendapat, cita-cita, dan lainnya.

Dalam hal ini, fitur komunitas di Aplikasi X bisa menjadi wadah yang ideal untuk melakukan self-disclosure, karena menunjukkan sasaran dan tempat yang

sesuai dan juga memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dengan para sesama anggota komunitas. Posting singkat di aplikasi ini seringkali digunakan untuk berbagi pemikiran, perasaan, atau opini yang sifatnya pribadi, sehingga menciptakan pola komunikasi yang bersifat terbuka dan dinamis.

Fenomena *self-disclosure* atau pengungkapan diri yang dilakukan para anggota komunitas marah – marah ini sangat menarik untuk diteliti, karena adanya berbagai macam bentuk *self-disclosure* yang dilakukan para anggota, juga dengan wadah yang dapat dikatakan sesuai untuk melakukan *self-disclosure* yaitu pada fitur komunitas. Ketika kita berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, kita membutuhkan keterbukaan diri, agar hubungan semakin dekat. Keterbukaan diri (*self-disclosure*) adalah pengungkapan informasi mengenai diri sendiri yang biasanya tidak ditemukan orang lain (Wood, 2012).

Keterbukaan diri sangat penting dalam sebuah hubungan atau komunikasi karena dengan membuka diri, kita dapat memudahkan orang lain untuk menilai kita dan kita juga bisa berbagi segala sesuatu yang kita rasakan dan kita alami. Saat kita memulai membuka diri dalam sebuah hubungan, maka kita bisa memancing orang lain untuk melakukannya juga.

Pengguna sering mengungkapkan aspek pribadi mereka, baik secara eksplisit melalui tulisan, maupun melalui konten seperti foto, video, atau siaran. Aktivitas seperti berbagi pengalaman sehari-hari, curhat, atau bahkan opini tentang isu tertentu sering dilakukan, baik di ruang publik maupun dalam obrolan pribadi merupakan hal yang bukan hanya soal komunikasi, tetapi juga sarana untuk membangun identitas diri di dunia digital.

Fenomena ini menjadi semakin menarik ketika melihat bagaimana perilaku *self-disclosure* yang dilakukan anggota komunitas marah – marah di Aplikasi X sebagai sarana untuk pengungkapan diri. Karena, dalam dunia digital yang serba cepat dan kompetitif, berbagi informasi pribadi, seperti pengalaman hidup, pandangan pribadi, atau bahkan perasaan emosional, dianggap sebagai cara untuk mendapatkan validasi sosial dari audiens online.

Dari perspektif fenomenologi, perilaku self-disclosure pada anggota komunitas marah – marah di Aplikasi X bisa dipahami sebagai pengalaman yang sangat personal dan unik. Setiap individu memiliki alasan yang berbeda-beda dalam melakukan *self-disclosure*, tergantung pada konteks sosial, emosional, dan psikologis yang mereka hadapi. Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini akan mencoba memahami makna dari **“FENOMENA PERILAKU SELF-DISCLOSURE ANGGOTA KOMUNITAS ‘KOMUNITAS MARAH – MARAH’ DI APLIKASI X”**.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan adanya pengetahuan mengenai perilaku self-disclosure pada media sosial X terutama pada anggota komunitas marah – marah yang tidak hanya membentuk hubungan sosial, tetapi juga membangun citra diri yang diinginkan dalam komunitas digital. Berbagai aspek kehidupan, seperti kesuksesan akademik, pengalaman pribadi, hingga pandangan politik, seringkali dibagikan oleh anggota komunitas marah – marah melalui fitur komunitas di Aplikasi X, yang pada akhirnya membentuk pola komunikasi yang unik dan mencerminkan dinamika sosial mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku self-disclosure yang dilakukan anggota komunitas ‘komunitas marah – marah’ di aplikasi X?”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk memahami secara mendalam fenomena self-disclosure yang dilakukan oleh anggota komunitas marah – marah di aplikasi X. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami dan menganalisis perilaku self-disclosure yang dilakukan oleh anggota komunitas. Fokus penelitian ini nantinya untuk mengidentifikasi bentuk dan motivasi yang mendorong perilaku self-disclosure dalam interaksi sosial digital, serta bagaimana komunitas ini memfasilitasi ekspresi emosi dan pengalaman pribadi anggotanya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada literature mengenai fenomena self-disclosure di ranah digital, khususnya dalam konteks komunitas daring yang berfokus pada ekspresi emosi. Selanjutnya, penelitian ini juga diharapkan menambah wawasan di bidang ilmu komunikasi, psikolog sosial, dan kajian media digital tentang interaksi virtual.

1.4.2 Manfaat Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pengembang aplikasi dan pengelola komunitas daring dalam merancang fitur yang berharga bagi para praktisi komunikasi dan praktisi di bidang kesehatan mental untuk memahami bentuk komunikasi individu dalam komunitas virtual sebagai bentuk mekanisme coping. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantuk moderator komunitas dalam mengelolas diskusi dan menciptakan lingkungan yang aman, suportif, dan produktif bagi anggota komunitas.

1.5 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi, peneliti membuat kerangka sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisikan uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, membahas berbagai literature yang relevan dengan penelitian, mulai dari penelitian terdahulu, konsep – konsep utama, teori yang mendasari penelitian, dan kerangka pemikiran yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, berisikan uraian mengenai paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode, sifat penelitian, subyek dan obyek penelitian, data dan teknik pengambilan data, narasumber, teknik keabsahan data, dan teknik pengolahan dan analisis data, dan perencanaan jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, berfokus pada pemaparan hasil penelitian dari data dan teknik pengambilan data yang telah dilakukan diuraikan secara rinci. Pada bab ini juga akan membahas dan mengeksplorasi temuan tersebut dengan merujuk pada kerangka teori yang digunakan dalam penelitian. Penulis akan membahas bagaimana hasil yang diperoleh sejalan atau bertentangan dengan teori penelitian yang terkait dengan *self-disclosure*, komunikasi digital, dan perilaku anggota komunitas marah – marah. Pada bab ini juga akan mengaitkan temuan dengan rumusan masalah penelitian yang diajukan, serta memberikan refleksi mengenai relevansi temuan tersebut dalam konteks lebih luas, dalam bidang ilmu komunikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan menyatakan pemahaman dan rangkuman penulis tentang masalah yang diteliti dari hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya serta memberikan rekomendasi yang relevan berdasarkan temuan yang telah dibahas.

DATA REFERENSI

Memuat referensi yang peneliti gunakan untuk melengkapi pengumpulan data – data dalam proses pengerjaan penelitian.

LAMPIRAN

Berisi mengenai data – data pendukung untuk penelitian

