

Motif Penggunaan Aplikasi Anonim Prisga
(Survei pada Pengguna Prisga Berusia Dewasa Muda
di Kota Jakarta)

Motivations for Using the Prisga Anonymous Application
(*Survey of Jakarta's Young Adult Prisga Users*)

Angelica Dewi Karamoy¹

Adrio Kusmareza Adim²

Ilmu Komunikasi Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Telkom University,
Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

¹angelicadewi@student.telkomuniversity.ac.id, ²adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Dikirim:24 Desember 2023, Direvisi: 29 Desember 2023,
Diterima: 30 Desember 2023, Terbit: 31 Desember 2023. Sitasi:
Karamoy., Adim. (2023). *Motif Penggunaan Aplikasi Anonim Prisga (Survei pada Pengguna Prisga Berusia Dewasa Muda di Kota Jakarta)*. *Promedia : Public Relation dan Media Komunikasi*, 9(2), 350-367.

Abstract

The development of the uses of social media has presented various new forms of social media concepts that are present today; one of them is the existence of anonymous social media applications. Anonymous applications allow users to have an account without having to use their personal identity. One of the oldest anonymous applications that has survived to this day in Indonesia is an anonymous application called Prisga. This research aims to find out what motivation drives individuals to use anonymous-based applications, especially young adult users who live in the city of Jakarta. This research uses quantitative descriptive methods and Papacharissi & Rubin's theory of Internet and Social Media Use. The data collection technique used in this research is purposive sampling, by distributing digital questionnaires to Prisga users. Based on the research results, the motives that encourage the use of the Prisga

anonymous application are in accordance with Papacharissi & Rubin's theory of internet and social media use. Results that provide data show that the most dominant motives are passing time, convenience, and entertainment.

Keywords: Motives of Use, Anonymous Apps, Prisga

Abstraksi

Perkembangan dari kegunaan media sosial telah menghadirkan berbagai bentuk baru dari konsep media sosial yang hadir saat ini; salah satunya adalah adanya aplikasi media sosial anonim. Aplikasi anonim membuat pengguna dapat memiliki akun tanpa harus menggunakan identitas pribadinya. Salah satu aplikasi anonim tertua yang berhasil bertahan hingga saat ini di Indonesia adalah aplikasi anonim bernama Prisga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi apa yang menjadi pendorong individu untuk menggunakan aplikasi berbasis anonim, khususnya pada pengguna berusia dewasa muda yang tinggal di Kota Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dan menggunakan teori Penggunaan Internet dan Media Sosial dari Papacharissi & Rubin. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, dengan cara penyebaran kuesioner digital kepada pengguna Prisga. Berdasarkan hasil penelitian, motif yang mendorong penggunaan aplikasi anonim Prisga sesuai dengan teori penggunaan internet dan media sosial dari Papacharissi & Rubin. Dengan hasil yang memberikan data bahwa motif yang paling dominan yaitu motif *passing time, convenience, serta entertainment*.

Kata Kunci: Motif Penggunaan, Aplikasi Anonim, Prisga

I. PENDAHULUAN

Media sosial yang awalnya digunakan orang-orang untuk berkomunikasi serta berbagi informasi dengan kerabat maupun relasi, kini sudah berevolusi menjadi suatu media

yang lebih dari sekedar wadah untuk bertukar kabar/informasi. Seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial serta beragamnya tujuan penggunaannya, semakin banyak pula jenis aplikasi media sosial yang lahir dan dipakai oleh masyarakat. Umumnya, aplikasi media sosial akan meminta penggunanya memasukkan beberapa data dirinya sebagai profil mereka di media sosial. Namun, saat ini, terdapat aplikasi media sosial yang dibuat dengan konsep anonim/tidak beridentitas, yang mana untuk berselancar pada media sosial tersebut, pengguna tidak dimintai data diri untuk profil mereka pada aplikasi tersebut, melainkan aplikasi tersebut akan langsung membuatkan profil tanpa identitas untuk setiap penggunanya.

Aplikasi anonim memberikan suatu poin tambahan untuk para penggunanya, terutama untuk mereka yang memang menyukai kebebasan, karena tanpa adanya identitas yang harus ditampilkan, maka para pengguna bisa dengan bebas melakukan hal-hal yang tidak dapat mereka lakukan pada media sosial biasa, dan mereka juga menjadi lebih berpotensi untuk menjadi diri sendiri ketika menggunakan aplikasi media sosial anonim.

Terdapat beberapa aplikasi anonim yang hadir di Indonesia, dan Prisga menjadi salah satu aplikasi anonim tertua yang hadir serta berhasil bertahan hingga saat ini. Aplikasi Prisga sebelumnya dikenal dengan nama Secreto, aplikasi ini telah hadir sejak tahun 2016, dan kini menjadi satu-satunya aplikasi anonim tertua di Indonesia yang berhasil bertahan. Prisga merupakan sebuah aplikasi anonim yang hadir dengan tujuan menjadi wadah untuk tempat bercerita, menyampaikan pikiran, mencari teman, hingga sekedar menghabiskan waktu kosong para penggunanya.

Dari beberapa aplikasi anonim yang hadir di Indonesia, aplikasi Prisga memiliki perbedaan pada beberapa fitur dan

fasilitasnya, yaitu pada Prisga terdapat fitur “*Search*” yang memungkinkan pengguna untuk mencari unggahan dengan kata kunci yang mereka inginkan. Lalu, pada Prisga terdapat pula fitur “*Gift*” yang mana fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengirimkan dengan *caption gift* yang dapat diisi sesuai keinginan, dan kemudian penerima *gift* akan mendapatkan poin hadiah yang nantinya akan tampil pada profil pengguna tersebut. Kemudian, Prisga juga memberikan fitur “*Link Pesan Anonim*”, dimana seluruh pengguna akan memiliki *link* dengan *username* mereka, dan *link* tersebut dapat dibagikan kepada siapapun untuk pengguna/individu lain mengirimkan pesan kepada pemilik *username* secara anonim (hal ini membuat para pengguna yang sudah saling mengenal juga tetap dapat mengirimkan pesan secara anonim). Disamping itu, pada aplikasi anonim Prisga, pengguna juga dapat menikmati fitur “*Follow*” sehingga dapat terhubung, serta melihat unggahan pengguna yang diikuti pada halaman “*Umpan*”. Dan, Prisga juga memfasilitasi pengguna dengan membuat situs “*Prisga Web*” dimana pengguna dapat menggunakan Prisga hanya melalui peramban saja, dengan fitur yang sama persis dengan fitur-fitur pada Prisga versi aplikasi *mobile phone*. Selain itu, Prisga juga membuatkan profil anonim untuk setiap pengguna yang tidak akan berubah-ubah (berbeda dengan aplikasi lainnya yang akan memberikan profil anonim berbeda untuk setiap unggahan yang dibuat), sehingga hal ini bisa meminimalisir kemungkinan pengguna untuk menemukan unggahan dari profil-profil yang menyalahgunakan aplikasi Prisga ini. Dengan adanya profil yang pasti, pengguna bisa mengaplikasikan fitur “*blokir*” terhadap pengguna lain yang tidak mereka senangi unggahannya, dan pengguna yang diblokir juga tidak akan bisa melihat unggahan maupun profil, serta tidak dapat

menghubungi pengguna yang memblokir mereka. Keunikan ini dapat menjadi suatu motivasi bagi pengguna untuk memilih menggunakan suatu aplikasi dibandingkan aplikasi sejenis lainnya.

Dalam kurun waktu 5 tahun terakhir peneliti hanya dapat menemukan kurang dari 10 jurnal yang fokus membahas terkait penggunaan aplikasi anonim, dari beberapa jurnal yang ditemukan, tak satupun jurnal yang membahas terkait aplikasi anonim Prisga. Beberapa penelitian yang ditemukan terkait penggunaan aplikasi anonim mayoritas membahas terkait sisi negatif dari penggunaan aplikasi anonim. Contohnya jurnal “Penyalahgunaan Aplikasi *Anonymous Chat* terhadap Pola Interaksi Pengguna *Anonymous Chat* dalam Memicu Prostitusi *Online*” yang ditulis oleh (Widuri dkk., 2023), yang menghasilkan temuan bahwa keefektifan pola interaksi pada aplikasi *Whisper* membawa peluang bagi beberapa oknum untuk melakukan interaksi yang mengarah ke kegiatan negatif. Dan, jurnal dari (Wulandari & Sari, 2022) yang berjudul “Aktivitas Sexting melalui Aplikasi Anonim” yang mana pada penelitiannya Ia meneliti aktivitas *sexting*, dan dari penelitian ini ditemukan hasil berupa dorongan penggunaan aplikasi anonim *Whisper*, proses sebelum melakukan kegiatan *sexting*, bentuk pesan serta pola aktivitas *sexting*, serta dampak sosial.

Peneliti tidak ditemukan satupun jurnal yang membahas terkait motif penggunaan aplikasi anonim secara umum, dan belum ada jurnal yang melakukan penelitian terkait aplikasi anonim Prisga; padahal dengan keunikan yang dimiliki aplikasi anonim dibanding media sosial umumnya, pastinya terdapat motivasi yang mendorong individu sehingga lebih memilih untuk menggunakan aplikasi media sosial tak beridentitas.

Penelitian terkait motif penggunaan aplikasi anonim Prisga ini bertujuan mengetahui motif atau dorongan apa yang membuat individu memilih menggunakan aplikasi anonim. Dengan mengetahui motif penggunaan aplikasi anonim Prisga ini, akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik mengenai alasan penggunaan aplikasi anonim, mengetahui bagaimana pengguna berinteraksi didalam aplikasi anonim, mengidentifikasi kekurangan dari aplikasi anonim Prisga; yang mana hal ini dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih kompleks, serta dapat dijadikan wawasan bagi *developer* aplikasi Prisga, dan menjadi wawasan untuk pengambilan keputusan bagi individu yang ingin bergabung sebagai pengguna aplikasi anonim Prisga.

Penelitian ini menggunakan teori motif penggunaan internet dan media sosial dari Papacharissi & Rubin (2000) yang terdiri dari 5 sub variabel, sebagai berikut:

a. Motif *Interpersonal Utility*

Motif yang berkaitan dengan peran atau tujuan utama dari teknologi internet. Yaitu dorongan individu dalam menggunakan internet dan media sosial untuk melakukan hubungan interpersonal dengan pengguna lain.

b. Motif *Passing Time*

Motivasi ini terkait dengan fitur internet yang digunakan sebagai cara yang dipilih seorang individu untuk menghabiskan waktu luang yang dimiliki.

c. *Motif Information Seeking*

Manusia sebagai individu yang aktif sosial tentunya memiliki keinginan untuk berinteraksi guna mendapatkan berbagai keuntungan, salah satunya yaitu untuk mendapatkan sebuah pengetahuan baru berupa berita, dan memilah informasi dirasa dapat membuat manusia menjadi lebih yakin untuk bergaul pada sosialnya.

d. *Motif Convenience*

Motivasi ini berkaitan dengan keinginan individu untuk mengaskes, menggunakan, serta berinteraksi melalui internet dan media sosial secara mudah, praktis, dan efisien; minim hambatan. Yang mana, hal ini secara singkat dapat diartikan sebagai tindakan individu dalam menggunakan internet dan media sosial dengan didorong oleh kenyamanan yang mereka rasakan dalam penggunaannya.

e. *Motif Entertainment*

Motivasi ini berkaitan dengan bagaimana penggunaan media dapat membuat orang terhibur. Dorongan diri manusia untuk mengubah pola hidup mereka, mengurangi pemikiran-pemikiran yang membebani, mencari hal-hal ringan yang dapat membantu seseorang menjadi lebih santai, menghidupkan kembali stimulus yang positif, meluapkan emosi, dan melupakan rutinitas yang membuat jenuh.

Penelitian ini dilakukan pada pengguna aplikasi anonim Prisga berusia dewasa muda yang merupakan masyarakat Kota Jakarta. Peneliti memilih Kota Jakarta dikarenakan Kota Jakarta merupakan salah satu kota metropolitan terbesar di Indonesia. Kota metropolitan adalah suatu bentuk perkembangan kota yang memiliki tingkat kompleksitas dan perkembangan yang tinggi, dan menjadi pusat dari kegiatan

ekonomi, politik, sosial, hingga budaya yang ada (Wijaksono dkk., 2018). Dan, keanekaragaman demografis (penduduk) Kota Jakarta dapat memberikan perwakilan gambaran mengenai motif dari penggunaan suatu media. Dan, diketahui dari (Kemp, 2023) jumlah masyarakat Indonesia berusia diatas 18 tahun yang merupakan pengguna media sosial hingga Januari 2023 berada pada angka 153,7 juta dari total 167 juta pengguna media sosial di Indonesia. Usia 18 tahun keatas merupakan masa dewasa muda. Masa dewasa muda adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan masa transisi manusia dari masa remaja ke masa dewasa, rentang usia dari kelompok dewasa muda ini yakni berkisar 18 hingga 25 tahun (Steinberg, 2010). Menurut Erikson dalam (Dariyo, 2003) usia dewasa muda memang merupakan fase kedekatan yang berarti masa dimana suatu individu akan berusaha megembangkan diri dengan melakukan interaksi sosial yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, kurangnya penelitian terdahulu yang membahas terkait motif penggunaan aplikasi anonim secara umum membuat penelitian motif penggunaan aplikasi anonim Prisga ini menjadi menarik untuk diteliti. Dalam metode ini, peneliti hanya menampilkan fenomena atau gejala; tidak akan mencari atau menjelaskan hubungannya, atau menguji hipotesis atau membuat prediksi apa pun yang terkait dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan lima motif penggunaan internet dan media sosial, menurut Papacharissi & Rubin (2000) yaitu: motif *interpersonal utility*, motif *passing time*, motif *information seeking*, motif *convenience*, dan motif *entertainment*. Dan, penelitian ini dilakukan kepada pengguna aplikasi anonim Prisga berusia dewasa muda yang merupakan masyarakat Kota Jakarta dengan

melakukan penyebaran kuesioner melalui bantuan aplikasi Google Form.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang memberikan jawaban atas suatu pertanyaan atau bisa dibilang solusi dari suatu masalah melalui data numerik yang dihasilkan dari kuesioner atau wawancara yang dianalisis menggunakan statistik (Silalahi, 2019).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian deskriptif, menurut (Rakhmat, 2017) penelitian deskriptif tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi; hanya memaparkan situasi atau peristiwa tanpa mencari atau menjelaskan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain. Menurut (Syofian, 2010) penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menemukan nilai variabel mandiri (independen), baik satu atau lebih variabel, tanpa membandingkan atau menjelaskan bagaimana variabel tersebut berhubungan satu sama lain.

Dari pemaparan metode penelitian yang diterapkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menjelaskan hasilnya (berupa pengolahan statistik dari data berupa angka); yang akan menunjukkan situasi, tetapi tidak akan menjelaskan korelasi atau menguji hipotesis.

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah motif penggunaan internet dan media sosial yang terdiri dari 5 sub variabel, dengan jumlah indikator pengukur berupa 21 pernyataan, dan menggunakan skala pengukuran *likert*. Jawaban dari setiap instrumen yang menggunakan skala *likert* akan menunjukkan hasil yang bervariasi dari sangat

positif hingga sangat negatif, dan tingkat ini dapat berupa kata-kata seperti “Sangat Setuju“, “Setuju“, “Ragu-ragu“, “Tidak Setuju“, “Sangat Tidak Setuju” (Sugiyono, 2017). Penelitian ini mengaplikasikan skala *likert* yang dimodifikasi menjadi 4 skala dengan menghilangkan poin tengah. Menurut Garland (1991) dalam (Noh, 2011), bias keinginan sosial bisa hilang jika titik tengah/netral dihilangkan, dan menurut (Longe, 2023) Skala *likert* dengan menggunakan 4 skala akan “memaksa” responden untuk membentuk pemikiran/opini mereka saat memilih jawaban, sehingga akan menghasilkan jawaban yang spesifik. Skala *likert* dengan 4 poin ini akan menghindari hasil survei dari distorsi/penyimpangan makna. Skala pada penelitian ini dimulai dari skor 1 hingga 4, dengan pilihan jawaban dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Populasi yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu pengguna aplikasi anonim Prisga dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Pengguna berusia 18-25 Tahun.
- b. Pengguna berdomisili di Kota Jakarta.

Dari statistik yang ditampilkan pada website Prisga (prisga.id), terdapat angka yang menunjukkan jumlah pengguna, yaitu sebanyak 3 juta akun terdaftar. Namun, angka tersebut tidak disertai dengan detail mengenai usia ataupun domisili pengguna, sehingga data tersebut dianggap tidak bisa menentukan jumlah populasi pengguna aplikasi anonim Prisga yang berusia dewasa muda di Kota Jakarta (sesuai dengan kriteria responden), oleh karenanya dibutuhkan penarikan sampel pada penelitian ini.

Dikutip dari (Akdon, 2008) sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau kondisi tertentu terkait permasalahan/fenomena yang ingin diteleti. Pada penelitian ini, karena jumlah populasi yang tidak

diketahui, penulis menggunakan rumus Bernoulli untuk menentukan jumlah sampel. Dengan tingkat toleransi kesalahan 5%, maka diperoleh angka 384,16 untuk jumlah minimum sampel, yang dibulatkan menjadi 384 sampel.

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* (teknik sampling bertujuan), yaitu teknik penentuan sampel untuk penelitian yang ditujukan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan hanya tersedia pada kelompok (kriteria) tertentu (Silalahi, 2019). Dengan menggunakan *purposive sampling*, peneliti mengharapkan bahwa sampel yang dikumpulkan akan mewakili data yang diperlukan. Peneliti menggunakan pertanyaan saringan, atau *screening question* pada bagian awal kuesioner, agar responden dapat sesuai dengan kriteria sampel yang telah ditentukan.

Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini, yaitu data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini didapatkan melalui penyebaran kuesioner atau angket. Sedangkan, data sekunder didapatkan dari buku, penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, serta informasi lainnya yang dapat membantu penelitian ini.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data berupa survei dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner dibuat dalam bentuk digital dengan menggunakan bantuan aplikasi Google Form dan disebarakan kepada para pengguna Prisga secara acak, dengan menghubungi mereka melalui fitur “*Direct Message*” yang tersedia pada aplikasi Prisga, serta menanyakan kesediaan mereka untuk mengisi kuesioner penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, tujuan dari metode analisis

deskriptif ini adalah untuk menggabungkan kumpulan data yang belum diolah menjadi kumpulan data yang lebih ringkas, sehingga mudah untuk dianalisis (dimanfaatkan untuk menjadi patokan pengambilan keputusan) (Istijanto, 2009).

Analisis data ini menggunakan jenis analisis univariat karena penelitian ini hanya memiliki satu variabel/variabel tunggal. Dan, hanya ada satu kelompok sampel yaitu pengguna aplikasi anonim Prisga yang berusia dewasa muda (usia 18-25 Tahun) dan berdomisili di Kota Jakarta. Analisis yang dilakukan berupa pengambilan data melalui jawaban responden pada kuesioner, yang kemudian di rekapitulasi menggunakan software Microsoft Excel dan menggunakan software SPSS versi 27 untuk menghitung jumlah dari setiap skor menggunakan penghitungan analisis tabulasi sederhana yang diinterpretasikan pada garis kontinum, dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
25% - 43,75%	Sangat Rendah
> 43,75 - 62,50%	Rendah
> 62,50 - 81,25%	Tinggi
> 81,25 - 100%	Sangat Tinggi

(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

III. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motif dari penggunaan aplikasi anonim Prisga, dilihat dengan menggunakan lima indikator motif penggunaan internet dan media sosial dari Papacharissi & Rubin (2000), dari hasil penelitian yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner

dengan bantuan aplikasi Google Form kepada pengguna aplikasi anonim Prisga, dihasilkan data dari tanggapan responden terkait pernyataan motif penggunaan aplikasi anonim Prisga, yaitu:

- a. Dari 11 item pernyataan yang dijadikan indikator pengukuran motif *interpersonal utility*, ditemukan skor aktual sebesar 13775, dengan nilai rata-rata persentase sebesar 81.5% yang mana berarti motif *interpersonal utility* pada penggunaan aplikasi anonim Prisga termasuk kategori “Sangat Tinggi”, dimana pernyataan yang paling tinggi nilainya yaitu pengguna menggunakan Prisga dengan motivasi untuk berkenalan dengan orang baru, dengan persentase nilai sebesar 90.6%. Pada aplikasi Prisga, pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui berbagai fitur yang disediakan, hal ini mendukung pengguna untuk bisa dengan mudah berkenalan dengan orang-orang baru. Perolehan data ini menunjukkan bahwa ekspektasi pengguna akan media yang dapat memenuhi kebutuhan interpersonal mereka terpenuhi dengan penggunaan aplikasi anonim Prisga, sesuai dengan teori penggunaan internet dan media sosial yang disampaikan oleh Papacharissi & Rubin.
- b. Lalu, terdapat motif *passing time* yang juga “Sangat Tinggi” dari penggunaan aplikasi anonim Prisga, yaitu dengan skor aktual di angka 2709, serta nilai rata-rata persentase 88.2% dari total 2 pernyataan yang dijadikan indikator pengukuran. Yang mana, nilai paling tinggi ada pada pernyataan pengguna menggunakan Prisga untuk menghilangkan rasa bosan dengan persentase sebesar 88.3%. Pengguna dapat menghilangkan rasa bosannya dengan menggunakan fitur-fitur pada aplikasi Prisga; bisa dengan berkomunikasi dengan pengguna lain, atau bisa dengan membuat unggahan yang mengundang interaksi.

Sesuai dengan teori Papacharissi & Rubin tentang penggunaan internet dan media sosial, perolehan data ini menunjukkan bahwa ekspektasi pengguna akan media yang dapat digunakan untuk menghabiskan waktu luang mereka terpenuhi dengan penggunaan aplikasi anonim Prisga.

- c. Dan, terdapat pula motif *information seeking* yang dapat dikategorikan “Tinggi” dari penggunaan aplikasi anonim Prisga, yang mana dari 3 item pernyataan indikator pengukuran motif ini, ditemukan skor aktual sebesar 3611, dan nilai rata-rata persentase sebesar 78.4%. Pernyataan dengan nilai paling tinggi terdapat pada pernyataan pengguna menggunakan Prisga untuk mencari informasi terkait hal yang sedang diminati, yang mana indikator ini mendapatkan nilai persentase sebesar 81.1%. Tersedianya fitur pencarian pada aplikasi anonim Prisga mendukung kemudahan pengguna dengan motivasi pencarian informasi, dengan fitur pencarian, pengguna bisa mencari unggahan sesuai dengan kata kunci yang mereka inginkan. Hal ini menunjukkan bahwa, sesuai dengan teori Papacharissi & Rubin, keinginan individu untuk mendapatkan informasi dalam perilaku penggunaan internet dan media sosial dapat diperoleh dengan menggunakan aplikasi anonim Prisga.
- d. Selanjutnya, terdapat motif *convenience* yang menggunakan 2 item pernyataan dengan perolehan data berupa skor aktual di angka 2674, dan persentase rata-rata skor di angka 87.0%, yang mana angka ini termasuk kedalam kategori “Sangat Tinggi”. Dimana persentase pernyataan yang paling tinggi adalah penggunaan aplikasi anonim Prisga tidak membutuhkan biaya yang besar, dengan angka perolehan nilai rata-rata persentase sebesar 87.4%. Untuk mengakses aplikasi anonim Prisga,

pengguna hanya membutuhkan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet, dan tidak ada biaya tambahan yang dikenakan untuk penggunaannya. Dorongan penggunaan aplikasi anonim Prisga karena kenyamanan yang dirasakan pengguna menunjukkan hal ini sejalan dengan teori penggunaan internet dan media sosial dari Papacharissi & Rubin pada sub variabel motif *convenience*.

- e. Dan yang terakhir, motif *entertainment* pada penggunaan aplikasi anonim Prisga juga berada pada kategori “Sangat Tinggi” dari 3 item pernyataan yang digunakan sebagai indikator pengukuran motif ini. Skor aktual yang didapatkan yaitu 3952, dan nilai rata-rata persentase keseluruhan di angka 85.8%, dimana nilai paling tinggi ada pada pernyataan pengguna menggunakan aplikasi anonim Prisga untuk mendapatkan hiburan yang memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86.9%. Pengguna bisa mendapatkan hiburan melalui beragam fitur yang telah disediakan oleh Prisga. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa Prisga digunakan karena kebutuhan pengguna untuk mendapatkan hiburan dapat direalisasikan dengan menggunakan Prisga, hal ini sesuai dengan teori Papacharissi & Rubin tentang penggunaan internet dan media sosial dengan dorongan *entertainment*.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari data yang telah diolah dari tanggapan responden terkait pernyataan-pernyataan yang diberikan, motivasi penggunaan aplikasi anonim Prisga terdiri dari 5 motif yaitu: motif *interpersonal utility*, motif *passing time*, motif *information seeking*, motif *convenience*, dan motif *entertainment*. Dengan motif yang paling mendominasi yaitu

motif *passing time*, motif *convenience*, dan motif *entertainment*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan juga penarikan kesimpulan terkait motif penggunaan aplikasi anonim Prisga, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan, yaitu:

- a. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan meneliti variabel-variabel lain yang belum diteliti, memperluas objek penelitian, atau menggunakan metodologi penelitian yang berbeda, agar dapat menemukan hasil lainnya yang dapat memperkaya penelitian terkait aplikasi anonim Prisga.
- b. Bagi tim *developer* aplikasi anonim Prisga, untuk bisa terus mengembangkan fitur-fitur didalam aplikasi Prisga agar terus bisa memberikan kenyamanan bagi para pengguna, serta dapat pula mendukung pertumbuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, & Riduwan. (2008). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Dariyo, A. (2003). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. PT Gramedia Pustaka Utama
- Istijanto. (2009). *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran : Cara Praktis Meneliti Konsumen dan Pesain*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kemp, S. (2023, February 9). Digital 2023: Indonesia. *Datareportal*. Diperoleh tanggal 10 November 2023, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Longe, B. (2023, January 12). The 4, 5, and 7 Point Likert Scale + [Questionnaire Examples]. *Formpl.us*. Diperoleh tanggal 09 November 2023, dari <https://www.formpl.us/blog/point-likert-scale>
- Noh, Y.-H. (2011). A Study on Measuring the Change of the Response Results in Likert 5-Point Scale Measurement. *Journal of the Korean Society for information Management*, 28(3), 335–353.
<https://doi.org/10.3743/kosim.2011.28.3.335>
- Papacharissi, Z., & Rubin, A. M. (2000). Predictors of Internet Use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 44(2), 175–196. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4402_2
- Rakhmat, J. (2017). *Metode Penelitian Komunikasi : Dilengkapi Contoh Analisis Statistik dan Penafsirannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Silalahi, U. (2019). *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif (Cetakan Keempat)*. PT Refika Aditama.
- Steinberg, L. (2010). *Adolescence* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV Alfabeta.

- Syofian, S. (2010). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Rajawali Press.
- Wijaksono, S., Sasmoko, Indrianti, Y., & Widhoyoko, S. A. (2018). Jakarta socio-cultural ecology: A sustainable architecture concept in urban neighbourhood. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 109(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/109/1/012044>
- Widuri, F., Amanah, S., & Hakim, L. (2023). Penyalahgunaan Aplikasi Anonymous Chat terhadap Pola Interaksi Pengguna Anonymous Chat dalam Memicu Prostitusi Online. *Gunung Djati Conference Series*, 29.
- Wulandari, R., & Sari, D. R. (2022). AKTIVITAS SEXTING MELALUI APLIKASI ANONIM. *Saskara: Indonesian Journal of Society Studies*, 2(1).