

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, bidang komunikasi dan transportasi mulai berkembang. Era dimana semua orang dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi yang ia inginkan. Salah satu dampak globalisasi adalah semakin canggihnya teknologi. *Smartphone* adalah salah satu teknologi yang dapat kita miliki dengan harga terjangkau dan kualitas yang bagus.

Penggunaan Internet juga berkembang dan mudah diakses. Statistik Dunia Internet pada tahun 2020 menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara keempat di dunia yang menggunakan Internet paling banyak, mencapai 171.260.000. Menurut data dari Budhiyati (dalam Felita, dkk., 2016) penggunaan internet diperkirakan akan terus tumbuh pada tingkat hingga 25% per tahun. Ini dapat dibuktikan dengan data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi, yang mencatat 63 juta orang di Indonesia menggunakan Internet pada 2013 dan 72,7 juta pada 2015 (Wijaya dalam Felita, dkk., 2016). Di antara mereka, 95% orang menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial.

Sebagian besar pengguna *smartphone* menggunakan perangkat mereka untuk berhubungan di jejaring sosial. Menurut *We Are Social* yang secara berkala menyajikan data mengenai pemakaian internet tiap tahunnya, menyebutkan bahwa pada saat ini terdapat 160 juta pengguna aktif jejaring sosial atau sosial media. Bila dibandingkan dengan tahun 2019, *We Are Social* menemukan terdapat peningkatan sebanyak 10 juta orang di indonesia yang aktif menggunakan jejaring sosial. Remaja adalah salah satu penyumbang angka paling besar pada pemakaian internet. Hampir 67% yang melakukan akses untuk penggunaan internet setiap harinya adalah remaja, 36% remaja mengakses internet beberapa kali dan 27% lainnya menggunakan internet satu kali saja

selama sehari (Kaplan dalam Felita, dkk., 2016). Hal ini diperkuat dengan data dari kerjasama antara *National Children's Fund* (NICEF) dan Kementerian Komunikasi dan Informasi, *The Berkman Center for Internet and Society*, dan Universitas Harvard, menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta remaja di Indonesia secara teratur mengakses Internet. (Lukman dalam Felita, dkk., 2016). Sehingga dapat dikatakan bahwa remaja adalah pengakses internet terbesar pada saat ini.

Bagi remaja, berkomunikasi di dunia maya melalui media sosial dianggap sebagai tempat yang ideal untuk melakukan eksperimen dan mengeksplorasi pencarian identitas. Di media sosial, remaja dapat memiliki komunitas online yang dapat memberikan kesempatan kepada remaja untuk bersosialisasi dengan orang lain dan mendapatkan umpan balik tentang diri mereka sendiri dari komunitas (Guzzetti dalam Felita, dkk., 2016). Umpan balik media sosial mempengaruhi remaja karena persepsi diri mereka adalah hasil dari pembelajaran dan pengalaman seseorang dari lingkungan sekitarnya (Shavelson & Bolus dalam Felita, dkk., 2016). Umpan balik ini dapat digunakan sebagai penilaian diri dan nantinya akan digunakan sebagai panduan untuk membentuk konsep dirinya (Felita, dkk., 2016).

Syarat bagi seseorang untuk mencapai realisasi diri adalah kesesuaian, yaitu kondisi bahwa konsep diri (*real self*) yang dimilikinya hari ini konsisten dengan konsep diri (*ideal self*) yang diinginkannya. Namun, jika ada kesenjangan antara konsep diri saat ini dan konsep diri yang diharapkan, inkonsistensi akan terjadi. Menurut Rogers, kesenjangan ini akan memungkinkan individu untuk mengembangkan konsep diri yang negatif. Ketika seorang individu merasa tidak aman, kurang penerimaan diri, tidak suka dan menghargai diri sendiri, konsep diri negatif akan muncul. Ini juga akan berdampak buruk pada pengembangan diri remaja (Feist & Feist, 2017). Menurut Santrock (2003), salah satu karakteristik penting tentang perkembangan konsep diri pada remaja adalah *social comparison*. Konsep diri berkembang melalui proses interaksi seseorang

dengan lingkungan sepanjang rentang kehidupannya. Pada masa remaja, konsep diri yang stabil merupakan hal yang penting karena hal tersebut adalah salah satu bukti keberhasilan remaja dalam memperbaiki kepribadiannya. Penggunaan sosial media dapat berdampak negatif karena dapat menimbulkan jarak antara konsep diri saat ini dengan konsep diri ideal. Ketika seseorang memberikan umpan balik, individu akan terus-menerus mengevaluasi dirinya berdasarkan umpan balik tersebut yang nantinya akan mempengaruhi pembentukan konsep diri pada remaja tersebut. Menurut Ward (dalam Felita, dkk., 2016) remaja yang menggunakan sosial media berada dibawah tekanan untuk terus-menerus menampilkan sesuatu yang “baik” dan “sesuai” menurut standar sosial media. Mereka tidak sadar bahwa hal yang ditampilkan tersebut merupakan hasil dari manipulasi dari lingkungan dan bukan konsep diri mereka yang sebenarnya (Livsey dalam Felita, dkk., 2016). Sehingga dapat dikatakan bahwa lingkungan adalah hal penting yang berpengaruh dapat pembentukan konsep diri. Perasaan diterima atau ditolak oleh seseorang akan signifikan mempengaruhi cara pandang seseorang dalam mengevaluasi diri sendiri dan dunia (Schmidt & Cagram, 2008).

Menurut Santrock (2003) masa remaja adalah masa ketika mereka menggali lebih banyak pengalaman baru dan menemukan identitas diri, oleh karena itu remaja suka mengikuti peran yang mereka lihat. Menurut Maltby, salah satu dari berbagai contoh atau model yang digunakan remaja untuk mencoba peran yang berbeda adalah selebriti (Maltby, Day, McCutcheon, Houran, & Ashe, 2006). Remaja cenderung akan tertarik pada idola jika mereka melihat melihat konsep diri ideal mereka terkandung di dalamnya (Swaminathan, Stille, & Ahluwalia, 2009). Pendapat tersebut sesuai dengan fenomena yang diangkat oleh penulis, yaitu fenomena imitasi yang dilakukan para pengguna media sosial khususnya remaja terhadap selebriti yang mereka sukai. Seperti yang baru terjadi belakangan ini, yaitu pembunuhan seorang anak kecil yang dilakukan oleh remaja berusia 15 tahun. Remaja tersebut mengaku bahwa tontonan favoritnya adalah Film Chucky dan Slender Man, dimana dalam film tersebut terdapat

adegan penculikan dan pembunuhan. Remaja tersebut juga mengaku bahwa perilakunya tersebut terinspirasi dari tontonan film Chucky dan Slender Man. Serupa dengan kasus sebelumnya, salah satu situs berita resmi banjarmasin.tribunnews.com memberitakan bahwa terdapat remaja yang nekat menyamar menjadi polisi untuk memeras dan memerkosa korban. Pelaku mengaku bahwa ia terinspirasi dari *reality show* kepolisian.

Menurut Supsiolani dan Sembiring (2015) perilaku imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain. Imitasi tidak terjadi secara langsung, tetapi dipengaruhi oleh sikap menerima dan menghargai objek yang ditiru. Menurut Daviadoff (dalam Purawanta, 2012) *imitation* disebut juga *modelling*, *observational learning*, atau *social learning*. Dasar dari imitasi adalah teori belajar sosial oleh Albert Bandura. Menurut Bandura (1977) imitasi adalah tindakan yang terjadi ketika seseorang melihat orang lain melakukan sesuatu dan mendapatkan konsekuensi dari tindakan tersebut. Seseorang yang melakukan perilaku imitasi akan meniru perilaku yang dilakukan oleh orang lain tanpa memikirkan dengan panjang tentang konsekuensinya.

Perilaku imitasi dapat menjadi hal yang positif jika kita memakainya dengan benar. Hal ini bisa terjadi apabila seseorang mengimitasi hal-hal yang positif dari artis atau selebriti yang dijadikan contoh, misalnya ketika kita prestasi akademik artis tersebut dan jadikan motivasi untuk ikut berprestasi di bidang akademis maupun akademis. Akan tetapi, perilaku imitasi juga dapat menjadi hal yang negative apabila seseorang menggunakannya untuk yang tidak baik. Orang dewasa dapat memberikan penjelasan, contoh, atau menunjukkan sesuatu yang benar kepada remaja. Akan tetapi remaja yang menentukan pilihannya sendiri atas apa yang ingin ia lakukan.

Rosenberg (1965) menunjukkan bahwa karena pesatnya perkembangan media massa dan budaya populer, perkembangan konsep-diri remaja menjadi semakin rumit. Temuan Giles & Maltby (2004) semakin menegaskan pandangan ini.

Temuan ini menunjukkan bahwa tokoh-tokoh di media massa dapat menjadi salah satu tokoh penting yang dipertimbangkan oleh kaum muda saat ini. Perilaku imitasi membuat remaja semakin sulit untuk mendapatkan identitas dirinya yang nantinya akan berpengaruh pada konsep diri remaja tersebut. Dengan fenomena diatas penulis ingin meneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara konsep diri dengan perilaku imitasi

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Perilaku imitasi membuat remaja semakin sulit untuk mendapatkan identitas dirinya yang nantinya akan berpengaruh pada konsep diri remaja tersebut
2. Konsep diri mempengaruhi perilaku imitasi pada pengguna sosial media pada remaja
3. Belum maksimalnya upaya orang tua dan guru untuk mengawasi anak-anaknya terkait dengan perilaku imitasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Calhoun dan Acocella (1995) percaya bahwa konsep diri adalah deskripsi psikologis diri melalui pemahaman diri, harapan diri dan evaluasi diri individu.

Menurut Supsiolani dan Sembiring (2015) perilaku imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain. Imitasi tidak terjadi secara langsung, tetapi dipengaruhi oleh sikap menerima dan menghargai objek yang ditiru

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberikan batasan masalah pada perilaku imitasi pada pengguna media sosial dengan subjek pada usia remaja. Hal ini dikarenakan menurut (Elisabet, 2010) Dalam banyak aspek

perubahan, remaja masih dalam tahap perkembangan yang sensitif dan kritis. Menyebabkan krisis konflik identitas di kalangan remaja. Aspek-aspek konsep diri yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *self-fulfillment*, *honesty*, *autonomy*, dan *emotional self-concept*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara konsep diri dan perilaku imitasi pada pengguna sosial media pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Jakarta?
2. Seberapa besar pengaruh konsep diri terhadap perilaku imitasi pada pengguna sosial media pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara konsep diri dan perilaku imitasi media pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Jakarta dan seberapa besar pengaruh konsep diri terhadap perilaku imitasi pada mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bentuk teoritis maupun secara praktis, adapun manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan ide untuk pengembangan psikologi sosial, terutama tentang dampak konsep diri dan

imitasi pada pengguna media sosial pada remaja dan juga dapat digunakan sebagai bahan penelitian dan referensi untuk penelitian masa depan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan hasil empiris tentang dampak konsep diri dan imitasi remaja pada pengguna media sosial, sehingga diharapkan remaja akan memahami hasil penelitian ini. Hasil penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai pertimbangan penting bagi guru dan orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak.

