

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun berjalan dengan sangat pesat. Penggunaan internet pun digunakan dari berbagai kalangan mulai dari mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa untuk memenuhi kebutuhan masing-masing pengguna. Menurut lembaga riset *pasar e-Marketer* (dalam *kompas.com*) populasi pengguna internet di Indonesia mencapai 83,7 juta orang pada tahun 2014. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard (dalam *kompas.com*) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta orang. Dari penelitian tersebut, dipilih sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10-19 tahun diseluruh Indonesia dan mewakili dari perkotaan maupun pedesaan diketahui sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (www.kompas.com).

Untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi, manusia dimudahkan dengan adanya perkembangan teknologi dibidang telekomunikasi yaitu media sosial. Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Salah satu jejaring sosial yang ramai digunakan yaitu *path*. Menurut pendiri dan CEO *path*, Dave Morin, dalam wawancara

dengan situs *Daily Social*, angka anggota aktif *path* di Indonesia adalah yang terbesar di dunia, dengan jumlah mencapai kisaran 4 juta orang, sementara di Amerika Serikat merupakan basis pengguna *path* terbesar kedua di dunia setelah Indonesia, dan sisanya sebanyak 40% datang dari negara-negara lain. Para pengguna *path* dari Indonesia ini sangat aktif dan setiap harinya menyumbang sekitar setengah dari keseluruhan aktivitas di *path* (www.Kompas.com).

Peneliti telah melakukan survei awal kepada 90 orang yang berusia 16-21 tahun, pada tanggal 13 April 2016 – 22 April 2016 di beberapa tempat dengan sampel dari SMP N 3 Colomadu, SMP N 1 Colomadu, SMP Negeri 4 Surakarta, SMK Negeri 2 Surakarta, SMK Negeri 4 Surakarta, SMA Negeri Colomadu, SMA Negeri 6 Surakarta, IAIN Surakarta, dan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tujuan dari survei awal ini untuk mengetahui intensitas pemakaian *path*, hal apa saja yang diunggah di *path*, manfaat dari penggunaan *path* dan dampak apa yang timbul dari penggunaan jejaring sosial *path*.

Berdasarkan hasil data awal yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa intensitas penggunaan *path* pada usia 13-15 tahun memiliki 3 tingkatan jawaban yaitu sering dengan presentase 73,33%, kadang-kadang dengan presentase jawaban 10% dan jarang dengan presentase jawaban 16,66%. Untuk mengetahui hal apa saja yang diunggah, 50% menjawab foto dan video, 40% menjawab lokasi keberadaan, 10% menjawab judul lagu yang sedang didengar, film yang sedang ditonton dan judul buku yang sedang dibaca. Narasumber mengungkapkan jawaban bahwa manfaat penggunaan *path* diantaranya 43,33% untuk menambah teman, 46,66% menjawab untuk menambah dan memberikan informasi, 10%

menjawab menghilangkan rasa bosan dan sebagai sarana hiburan. Dampak penggunaan *path* berdasarkan survei, didapatkan bawa 13,33% menjawab terdapat ajang pameran, 36,66% menjawab membuang waktu dan membuat malas, 13,33% menjawab boros kuota internet, 6,66% menjawab kecanduan bermain *path*, 30% tidak merasakan dampak penggunaan *path*.

Pada remaja berusia 16-18 tahun, survei awal mengenai intensitas pemakaian *path* di dapatkan informasi sebanyak 83,33% menjawab sering, 10% menjawab kadang-kadang, dan 6,66% menjawab jarang. Untuk mengetahui hal apa saja yang diunggah di *path*, 46,66% menjawab foto dan video, 40% menjawab lokasi keberadaan, 6,66% menjawab judul lagu yang sedang didengar dan 8,33% menjawab film yang sedang ditonton. Untuk mengetahui manfaat penggunaan *path*, 16,66% untuk menambah teman, 56,66% untuk menambah dan memberikan informasi, 6,66% untuk promosi bisnis online, 6,66% menghilangkan rasa bosan, 13,33% tidak merasakan manfaat penggunaan *path*. Untuk mengetahui dampak negatif *path*, diperoleh hasil 23,33% menjawab lebih aktif menggunakan *handphone* untuk *sharing* setiap aktifitas di *path*, 20% menjawab boros kuota internet, 30% menjawab lupa belajar dan lupa waktu, 23,33% menjawab tidak merasakan dampak penggunaan *path*, dan 3,33% menjawab pengaruh gaya hidup.

Pada remaja berusia 19-21 tahun, diperoleh hasil bahwa intensitas penggunaan *path* pada usia tersebut yakni, 66,6% menjawab sering, 43,33% menjawab kadang-kadang, 23,33% menjawab jarang. Untuk mengetahui hal apa saja yang diunggah dalam *path*, 46,66% menjawab foto dan video, 43,33% lokasi keberadaan, 23,33% menjawab judul lagu yang sedang didengar, film yang

sedang ditonton, *caption* dan komentar, serta judul buku yang sedang dibaca. Untuk manfaat penggunaan *path* diperoleh hasil 50% untuk menambah informasi dan memberikan informasi, 26,66% sebagai sarana hiburan dan menghilangkan rasa bosan, 16,66% menjawab bisnis *online*, 6,66% tidak merasakan manfaat *path*. Untuk mengetahui dampak penggunaan *path* diperoleh hasil 10% tidak merasakan dampak penggunaan *path*, 33,33% menjawab boros kuota internet, 46,66% menjawab malas, dan 10% menjawab ajang pamer mencari kepopuleran atau keeksian diri.

Dari data awal yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa individu pengguna jejaring sosial *path* paling banyak berada pada usia 16-18 tahun. Intensitas penggunaan jejaring sosial *path* pada individu yang berusia antara 16-18 lebih sering menggunakan jejaring sosial Path. Hal yang sering diunggah pengguna *path* berdasarkan hasil survei awal adalah foto dan video. Dapat dilihat pada manfaat apa saja yang didapat menggunakan jejaring sosial, individu paling banyak menjawab dapat menambahkan memberikan informasi kepada orang lain. Dampak negatif penggunaan *path*, dapat dilihat paling banyak menjawab lupa belajar dan lupa waktu.

Media sosial *path* memunculkan fenomena *selfie* yang dapat diberikan efek filter yang menjadikan tampilan foto lebih menarik sehingga memunculkan sanjungan dan pujian dari orang lain pengguna *path*. Para remaja umumnya mengupload hasil karya terbaiknya di media sosial agar mendapatkan komentar positif sehingga dapat meningkatkan harga diri (Estoisia dkk, 2009). Tidak hanya itu, pengguna *path* yang ingin tampil eksis tidak membagikan semua kegiatan atau

tempat yang dikunjunginya ke dalam jejaring sosial. Namun, hanya di tempat-tempat tertentu yang memang sudah memiliki makna sendiri di dalam masyarakat, seperti restoran mahal, cafe yang sedang populer, tempat nongkrong *high class* dan hal lain yang seakan-akan menampilkan kelas-kelas sosial tertentu. Individu yang narsis memanfaatkan hubungan sosial untuk mencapai popularitas, kesuksesan, dan status yang tinggi pada situasi yang singkat serta hanya tertarik dengan hal-hal yang menyangkut kesenangannya sendiri (Bufardi&Campbell, 2008).

Narsis (Nevid, 2009) adalah cinta diri dimana memperhatikan diri sendiri secara berlebihan, memiliki keyakinan yang berlebihan tentang dirinya, seperti fantasi akan keberhasilan dan kekuasaan, cinta ideal atau pengakuan akan kecerdasan ataupun kepandaian. Clarke (2014) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi narsis yakni harga diri, depresi, kecemasan dan perkembangan superego. Harga diri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku narsis. Baron dan Byrne (2011) mendefinisikan harga diri adalah evaluasi diri yang dibuat oleh setiap individu, sikap orang terhadap dirinya sendiri dalam rentang dimensi positif sampai negatif. Orang dengan gangguan kepribadian narsis butuh pengakuan dan pujian dari orang lain demi menaikkan harga dirinya. Ini yang menyebabkan individu dengan kepribadian narsis membutuhkan jejaring sosial untuk mencari perhatian dan dukungan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pradana (2009) pengguna aktif jejaring media sosial melakukan banyak cara untuk dapat meningkatkan harga dirinya. Peneliti lain mengungkapkannya, penggunaan media

sosial dengan berbagai aktivitasnya di dunia maya menunjukkan gambaran yang akurat mengenai dirinya sendiri (Susandi, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Pangestuti (2015) menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara narsis dengan presentasi diri pengguna jejaring sosial. Penelitian lain yang dilakukan oleh Bhakti (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara harga diri dengan kecenderungan narsis dan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kecenderungan narsis dengan jenis kelamin.

Remaja diharapkan dapat menjadi individu yang sehat mampu mengontrol penggunaan akun yang mempunyai tanggungjawab sosial, mempunyai kreativitas dalam melakukan aktivitas dengan menampilkan diri sesuai dengan realitas, dapat mengaktualisasi diri dengan baik dan mampu menyaring informasi yang ada di media jejaring sosial. Namun pada kenyataannya remaja kurang dapat menggunakan akun jejaring sosial dengan baik sehingga memunculkan perilaku narsis.

Atas dasar fenomena tersebut dapat diajukan rumusan masalah, yaitu “Apakah ada hubungan harga diri dengan narsis remaja pada pengguna *path*?”

Dari uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Harga Diri dengan Narsis pada Remaja pengguna *Path*”

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hubungan antara harga diri dengan narsis pada remaja pengguna *path*.
2. Untuk mengetahui tingkat narsis remaja pengguna *path*.

3. Untuk mengetahui tingkat harga diri remaja pengguna *path*.
4. Sumbangan efektif harga diri terhadap narsis remaja pengguna *path*.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan bagi ilmuwan psikologi sehingga memperluas wawasan dan mengembangkan khasanah ilmu khususnya dalam bidang psikologi klinis mengenai hubungan antara harga diri dengan narsis pada remaja pengguna *path*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi subjek penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang hubungan harga diri dengan narsis pada remaja pengguna *path* agar dapat menumbuhkan perilaku yang lebih positif sehingga hal ini dapat meminimalisir perilaku narsis dan dapat mengembangkan kegiatan yang positif sehingga ke depannya tercipta masa depan yang lebih cerah.

b. Bagi pihak sekolah.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai hubungan antara harga diri dengan narsis pada remaja pengguna *path*.

c. Bagi peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi dan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sejenis sehingga mampu menyempurnakan penelitian selanjutnya.