

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Penggunaan Teknologi Informasi (TI) tidak lagi menjadi kebutuhan bagi karyawan untuk menyelesaikan tugas dan mahasiswa sebagai pendukung tugas kuliah semata, tapi juga termasuk pada komunikasi dan hiburan. Pada tahun 2014, penggunaan Teknologi Informasi (TI) mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Kementrian Kominfo telah melaksanakan penelitian dengan menelusur aktivitas *online* dari sampel anak dan remaja usia 10-19 tahun sebanyak 400 orang responden. Hasilnya, setidaknya sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital sebagai pilihan utama dalam berkomunikasi. Mayoritas dari responden telah menggunakan media *online* selama lebih dari satu tahun. Setengah dari mereka mengaku pertama kali belajar menggunakan internet dari teman. 69% responden menggunakan komputer untuk mengakses internet, 34% menggunakan laptop dan 2% bermain video game. 52% diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet dan 21% diantaranya menggunakan *smartphone*, sementara pengguna tablet hanya 4%. (www.kominfo.go.id).

Penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi yang dilakukan oleh Kementrian Kominfo menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet.

Sekitar 20% responden tidak menggunakan internet dengan alasan utama tidak memiliki infrastruktur untuk mengakses atau adanya larangan oleh orang tua untuk mengakses internet. Sebaliknya, ditemukan tiga motivasi utama anak-anak dan remaja untuk mengakses internet, seperti; mencari informasi, terhubung dengan teman (lama dan baru) serta sebagai hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas sekolah, sementara penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. (www.kominfo.go.id).

Selain mampu menghadirkan berbagai informasi melalui beragam aplikasi, penggunaan internet sendiri sudah menjadi tren di masyarakat. Kemudahan yang dihadirkan berkat adanya internet mampu meminimalisir waktu dan biaya yang digunakan. Terbatasnya kecepatan informasi pada media konvensional seperti Koran, Televisi, Radio, dan Majalah membuat masyarakat memilih internet sebagai saluran pencari informasi alternatif. Di ruang virtual ini, masyarakat dapat mengeskpresikan segala kehausannya akan informasi dari segala macam perspektif pikirannya, keadaan ini kemudian didukung dengan kecanggihan teknologi komunikasi seperti telepon genggam, tablet, laptop, dan lain sebagainya yang mampu mengakses internet lebih cepat dari perangkat komputer, sehingga masyarakat semakin praktis mengakses informasi dimana dan kapan saja mereka butuhkan (media.kompasiana.com).

Penggunaan TI telah dipermudah dengan banyaknya aplikasi serta kemudahan dalam jaringan internet sehingga membuat kebutuhan akan informasi tidak hanya berupa berita saja melainkan kepada data-data yang sifatnya tidak terpublikasi secara konvensional. Penggunaan data tidak hanya sebagai bahan

informasi pribadi namun juga untuk kebutuhan lain seperti edukasi, pemerintahan, bisnis, dan politik. “Melihat perkembangan kebutuhan masyarakat atas informasi tersebut maka kini hadir fenomena baru yakni transparansi data melalui internet. Data tersebut berupa kependudukan, pemerintahan, bisnis, pendidikan, dan lain sebagainya yang wajib dipublikasikan dalam media internet dengan semangat keterbukaan informasi publik” (Budiasa, media.kompasiana.com).

Pada kalangan remaja (khususnya pelajar dan mahasiswa), penggunaan TI termasuk di dalamnya *smartphone* dan ponsel dan tidak lagi hanya untuk berkomunikasi. Namun juga digunakan untuk bermain game, *chatting*, penggunaan pesan instan, dan sosial media. TI semakin akrab di kalangan pelajar berkat adanya penerapan kurikulum 2013 (K13) yang kebanyakan tugasnya berupa presentasi, malakah, *browsing* untuk kepentingan tugas dan lain sebagainya. Ini berarti bahwa dengan adanya K13, penggunaan TI pada remaja terutama tingkat SMA akan meningkat. Peningkatan ini ditandai dengan banyaknya opini dan keluhan terkait penggunaan TI sebagai bentuk proses pembelajaran.

Survei yang dilakukan oleh Kementrian Kominfo terhadap pengguna ponsel menyatakan bahwa 89,67% merupakan responden tingkat SMA, 94,36% tingkat S1, 77% tingkat SMP dan 90,91% tingkat S2 dan S3. Rentang usia 16-25 tahun memiliki prosentase penggunaan ponsel sebesar 85,0%. Pada umumnya, aktivitas yang dilakukan dalam mengakses internet yaitu membuka situs jejaring sosial sebesar 29,9% (www.kominfo.go.id).

Alfahad (2012) mengatakan “penggunaan TI mengacu pada suatu kerangka komputer terpadu, aplikasi perangkat lunak, konten multimedia, internet, aplikasi berbasis web”. Salah satu dampak dari penggunaan TI adalah pada *self-concept* (konsep diri) dan *self-esteem* (harga diri).

Penelitian yang dilakukan oleh BECTA dalam Jackson et al. (2009) menemukan bahwa penggunaan komputer menjadi salah satu penyebab peningkatan konsep diri dalam hal akademis serta menunjukkan hubungan positif antara penggunaan internet dan konsep diri. Adanya pengaruh penggunaan TI berupa bermain game terhadap konsep diri juga dikemukakan oleh Jackson et al.(2009). Penggunaan TI juga berpengaruh terhadap konsep diri secara fisik. Ini karena waktu yang digunakan untuk *online* dan bermain game adalah waktu yang diambil dari aktivitas fisik sehingga aktivitas fisik mengalami penurunan dan terjadi peningkatan berat badan (American Obesity Association dalam Jackson et al. 2009).

Pada penelitian ini, variabel yang digunakan sebagai moderasi adalah *gender*. Istilah *gender* merujuk pada segala sesuatu yang berhubungan dengan jenis kelamin individu, termasuk peran, tingkah laku, kecenderungan, dan atribut lain yang mendefinisikan arti menjadi seorang laki-laki atau perempuan dalam kebudayaan yang ada (Baron & Byrne, 2004:187). Jackson (2009) menyatakan bahwa terkait dengan penggunaan TI, laki-laki lebih intens dalam menggunakan internet dibandingkan dengan perempuan. Jika laki-laki menggunakan internet untuk melakukan transaksi komersial, perempuan lebih sering menggunakannya untuk berhubungan dengan keluarga dan teman-teman. Dan laki-laki dianggap

lebih berpengetahuan tentang internet dibandingkan perempuan. Kesadaran tentang kemampuan menguasai penggunaan TI dan rasa bangga akan kemampuan tersebut merupakan contoh pengaruh penggunaan TI terhadap konsep diri dan harga diri.

Hasil wawancara pada siswa dan siswi SMA Wachid Hasyim 2 Taman menemukan bahwa mereka sudah akrab dengan penggunaan TI dan bahwa penggunaan TI diantara siswa dan siswi memiliki kecenderungan yang berbeda. Siswa merasa lebih sering menggunakan TI dibandingkan dengan siswi. Namun siswa mengakui bahwa siswi lebih pintar dalam penggunaan TI dibanding mereka. Siswa lebih sering mengakses internet untuk bermain game, dan *download* file dibandingkan dengan siswi yang menggunakan internet untuk mengakses situs media sosial. Dalam hal berkomunikasi, siswi lebih sering menggunakan pesan instan dibandingkan dengan laki-laki. Dampak penggunaan TI pada siswa dan siswi SMA Wachid Hasyim 2 Taman ini antara lain pada konsep diri dan harga diri mereka. Siswi mengatakan kepercayaan diri mereka meningkat ketika mereka mengakses situs media sosial dan berkomunikasi menggunakan pesan instan. Sementara bagi siswa hal tersebut biasa saja atau tidak berpengaruh terhadap harga diri mereka.

Menurut Feist & Feist (2008:315) konsep diri mencakup semua aspek-aspek dari keberadaan seseorang dan pengalaman seseorang yang dirasakan dalam kesadaran. Pada siswa dan siswi SMA Wachid Hasyim 2 Taman, sebagian besar dari mereka menyadari bahwa mereka sering menggunakan TI dan bahwa mereka bisa menggunakan TI. Ghufron dan Risnawita (2014:14) membagi konsep diri ke

dalam dua komponen yakni komponen kognitif yang merupakan pengetahuan tentang siapa saya dan komponen afektif yang disebut dengan harga diri.

Sebagian dari siswa dan siswi juga menyatakan bahwa penggunaan TI yang mempengaruhi konsep diri mereka adalah dalam hal pemenuhan tugas sekolah berupa pembuatan dokumen, presentasi dan lembar kerja Excel, penggunaan pesan instan, akses media sosial, bermain game, mengikuti perkembangan dunia dengan mengunjungi situs-situs berita serta mengunduh file berupa lagu dan film. Pengetahuan akan diri mereka meningkat seiring dengan pengalaman dan pengetahuan baru yang mereka peroleh. Siswa dan siswi yang tidak sering berkomunikasi menggunakan TI mengakui bahwa pengetahuan dan keterampilan mereka berbeda dengan teman-teman yang sering menggunakan TI untuk berkomunikasi dan hal ini seringkali membuat mereka minder.

Salah satu dampak penggunaan TI berasal dari pengakuan beberapa siswa dan siswi SMA Wachid Hasyim 2 Taman bahwa meskipun mereka dilarang untuk menggunakan ponsel selama di sekolah, mereka (baik siswa maupun siswi) masih tetap berusaha mencari kesempatan agar bisa mengakses TI secara diam-diam untuk bisa memenuhi rasa bangga dan percaya diri mereka.

Dari uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 'Pengaruh Penggunaan TI Terhadap Konsep diri Dan Harga diri dengan Gender Sebagai Variabel Moderasi'.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah;

1. Apakah penggunaan TI berpengaruh terhadap konsep diri?
2. Apakah penggunaan TI berpengaruh terhadap harga diri?
3. Apakah gender memoderasi pengaruh penggunaan TI terhadap konsep diri?
4. Apakah gender memoderasi pengaruh penggunaan TI terhadap harga diri?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan TI terhadap konsep diri.
2. Menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan TI terhadap harga diri.
3. Menguji dan menganalisis pengaruh gender terhadap hubungan penggunaan TI dan konsep diri.
4. Menguji dan menganalisis pengaruh gender terhadap hubungan penggunaan TI dan harga diri.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang telah diungkapkan, manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam lingkup Manajemen, khususnya konsentrasi Manajemen Sumber Daya Manusia yang menjadi studi awal bagi penelitian selanjutnya, serta dapat memberikan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan studi yang mengkonfirmasi pengaruh penggunaan TI terhadap konsep diri dan harga diri dengan gender sebagai variabel moderasi.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai penggunaan TI, konsep diri serta harga diri. Hal ini dikarenakan siswa merupakan objek penelitian yang masih akan terus mengalami perkembangan. Perkembangan TI yang semakin pesat akan terus meningkatkan penggunaan TI mereka serta mempengaruhi konsep diri (kesadaran akan kemampuan) dan harga diri (penilaian akan kemampuan) mereka. Konsep diri dan harga diri mereka nantinya akan mempengaruhi perilaku mereka dalam berbagai aspek.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori dan Hipotesis

Landasan teori, pembahasan lebih dalam mengenai masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yakni: penggunaan TI, konsep diri, harga diri dan gender.

Bab III : Metode Penelitian

Metode penelitian yang berisi konteks penelitian, sampel penelitian, teknik pengumpulan data, variabel dan model penelitian serta pengukuran instrumen penelitian.

Bab IV : Analisis Data

Analisis hasil penelitian yang meliputi statistik deskriptif, dan pengujian hipotesis.

Bab V : Simpulan dan Saran

Kesimpulan atas penelitian yang dilakukan termasuk dengan hasil penelitian. Dan saran tentang masukan untuk hal-hal negatif atau keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian.