

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Identifikasi Subjek

Dalam melakukan identifikasi subjek demi mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dan diharapkan, maka penelitian yang telah dilaksanakan di Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar yang memusatkan fokus penelitian mengenai remaja Ansor Fatayat ini menggunakan subjek berjumlah 5 orang dengan latar belakang yang berbeda. Subjek yang diambil berfokus pada usia 18 tahun sampai 19 tahun. Para subjek yang telah ditentukan mempunyai identitas (telah disamarkan) sebagai berikut:

Tabel 4.1

No	Nama (Inisial)	Usia	Jenis Kelamin	Alamat
1.	AT	18 Tahun	P	Bakung Udanawu Blitar
2.	FN	18 Tahun	P	Jati, Udanawu Blitar
3.	MR	18 Tahun	P	Mangunan, Udanawu Blitar
4.	HU	19 Tahun	P	Ringinanom, Udanawu Blitar
5.	NKL	19 Tahun	P	Bakung Udanawu Blitar

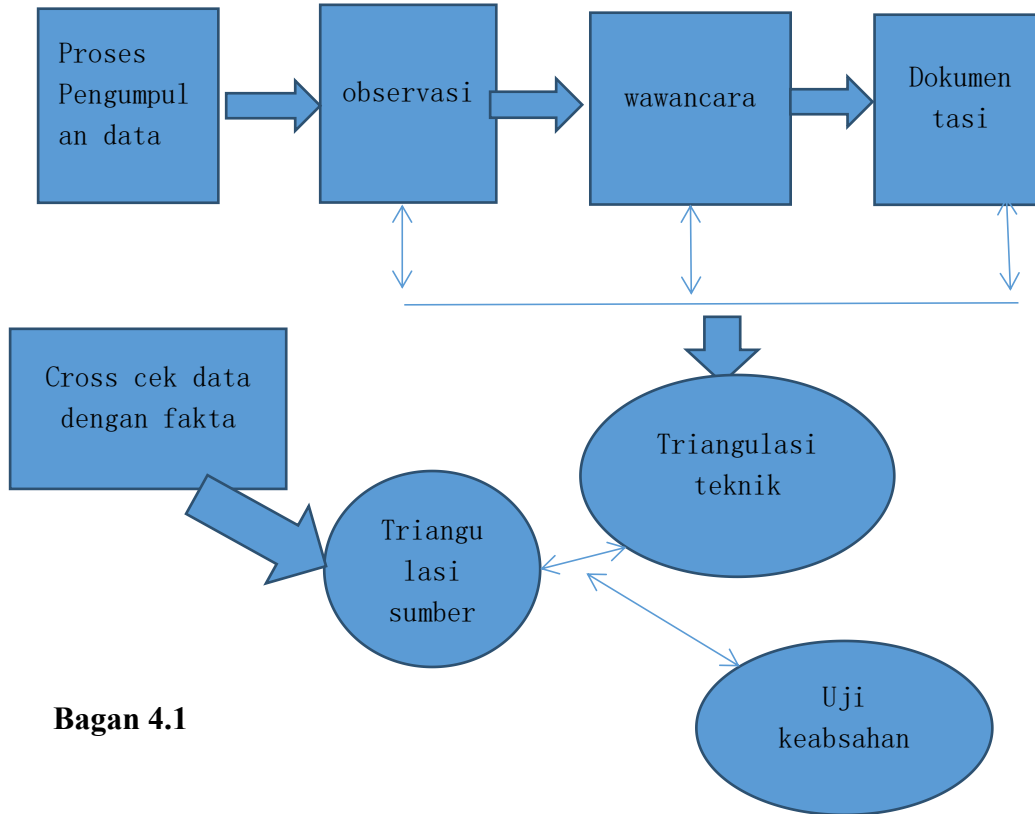
b. Identitas tempat organisasi objek, yakni:

Kegiatan rutinitas wajib dari Organisasi Ansor Fatayat dilaksanakan dalam waktu satu bulan sekali, biasanya kegiatan tersebut bertempat di sekolah, balai desa maupun di mushola. Organisasi Ansor Fatayat sendiri memiliki kegiatan rutin yakni rutinan ngaji kitab setiap satu minggu sekali pada hari jum'at malam sabtu.

Kegiatan Ansor Fatayat dilaksanakan dari mulai pukul 09.00-13.00 WIB yang diikuti oleh remaja Ansor Fatayat sekecamatan. Jadwal kegiatannya biasanya terbagi menjadi: Pembukaan, pembacaan ayat suci al-qur'an, sambutan baik dari pengurus Ansor, pengurus Fatayat, wakil ibu muslimat ranting kecamatan, kepala desa setempat, dan juga dari anggota Ansor Fatayat, dilanjutkan dengan pengenalan terkait organisasi, motivasi, dan kuis keagamaan yang lain,

setelah itu hiburan dari remaja antar desa hingga memasuki acara akhir yaitu penutup.¹

B. Proses Pengumpulan Data



Bagan 4.1

Peneliti akan membahas temuan penelitian lapangan yang terkait dengan fenomena social climbing dan faktor yang mempengaruhi perilaku social climber di kalangan IPPNU. Analisisnya di dasarkan pada informasi kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Proses triangulasi dilakukan hingga mendapatkan hasil daripada triangulasi. Triangulasi yang digunakan dalam pengambilan data yakni triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan informasi yang memiliki tingkat kredibilitas tinggi serta dapat menggambarkan informasi yang sesungguhnya. Triangulasi teknik terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses yang dilakukan peneliti adalah dengan mendatangi tempat penelitian, berada di dalam

¹ Observasi pada bulan Januari-Maret.

ruang interaksi untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan subjek, dan mengamati subjek penelitian. Berikut penjelasan triangulasi teknik:

1. Observasi

Observasi merupakan tahap awal peneliti sebelum mewawancarai informan. Dengan adanya observasi membuat peneliti lebih mengetahui objek, kondisi, serta bagaimana fenomena *social climbing* ini bisa terjadi di kelompok IPPNU. Observasi dilakukan dengan mengikuti kegiatan terkait, mengamati, dan memilih subjek yang memenuhi kriteria sebagai *pelaku social climber* untuk melakukan wawancara.

2. Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dan diskusi untuk menghimpun data dengan menanyai informan atau subjek guna menghasilkan informasi yang mampu menjawab permasalahan di dalam penelitian ini. Peneliti mewawancarai lima pelaku *social climber* dalam kurun waktu yang berbeda dengan menggunakan pertanyaan sejenis. Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan analisa data dengan reduksi, penyajian data serta verifikasi.

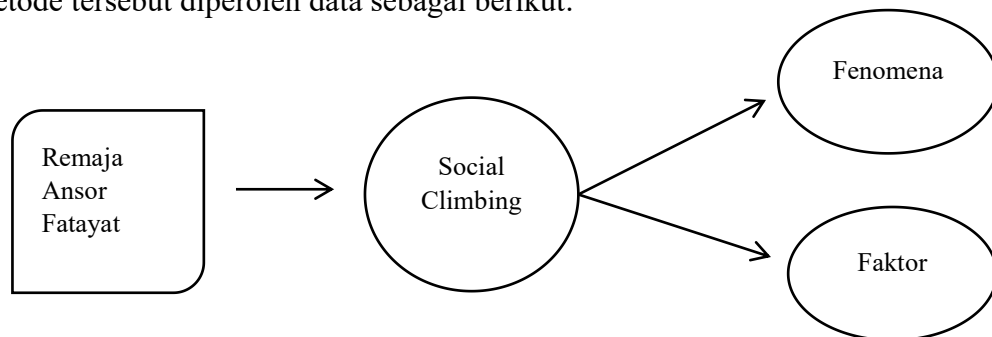
3. Dokumentasi.

Dokumentasi mempunyai peran sebagai penguat informasi dari hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi merupakan sebuah penggambaran dari apa yang peneliti peroleh dengan pengamatan dan penelusuran secara sengaja. Hasil dari dokumentasi ini berupa foto dari lokasi penelitian, foto dari subjek, serta foto kegiatan yang ada di organisasi tersebut. Disini peneliti mendokumentasikan kegiatan IPPNU ketika berada di organisasi Ansar Fatayat serta subjek penelitian.

Pengujian validitas yang dipakai peneliti berikutnya adalah triangulasi sumber yaitu dengan cross cek data dan fakta dengan informan yang berbeda.

C. Paparan Hasil Analisis Data

Pelaku *social climber* tidak terlepas dari latar belakang masalah pergaulan subjek, hal ini disebabkan karena adanya rasa ingin dihargai dan dipuja ketika subjek menampilkan gaya (terlihat kaya) dari segi pakaian ataupun barang yang dipakai. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan teknik triangulasi berawal dari observasi demi memperoleh subjek yang dibutuhkan dan sesuai dengan tema, hingga kemudian peneliti melakukan wawancara serta dokumentasi untuk memperkuat data. Di sisi lain setelah semua proses itu dilakukan, kemudian peneliti melaksanakan analisis data dengan menggunakan teknik dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga dari metode tersebut diperoleh data sebagai berikut:



Bagan 4.2

Erikson mendefinisikan tahap perkembangan remaja berada pada tahap kelima yaitu tahap identitas vs kekacauan identitas, dimana remaja berusaha mencari dan mendefinisikan dirinya sendiri.² kekacauan identitas adalah sindrom masalah yang meliputi: terbaginya gambaran diri, ketidakmampuan membina persahabatan yang akrab, kurang memahami pentingnya waktu, dan menolak standar keluarga atau standar masyarakat. Kekacauan identitas dapat menyebabkan individu merasa terisolasi, hampa, cemas, dan bimbang³.

Remaja dalam kondisi ini merasa harus membuat keputusan penting tetapi belum mampu melakukannya. Remaja menjadi sangat peka terhadap bagaimana orang lain memandangnya, dan lebih mudah tersinggung. Erikson memandang remaja sebagai tahap *social latent* yang mana pada fase ini, individu sibuk dengan dirinya sendiri dan dilatar belakanginya oleh pubertas genital yang memberi berbagai peluang konflik baik dari keyakinan, pekerjaan dan filsafat hidup, mereka

² Pamela Felita, Cristine Siahaja, Vania Wijaya, dkk, "Pemakaian Media Sosial dan Self Concept Pada Remaja," Jurnal Ilmiah Psikologi MANASA Vol.5. No.1. 2016. Hlm. 34.

³ Erik H Erikson, "Identitas dan Siklus Hidup Manusia," (Jakarta: Gramedia). Hlm. 190.

mencoba berbagai cara dan peran baru sembari terus berusaha menemukan identitas ego yang mantap.⁴

Identitas ego adalah harga diri yang tumbuh secara bertahap menjadi keyakinan bahwa ego mampu mengintegrasikan langkah efektif menuju masa depan kolektif yang nyata, hal tersebut terorganisir dalam realitas sosial. Remaja pada abad ini rata-rata mencari identitas/jati diri menggunakan media sosial, terlebih komunitas pergaulan mereka banyak yang didapat secara online. Penggunaan media sosial yang tepat bisa memberikan pengaruh positif, namun sebaliknya penggunaan media sosial yang kurang tepat bisa menimbulkan efek negatif salah satunya *social climbing*.

Aulawi menjelaskan, pada umumnya pelaku *social climber* merasa tidak nyaman, tidak percaya diri, serta khawatir tidak diterima di lingkungannya apabila tidak tampil dengan *glamour*, oleh karenanya pelaku melakukan segala cara untuk memenuhi hasrat yang diinginkannya, nah fenomena adanya *social climber* dinamakan *social climbing*. Perlu diingatkan kembali bahwa *Sosial Climbing* merupakan perilaku seseorang yang ingin terlihat kaya dengan berbagai cara untuk dapat memenuhi kebutuhan sesuai tuntutan gaya hidup dan kondisi kekinian, meskipun pada kenyataannya, pelaku memiliki ketidakmampuan secara ekonomi dalam mengonsumsi berbagai hal demi memperoleh berbagai citra ketenangan dan kenyamanan hidup.⁵

Psikolog Dinuriza Lauzi menfasirkan, *social climber* sebagai orang yang tidak peduli dengan yang namanya (proses) untuk naik ke status sosial yang lebih tinggi.⁶ Ditinjau dari perspektif psikoanalisa pelaku *social climber* mempunyai ke-tidakseimbangan antara Id, Ego, dan Super Ego, karena pelaku memaksakan kehendak diluar batasannya. Bagi remaja pelaku *social climber*, hal tersebut adalah salah satu jalan untuk menemukan identitas dirinya. Mengacu pada Elkind yang dikutip dari Pamela Felita dkk, mengatakan bahwa identitas remaja dipengaruhi oleh *imaginary audience* dan *personal fable*.

Imaginary audience merupakan kelompok teman atau orang lain yang dipercaya memperhatikan remaja secara *konstant*.⁷ Dalam hal ini remaja menampilkan diri di media sosial berdasarkan preferensi dari *imaginary audience*,

⁴ Ibid Erik

⁵ Ibid Amin, Aulawi

⁶ Ibid *Fenomena Social Climber Ditinjau Dari Perspektif dan Etika Kristen*

⁷ Ibid Pamela hlm 36

hal ini membuat para remaja sangat memperhatikan tentang bagaimana agar bisa terlihat berbeda dan mengesankan di media sosial. Di sisi lain *Personal fable* adalah kepercayaan remaja bahwa dirinya spesial, unik, dan terhindar dari bahaya. Kombinasi diantara keduanya inilah yang menghasilkan *egosentrisme* remaja.

Perilaku menulis status, mengganti informasi dan foto profil termasuk ke dalam *egocentrism*, perilaku tersebut dilakukan untuk menarik penonton secara online. Sebagian dari subjek penelitian ini mengaku hanya mengikuti *trends* saat ini agar tidak ketinggalan zaman. Perlu diketahui bahwa saat remaja memikirkan representasi dirinya, maka kemungkinan besar akan kehilangan jati diri yang sebenarnya. Kenapa demikian? karena representasi yang ditampilkan berbeda dari cara berperilaku di dunia nyata. Hal ini dapat mendorong terbentuknya citra diri yang negatif karena tidak menerima diri yang sebenarnya.

Semakin modern perkembangan zaman, perilaku menyimpang ini tidak hanya terjadi di kalangan remaja tertentu saja, namun juga seiring berkembangnya waktu *social climbing* merambat pada remaja yang mengikuti organisasi keagamaan Ansor Fatayat. Ansor fatayat sendiri adalah organisasi sosial keagamaan yang melibatkan generasi muda seperti IPNU-IPPNU, GP Ansor dan Fatayat. Terbentuknya organisasi ini tentu mempunyai tujuan yakni untuk membentuk pemuda dan pemudi yang berakhlak karimah, mempunyai moral, cakap, bertanggung jawab dan berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.⁸

Hal ini tentu tidak sesuai dengan perilaku *social climber* yang dialami subjek. Karena diikuti oleh kaum muda dari berbagai kalangan tak menutup kemungkinan untuk menimbulkan perilaku negatif seperti yang telah dijelaskan. Fenomena seperti ini tentu jarang di organisasi keagamaan terjadi tapi bukan berarti tidak bisa terjadi. Meskipun pada kenyataannya tidak semua anggota organisasi terpengaruh oleh perilaku tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa remaja pelaku *social climber* tidak mempunyai identitas diri yang matang serta belum bisa menyeimbangkan antara Id, Ego, dan Super Ego. Pelaku *social climber* juga tidak bisa menyeimbangkan antara *imaginary audience* dan *personal fable* sehingga masih memiliki *egosentrisme* yang tinggi untuk mendapatkan panilaian yang sesuai

⁸ Ibid *Arsip*

dengan apa yang di harapkan dengan cara apapun termasuk dalam memanfaatkan pertemanan seperti halnya yang dialami oleh kelima subjek berikut:

a. Subjek pertama berinisial AT

AT menggunakan media sosial semenjak kelas 3 akhir ketika masih SMP. Media sosial yang digunakan AT adalah instagram dan *whatsapp*, yang mana menurutnya kedua media tersebut sangat *up to date*. AT mengaku selama menggunakan media sosial sikapnya menjadi lebih *ekstrovert* dan memiliki banyak teman baik dari dunia nyata maupun dunia maya. Informasi yang diberikan AT di sosial media terkait dengan kehidupannya terutama di dalam organisasi ansor fatayat. Di sisi lain ketika Subjek AT telah mengikuti kegiatan Ansor Fatayat menyatakan bahwa kegiatan Ansor Fatayat ini sangat menarik karena rata-rata diikuti oleh remaja dan waktunya juga tidak lama.

AT mengaku tidak berbaur dengan semua anggota hanya pada teman tertentu saja. AT mengaku tinggal di lingkungan yang orang-orangnya suka mencampuri urusan orang lain. Alasan AT menggunakan media sosial karena media sosial sendiri memiliki pengaruh terhadap siklus per-temanannya dari orang yang tidak dikenal menjadi lebih kenal. Subjek berinisial AT memilih teman berdasarkan penampilan, meskipun subjek AT mengaku bisa berbaur dengan siapa saja akan tetapi untuk pertemanan di dalam organisasi AT merasa nyaman berteman dengan orang yang tampilannya modis.

AT sendiri menganggap penampilan adalah nomor satu karena dengan penampilan lebih mudah mendapat teman. AT menggunakan barang seperti jam tangan, jilbab yang bermerk, dan membuat tampilannya semenarik mungkin untuk menarik perhatian. Bagi AT “yang penting gaya saja dulu, yang lain urusan belakangan” hal ini tentu selaras dengan perilakunya sebagai pelaku social climber. Sebagaimana penryataan AT sebagai berikut:

“saya memakai barang seperti jam tangan, terus jilbab bermerk dan tampil menarik, yang penting gaya aja dulu biar dapat perhatian, yang lain urusan belakangan, soalnya dengan seperti itu saya jadi mudah dapat temen. Biasanya kan di Ansor fatayat ada grup yang isinya anak kekinian semua, tapi dari grup itu nanti ada perkumpulan lagi yang suka gaya condong ke yang suka gaya, yang suka make up nanti berbaurnya juga sama mereka terus yang suka barang-barang mewah juga kumpul disitu, biasanya kaya

gitu untuk bahas hal terbaru saat ini, juga biar sama populernya dengan anak kekinian itu”⁹

Dari pernyataan AT tersebut terbukti bahwa pelaku social climber di organisasi ansor fatayat membentuk sebuah perkumpulan yang lebih sempit secara langsung dengan memanfaatkan kepopuleran teman lainnya untuk mengikuti gaya mereka untuk menunjang kebutuhannya akan popularitas.

b. Subjek kedua berinisial FN

Subjek FN memandang media sosial sebagai dunia yang menarik karena mampu berbuat sesuai keinginannya. Awal mula subjek menggunakan media sosial karena hanya iseng saja, FN mulai bermain media sosial sejak awal masuk SMA. Keaktifannya di media sosial sendiri tidak menentu karena kadang hanya menggunakannya saat acara tertentu maupun hal tertentu. Platform yang digunakan FN adalah *facebook*, *tiktok*, dan *whatsaap* karena teman-teman FN banyak yang aktif terutama di *facebook*.

FN merasa dalam menggunakan media sosial lebih terpacu untuk memposting unggahan yang menarik. Subjek sendiri mengaku menjadi lebih bebas meskipun orang tuanya mengetahui perilakunya di media sosial tetapi tidak membuatnya mengalami tekanan. Lingkungan tempat FN tinggal adalah lingkungan yang anteng, remaja di sekitarnya jarang ke luar rumah dan kurang suka berinteraksi serta lebih aktif di media sosial. Subjek FN juga aktif di kegiatan Ansor Fatayat, menurutnya kegiatan tersebut banyak mempertemukannya dengan orang yang se-hobi tentu terlepas dari wadah keagamaannya.

FN mengajak langsung para remaja sekitar untuk aktif juga memanfaatkan media sosial sebagai wadah menyebar luaskan organisasinya. Selain kegiatan FN juga berbagi informasi terkait dengan jam, atau barang-barang yang lainnya tergantung pada musim kepopuleran barang tersebut. FN sendiri memandang gaya sebagai modal utama dalam sebuah pertemanan sebagaimana pernyataannya:

⁹ Wawancara pada tanggal 26 November 2020, 08.15 WIB.

“*Saya sih melihat gaya penampilan ya, kalau mau berteman dengan anak yang modis saya harus mengikuti gaya mereka*”.¹⁰

c. Subjek ketiga berinisial MR

Subjek MR aktif di kegiatan Ansor Fatayat karena bagi MR di dalam organisasi Ansor Fatayat banyak teman-teman sekolah yang mengikutinya, hal tersebut tentu menjadi poin plus bagi MR yang suka berbaur dengan masyarakat. Subjek MR mengakui bahwa untuk memilih teman, dirinya sangat condong ke gaya dan penampilan. MR menitikberatkan dari segi make up yang kekinian, meskipun MR berbaur dengan orang yang berpenampilan modis tetapi baginya make up adalah yang utama.

Dapat diketahui bahwa menurut para subjek, bahwa penampilan saja tidak cukup namun harus lebih spesifik lagi dan kebanyakan subjek cenderung memilih berbaur dengan orang yang sejalan serta sepemikiran dengan subjek. MR menggunakan *story whatsapp* dan instagram untuk memposting kegiatannya, selain itu subjek MR juga gemar memposting terkait dengan gaya *make-up* dan penampilan karena baginya hal tersebut mampu menarik perhatian publik terutama bagi remaja, jadi tak jarang dirinya mendapat pujian dan juga teman yang sejalan dari hal tersebut. Subjek beralasan bahwa menggunakan instagram dikarenakan banyak mendapatkan like dan komentar.

MR memandang media sosial sebagai dunia ajaib, tempat berkeluh kesah, dan tempat berbagi. Subjek telah aktif di media sosial sejak kelas 2 SMP, menurutnya selama menggunakan media sosial dirinya menjadi lebih ekspresif dari yang sebelumnya. Orang tua subjek tidak begitu merespon terkait penggunaan sosial media, namun sebaliknya dari teman-temannya MR mendapat dukungan karena mereka memiliki hobi yang sama.

Lingkungan tempat MR tinggal merupakan lingkungan biasa yang orang-orangnya juga cenderung cuek dalam hal sosialisasi sehingga hal ini juga menjadi faktor mengapa subjek cenderung berlarut-larut dalam media sosial. MR tidak memperdulikan bagaimana hal tersebut diperoleh yang penting bagi MR adalah kepuasannya yang didapatkan dari cara tersebut. MR menitikberatkan pada gaya make-up untuk menunjang perasaan puasannya

¹⁰ Wawancara pada tanggal 27 November 2020, 09.10 WIB

serta memanfaatkan hal tersebut untuk kepopulerannya baik dari segi media sosial maupun di kehidupan nyata, sebagaimana pernyataannya:

*“Untuk teman sendiri saya sih lebih merhatiin gaya make-upnya ya, soalnya kalau make-upnya bagus penampilannya juga pasti modis, karena trennya saat ini kan kaya gitu, saya juga sering foto dengan anak-anak hits biar bisa dapat banyak like di akunku biar aku semakin populer”.*¹¹

Dari pernyataan MR tersebut dapat disimpulkan bahwa MR memanfaatkan gaya make-up dan penampilannya untuk mencari perhatian terutama di sosial media, karena bagi MR sendiri popularitas adalah yang utama.

d. Subjek keempat berinisial HU

Subjek HU mulai aktif menggunakan media sosial sejak kelas tiga Mts, berawal dari rasa penasaran karena banyak teman yang menggunakan media sosial waktu itu. Menurutnya media sosial adalah dunia sandiwara, di mana dunia tersebut dikatakan mampu membuat dirinya melakukan hal yang disukai. Subjek sangat menyukai menggunakan Media sosial jenis *facebook* dan *whatsapp* karena *platform* tersebut yang digunakan dari pertama kali terjun ke media sosial.

HU mengaku selama menggunakan media sosial dirinya merasa menjadi lebih mudah dalam mencari teman. Bagi subjek lingkungan tempat tinggalnya terlalu banyak yang menggunakan media sosial sehingga tak jarang postingannya dibicarakan di dunia nyata. Di organisasi Ansor Fatayat, subjek gemar berbaur dengan siapa saja. Subjek sendiri tertarik dengan kegiatan tersebut karena baginya banyak momen yang mengesankan meski tidak semua teman HU mengetahui keaktifan HU secara langsung dan hanya lingkungannya saja yang tahu tetapi HU memanfaatkan media sosialnya untuk mengajak dan memberi tahu yang lainnya. HU mudah berbaur dengan siapa saja di Ansor Fatayat tetapi tetap memperhatikan penampilan kalau untuk mencari teman.

¹¹ Wawancara pada tanggal 07 November 2020, 07.20 WIB

“Saya orangnya mudah berbaur dengan siapa saja di ansor fatayat, tapi kalau untuk memilih teman saya condong ke orang yang gayanya famous gitu soalnya bisa ngaruh kan ke sosial media saya hehe”.¹²

Dari penjelasan tersebut, HU menjadikan kepopuleran orang lain sebagai mediasi untuk mendapatkan banyak like di media sosialnya. Bagi HU dengan popularitasnya bisa memperoleh banyak like dan komentar hal tersebut tentu menciptakan rasa puas tersendiri.

e. Subjek kelima berinisial NKL

Subjek NKL menganggap media sosial adalah tempat curhat yang menyenangkan, bagi subjek media sosial adalah tempat mencurahkan isi hati karena bisa mendapat perhatian dari pengguna yang lain. NKL mulai aktif menggunakan sosial media sejak SMP hingga sekarang. Platform yang digunakan adalah *facebook* dan *whatsaap* karena memiliki cangkupan yang luas. Selama menggunakan media sosial subjek menjadi lebih tertutup kepada orang tuanya dan menjadi lebih pemilih dari segi pertemanan.

Respon dari teman-teman subjek sendiri ada yang menyukai dan tidak terhadap postingan subjek karena subjek membagikan informasi berupa barang-barang bagus dan seputar kegiatannya di ansor fatayat serta organisasi lainnya. Subjek NKL beralasan menggunakan sosial media agar mendapat teman baru dan juga bisa mengetahui gaya modern apa saja yang marak saat ini. Di Organisasi Ansor Fatayat sendiri NKL memberi tahu kegiatannya melalui postingannya di *story whatshaap* dan juga postingannya di *facebook*.

Lingkungan tempat tinggal NKL adalah lingkungan dimana para orang tua suka merumpi sementara remaja-remaja banyak yang aktif di kegiatan desa. NKL termasuk anggota aktif di organisasi ansor fatayat, menurut NKL kegiatan ini menarik karena pada awalnya subjek hanya iseng mengikuti kegiatan tersebut tetapi semakin lama semakin menarik karena banyak teman yang sebaya. Di organisasi tersebut subjek mengaku tidak berbaur kepada semua teman.

“saya senang menggunakan kacamata dan pakaian modelis biar terlihat lebih kurus, dan juga berdandan seperti anak hits biar apa ya em biar

¹² Wawancara pada tanggal 26 November 2020, 15.15 WIB

*enggak dikira norak kalau lagi ngumpul bareng temen, aku juga anaknya kan suka berbaur dengan anak orang mampu soalnya mereka dandannya kekinian banget, biar aku ketularan gitu”.*¹³

Dari pernyataan tersebut terbukti bahwa subjek memanfaatkan pergaulannya untuk mencari status yang lebih tinggi di dalam media sosialnya.

Dari pemaparan subjek tersebut dapat diketahui bahwa fenomena social climbing yang saat ini terjadi dilandasi oleh berbagai alasan dari masing-masing pelaku yang mana alasan tersebut hampir mirip atau masih dalam satu konteks yaitu mencari popularitas dengan memanfaatkan gaya/penampilan untuk mendapatkan kepuasan diri. Terlepas dari itu semua masing-masing subjek juga memandang media sosial secara berbeda, hal tergantung pada bagaimana cara mereka memaknai media sosial di dalam kehidupannya.

Makna media sosial bagi subjek.

1. Media sosial sebagai wadah pelampiasan

Seperti yang telah dijelaskan bahwa pelaku social climber memandang media social sebagai wadah untuk mencari kepuasan. Hal inilah yang dialami oleh FN, MR, dan NKL yang menganggap sosial media adalah tempat tempat berkeluh keesah, tempat curhat, dan tempat dimana bisa berbuat sesuai keinginannya. Bagi mereka dunia online merupakan dunia yang menarik karena semua hal bisa dilakukan disana. MR adalah orang yang tertutup di lingkungannya begitupun dengan NKL, jadi bagi mereka untuk menuntaskan kepuasannya, media sosial adalah jalan yang tepat.

Berbeda dengan FN yang cenderung biasa saja, baginya media sosial menarik karena bisa berbuat semaunya baik untuk mencari teman ataupun membagikan hal lainnya. FN menggunakan media sosial untuk menambah wawasan agar tidak ketinggalan zaman berbeda dengan NKL yang menggunakannya untuk mencari teman baru yang se frekuensi. Sedangkan bagi MR media sosial adalah tempat ternyaman untuk melampiaskan apa yang dirasakan.

¹³ Wawancara pada tanggal 26 November 2020, pukul 11.15 WIB

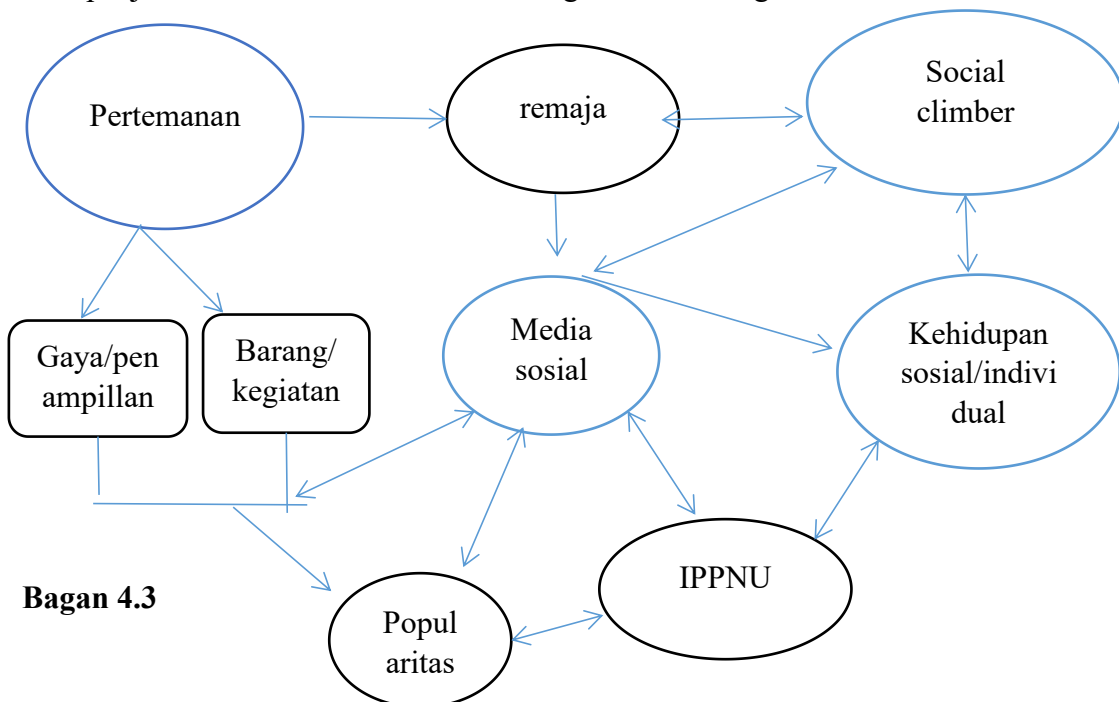
2. Tempat mencari perhatian.

Sementara itu AT dan HU memandang media sosial adalah tempat sandiwara atau dunia yang tidak nyata yang bisa digunakan untuk mencari perhatian dengan segala cara. Kebutuhan akan *like* dan komen yang didapat membuat mereka semakin semangat untuk mencari konten yang sesuai dengan era saat ini tak terkecuali di organisasi ansor dan fatayat. Bagi AT media sosial adalah tempat mengekspresikan dirinya yang lain dengan bebas sehingga bisa memperoleh perhatian yang banyak melalui *like* yang didapat. Sementara HU memaknai media sosial sebagai platform yang jangkauannya sangat luas sehingga untuk mencari teman dan perhatian juga semakin mudah.

3. Tempat berbagi.

Dari semua subjek tentu memandang media sosial adalah wadah yang tepat untuk berbagi, baik membagikan aktivitas/kegiatan maupun barang dan yang lainnya ke media sosial. Meskipun FN, HU, dan AT mengaku bahwa media sosial bukan merupakan prioritas utamanya tetapi kebutuhan akan kepuasannya diperoleh dari media sosial. Berbeda dengan NKL dan MR yang tak segan menganggap media sosial adalah sebuah prioritas.

Dari penjelasan diatas, maka bisa diambil gambaran sebagai berikut.



Bagan 4.3

Artinya fenomena social climbing di kalangan IPPNU bisa terjadi karena subjek melihat suatu penamilan atau gaya dan juga kegiatan maupun barang mewah untuk menentukan arah pertemanannya, dan hal tersebut dimanfaatkan untuk mencari popularitas khususnya di media sosial. Inilah yang melahirkan adanya fenomena social climbing. Hal ini tentu berdampak pada kehidupan sosial ataupun perilaku subjek.

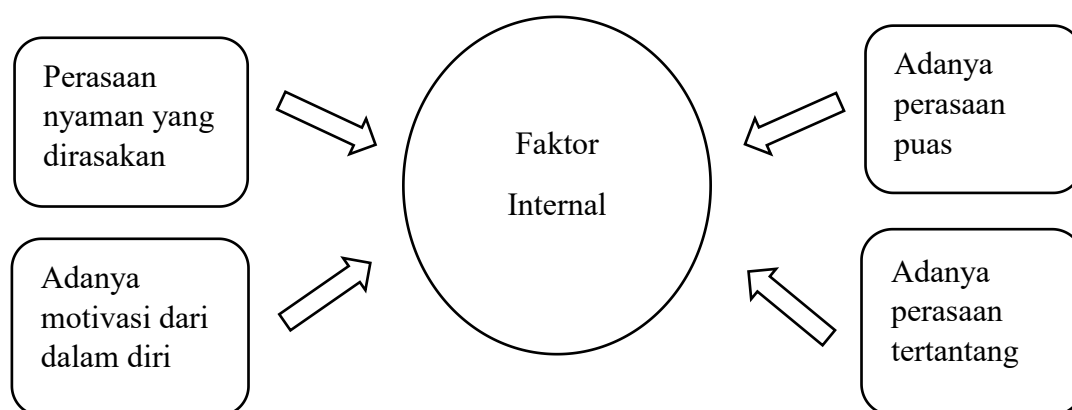
No	Subjek	Dampak terhadap kehidupan sosial	Pernyataan
1.	AT	Memiliki lebih banyak teman	Ada mbk, saya menjadi terbuka, terus temanku lebih banyak baik itu dari medsos ataupun dalam kehidupan nyata
2.	HU		Saya jadi lebih mudah dalam mencari teman
3	FN		Saya jadi lebih bebas dalam mencari teman khususnya yang sefrekuensi dengan saya
Dampak terhadap perilaku			
4	MR	Ekspresif	Saya menjadi lebih ekspresif daripada yang sebelumnya
5	NKL	Suka mencari perhatian	Aku jadi sering mencari perhatian ke temen-temen sosial mediaku mbk, seneng aja gitu

Tabel 4.2 dampak media sosial bagi subjek dalam kehidupan sosial dan perilaku

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa social climber berdampak pada kehidupan sosial subjek dan juga perilakunya. Subjek AT, HU, dan FN merasa lebih berdampak pada kehidupan sosialnya, dilihat dari pengakuan mereka bahwa dalam penggunaan media sosial, siklus pertemanannya lebih banyak. Sementara MR dan NKL merasa bahwa media sosial menjadikan subjek lebih ekspresif dan lebih mudah dalam mencari perhatian. Masing-masing subjek tentu memiliki caranya sendiri dalam menyesuaikan diri untuk memenuhi kebutuhannya melalui media sosial.

Terlepas dari berbagai pengalaman yang dirasakan para subjek, tentu masih banyak hal lain yang mendasari adanya perilaku *social climbing* tersebut, berikut beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku *social climbing*:

Bagan 4.4



Tabel 4.3

No	Subjek	Faktor eksternal
1.	AT	Tertarik dengan respon positif di sosial media.
2.	FN	Tertarik dengan respon positif di sosial media dan keterlibatan orang tua.
3.	MR	Membatasi diri dalam lingkup pertemanan.
4.	HU	Tertarik dengan respon positif di sosial media.
5.	NKL	Kurangnya pengawasan orang tua secara online.

Subjek Penelitian ini merupakan para orang-orang terpilih yang telah memenuhi kriteria sebagai pelaku *social climber* seperti yang sudah dijelaskan, dari tabel dan bagan di atas dapat disimpulkan bahwa selain pergaulan *social climber* bisa disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Faktor Internal.

Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri sendiri, berikut faktor internal dari subjek;

1. Adanya perasaan nyaman yang dirasakan subjek.
2. Adanya dukungan dan motivasi dari dalam dirinya.
3. Adanya perasaan puas dan bahagia.
4. Adanya perasaan tertantang akan hal baru.

Dari semua faktor internal tersebut tentu berbeda dengan yang dirasakan oleh masing-masing subjek. Dapat disimpulkan bahwa perasaan puas dan merasa dihargai adalah motivasi subjek untuk mempertahankan perilakunya sebagai

social climber. Emosi dalam hal ini menjadi peran utama bagi subjek untuk melakukan hal tersebut. M. Ali dan M. Asrori menjelaskan bahwa emosi termasuk dalam ranah afektif.

Emosi banyak mempengaruhi fungsi psikis seperti pengamatan, tanggapan, pemikiran dan kehendak. Individu mampu melakukan pengamatan yang baik jika disertai emosi yang baik, sebaliknya individu akan melakukan tanggapan yang negatif terhadap sesuatu apabila disertai oleh emosi yang negatif.¹⁴ Bisa dikatakan bahwa emosi diartikan sebagai perasaan atau afeksi yang melibatkan kombinasi antara gejala fisiologis dan perilaku.¹⁵

Emosi sendiri memiliki dua bentuk yaitu emosi sensoris dan emosi psikis. Emosi sensoris adalah emosi yang ditimbulkan dari rangsangan luar terhadap tubuh seperti: rasa dingin, sakit, lelah, dll. Sedangkan emosi psikis yaitu emosi yang mempunyai alasan-alasan kejiwaan seperti: perasaan intelektual (berhubungan dengan ruang lingkup kebenaran), perasaan sosial (berhubungan dengan orang lain), dan perasaan susila (berhubungan dengan nilai etika).¹⁶ Hurlock mendefinisikan bahwa petunjuk kematangan emosi adalah kemampuan untuk menilai situasi secara kritis sebelum bereaksi secara emosional.¹⁷

Remaja yang mencapai kematangan emosi adalah remaja tidak meledak emosinya di hadapan orang lain, melainkan menunggu saat dan tempat yang tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara yang lebih dapat diterima. Remaja dapat melakukan kontrol diri yang bisa di terima secara sosial dan mampu mengontrol ekspresi emosi yang tidak dapat diterima secara sosial. Remaja yang matang emosinya mau belajar memahami seberapa banyak kontrol yang dibutuhkan untuk memuaskan kebutuhannya dan sesuai dengan harapan masyarakat. Remaja akan menggunakan kemampuan kritis mentalnya sebelum merespon sesuatu atau bagaimana caranya berinteraksi terhadap situasi yang ada.¹⁸

¹⁴ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, "*Psikologi Perkembangan Remaja, Perkembangan Peserta Didik*," (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008) Hlm. 62.

¹⁵ Desmita, "*Psikologi Perkembangan*," (Bandung: PT Rosda Karya, 2009). Hlm. 6.

¹⁶ Syamsu Yusuf, "*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*," (Bandung: PT Rosda Karya 2008). Hlm. 116

¹⁷ Ibid EB Hurlock, "*Psikologi Perkembangan: Suatu Pengantar*," Hlm. 213.

¹⁸ Risaniatin "*Konsep Diri, Kematangan Emosi Dan Kecenderungan Menyontek*," *Jurnal Psikologi* Vol.7. No.2. 2012. Hlm. 601

Ada beberapa karakteristik kematangan emosi seseorang diantaranya¹⁹:

1. Stabilitas emosi.
2. Kemampuan katarsis mental.
3. Adanya kontrol emosi dan terarah.
4. Bersikap kritis terhadap situasi yang ada.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kematangan emosi yaitu²⁰:

1. Usia.

Semakin bertambah usia individu, diharapkan emosinya akan lebih matang dan dapat menguasai serta mengendalikan emosinya. Individu semakin baik dalam menyelesaikan masalah, mengontrol dan menyalurkan emosinya secara stabil.

2. Perubahan fisik dan kelenjar.

Sesuai anggapan bahwa remaja adalah periode ‘badai dan tekanan’, emosi remaja meningkat akibat perubahan fisik dan kelenjar yang menyebabkan perubahan pada kematangan emosinya.

3. Pola asuh orang tua.

Dari pengalamannya berinteraksi dengan keluarga akan menentukan pola perilaku anak terhadap orang lain dalam lingkungannya. Cara orang tua memperlakukan anak akan memberikan dampak terhadap perubahan emosi anak itu sendiri.

4. Lingkungan.

Lingkungan remaja yang mendukung perubahan fisik dan mental memungkinkan kematangan emosi remaja tersebut dapat tercapai. Sedangkan kebebasan dan kontrol yang mutlak dapat menjadi penghalang dalam pencapaian kematangan emosi itu sendiri.

5. Jenis kelamin.

Laki-laki kurang bisa mengekspresikan emosinya seperti yang dilakukan oleh perempuan, mereka memiliki pendapat maskulin di dalam dirinya. Karenanya laki-laki cenderung memiliki ketidakmatangan emosi dibandingkan oleh perempuan.

¹⁹ Ibid Hurlock. Hlm. 213.

²⁰ Ibid Hurlock 215

6. Kebiasaan dalam memahami dan menguasai emosi dan nafsu.

Remaja yang memiliki kematangan emosi pasti mampu memahami bagaimana caranya mengolah emosi dan melampiaskan nafsu yang tepat yang tidak merugikan dirinya maupun orang lain.

Remaja yang memiliki kematangan emosi akan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan realitas, mampu beradaptasi dengan perubahan dan dapat mengontrol gejala emosi yang mengarah pada munculnya kecemasan. Bisa dikatakan remaja mampu berorientasi pada diri sendiri tanpa membentuk mekanisme perubahan diri ketika muncul konflik yang mengganggu perilakunya. Perubahan mendadak juga mengakibatkan individu menutup diri, menjaga jarak, bahkan menghindari dari hal-hal yang ada di lingkungannya. Kematangan emosi menandakan individu dapat dengan cepat beradaptasi dengan hal baru tanpa menjadikannya sebagai tekanan.

Kematangan emosi yang dimiliki oleh remaja dapat mengontrol perilaku *impulsive* yang dapat merusak energi. Setiap individu dapat melakukan hal-hal yang bersifat positif daripada menuruti nafsu yang dapat merusak diri. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pelaku *social climber* belum memiliki emosi yang cukup matang sehingga melakukan sesuatu tanpa memikirkan dampak yang akan muncul. Pelaku *social climber* memiliki ego yang tinggi untuk menunjukkan dirinya supaya mendapat pengakuan dari banyak orang.

b. Faktor Eksternal

1. Kurangnya pengawasan orang tua.

Keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama bagi anak, karena di dalam keluarga anak mengawali perkembangannya. Peran keluarga dalam mengawasi anak yang paling utama ialah penanaman sikap dan nilai hidup, pengembangan bakat dan minat, serta pembina kepribadian.²¹ Sikap orang tua berpengaruh terhadap cara memperlakukan anak, dan perilaku terhadap anak mempengaruhi bagaimana sikapnya ke orang tua. Pada dasarnya hubungan orang

²¹ Ali Abdul Halim Mahmud, "Pendidikan Ruhani," (Jakarta:Gema Insani,2000), hlm 46.

tua ke anak tergantung pada sikap orang tua, seperti yang diketahui bahwa orang tua berperan penting dalam mendidik anak.

Orang tua yang lalai terhadap pola asuh anak berdampak pada perilaku remaja yang tidak kompeten secara sosial. Selain dari segi pengawasan, sikap adalah hal yang paling penting. Orang tua yang acuh tak acuh membuat anak mencari pelampiasan emosi ke media yang lain, hal ini terdapat pada pernyataan subjek NKL sebagai berikut:

*“Orang tua tidak mengetahui kalau saya aktif di sosial media karena mereka sendiri masih terlalu kuno, menggunakan HP hanya sesuai kebutuhannya. Jadi saya merasa bebas ketika mencurahkan isi hati di sosmed soalnya saya curhat ke orang tua malah di tertawakan jadi saya merasa nyaman bermain facebook rata-rata kegiatanku tak upload diasana.”*²²

Dari pengakuan di atas disinggung bahwa orang tua menganggap remeh apa yang subjek ceritakan sehingga kebutuhannya untuk mendapat perhatian berimbas pada perilakunya di media sosial. Perlakuan orang tua yang terkadang hanya dianggap bercanda, namun tidak semua candaan bisa di terima oleh anak, justru berawal dari candaan orang tua yang berlebihan membuat anak merasa tidak nyaman. Dalam kasus ini subjek menganggap sosial media adalah tempat dimana bebas melakukan sesuatu yang akhirnya memunculkan perilaku *social climbing*, karena dari hal tersebut subjek mengaku mendapatkan rasa puas dan merasa bahagia karena telah dihargai.

Kasus yang sama juga dialami oleh subjek AT, bahwasanya kelalaian orang tua dalam mengawasi anak sangat berpengaruh terhadap bagaimana tindakan anak dalam berbagai hal, sesuai dengan pernyataan subjek: *“Ibuk sibuk berjualan, belum lagi saya mempunyai dua adik jadi perhatian ibu banyak diarahkan kesana, sementara ayah saya bekerja di malaysia jadi saya merasa membutuhkan perhatian yang lebih, dan sosial media adalah salah satu dari pelampiasan saya untuk mencari perhatian, terutama ketika saat saya ikut organisasi jadi saya merasa lebih berharga karena banyak perhatian dari teman-teman”*²³

²² Wawancara pada tanggal 26 November 2020, 11.15 WIB

²³ Wawancara pada tanggal 26 November 2020 08.15 WIB

Dari pernyataan di atas menunjukkan perhatian orang tua khususnya orang tua lengkap sangat berpengaruh terhadap kebiasaan anak. Anak yang merasa terabaikan karena kesibukan orang tua mencari celah untuk mendapatkan rasa bahagia yang salah satunya bisa diperoleh dari pergaulannya dan dari media sosial.

2. Dukungan dari orang tua maupun respon orang tua yang terlalu santai

Pendidikan! Peran pendidikan selain dilakukan oleh para guru, orang tua juga berperan besar dalam melakukan pendidikan atau mendidik anak. Peran pendidikan yang dilakukan orang tua juga menjadi *public figur* bagi anaknya, orang tua harus menjadi contoh teladan dengan memberikan panutan berperilaku positif, apabila orang tua salah mengambil langkah hal ini akan berdampak besar bagi anaknya. Orang tua yang selalu mendukung apa yang dilakukan anak tanpa mencari tahu dampaknya justru menanamkan nilai negatif, pada kasus ini dukungan orang tua adalah salah satu faktor penyebab anak melakukan *social climbing* seperti hal yang dialami oleh FN.

Subjek FN menyatakan bahwa: “*Saya itu bermain sosial media karena orang tua saya juga memiliki sosial media dan mereka fine saja saya main sosmed, mereka biasa saja, saya itu dibebasin mau ngelakuin apa saja mereka tau sosmed saya isinya apa aja dan dibiarin aja, saya tidak pernah di tegur karena mama saya juga mirip-miriplah tingkahnya dengan saya kalau udah di sosmed.*”²⁴

Tindakan orang tua yang *toxic* bisa menjadi awal mula munculnya perilaku negatif termasuk *social climbing*. *Sosial Climbing* adalah perilaku seseorang yang ingin terlihat kaya dengan berbagai cara untuk dapat memenuhi kebutuhan sesuai tuntutan gaya hidup dan kondisi pada kenyataannya, pelaku memiliki ketidakmampuan secara ekonomi dalam mengonsumsi berbagai hal untuk memperoleh berbagai citra ketenangan dan kenyamanan hidup. Salah satu faktor munculnya perilaku *social climbing* yang dialami oleh subjek FN menyatakan bahwa:

“*Awalnya itu karena saya lihat temen kok postingannya banyak yang suka terus saya coba posting barang-barang kaya begitu eh banyak yang suka juga dari sini saya jadi tertarik memposting baik barang ataupun kegiatan saya,*

²⁴ Wawancara pada tanggal 27 November 2020, 09.10 WIB

banyak yang saya posting itu rata-rata jam tangan, tas, sama sepatu berkelas ya walaupun bukan punya sendiri hihi tapi saya senang dapat dapat like, orang tua tau ya mereka membiarkan aja, tapi kalau untuk sekarang saya dominan di kegiatan sih yang saya posting termasuk kegiatan di ansor fatayat karena banyak yang nge-like."²⁵

Di sisi lain HU mengaku bahwa media sosial merupakan tempat pelampiasan terhadap kasih sayang yang kurang dari orang tuanya, menurut HU respon dari dunia maya bisa menutupi kesedihan yang dirasakan karena adanya pengakuan dan rasa dihargai di sosial media, HU menyatakan bahwa:

*"orang tua saya itu sifatnya cuek, jadi saya merasa nyaman bermain sosial media terutama facebook, postingan saya juga harus menarik walaupun kebanyakan itu bukanlah asli punya saya, selain itu saya juga sering posting kegiatan keagamaan biar dapat kesan dari pengguna sosial media lain, saya tuh ngerasa sosial media teman hidup ya hehe, apapun itu saya harus dapat banyak like karena bagi saya dengan like dan komentar saya jadi punya alasan untuk terus posting."*²⁶

Dari pendapat-pendapat ini dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab munculnya *social climbing* ini adalah kurangnya dukungan yang diberikan dari orang tua. Di dalam keluarga dukungan orang tua sangat diperlukan oleh anak baik secara fisik maupun mental karena dengan adanya dukungan dari orang tua anak khususnya remaja mampu membuka diri dan lebih besar peluang untuk menghindari dari perilaku negatif.

Respon yang diberikan orang tua terhadap anak terutama remaja juga sangat berpengaruh. Kebiasaan orang tua yang menyepelekan terkadang bisa menjadi bencana bagi anak itu sendiri. Seperti dalam kasus ini, orang tua yang berniat memberikan respon positif justru menjadikan anak kecanduan terhadap hal yang dilakukan. Tindakan orang tua yang seperti ini bisa menjadi sebab kurangnya pemenuhan kebutuhan pada remaja.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut, menurut Edward, sebagaimana dikutip Hafsa,²⁷ meliputi: kebutuhan kasih sayang, kebutuhan untuk mencapai

²⁵ Wawancara pada tanggal 26 November 2020. Pada jam 08.15 WIB

²⁶ Wawancara pada tanggal 26 November 2020. Pada jam 15.15 WIB

²⁷ Ibid Siti Hafsa Budi Agiarti, *Pelaku Agresif.....*

sesuatu, kebutuhan akan rasa superior, ingin menonjol, ingin terkenal, kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan, kebutuhan akan keteraturan, kebutuhan akan adanya kebebasan untuk menentukan sikap sesuai dengan kehendaknya, kebutuhan untuk menciptakan hubungan persahabatan, adanya keinginan ikut berempati, kebutuhan mencari bantuan dan simpati, keinginan menguasai tetapi tidak ingin dikuasai, menganggap diri sendiri rendah, adanya kesediaan untuk membantu orang lain, kebutuhan adanya variasi dalam kehidupan, adanya keuletan dalam melaksanakan tugas, kebutuhan untuk bergaul dengan lawan jenis, dan adanya sikap suka mengkritik orang lain.

Garrison dalam buku Muzdalifah, menjelaskan bahwa kebutuhan remaja yang harus di penuhi meliputi: kebutuhan kasih sayang, kebutuhan untuk diterima oleh kelompok, kebutuhan untuk mandiri, kebutuhan mendapat pengakuan dari orang lain, kebutuhan untuk dihargai dan kebutuhan demi memperoleh falsafah hidup.²⁸ Kasih sayang sebagai kebutuhan dasar bagi remaja akan berpengaruh pada perkembangan hidup, kasih sayang orang tua pada masa remaja dapat membantu kompetensi sosial dan kesejahteraan sosial pada remaja.

Remaja yang memiliki relasi kasih yang nyaman dengan orang tuanya memiliki harga diri dan kesejahteraan emosional yang baik. Kasih sayang orang tua pada masa remaja bisa menjadi fungsi adaptif sebagai landasan kokoh dimana para remaja dapat menjelajahi dan menguasai lingkungan-lingkungan baru baik lingkungan sosial maupun dunia maya dalam suatu cara yang sehat secara psikologis. Kasih sayang orang tua dapat menyangga remaja dari potensi perasaan depresi dan kecemasan atau tekanan emosional yang berkaitan dengan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Keterikatan kasih sayang dengan orang tua meningkatkan relasi dengan teman sebaya yang kompeten dan relasi erat yang positif di luar keluarga.

3. Pembatasan diri dalam lingkup pertemanan

Lingkungan pertemanan adalah hal kedua bagi remaja untuk menyesuaikan diri dan mempunyai pengaruh besar dalam menentukan

²⁸ Muzdalifah M Rahman, "Upaya Orang Tua Dalam Membimbing Remaja" Jurnal Bimbingan Konseling Islam Vol. 6. No.1. 2015. hlm 44.

tingkah laku. Remaja bergabung dengan suatu kelompok pertemanan dikarenakan anggapan bahwa suatu kelompok akan sangat menyenangkan dan menarik serta memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan. Remaja merasa akan memiliki kesempatan untuk menerima penghargaan, baik berupa materi maupun psikologis. Hartup dalam Muzdalifah mengidentifikasi empat fungsi teman sebaya yaitu:

- a) Hubungan teman sebaya sebagai sumber emosi, baik untuk memperoleh rasa senang maupun untuk beradaptasi terhadap stres.
- b) Hubungan teman sebaya sebagai sumber kognitif, untuk pemecahan masalah dan perolehan pengetahuan.
- c) Hubungan teman sebaya sebagai konteks dimana keterampilan dasar sosial diperoleh.
- d) Hubungan teman sebaya sebagai landasan terjalannya bentuk-bentuk hubungan lain (seperti hubungan dengan saudara kandung) yang lebih harmonis.²⁹

Kelompok teman sebaya merupakan lingkungan pertama dimana remaja belajar hidup bersama dengan orang yang bukan keluarganya. Hurlock mengatakan melalui hubungan teman sebaya remaja belajar berpikir secara mandiri, mengambil keputusan sendiri, menerima bahkan menolak pandangan dan nilai yang berasal dari keluarga dan mempelajari pola perilaku yang diterima di kelompoknya.³⁰ Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapat pengakuan dan penerimaan kelompok teman sebayanya sehingga tercipta rasa aman.

Para remaja umumnya membutuhkan pengakuan secara layak atas keberadaannya bagi orang lain sehingga merasa dihargai. Pendapat Fleming yang mengacu pada Muzdalifah menjelaskan harga diri terbentuk dari tiga faktor psikososial dan dua faktor fisik. Faktor psikososial tersebut adalah penghargaan-diri (*self-regard*), kepercayaan-sosial (*social-confidence*), dan atau kemampuan/prestasi sekolah. Di sisi lain dua faktor fisik yaitu penampilan (*appearance*) dan kemampuan (*ability*).³¹

²⁹ Muzdalifah M Rahman, "Upaya Orang Tua Dalam Membimbing Remaja" Jurnal BimbinganKonseling Islam Vol. 6. No.1. 2015. hlm 47.

³⁰ Ibid hlm 52

³¹ Ibid.... hlm 53

Harga diri merupakan kepribadian yang akan mempengaruhi tingkah laku individu serta merupakan faktor yang dipelajari dan terbentuk sepanjang pengalaman individu. Harga diri terbentuk dari tiga unsur: rasa aman karena merasa dimiliki, rasa puas karena merasa berhasil, dan suka cita karena merasa dihargai. Tidak semua remaja bisa menempatkan diri dalam sebuah kelompok pertemanan. Remaja memiliki caranya sendiri untuk mendapat pengakuan meskipun dengan membatasi lingkungan pertemanan.

Hal ini juga berpengaruh terhadap adanya perilaku *social climber*. Pelaku yang membatasi diri dalam artian tidak bergaul kepada semua orang merasa bahwa dirinya dan yang lainnya berbeda. Pelaku *social climber* memiliki konstruksi pemikiran yang terbentuk dari motif sosiologis yang berarti bahwa dengan adanya lingkungan sosial, muncul kebutuhan yang harus dipenuhi untuk dapat mempertahankan hubungan dengan orang lain dan lingkungan sosialnya. Para pelaku *social climber* memiliki budaya tersendiri yang meliputi seluruh perangkat tata nilai dan perilaku yang unik.

Adanya keyakinan bahwa status sosial merupakan suatu pandangan yang bisa dikenal oleh orang lain sehingga cenderung memiliki motivasi untuk mendapatkan status sosial yang lebih tinggi, akan menjadikan seseorang sebagai pemilih dalam hal pertemanan. Pelaku *social climber* bergaul dengan orang-orang yang sama satu visi dan tujuan karena baginya hal itu lebih baik seperti halnya pada pendapat subjek MR: *“Saya sebenarnya tidak suka bergaul, mainan saya hanya di instagram, terus saat mulai ikut ansor fatayat saya membuka diri sedikit-sediki pada orang tertentu saja, hanya saja belum sepenuhnya, bagi saya sosial media itu masih menjadi tempat ternyaman karena merasa bebas disana. Saya paling suka dengan komentar atau pujian yang saya dapatkan”*.³²

Lebih lanjut subjek MR mengatakan *“saya berteman dengan orang yang sejalan dengan saya, dalam artian ya yang hits gitu meskipun tidak semua orang yang seperti itu jadi teman saya, saya suka berteman dengan mereka karena mempengaruhi image saya di sosial media.”*³³

³² Wawancara pada tanggal 27 November 2020. Pada jam 07.20 WIB

³³ Wawancara pada tanggal 27 November 2020

Penjelasan dari subjek dengan jelas menunjukkan bahwa hubungan pertemanan memiliki banyak pengaruh tentang perilaku *social climbing* yang saat ini sangat marak, terlebih pelaku *social climber* membatasi pertemanannya dengan orang lain sehingga perilaku tersebut cenderung tidak bisa dikendalikan, seperti yang diketahui bahwa pelaku *social climber* memiliki ciri-ciri tertentu diantaranya:

- a) selalu memposting hal-hal mewah dan perjalanan dengan tarif mewah di media sosial.
- b) bertingkah elegan
- c) memilih menjadi teman seseorang, saat orang itu berada di posisi “puncak.”
- d) meyakinkan orang lain bahwa pelaku patut dijadikan sebagai inspirasi,
- e) menutup info pribadinya dari siapa-pun, cara berkomunikasi yang menjilat dan mulai memanfaatkan teman-teman pelaku³⁴.

4. Ketertarikan terhadap respon dari orang lain di media sosial.

Teun A. Van Dijk mendefinisikan media sosial sebagai platform media yang memfokuskan pada entitas pengguna yang difasilitasi dalam ber-aktivitas maupun berkolaborasi, oleh karena itu, media sosial juga dapat dilihat sebagai *fasilitator online* yang menguatkan hubungan antara penggunanya, sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.³⁵ Hal terpenting dari pelaku *social climber* adalah adanya rasa bangga karena banyak yang tertarik dengan hal yang dibagikan di sosial media. Mulai dari like, komen dan respon positif lainnya yang di berikan.

Peg Streep dalam Pamela menjekaskan beberapa alasan utama remaja menjadi maniak media sosial, yang pertama adalah untuk mendapatkan perhatian. Sebagian remaja melakukan aktivitas berbagi informasi melalui media sosial. Berbagi informasi inilah yang menjadi kunci remaja dalam mendapat perhatian bagi dirinya. *Like* atau *comment* yang remaja dapatkan membuat remaja merasa semakin populer. Hal ini memicu rasa percaya diri

³⁴ Ibid Moly Jong Fast

³⁵ Ibid Rulli Nasrullah

jika berada di media sosial. Kedua alasan utamanya adalah untuk menumbuhkan citra yang baik di media sosial.³⁶

Pada saat remaja memberikan dan mendapatkan umpan balik di media sosial maka akan terus mengevaluasi dirinya berdasarkan umpan balik dan penilaian tersebut yang akhirnya mempengaruhi pembentukan konsep diri. Seperti halnya subjek AT dan juga FN yang menjelaskan bahwa:

“Saya sebenarnya suka bermain instagram saat mulai mengikuti ansor fatayat, bermula dari saya diajak teman gabung dalam sebuah grup, awalnya saya tidak tahu, saya fikir teman seorganisasi itu sama semua ternyata tidak, ketika saya ikut di grup tersebut orang-orangnya kekinian semua, awalnya saya biasa saja tapi semakin lama saya tertarik untuk ikut memposting seperti mereka dan menjadi kebaisaan hingga sekarang. Apalagi ketika banyak yang like membuat saya merasa dikenal di sosmed. (paparan subjek AT)”

Subjek FN: *“Sekarang siapa sih yang tidak menyukai soial media, mama saya aja suka. Saya aktif di sosial media juga sudah lama tapi ketika ikut ansor fatayat saya lebih aktif lagi, soalnya saya selalu posting kegiatan disana apalagi kan ada label keagamaan yang tidak diikuti semua orang jadi dari situ saya tambah seneng karena banyak yang tertarik otomatis likenya juga naik.”*

Dari pemaparan kedua subjek dapat diketahui bahwa umpan balik atau respon yang didapatkan dari sosial media dapat mempengaruhi remaja karena persepsi terhadap diri sendiri merupakan pengalaman dan hasil pembelajaran seseorang terhadap lingkungannya.³⁷ Hal ini sangat berpengaruh dalam pembentukan identitas remaja. Remaja yang masih merasa dirinya kurang baik di media sosial akan berusaha memperbaiki tampilannya.

Zwier, Araujo, Boukes, dan Willemsen dalam Pavila (2016) menyatakan bahwa remaja yang menggunakan media sosial cenderung menampilkan diri yang diharapkan dibandingkan dengan gambaran diri yang

³⁶ Ibid Pamela Felita

³⁷ Ibid hlm 35

sebenarnya.³⁸ Kecenderungan ini menimbulkan fenomena *social climbing* dimana remaja memiliki identitas digital yang tidak sesuai dengan keadaan. Identitas ini ditunjukkan dengan cara memanipulasi kata-kata, foto, lambang, dan link tertentu dengan tujuan membentuk impresi orang lain terhadap dirinya.

D. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada saat observasi dan wawancara terhadap subjek penelitian, peneliti menemukan beberapa hal penting mengenai Fenomenologi Pelaku *Social Climber* Pada Remaja Ansor Fatayat. Sebagaimana yang telah di jelaskan dalam teknik analisis data, penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif (pemaparan). Data di peroleh peneliti melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi dari pihak terkait, adapun data yang di peroleh sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis Fenomena Sosial Climbing Pada Remaja?

Social climber adalah individu atau sekelompok orang yang mencari pengakuan dari masyarakat, artis, atau pejabat yang mempunyai status yang setara atau lebih tinggi darinya. Fenomena *social climbing* yang saat ini sering kali terjadi dan berdampak pada perilaku dan pergaulan. Tidak sedikit dari mereka yang rela meminjam barang demi mewujudkan keinginannya untuk terlihat kaya. Munculnya perilaku *social climber* ini tentu tidak lepas dari pengalaman yang dirasakan oleh pelaku. Pelaku *social climber* memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

Umumnya pelaku *social climber* sangat sulit berbaur dengan orang lain hal ini tentu berbeda dengan dua dari kelima subjek yang telah diteliti karena keduanya mudah berbaur dengan semua orang. Pelaku *social climber* tidak mempunyai keseimbangan antara Id, Ego, dan Super Ego sehingga terkesan memaksakan diri untuk memperoleh kepuasan pribadi. Dari segi identitas remaja, pelaku juga belum memiliki identitas yang cukup matang. Identitas remaja dipengaruhi oleh *imaginary audience* dan *personal fable* yang kombinasi antara keduanya menghasilkan egosentrisme.³⁹

³⁸ Ibid Hlm 37

³⁹ Ibid Pamela

Egosintrisme inilah yang berpengaruh dalam bagaimana remaja mengekspresikan dirinya melalui postingan yang dibuat baik berupa foto, *caption*, dan yang lainnya. Remaja yang menjadi pelaku social climber akan kehilangan representasi diri akibat tindakan yang dilakukan. Remaja akan menutupi kebutuhannya dengan berbagai cara demi citra yang ditampilkan di sosial media. Begitu juga dengan alasan dan tujuan pelaku dalam menggunakan media sosial ada yang mencari perhatian, mengikuti tren, mencari teman baru, hingga agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman.

Meski begitu media sosial banyak berpengaruh pada perubahan sikap, perilaku, dan juga kehidupan seperti yang dialami oleh subjek. Intensitas penggunaannya pun juga berbeda dari masing-masing subjek, ada yang 16 jam (AT, HU), 10 jam (MR), dan tidak menentu (FN, NKL). Erikson menjelaskan bahwa remaja berada pada tahap Kekacauan identitas yang mana dapat menyebabkan individu merasa terisolasi, hampa, cemas, dan bimbang.⁴⁰

Remaja dalam kondisi ini merasa harus membuat keputusan penting tetapi belum mampu melakukannya. Remaja menjadi sangat peka terhadap bagaimana orang lain memandangnya dan lebih mudah tersinggung. Itulah mengapa pelaku social climber mengutamakan gaya/penampilan dan lebih memilih menjauhkan pertemanannya ke dalam kelompok remaja yang kekinian, karena mereka peduli dengan bagaimana penilaian orang tentang dirinya, hal ini tentu lepas dari rasa puas yang didapatkan.

Untuk memperoleh hal tersebut remaja bergabung dalam sebuah organisasi salah satunya ansof fatayat. Dari pengakuan subjek yang sudah dijelaskan, mereka mengikuti kegiatan ini tak lain adalah untuk mencari teman yang sefrekuensi dan juga menguntungkan dari segala sisi baik di media sosial maupun di dalam organisasi itu sendiri.

2. Apa Faktor Yang Mendasari Pelaku Social Climber Di Organisasi Ansof Fatayat?

Pola asuh orang tua berpengaruh terhadap perilaku dan karakter remaja. Di mana orang tua yang demokratis dalam mendidik dan mengawasi anak akan melakukan kontrol terhadap remaja, memberikan aturan-aturan yang berkaitan

⁴⁰ Ibid Erik H Erikson hlm190

dengan perilakunya, namun juga memberi penjelasan kepada remaja mengenai aturan tersebut. Sifat hangat, kasih sayang, dan dukungan orang tua terhadap perilaku konstruktif remaja akan menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap kooperatif remaja terhadap lingkungannya.

Salah satu hal yang paling mendasar yang menyebabkan seseorang terjerumus ke dalam *Social Climbing* ialah dikarenakan kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua sehingga menyebabkan remaja mengalihkan perasaan gundah yang dimiliki ke dalam berbagai hal termasuk menjadi bagian dari pelaku *social climber*. Selain itu pelaku *Social Climber* tentu didasari oleh beberapa faktor, baik dari segi internal (dari dalam diri) maupun eksternal (diluar diri) subjek. adapun faktor tersebut ialah:

a. Faktor Internal:

- 1) Adanya rasa nyaman yang di rasakan
- 2) Adanya motivasi dari dalam diri
- 3) Adanya puas
- 4) Adanya perasaan tertantang

b. Faktor Eksternal:

- 1) Tertarik dengan respon positif yang di sosial media
- 2) Adanya keterlibatan (dukungan) orang tua
- 3) Pembatasan diri dalam ruang lingkup pertemanan
- 4) Kurangnya pengawasan orang tua di dunia online (sosialmedia)

Dari berbagai penjabaran di atas maka dapat disimpulkan Hasil penelitian analisis Fenomenologi Pelaku *Social Climber*, yakni:

1. Pelaku *social climber* berasal dari latar belakang yang berbeda. Ada yang dari segi ekonomi yang kurang, bahkan ada yang masih dari segi pengawasan orang tua.
2. Tidak semua pelaku *social climber* mementingkan pergaulannya di dunia maya. Ada sebagian pelaku yang justru terbiasa berbaur ke tengah masyarakat, hal ini tentu berlawanan dengan salah satu ciri dari *social climber* itu sendiri.
3. Perilaku *social climber* muncul karena adanya faktor baik itu dari segi internal maupun eksternal yang dialami oleh pelaku.

4. Fenomena *social climber* bisa terjadi di mana saja dan kapan saja termasuk di dalam organisasi keagamaan sekalipun.
5. Selain dalam pertemanan, pelaku *social climber* juga didasari oleh perhatian dan pengawasan orang tua di dalam keluarga.
6. Bagi beberapa pelaku, sosial media bukanlah sebuah prioritas melainkan hanya sebagai pelampiasan dari perasaannya.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung yang telah dialami oleh peneliti dalam proses penelitian ini ada beberapa keterbatasan yang dialami serta dapat menjadi banyak faktor yang perlu diperhatikan lagi bagi peneliti, demi menyempurnakan penelitiannya di masa yang akan datang. Penelitian ini sendiri masih memiliki banyak kekurangan yang perlu diperhatikan secara mendalam lagi, dan perlu di perbaiki dalam penelitian-penelitian lain ke depannya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam. Keterbatasan penelitian ini meliputi subjektif yang ada pada peneliti. Penelitian ini sangat bergantung pada interpretasi peneliti tentang makna yang tersirat dalam wawancara, sehingga kecenderungan untuk bias masih tetap ada namun di sisi lain beberapa hal ini dapat mengurangi bias yakni pada saat dilakukan proses triangulasi data, yaitu *cross and chek* data dengan fakta dari informan yang berbeda serta dari hasil penelitian yang lainnya.