



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini terdapat kecenderungan di kalangan Dewasa Muda Indonesia. Menurut Ma'ruf (2006:95), segmentasi demografi Dewasa Muda adalah usia 20 hingga 29 tahun. Di Indonesia, mayoritas Dewasa Muda lebih memilih untuk bermain dengan teman-teman dibanding dengan belajar atau melatih kemampuan sebagai persiapan untuk masa depan. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan kegiatan-kegiatan atau kesenangan yang bersifat sementara. Mereka belum sepenuhnya mengerti hal-hal apa saja yang ingin mereka capai dan bagaimana cara mereka agar dapat mencapai hal tersebut. Namun kecenderungan mereka yang lebih memilih untuk bermain tanpa diimbangi dengan belajar atau mempersiapkan masa depan yang merupakan pilihan tidak baik. Berdasarkan data yang dilansir dari kompas.com (2010, diakses 2 April 2017), MarkPlus Insight bekerja sama dengan Komunitas Marketeers menemukan bahwa anak muda dan nongkrong adalah dua hal yang sudah melekat, dimana mereka melakukannya seusai jam pelajaran di sekolah, kampus, bahkan sepulang kantor.

Jika hal tersebut tidak segera disadari oleh Dewasa Muda Indonesia maka hal tersebut dapat berdampak negatif terhadap diri mereka sendiri maupun orang-orang disekitar mereka. Padahal ketika mereka lebih mementingkan belajar dan mempersiapkan masa depan dibanding dengan bermain itu akan dapat berdampak sangat positif. Dewasa muda dapat diberikan masukan-masukan untuk belajar dan mempersiapkan masa depan dalam berbagai cara. Seperti mengisi kegiatan dengan bekerja separuh waktu, membaca buku, mengakses informasi, dan menjadi pembisnis.

Kurangnya minat Dewasa Muda Indonesia dalam belajar dan mempersiapkan masa depan dapat dilihat dengan jelas dari kondisi ketenaga kerjaan yang dimana jumlah



ketersediaan lapangan kerja tidak diimbangi dengan ketersediaan lapangan pekerjaan. Berdasarkan data yang dilansir dari tempo.co (2016, diakses 25 Maret 2017) per 2016, terdapat 7,03 juta orang penganggur. Untuk mengatasi hal tersebut salah satunya dengan membuka lapangan pekerjaan baru. Tidak hanya mengurangi pengangguran, dengan adanya lapangan pekerjaan baru dapat membuat perekonomian Indonesia meningkat. Sesungguhnya Indonesia memiliki potensi untuk menjadi negara maju, karena Indonesia memiliki jumlah penduduk yang sangat banyak. Jika sumber daya di Indonesia dapat dikembangkan dan dikelola dengan baik maka akan sangat berdampak positif.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2015, diakses 25 Maret 2017) per tahun 2015, jumlah penduduk Indonesia adalah 254,9 juta jiwa, dengan demikian Indonesia merupakan negara dengan populasi penduduk terbesar nomor empat di dunia setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat. Dari jumlah total penduduk Indonesia tersebut, sekitar 54,12% atau 137.950,8 juta jiwa merupakan generasi penerus bangsa yang usianya kurang dari 30 tahun, dengan rincian penduduk berusia kurang dari 16 tahun sebesar 76,27 juta jiwa dan penduduk usia 16-30 tahun sebesar 61,68 juta jiwa. Sedangkan penduduk Indonesia yang berusia lebih dari 30 tahun sebesar 116,95 juta jiwa atau hanya sekitar 45,88% dari total penduduk Indonesia saat ini.

Tabel 1.1

Jumlah & Persentase Penduduk Menurut Kelompok Umur Tahun 2015

Kelompok Umur	Persen	Jumlah (000)
<16	29,92%	76.267,5
16-30	24,20%	61.683,3
>30	45,88%	116.945,8
Jumlah	100,00	254.896,6

Sumber : Badan Pusat Statistik <http://www.bps.go.id>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Data di atas menegaskan besarnya Dewasa Muda penerus bangsa Indonesia merupakan potensi yang besar bagi sebuah bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Kependudukan (www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2009_40.pdf). Bab II pasal 3 menyebutkan bahwa “Pembangunan pemuda bertujuan untuk mewujudkan pemuda yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, demokrasi, bertanggung jawab, berdaya saing serta memiliki jiwa kepemimpinan, kewirausahaan, kepoloporan, dan kebangsaan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dalam rangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.” Sesungguhnya Dewasa Muda memiliki peran yang sangat besar dalam proses kehidupan berbangsa dan bernegara, karena kelak mereka akan menjadi pewaris negara tersebut. Jika peran Dewasa Muda sudah dilakukan dengan baik, maka Dewasa Muda nantinya akan dapat memajukan suatu bangsa dan negara sehingga dapat bersaing dengan negara lainnya.

Besarnya jumlah Dewasa Muda Indonesia tersebut tidak diimbangi dengan kualitas mereka. Akan tetapi tidak sedikit dari Dewasa Muda Indonesia dapat menjadi inspirasi dari segi pencapaian. Prestasi yang didapat oleh Dewasa Muda terdiri dari berbagai bidang, mulai dari olahraga, pendidikan, seniman dan perekonomian. Di bidang perekonomian, akhir-akhir ini mulai muncul berita dimana Dewasa Muda sekarang mulai menjadi seorang wirausahawan. Menurut data yang dilansir dari liputan.com (2015, diakses 1 April 2017), terdapat 5 pengusaha yang sudah memulai bisnis dan berhasil mencapai kesuksesannya di usia muda. Pertama, Nabila Samhana Bawazier yang berhasil menjual sepatu dengan merek NSBWZ (Nice Shoes Be Wonder Zhoe). Kedua, Hamzah Izzulhaq yang memiliki usaha frenchise (Waralaba). Ketiga, Yasa Siggih pemilik busana mereka lokal Men’s Republic. Keempat, Hafiza Elfira yang mempekerjakan ibu-ibu penderita kista, untuk menjahit manik-manik dijilbab yang ia



jual, kemudian hasil penjualan untuk dana kesejahteraan mereka. Kelima, Febri Juanda, membuka cafe bernama Food Addict dan Yellow Trux. Hal ini sangat menarik dan positif dikarenakan Dewasa Muda yang biasanya banyak menghabiskan waktu untuk bermain, justru mengganti kegiatan tersebut dengan menjadi seorang wirausahawan.

Wirausaha adalah seseorang yang berani berusaha secara mandiri dengan mengerahkan segala sumber daya dan upaya meliputi kepandaian mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasi untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai lebih tinggi. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi sekarang mulai muncul wirausahawan muda baru. Wirausahawan muda yang muncul tidak dapat dipandang sebelah mata, sebab wirausahawan muda yang sekarang mulai muncul adalah wirausahawan yang kreatif, terbukti dengan banyak kisah dalam bentuk buku dan film yang menceritakan pengalaman wirausahawan muda dalam mencapai kesuksesannya.

Berdasarkan data-data tersebut dapat dikatakan bahwa hanya sedikit anak muda yang melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencapai suatu pencapaian seperti berwirausaha. Jika kondisi ini dapat lebih diperhatikan dan diinformasikan kepada Dewasa Muda, tidak menutup kemungkinan bertambahnya jumlah wirausahawan Indonesia semakin banyak. Hal ini merupakan dampak positif terhadap Indonesia, seperti mengurangi jumlah pengangguran dan juga meningkatkan perekonomian negara sehingga daya saing Indonesia dengan negara lainnya dapat meningkat.

Pada hakikatnya manusia diciptakan untuk bertahan hidup, dimana cara manusia dalam bertahan hidup adalah memenuhi kebutuhan-kebutuhan sehari-hari. Setiap manusia memiliki perilaku yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, akan tetapi perilaku tersebut dapat berubah. Berdasarkan data yang dilansir dari

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



aquariuslearning.co.id (2014, diakses 2 April 2017), 10 alasan mengapa seseorang memilih menjadi pengusaha.

Pertama, hidup baik yang layak dicapai, dimana mereka bisa bebas secara keuangan dan waktu. Kedua, ingin memiliki waktu bersama keluarga, agar dapat memiliki lebih banyak waktu bersama keluarga. Ketiga, ingin memiliki sumber penghasilan yang lebih besar, terjadi pada banyak pengusaha, dimana mereka lebih fokus menghasilkan profit dan profit, dengan pemikiran memiliki banyak uang mereka dapat menikmati hidup yang lebih menyenangkan. Keempat, tidak ada pilihan, karena ketatnya persaingan dan sulitnya mendapatkan pekerjaan menuntut seseorang lebih kreatif menghasilkan uang. Kelima, ide yang menjadi sumber penghasilan, ini menjelaskan bahwa banyak karyawan yang berhenti bekerja dan membuka usaha yang tidak jauh berbeda dengan perusahaan lamanya. Keenam, suka tantangan, sebagian orang tidak suka melewati hari dengan tindakan yang monoton. Ketujuh, tidak suka diatur dan diperintah oleh orang lain, sebagian orang lebih suka hidup mandiri dalam bekerja dan mengambil keputusan. Kedelapan, pelayanan, orang menjadi pengusaha cenderung ingin membagikan apa yang ingin mereka ketahui dan membantu banyak orang dalam wilayah yang lebih besar. Kesembilan, ingin membantu banyak orang, seorang ingin membuka kesempatan kepada orang lain untuk bekerja. Kesepuluh, Beramal.

Alasan diatas adalah alasan yang mempengaruhi seorang dalam memutuskan untuk menjadi seorang wirausahawan. Akan tetapi ada alasan lain yang sangat mempengaruhi seorang dalam memutuskan yaitu komunikasi intrapersonal. Menurut Oong Uchjana Effendy dalam buku Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi (2003:57), komunikasi intrapribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam diri seseorang. Orang itu berperan baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan. Dia berbicara



C. Identifikasi Masalah

1. Stimulus apa yang diterima oleh Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi?
2. Persepsi apa yang terbentuk pada Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi?
3. Bagaimana proses pengelolaan memori yang dilalui oleh Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi?
4. Bagaimana proses berpikir Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui stimulus apa saja yang diterima oleh Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi.
2. Untuk mengetahui persepsi yang terbentuk pada Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi.
3. Untuk mengetahui proses pengelolaan memori yang dimiliki oleh Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi.
4. Untuk mengetahui proses berpikir oleh Dewasa Muda dalam proses pengolahan informasi

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis, berikut adalah penjelasannya:

1. Manfaat Akademis
 - a. Peneliti berharap penelitian dalam kajian ilmu komunikasi khususnya komunikasi intrapersonal ini dapat menambah, memperkaya, dan memperdalam perbendaharaan studi dan kajian pustaka tentang pola



komunikasi intrapersonal yang terdapat pada program studi Ilmu Komunikasi terutama pada mata kuliah psikologi komunikasi.

- b. Penulis juga diharapkan dapat memberikan bukti empiris bahwa komunikasi intrapersonal adalah salah satu proses yang penting dalam mengambil keputusan untuk berwirausaha. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pengetahuan baru yang dapat digunakan sebagai bekal ilmu di kemudian hari, baik penerapan pada penelitian lain maupun pada penerapan dalam lapangan kerja. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang juga meneliti tentang komunikasi intrapersonal.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi Pemerintah tentang pentingnya komunikasi intrapersonal yang dilakukan seseorang dalam mengambil suatu keputusan. Peneliti juga berharap Dewasa Muda sudah mulai sadar akan kegiatan-kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mempersiapkan masa depan.
- b. Peneliti juga berharap melalui penelitian ini dapat meningkatkan menjadikan inspirasi bagi banyak Dewasa Muda terutama mahasiswa sehingga dapat memiliki niat untuk melakukan kegiatan positif seperti berwirausaha yang nanti dapat membantu bangsa dan negara dalam mengurangi pengangguran dan meningkatkan perekonomian Indonesia, sehingga Indonesia dapat bersaing dengan negara lain.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.