



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA



Hak cipta dilindungi undang-undang. Hak cipta dimiliki oleh Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

#### A. Landasan Teori

##### Teori Behaviorisme

Behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku makhluk hidup khususnya manusia. Teori ini berfokus dan menjelaskan tingkah laku manusia berdasarkan rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) hukum-hukum mekanistik. Behaviorisme adalah sebuah aliran psikologi yang dikemukakan oleh John B. Watson (1878-1958). Ia terkenal sebagai seorang ahli psikolog berkebangsaan Amerika dan ia dijuluki sebagai Bapak Behaviorisme.

Menurut behaviorisme yang dianut oleh Watson, tujuan utama psikologi adalah membuat prediksi dan pengendalian terhadap perilaku dan sedikitpun tidak ada kaitannya dengan kesadaran. Menurut teori ini yang dapat dikaji oleh psikologi adalah benda-benda atau hal-hal yang dapat diamati secara langsung, yaitu rangsangan (*stimulus*), dan gerak balas (*respons*), sedangkan hal-hal yang terjadi pada otak tidak berkaitan dengan kajian.

Watson membuktikan kebenaran teorinya, ia mengadakan eksperimen terhadap Albert seorang bayi berumur 11 bulan. Pada mulanya Albert adalah seorang bayi yang gemanya yang tidak takut terhadap binatang seperti tikus putih berbulu halus. Albert senang sekali bermain bersama tikus putih yang berbulu cantik itu.

Watson memulai proses pembiasaannya dengan cara memukul sebatang besi dengan sebuah palu setiap kali Albert mendekati dan ingin memegang tikus putih itu, dan juga terhadap kelinci putih. Dengan eksperimen itu, Watson mengatakan bahwa dia

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.



telah berhasil membuktikan bahwa pelaziman dapat mengubah perilaku seseorang secara nyata.

Pendekatan psikologi ini mengutamakan pengamatan tingkah laku dalam mempelajari individu dan bukan mengamati bagian dalam tubuh atau mencermati penilaian orang tentang penasarannya. Behaviorisme menginginkan psikologi, sebagai pengetahuan yang ilmiah, yang dapat diamati secara obyektif. Data yang didapat dari observasi diri dan intropeksi diri dianggap tidak obyektif. Jika ingin menelaah kejiwaan manusia, amatilah perilaku yang muncul, maka akan memperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan keilmiahannya.

Behaviorisme sebenarnya adalah sebuah kelompok teori yang memiliki kesamaan dalam mencermati dan menelaah perilaku manusia yang menyebar di berbagai wilayah, selain Amerika teori ini berkembang di daratan Inggris, Perancis, dan Rusia. Tokoh-tokoh yang terkenal dalam teori ini meliputi E.L.Thorndike, I.P.Pavlov, B.F.Skinner, dll.

E.L.Thorndike

Menurut Thorndike (1911), salah seorang pendiri aliran tingkah laku, teori behavioristik dikaitkan dengan belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga berupa pikiran, perasaan, dan gerakan). Jelasnya menurut Thorndike, perubahan tingkah laku boleh berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang non-konkret (tidak bisa diamati).

Pendapat ini bisa diartikan bahwa perubahan tingkah laku atau kebiasaan seseorang dapat diamati, hal ini di dasari dengan adanya rasa ingin tahu dan berubah respon dari apa yang mereka lihat pada konten media sosial tik tok sehingga menimbulkan rasa ingin menjadi seperti sosok yang mereka lihat.

Meskipun Thorndike tidak menjelaskan bagaimana cara mengukur berbagai tingkah laku yang non-konkret (pengukuran adalah satu hal yang menjadi



obsesi semua penganut aliran tingkah laku), tetapi teori Thorndike telah memberikan inspirasi kepada pakar lain yang datang sesudahnya. Teori Thorndike disebut sebagai aliran koneksionisme (connectionism).

## 2) Ivan Petrovich Pavlov

*Classic Conditioning* (pengkondisian atau persyaratan klasik) adalah proses yang ditempuh Pavlov melalui percobaannya terhadap hewan anjing, di mana perangsang asli dan netral dipasangkan dengan stimulus bersyarat secara berulang-ulang sehingga memunculkan reaksi yang diinginkan.

Dari contoh tentang percobaan dengan hewan anjing bahwa dengan menerapkan strategi Pavlov ternyata individu dapat dikendalikan melalui cara dengan mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sementara individu tidak menyadari bahwa ia dikendalikan oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya

## Teori *Stimulus Respons*

Pembelajaran mengenai Ilmu Perilaku Konsumen, terdapat teori yang menjelaskan mengenai persepsi. Salah satu teori yang berkaitan dengan persepsi adalah S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*). Teori *Stimulus Respons* adalah model komunikasi paling dasar. Disiplin psikologi khususnya yang beraliran behavioristik menjadi pengaruh untuk teori ini, teori ini diterapkan dalam ilmu komunikasi karena objek dari psikologi dan komunikasi sama yaitu manusia yang memiliki tingkah laku, sikap, opini, dan efek.

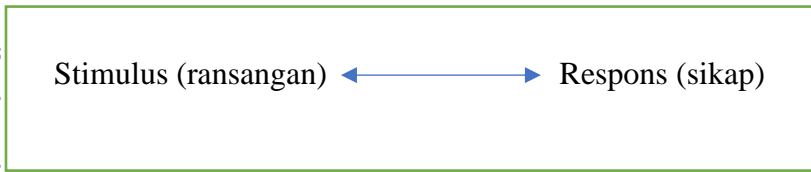
Teori ini dikemukakan oleh Hosland, Janis, dan Kalley. Teori *stimulus-respons* ini pada dasarnya merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dengan demikian, seseorang dapat menjelaskan suatu



kaitan erat antara pesan-pesan media dan reaksi *audience*, teori ini menunjukkan sebagai proses aksi (*Stimulus*) dan reaksi (*Response*) yang sangat sederhana.

Teori ini dapat dianggap sebagai proses pertukaran atau perpindahan informasi (Effendy, 2003). Prinsip stimulus-respons ini merupakan dasar dari teori jarum hipodermik, teori klasik mengenai proses terjadinya efek media massa yang sangat berpengaruh, prinsip *stimulus-respons* ini merupakan dasar dari teori jarum hipodermik, teori klasik mengenai proses terjadinya efek media massa yang sangat berpengaruh.

Dalam masyarakat massa, dimana prinsip stimulus-respons mengasumsikan bahwa pesan informasi dipersiapkan oleh media dan didistribusikan secara sistematis dan dalam skala yang luas. Sehingga secara serempak pesan tersebut dapat diterima oleh sejumlah besar individu, bukan ditujukan pada orang per orang.



Teori ini memperlihatkan komunikasi sebagai proses aksi-reaksi sederhana. Bila laki-laki mengedipkan matanya kepada seorang perempuan, dan perempuan tersebut tersipu malu, atau bila saya melambaikan tangan dan anda menghampiri saya. Itulah yang dinamakan sebagai pola komunikasi stimulus-respons atau S-R yang sangat sederhana dan terjadi di keseharian kita.

### 3. Teori Belajar Sosial Albert Bandura

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (behavioristik). Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori-teori belajar perilaku, tetapi memberi lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-

Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
© Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
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.

InsituBisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal.

Salah satu asumsi paling awal mendasari teori pembelajaran sosial Bandura adalah manusia cukup fleksibel dan sanggup mempelajari bagaimana kecakapan bersikap maupun berperilaku. Titik pembelajaran dari semua ini adalah pengalaman- pengalaman tak terduga (*vicarious experiences*). Meskipun manusia dapat dan sudah banyak belajar dari pengalaman langsung, namun lebih banyak yang mereka pelajari dari aktivitas mengamati perilaku orang lain.

Asumsi awal memberi isi sudut pandang teoritis Bandura dalam teori pembelajaran sosial yaitu:

- (1) Pembelajaran pada hakikatnya berlangsung melalui proses peniruan (*imitation*) atau pemodelan (*modeling*).
- (2) Dalam *imitation* atau *modeling* individu dipahami sebagai pihak yang memainkan peran aktif dalam menentukan perilaku mana yang hendak ia tiru dan juga frekuensi serta intensitas peniruan yang hendak ia jalankan.
- (3) *Imitation* atau *modeling* adalah jenis pembelajaran perilaku tertentu yang dilakukan tanpa harus melalui pengalaman langsung.
- (4) Dalam *Imitation* atau *modeling* terjadi penguatan tidak langsung pada perilaku tertentu yang sama efektifnya dengan penguatan langsung untuk memfasilitasi dan menghasilkan peniruan. Individu dalam penguatan tidak langsung perlu menyumbangkan komponen kognitif tertentu (seperti kemampuan mengingat dan mengulang) pada pelaksanaan proses peniruan.
- (5) Mediasi internal sangat penting dalam pembelajaran, karena saat terjadi adanya masukan indrawi yang menjadi dasar pembelajaran dan perilaku dihasilkan, terdapat operasi internal yang mempengaruhi hasil akhirnya. Bandura yakin bahwa tindakan mengamati memberikan ruang bagi manusia untuk belajar



tanpa berbuat apapun, manusia belajar dengan mengamati perilaku orang lain.

© **Hakipta milik Kwik Kian Gie (Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**  
Hak cipta dilindungi Undang-undang  
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.  
Vicarious learning adalah pembelajaran dengan mengobservasi orang lain. Fakta ini menantang ide *behavioris* bahwa faktor-faktor kognitif tidak dibutuhkan dalam penjelasan tentang pembelajaran. Bila orang dapat belajar dengan mengamati, maka mereka pasti memfokuskan perhatiannya, mengkonstruksikan gambaran, mengingat, menganalisis, dan membuat keputusan-keputusan yang mempengaruhi pelajaran.

Bandura percaya penguatan bukan esensi pembelajaran. Meski penguatan memfasilitasi pembelajaran, namun bukan syarat utama. Pembelajaran manusia yang utama adalah mengamati model-model, dan pengamatan inilah yang ters menerus diperkuat, fungsi penguatan dalam proses *modeling*, yaitu sebagai fungsi informasi dan fungsi motivasi, penguat memiliki kualitas informatif maksudnya, tindakan penguatan dan proses penguatan itu sendiri bisa memberitahukan pada manusia perilaku mana yang paling adaptif.

Manusia bertindak dengan tujuan tertentu. Dalam pengertian tertentu, manusia belajar melalui pengalaman mengenai apa yang diharapkan untuk terjadi, dan demikian mereka bisa menjadi semakin baik dalam memperkirakan perilaku apa yang akan memaksimalkan peluang untuk berhasil. Dengan demikian pengetahuan atau kesadaran manusia mengenai konsekuensi perilaku tertentu bisa membantu mengoptimalkan efektivitas suatu program pembelajaran.

Selanjutnya, penguat dalam teori pembelajaran sosial dipahami sebagai hal yang memiliki kualitas motivasi. Maksudnya, manusia belajar melakukan antisipasi terhadap penguat yang akan muncul dalam situasi tertentu, dan perilaku antisipasi awal ini menjadi langkah awal dalam banyak tahapan perkembangan. Orang tidak memiliki kemampuan untuk melihat masa depan, tetapi mereka bisa mengantisipasi konsekuensi-konsekuensi apa yang akan muncul dari perilaku tertentu berdasarkan apa yang mereka



pelajari dari pengalaman baik dan buruk yang telah dialami orang lain (dan yang terpenting, tanpa langsung menjalani sendiri pengalaman itu).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dengan demikian inti dari pembelajaran *modeling* adalah

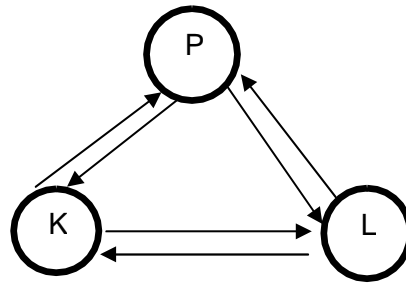
- (1) Mencakup penambahan dan pencarian perilaku yang diamati, untuk kemudian melakukan generalisasi dari satu pengamatan ke pengamatan lain.
- (2) *Modeling* melibatkan proses-proses kognitif, jadi tidak hanya meniru. Tetapi menyesuaikan diri dengan tindakan orang lain dengan representasi informasi secara simbolis dan menyimpannya untuk digunakan di masa depan.
- (3) Karakteristik *modeling* sangat penting. Manusia lebih menyukai model yang statusnya lebih tinggi daripada sebaliknya, pribadi yang berkompeten daripada yang tidak kompeten dan pribadi yang kuat daripada yang lemah. Artinya konsekuensi dari perilaku yang dimodelkan dapat memberikan efek bagi pengamatnya.
- (4) Manusia bertindak berdasarkan kesadaran tertentu mengenai apa yang bisa ditiru dan apa yang tidak bisa. Tentunya manusia mengantisipasi hasil tertentu dari *modeling* yang secara potensial bermanfaat

Kajian asumsi penting lain yang perlu dibahas dalam teori belajar sosial Albert Bandura adalah determinisme timbal balik (*reciprocal determinism*). Menurut pandangan ini, pada tingkatan yang paling sederhana masukan indrawi (*sensory input*) tidak serta merta menghasilkan perilaku yang terlepas dari pengaruh sumbangan manusia secara sadar. Sistem ini menyatakan bahwa tindakan manusia adalah hasil dari interaksi tiga variabel, lingkungan, perilaku dan kepribadian.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.





### Konsep Bandura tentang *reciprocal determinism*

Fungsi psikologis manusia adalah produk dari interaksi P (perilaku), K (kepribadian) dan L (lingkungan).

Inti *reciprocal determinism* adalah manusia memproses informasi dari model dan mengembangkan serangkaian gambaran simbolis perilaku melalui pembelajaran yang bersifat coba-coba kemudian disesuaikan dengan manusia. Ketiga faktor yang resiprok ini tidak perlu sama kuat atau memiliki kontribusi setara. Potensi relatif ketiganya beragam, tergantung pribadi dan situasinya. Pada waktu tertentu perilaku mungkin lebih kuat pengaruhnya. Namun, di lain waktu lingkungan mungkin memberikan pengaruh paling besar.

Meskipun perilaku dan lingkungan terkadang bisa menjadi kontributor terkuat suatu kinerja namun, kognisi (kepribadian) kontributor yang paling kuat. Kognisi mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi kognisi. Lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan. Kognisi mempengaruhi lingkungan. Lingkungan mempengaruhi kognisi.

Pola *reciprocal determinism* ini menggunakan umpan balik, sampai akhirnya menemukan perilaku yang tepat sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dengan demikian pembelajaran bukanlah merupakan proses sederhana di mana individu menerima suatu model dan kemudian meniru perilakunya, tetapi merupakan langkah yang jauh lebih kompleks di mana individu mendekati perilaku model melalui internalisasi atas gambaran yang ditampilkan oleh si model, kemudian diikuti dengan upaya

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.





menyesuaikan gambaran itu.

Bandura akhirnya memperluas konsep ini dengan nilai diri (*self-value*) dan keyakinan diri (*self-efficacy*). *Self-efficacy* adalah faktor *person* (kognitif) yang memainkan peran penting dalam teori pembelajaran Bandura. *Self-efficacy* yakni keyakinan bahwa seseorang biasa menguasai situasi dan menghasilkan perilaku yang positif. Keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk mengorganisir dan mengerakkan sumber-sumber tindakan yang dibutuhkan untuk mengelola situasi-situasi yang akan datang, individu mengamati model bila ia percaya bahwa dirinya mampu mempelajari atau melakukan perilaku yang dimodelkan.

Pengamatan terhadap model yang mirip mempengaruhi *Self-efficacy* (Kalau mereka bisa, saya juga bisa). Tinggi-rendahnya *Self-efficacy* berkombinasi dengan lingkungan yang responsif dan tidak responsif untuk menghasilkan empat variabel yang paling bisa diprediksi berikut ini:

- (1) Bila *Self-efficacy* tinggi dan lingkungan responsif, hasil yang paling bisa diperkirakan ialah kesuksesan.
- (2) Bila *Self-efficacy* rendah dan lingkungan responsif, manusia dapat menjadi depresi saat mereka mengamati orang lain berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang menurut mereka sulit.
- (3) Bila *Self-efficacy* tinggi bertemu dengan situasi lingkungan yang tidak responsif, manusia akan berusaha keras mengubah lingkungannya. Mereka mungkin akan menggunakan protes, aktivisme sosial, bahkan kekerasan untuk mendorong perubahan. Namun, jika semua upaya gagal, Bandura berhipotesis bahwa manusia mungkin akan menyerah, mencari alternatif lain, atau mencari lingkungan lain yang lebih responsif.
- (4) Bila *Self-efficacy* rendah berkombinasi dengan lingkungan yang tidak

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.



responsif, manusia akan merasakan apati, mudah menyerah dan merasa tidak berdaya (Bandura, 1997; 115-116).

*Self-efficacy* dalam *modeling* akan mengacu pada tindakan-tindakan manusia, yang antara lain:

- 1) Manusia akan meneruskan rencana ketika sadar konsekuensi dari setiap tindakan.
- 2) Manusia memiliki kemampuan memprediksi. Mengantisipasi hasil tindakan dan memilih perilaku mana yang dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan serta menghindari yang tidak diinginkan.
- 3) Manusia sanggup memberikan reaksi diri dalam proses motivasi dan pengaturan terhadap setiap tindakan.
- 4) Manusia dapat melakukan refleksi diri. Menguji dirinya sendiri. Mengevaluasi sendiri motivasi, nilai, makna, dan tujuan hidupnya, bahkan sanggup memikirkan ketepatan pemikirannya sendiri.

*Self-efficacy* melakukan tindakan-tindakan yang akan menghasilkan efek yang diinginkan. Proses- proses yang mengatur pembelajaran dengan *modeling*, yaitu:

T. Perhatian

Apakah faktor-faktor yang mengatur perhatian ini? Pertama, mengamati model yang padanya kita sering mengasosiasikan diri. Kedua, model-model yang atraktif lebih banyak diamati. Individu harus mampu memberi perhatian pada model, kejadian dan unsur-unsurnya. Jika individu tidak bisa memberikan perhatian yang tepat pada suatu model, maka tidak mungkin terjadi peniruan. Faktor-faktor penguatan, kapasitas indrawi dan kompleksitas kejadian yang menjadi model merupakan faktor penting dalam proses perhatian ini.



## 2. Representasi

Agar pengamatan dapat membawa respons yang baru, maka pola-pola tersebut harus direpresentasikan secara simbolis di dalam memori. Proses menyimpan ciri-ciri terpenting dari suatu kejadian sehingga bisa dipanggil kembali dan digunakan ketika diperlukan. Ciri-ciri yang tersimpan dapat dalam bentuk pengkodean yang membantu kita mengujicobakan perilaku secara simbolis.

### Produksi perilaku

Setelah memberi perhatian kepada sebuah model dan mempertahankan apa yang sudah diamati, kita akan menghasilkan perilaku. Individu mampu secara fisik melaksanakan perilaku tersebut. Beberapa pertanyaan tentang perilaku yang dijadikan model, (1) Bagaimana saya melakukan hal tersebut.

(2) Sudah benarkah tindakan saya ini?

### Motivasi dan *Reinforcement*

Pembelajaran dengan mengamati paling efektif ketika subjek yang belajar termotivasikan untuk melakukan perilaku yang dimodelkan. Meskipun pengamatan terhadap orang lain dapat mengajarkan kita bagaimana melakukan sesuatu, tapi mungkin kita tidak memiliki keinginan untuk melakukan tindakan yang dibutuhkan. *Reinforcement* dapat memainkan beberapa peran dalam *modeling*. Bila mengantisipasi bahwa kita akan diperkuat untuk meniru tindakan- tindakan seorang model, kita mungkin akan lebih termotivasi untuk memperhatikan, mengingat dan mereproduksi perilaku itu. Bandura mengidentifikasi tiga bentuk *reinforcement* yang dapat mendorong *modeling*. (1) Pengamat mungkin mereproduksi perilaku model dan menerima *reinforcement* langsung. (2)

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Akan tetapi *reinforcement* tidak langsung bisa berupa *vicarious reinforcement*. Pengamat mungkin hanya melihat perilaku orang lain diperkuat dan produksi perilakunya meningkat. Dan bentuk (3) *Self-reinforcement* atau mengontrol *reinforcement* sendiri. Bentuk *reinforcement* ini penting bagi guru maupun siswa.

Untuk menerapkan proses *modeling* kebanyakan pengamatan dimotivasi oleh harapan bahwa *modeling* yang tepat terhadap orang yang ditiru akan menghasilkan penguatan, juga penting diperhatikan bahwa orang juga belajar dengan melihat orang lain dikuatkan atau dihukum karena terlibat dalam perilaku tertentu.

Ada lima kemungkinan hasil dari *modeling*, yaitu:

1. Mengarahkan perhatian. Dengan *modeling* orang lain, kita bukan hanya belajar tentang berbagai tindakan, tetapi juga melihat berbagai objek terlibat dalam tindakan-tindakan tersebut.
2. Menyempurnakan perilaku yang sudah dipelajari. *Modeling* menunjukkan perilaku mana yang sudah kita pelajari.
3. Memperkuat atau memperlemah hambatan. *Modelling* perilaku dapat diperkuat atau diperlemah tergantung konsekuensi yang dialami.
4. Mengajarkan perilaku baru. Jika dalam *Modelling* berperilaku cara baru (melakukan hal-hal baru), maka terjadi efek pemodelan.
5. Membangkitkan emosi. Melalui *Modelling*, orang dapat mengembangkan reaksi emosional terhadap situasi yang pernah dialami secara pribadi.

Teori pembelajaran sosial Albert Bandura adalah teori pembelajaran dengan mengamati dan bertindak. Inti mengamati adalah pemodelan, yang mencakup pengamatan terhadap aktivitas-aktivitas yang benar, mengkodekan secara tepat kejadian-kejadian ini untuk dipresentasikan di dalam memori, melakukan performa

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



aktual perilaku, dan menjadi cukup termotivasi.

© Pembelajaran dengan bertindak mengizinkan seseorang untuk mencapai pola-pola baru perilaku kompleks lewat pengalaman langsung, dengan memikirkan dan mengevaluasi konsekuensi-konsekuensi perilaku tersebut.

### Sejarah Media Sosial

Setelah masa kejayaan mesin-mesin serta energi listrik dengan peralatan elektroniknya, teknologi informasi dan komunikasi kini menjadi raja. Bahkan saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah diturunkan menjadi instrumen bagi berbagai komponen kehidupan manusia lewat kecerdasan buatan (*artificial intelligent*). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanifestasikan dalam sebuah perangkat cerdas buatan bernama *smartphone* terbukti memiliki domino efek.

Pada semua sisi ruang kehidupan rentetan perubahan dunia yang disebut dengan revolusi industri, pada tahun sekarang ini telah sampai pada era 4.0 (*the fourth industrial revolution* atau *4IR*). Dunia digital pada era 4.0 yang terbentuk dari perkembangan arus teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dalam relasi sosial antarmanusia.

Salah satu indikatornya yakni keberadaan media sosial yang semakin beragam dan penggunanya terus bertambah. Situasi ini terjadi karena dukungan keberadaan *smartphone* dan koneksi internet yang semakin menjadi kebutuhan primer bagi sebagian besar manusia. Konektivisme digital terbukti telah mengubah peradaban dan kebudayaan manusia secara mendalam.



Sebuah era yang menghadirkan perbedaan, membuat yang lama menjadi ketinggalan zaman dan tak lagi terpakai. Pada awal abad 17, Rene Descartes meyakini keberadaan manusia karena adanya alam pikir yang tertuang dalam doktrin cogito ergo sum, aku berpikir maka aku ada. Saat ini, memasuki abad 21, dengan meminjam sekaligus memodifikasi doktrin tersebut, koneksi menjadi penentu keberadaan manusia. Aku terkoneksi maka aku ada (Handojoseno, 2016).

Dalam konteks era digital saat ini, keberadaan media sosial dengan berbagai jenis dan fiturnya itu kini telah menjadi sarana yang efektif. Media sosial masif dalam menyampaikan berbagai informasi selain untuk keperluan komunikasi para penggunanya. Fungsi yang menjanjikan ini mendorong kemunculan akun-akun yang bukan milik pribadi namun mewakili komunitas, organisasi, bahkan lembaga resmi baik pemerintah maupun swasta.

Kehadiran akun-akun semacam ini bertujuan untuk memperluas jangkauan informasi pada masyarakat. Palsunya dengan memanfaatkan media sosial maka pemilik informasi merasa lebih dekat dengan masyarakat sehingga penyampaian informasi dirasa semakin efektif. Tren pemanfaatan media sosial sebagai media buzzer telah menyentuh berbagai bidang termasuk yang seringkali dianggap tidak populer.

Salah satunya yakni wawasan kesejarahan untuk masyarakat. Umumnya informasi sejarah dianggap kalah penting dibanding dengan informasi seputar keuangan, bisnis, kesehatan, kecantikan, kuliner, gaya, selebritas, olahraga, musik, film, dan lainnya. Semakin tinggi tingkat pendidikan masyarakat ternyata mendorong tumbuhnya ketertarikan pada bidang-bidang kajian yang dahulu jarang tersentuh. Bahkan kemunculan komunitas-komunitas sejarah dengan berbagai kegiatannya saat ini tergolong pesat dan menarik perhatian kalangan muda.

© Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber. Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Ditaring 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.



Berbagai kegiatan terkait komunikasi kesejarahan kepada publik termasuk penyampaian wawasan sejarah untuk masyarakat dalam keilmuan sejarah biasa disebut sebagai sejarah publik (Sayer, 2017), sejarah publik juga mengacu pada pelibatan publik dalam aktivitas kesejarahan. Publik yang dimaksud adalah masyarakat awam yang bukan profesional sebagai sejarawan maupun pendidik sejarah. Dengan demikian sejarah publik juga memiliki peran dalam memberi pendidikan sejarah pada masyarakat tanpa melalui lembaga formal seperti sekolah.

Sejarah publik dengan berbagai aktivitasnya sudah berjalan sejak lama meskipun tidak cukup masif. Antara lain diwujudkan melalui keberadaan museum, monumen, maupun tempat-tempat bersejarah. Agar terjadi komunikasi kesejarahan yang intensif tentu menuntut aktivitas kunjungan dari masyarakat ke tempat tersebut. Kekinian seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, aktivitas sejarah publik mengalami pergeseran.

Suatu kunjungan tidak berarti secara fisik menjejakkan kaki di objek sejarah namun bisa dengan memanfaatkan kecanggihan digital di dunia maya. Untuk itu sejarah publik telah merambah pada pemanfaatan media sosial secara masif akhir-akhir ini. Bahkan koleksi museum pun didigitalisasi agar bisa disajikan melalui media sosial dan diakses dengan gampang oleh siapa saja lewat perangkat smartphone.

Dalam mendukung arus ini, ada banyak produk digital kesejarahan yang dapat dihasilkan, utamanya berbasis media visual dan audio visual. Salah satu produk digital yang tumbuh subur yakni infografik sejarah. Media visual sejarah publik ini mampu menyampaikan pengetahuan sejarah secara praktis namun padat informasi sekaligus menarik. Infografik paling populer tersaji melalui media sosial Tik-Tok, kendati ada pula yang memanfaatkan platform lainnya.





Dalam konteks pendidikan sejarah, sejarah publik menunjang upaya literasi sejarah bagi masyarakat. Literasi sejarah atau secara sederhana melek sejarah sangat penting dalam penanaman kesadaran sejarah bagi masyarakat (Kurniawan, 2018). Literasi sejarah yang baik dan tepat akan meneguhkan gairah keindonesiaan. Upaya literasi sejarah di tengah masyarakat tidaklah mudah. Akan tetapi era digital menawarkan berbagai kemungkinan.

Terbukti kehadiran media infografik mampu menyajikan informasi sejarah dalam tampilan kekinian yang efektif sebagai pengetahuan sekaligus sarana rekreatif. Untuk itu penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tren pendidikan sejarah publik pada era digital saat ini. Fokus utama yang disoroti yakni hadirnya salah satu produk digital berupa infografik sejarah yang umum dijumpai dalam media sosial Instagram. Tren infografik sejarah ini turut mendukung pendidikan sejarah publik.

Pendidikan sejarah untuk masyarakat harus disadari nilai pentingnya di masa mendatang. Untuk itu pendidikan sejarah bukan hanya melalui dilakukan pada lembaga pendidikan formal untuk para peserta didik namun juga bagi khalayak.

## 6. TikTok

TikTok adalah salah satu jejaring sosial dengan pertumbuhan tercepat di dunia. TikTok memungkinkan pengguna membuat video pendek berdurasi 15 detik dengan musik, filter, dan fitur kreatif lainnya. Hampir 4 tahun setelah TikTok diluncurkan, popularitasnya melonjak. Hingga akhir 2019, ada 500 juta pengguna aktif di seluruh dunia. Aplikasi ini juga digandrungi oleh berbagai kalangan di Indonesia, termasuk toko masyarakat.

Aplikasi TikTok yang kita kenal sekarang ini awalnya bukan bernama TikTok. Pada September 2016, China ByteDance meluncurkan aplikasi kecil bernama Douyin.



Dalam setahun, Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar penayangan video setiap hari. Popularitas Douyin telah melampaui China, dengan nama baru TikTok yang lebih menarik.

TikTok adalah aplikasi yang menggunakan ponsel untuk merekam dan menyajikan momen kreatif dan berharga dari seluruh dunia. TikTok memungkinkan siapa saja untuk menjadi kreator dan mendorong pengguna untuk berbagi ekspresi kreatif melalui video berdurasi 15-60 detik. Aplikasi menyenangkan ini memungkinkan siapa saja untuk menjadi pencipta melalui kesederhanaan dan kemudahannya.

Dari perspektif pasar, aplikasi yang menyasar video pendek lebih diminati pengguna karena tidak memakan waktu lama. Jika pengguna tidak tertarik, pengguna dapat langsung melihat konten pilihannya dan beralih ke video lain. (Kumparan, 2020) TikTok telah menjadi aplikasi populer di Indonesia dan di seluruh dunia pada tahun 2020. Menurut penelitian menara sensor pada kuartal kedua tahun 2020, TikTok diunduh oleh lebih dari 300 juta pengguna pada kuartal pertama dan kedua tahun 2020.

Popularitas TikTok juga terus meningkat. Pada tahun 2020 di Indonesia. Indonesia bahkan telah menjadi sebuah negara. Sebagian besar dari mereka mendaftar untuk TikTok pada Agustus 2020. Menurut data dari Indonesia Touch Tower, TikTok menyumbang 11% dari total unduhan TikTok sebesar 63,3 juta di iOS dan Android. (CnnIndoensia, 2020).

## 7. Hustle Culture

Menurut ([nuansa.nusaputra.ac.id](http://nuansa.nusaputra.ac.id), 2022) *Hustle Culture* adalah sebuah gaya hidup di mana seseorang harus sibuk terus, kerja terus di manapun mereka berada bahkan disaat pandemic seperti ini kita dituntut untuk selalu produktivitas. Penyebab budaya ini ada adalah perspektif masyarakat yang menganggap jika kita *Hustling* terus maka kita



akan cepat sukses. Padahal nyatanya adalah *Hustle Culture* sama dengan *Workaholism* yang berbeda dengan sebuah kerja keras.

Menurut (Oates, 1971) *Hustle Culture* merupakan sebuah gaya hidup yang populer dikalangan milenial yang menganggap bahwa dirinya akan sukses jika banyak bekerja tanpa mementingkan waktu istirahat. Tanpa disadari gaya hidup tersebut sama dengan *workaholism* yang memaksa seseorang untuk terus bekerja, dikutip dari American Psychology Association, *workaholism* adalah kondisi di mana seseorang merasakan paksaan atau kebutuhan dari dalam diri untuk terus bekerja yang tak dapat dikendalikan.

Dengan kata lain, mereka terus kecanduan bekerja bukan karena tuntutan dari luar tapi dari dalam dirinya sendiri. Gaya hidup *hustle culture* bisa berdampak positif namun bisa juga berdampak negatif apabila tidak sesuai dengan porsinya. Adapun dampak positif *hustle culture* dikalangan mahasiswa adalah menjadikan mahasiswa lebih aktif dan kritis serta memperkuat kompetisi dengan mahasiswa luar negeri.

## B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan refrensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam menyusun penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu saat ini peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama dengan judul peneliti. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi peneliti sebagai refrensi.

Pertama, hasil penelitian oleh Zaliha, Erma Fitriani, Yasmine Puspitasari, Vina Yulia Anhar (2021) dengan judul Faktor yang berhubungan *hustle culture* pada mahasiswa di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan rancangan observasional analitik dengan desain *crosssectional*. Penelitian *crosssectional* dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis hubungan pengalaman organisasi, jam kerja,

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.



penggunaan media social dengan *hustle culture* pada mahasiswa di masa pandemi Covid 19.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah tidak adanya hubungan antara pengalaman organisasi, jam kerja dan penggunaan media sosial dengan perilaku *hustle culture*. Hal ini diprediksi dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti motivasi, sikap dan lainnya. Perilaku *hustle culture* dapat berdampak pada status kesehatan mental mahasiswa akibat tekanan pekerjaan.

Kedua, hasil penelitian oleh Yohana Hepilita, Agripina Aprililian Gantas (2018) dengan judul Hubungan durasi penggunaan media sosial dengan gangguan pola tidur pada anak usia 12 sampai 14 tahun di SMP NEGERI 1 LANGKE REMBONG. Penelitian ini menggunakan desain analisis survey dengan metode pendekatan cross sectionals study. Rancangan penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan media sosial sebagai variabel bebas dan gangguan pola tidur anak usia 12 - 14 tahun adalah variabel terikat. Penelitian telah dilakukan di SMP Negeri 1 Langke Rembong. Waktu penelitian, telah dilakukan pada 23 April – 17 Mei 2018.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin paling banyak adalah perempuan berjumlah 47 orang (53,6%) dan paling sedikit laki – laki berjumlah 41 orang (46,6%). Karakteristik responden berdasarkan umur paling banyak 13 tahun berjumlah 32 orang (36,3%) dan paling sedikit umur 12 tahun berjumlah 27 orang (30,7%).

Gambaran durasi penggunaan media sosial durasi sangat sebanyak 19 orang (21,6%), durasi tinggi sebanyak 48 orang (54,5%) dan durasi sedang sebanyak 21 orang (23,9%) Gambaran gangguan pola tidur responden, paling banyak mengalami gangguan pola tidur berat yaitu 53 orang (60,2%) dan paling sedikit yang mengalami gangguan



pola tidur sedang yaitu 35 responden (39,8%). ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan media sosial dan gangguan pola tidur pada anak usia 12 – 14 tahun di SMPN 1 Langke Rembong dengan  $p = 0,002 < \alpha = 0,005$ .

Ketiga, hasil penelitian oleh Widya Pujarma (2021) dengan judul *The Urge to Hustle: Narratives of Mediated Higher Degree Learning Interaction among University Students during Covid-19 Pandemic*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologis dalam penelitian ini adalah kualitatif. Untuk mengumpulkan suara siswa, peneliti telah melakukan survei online dengan open-kuesioner berakhir. Karena mahasiswa-dosen memiliki hubungan yang mungkin menghalangi tanggapan siswa terhadap pertanyaan yang dirumuskan, kuesioner berfungsi sebagai pihak ketiga yang menghubungkan peneliti koresponden.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengisi pengetahuan praktis dalam memperkenalkan konsep teknologi tak terlihat sebagai elemen dalam proses pembelajaran online, karena dilembaga pendidikan tinggi memiliki tingkat kesadaran yang tinggi sebagai pelajar.

Keempat, hasil penelitian oleh Rohma Iskandar dan Novi Rachmawati (2022). Dengan judul *Perspektif “Hustle Culture” Dalam Menelaah Motivasi Dan Produktivitas Pekerja*, penelitian ini menggunakan pendekatan literatur dan kepustakaan dengan bertujuan untuk menyusun dan menganalisis mengenai topik yang memiliki hubungan dengan hustle culture, motivasi kerja, dan produktivitas kerja, sehingga kedepannya bisa digunakan untuk suatu landasan dalam mengembangkan langkah-langkah praktis terhadap topik yang diteliti.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk Dari seluruh pembahasan yang berkaitan dengan hustle culture dan motivasi kerja menunjukkan pengaruh yang positif namun dengan perlu menggarisbawahi

Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
© Hak Cipta Milik BIKS (Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)  
Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.



dilakukan pada kondisi dan situasi tertentu. Selain itu pengendalian pada diri sendiri untuk tidak terjerumus dalam fenomena hustle culture, dengan mengaitkan motivasi kerja dalam mencapai sesuatu sangatlah penting. Hal tersebut agar tidak mendominasi kehidupan individu atau kelompok untuk berorientasi dalam bekerja terus-menerus.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian terdahulu**

Nama Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Erma Fitriani, Yasne Puspitasari, Yulia Anhar (2021)	Faktor yang berhubungan hustle culture pada mahasiswa di masa pandemi Covid-19.	Penelitian ini menggunakan rancangan observasional analitik dengan desain crosssectional.	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah tidak adanya hubungan antara pengalaman organisasi, jam kerja dan penggunaan media sosial dengan perilaku <i>hustle culture</i> . Hal ini diprediksi dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti motivasi, sikap dan lainnya. Perilaku <i>hustle culture</i> dapat berdampak pada status kesehatan mental mahasiswa akibat tekanan pekerjaan.
Hepilita, Aprililian Gantas (2018)	Hubungan durasi penggunaan media mosial dengan gangguan pola tidur pada anak usia 12 sampai 14 tahun di SMP NEGERI 1 LANGKE REMBONG.	Penelitian ini menggunakan desain analisis survey dengan metode pendekatan cross sectionals study.	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin paling banyak adalah perempuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

			<p>berjumlah 47 orang (53,6%) dan paling sedikit laki – laki berjumlah 41 orang (46,6%). Karakteristik responden berdasarkan umur paling banyak 13 tahun berjumlah 32 orang (36,3%) dan paling sedikit umur 12 tahun berjumlah 27 orang (30,7%).</p>
<p>Widya Pujarma (2021)</p>	<p>Dorongan untuk Bergegas: Narasi Interaksi Pembelajaran Tingkat Tinggi yang Dimediasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologis dalam penelitian ini adalah kualitatif.</p>	<p>Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengisi pengetahuan praktis dalam memperkenalkan konsep teknologi tak terlihat sebagai elemen dalam proses pembelajaran online, karena dilembaga pendidikan tinggi memiliki tingkat kesadaran yang tinggi sebagai pelajar.</p>

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.





**Tabel 2.1 Lanjutan  
Penelitian Terdahulu**

<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Rohana Iskandar, Novi Rachmawati (2022)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>Perspektif “<i>Hustle Culture</i>” Dalam Menelaah Motivasi Dan Produktivitas Pekerja.</p>	<p>, penelitian ini menggunakan pendekatan literatur dan kepustakaan..</p>	<p>Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk Dari seluruh pembahasan yang berkaitan dengan hustle culture dn motivasi kerja menunjukkan pengaruh yang positif namun dengan perlu menggarisbawahi dilakukan pada kondisi dan situasi tertentu. Selain itu pengendalian pada diri sendiri untuk tidak terjerumus dalam fenomena hustle culture, dengan mengaitkan motivasi kerja dalam mencapai sesuatu sangatlah penting. Hal tersebut agar tidak mendominasi kehidupan individu atau kelompok untuk berorientasi dalam bekerja terus-menerus.</p>
---	--	--	--

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



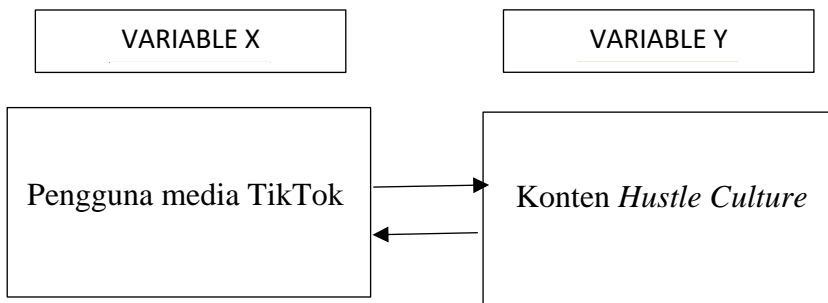
### C. Kerangka Pemikiran

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

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah melihat adanya hubungan antara pengguna media TikTok dengan konten *hustle culture*, sehingga timbulnya keinginan atau ketertarikan dan antusiasme terhadap *hustle culture* khususnya di prodi Ilmu Komunikasi Kwik Kian Gie. Dalam penelitian ini, variable yang digunakan adalah variable independen yaitu penggunaan media sosial (X), serta variable dependen yaitu *hustle culture* (Y). Berikut kerangka pemikiran berdasarkan diatas yang ditunjukkan pada Gambar 2.2 :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 2. 2  
Kerangka Pemikiran



## D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis yang dapat ditarik Adalah:

1. Ha: Ada hubungan positif antara penggunaan media sosial dengan perilaku *Hustle Culture* pada mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Kwik Kian Gie.  
Ho: Tidak ada hubungan positif antara penggunaan media sosial dengan perilaku *Hustle Culture* pada mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Kwik Kian Gie.

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

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin 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.