

Hubungan antara *Locus Of Control* dan Gaya Hidup Hedonis pada Anggota Organisasi Growth and Youth (Studi pada Remaja yang Berstatus Pelajar SMA)

Relation of Locus of Control and Hedonistic Lifestyle in Growth and Youth Organization (A Study on the bullet-Teens High School Students)

¹Raden Matari Sakinaputri, ²Dewi Sartika

^{1,2} *Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.1
Bandung 40116*

email : ¹matari.sputri@gmail.com, ²dsartk@yahoo.com

Abstract. Growth and Youth is an organization consisting of active teens who regularly carry out activities of entertainment on weekends. Growth and Youth members have a habit of appearing up to date, through performances and goods are relatively expensive, have more gadgets and private vehicles, other than that they have a habit to have fun with various activities outside of school. Interest Growth and Youth members in conducting these activities is that they can have fun and still exist in the environment, social life is very important for them, environmental response is considered very significant for members of the Growth and Youth. Environmental control themselves in the act, those with an external locus of control tend to believe that the cause of the behavioral consequences derived from the environment. Seeing how lifestyle member Growth and Youth lifestyle that includes lifestyle of hedonism. Lifestyle describe the whole person that interacts with its environment, while the definition of hedonism is the doctrine that pleasure is the most important thing in life, or hedonism is the idea espoused by those who seek the pleasure of living alone. The purpose of research is to see the relationship locus of control to the lifestyle of hedonism that occurs in young members of the Growth and Youth. The method used in this study is correlational method with a total population of 21 members with the category of teenagers are still a high school student. Based on the data processing using the Spearman rank method showed $rs = 0.683$. Thus we can say there is a strong relationship between Locus Of Control Lifestyle Hedonist.

Keywords: hedonistic lifestyle, locus of control, internal locus of control, external locus of control

Abstrak. Growth and Youth adalah sebuah organisasi yang beranggotakan para remaja aktif yang rutin melaksanakan kegiatan hiburan di akhir pekan. Anggota Growth and Youth memiliki kebiasaan untuk tampil secara *up to date*, melalui penampilan dan barang-barang yang relatif mahal, memiliki *gadget* dan kendaraan pribadi, selain itu mereka memiliki kebiasaan untuk bersenang-senang dengan melakukan berbagai kegiatan diluar sekolah. Tujuan anggota Growth and Youth dalam melakukan kegiatan tersebut adalah agar mereka bisa bersenang-senang dan tetap eksis di lingkungannya, kehidupan sosial sangat penting bagi mereka, respon lingkungan dinilai sangat berarti bagi anggota Growth and Youth. Lingkungan mengontrol diri mereka dalam berperilaku, orang dengan eksternal *locus of control* cenderung percaya bahwa penyebab konsekuensi perilaku berasal dari lingkungan. Melihat bagaimana gaya hidup anggota Growth and Youth gaya hidup tersebut termasuk gaya hidup hedonisme. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya, sedangkan definisi hedonisme adalah doktrin yang menyatakan bahwa kesenangan adalah hal yang paling penting dalam hidup, atau hedonisme adalah paham yang dianut oleh orang-orang yang mencari kesenangan hidup semata-mata. Tujuan penelitian adalah untuk melihat hubungan *locus of control* dengan gaya hidup hedonisme yang terjadi pada anggota remaja Growth and Youth. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan jumlah populasi sebanyak 21 orang anggota dengan kategori remaja yang masih berstatus pelajar SMA. Berdasarkan pengolahan data menggunakan metoda *rank spearman* didapatkan hasil $rs = 0,683$. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat hubungan yang kuat antara *Locus Of Control* dengan Gaya Hidup Hedonis.

Kata Kunci : gaya hidup hedonis, locus of control, internal locus of control, external locus of control

A. Pendahuluan

Growth and Youth adalah suatu organisasi yang beranggotakan remaja berusia 17-21 tahun, beberapa anggota organisasi ini adalah remaja yang masih berstatus sebagai pelajar SMA, kebanyakan sebagian dari mereka berasal dari SMA favorit di kota Bandung. Growth and Youth termasuk organisasi karena mereka memiliki susunan organisasi, terdapat jabatan dan tugas kerja masing-masing sesuai jabatannya, selain itu mereka punya tujuan yang sama. Tujuan organisasi ini adalah untuk menciptakan generasi muda yang aktif, kreatif dan gaul, hal itu diungkapkan oleh salah seorang anggota yang diwawancarai. Growth and Youth memiliki kegiatan membuat acara-acara di *cafe* dan *club* di Bandung, mereka tergabung dan terorganisasi untuk rutin melaksanakan acara hiburan di akhir pekan. Isi dari acara tersebut adalah penampilan DJ, *dancer*, dan *fashion show*. Dalam melaksanakan kegiatannya, mereka menjadikan budaya barat sebagai contoh konsep dari acara yang mereka buat, tujuan mereka membuat acara hiburan tersebut adalah untuk mencari kesenangan di akhir pekan. Dan sesuai tujuan organisasi tersebut, kegiatan-kegiatan tersebut adalah bagian dari kreatifitas generasi muda masa kini.

Remaja anggota Growth and Youth sehari-harinya berpakaian modis dan trendi, memakai *gadget* dengan harga yang relatif mahal, selain itu juga anggota Growth and Youth hampir seluruhnya memiliki kendaraan pribadi. Di sekolah, rata-rata dari seluruh anggota kelompok memiliki nilai yang kurang bagus dalam setiap mata pelajaran, ini terjadi karena menurut pengakuan mereka, mereka jarang belajar di rumah ataupun mengulang pelajaran yang diajarkan di sekolah. Hal ini bertentangan dengan tujuan pendidikan di Indonesia, tujuan pendidikan di Indonesia menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki akhlak baik, berprestasi, dan berguna bagi nusa dan bangsa.

Dari hasil wawancara salah satu ketua Growth and Youth, didapatkan informasi bahwa mereka sangat sensitif terhadap respon dari lingkungan. Mereka akan melakukan apa saja agar selalu tampil gaya lebih dari orang lain dengan cara mencari informasi mengenai barang-barang terbaru yang sedang menjadi tren atau dikalangan anak muda untuk digunakan misalnya produk *fashion*. Anggota Growth and Youth mempertahankan dan memperkuat perilaku mereka dengan cara berbelanja untuk mendapatkan respon yang lebih baik dari sebelumnya. Anggota Growth and Youth melakukan pembelian barang minimal setiap satu minggu sekali atau lebih. Pembelian barang tersebut selalu yang berharga mahal, demi memenuhi gaya hidup yang setara atau lebih dari anggota lainnya.

Dari paparan diatas tentang kelompok remaja Growth and Youth, sekilas menjelaskan gaya hidup yang cenderung hedonis. Tetapi gaya hidup seorang remaja diduga dibentuk melalui variabel eksternal (*reinforcement*) maupun variabel internal (proses kognitif). Kedua faktor kendali tersebut merupakan bagian dari *locus of control*. *Locus of control* berperan sebagai keinginan yang tinggi untuk berhasil dalam mencapai sesuatu yang membentuk kepercayaan diri dan pengendalian diri yang tinggi pada individu. *Locus of control* akan membuat individu berani mengambil keputusan serta resiko yang ada. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh siapapun, pasti akan mengandung resiko yang berbeda-beda.

Locus of control terdiri atas dua jenis, yaitu *internal locus of control* dan *external locus of control*. *Internal locus of control* adalah faktor pengendali atas diri yang merupakan akibat dari perilaku dan tindakannya sendiri, sedangkan *external locus of control* merupakan faktor pengendali atas diri yang berada di luar kontrol dirinya, seperti kekuasaan orang lain, kesempatan, dan nasib (Pinasti, 2011).

Melihat dari bagaimana para remaja menghasilkan perilaku yang cenderung ke gaya hidup hedonis tersebut, apa benar dipengaruhi oleh *locus of control*, maka perlu diteliti kembali bagaimana *locus of control* pada remaja-remaja tersebut. Dari gambaran dan pemaparan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti dan menggambarkan Hubungan Antara *Locus of control* dengan Gaya Hidup Hedonis Pada Remaja di Organisasi Growth and Youth.

B. Landasan Teori

Locus of control

Istilah *Locus of control* (LOC) berkaitan dengan suatu konstruk yang dirumuskan oleh Rotter. Rotter menyebut teori ini sebagai teori kepribadian *Social Learning* untuk menunjukkan keyakinannya bahwa manusia mempelajari latar belakang perilakunya terutama melalui pengalaman-pengalaman sosial yang dialaminya (Rotter, Chance, Phares, 1972 dalam Lefcourt, 1991, p.413).

Rotter memandang manusia sebagai makhluk sadar yang mampu mengambil keputusan untuk dirinya, punya harapan subyektif akan hasil dari tingkah lakunya yang berkenaan dengan *reinforcement* yang akan menyertainya. Karena itu, individu akan mengatur tingkah laku yang ditampilkannya dengan menetapkan nilai (derajat) kepentingan yang berlainan untuk setiap jenis *reinforcement* dan menentukan relativitas kepentingannya dalam situasi yang berbeda. Hal ini dilakukan oleh fungsi kognitif sebagai fungsi kendali (kontrol) berdasarkan kesan dan pengalaman serta antisipasi ke arah tujuan yang hendak dicapai individu.

Perilaku individu dibentuk melalui variabel eksternal (*reinforcement*) maupun faktor internal (proses kognitif) dalam proses perkembangannya (Rotter, 1966). Kondisi *reinforcement* akan memberi arah pada tingkah laku individu untuk mendapatkan *reinforcement* sebanyak-banyaknya dan menghindari *punishment*. Sedangkan proses kognitif akan menekankan fungsi kontrol berdasarkan kesan-kesan pengalaman serta antisipasi ke arah tujuan yang hendak dicapai seseorang melalui tingkah lakunya. Kondisi *reinforcement* eksternal dapat memberi arah pada motivasi perilaku manusia.

Konsep dasar yang dikemukakan oleh Rotter dengan mengacu pada teori *social learning*, untuk menjelaskan pengertian *Locus of control* adalah potensi perilaku, harapan, nilai *reinforcement* dan situasi psikologis (Pettersson, 1986)

1. Potensi Perilaku (*Behavioral Potential*)
Setiap kemungkinan yang relatif muncul pada situasi tertentu, berkaitan dengan hasil yang diinginkan dalam kehidupan seseorang.
2. Harapan (*Expectancy*)
Merupakan suatu kemungkinan dari berbagai kejadian yang akan muncul dan dialami oleh seseorang.
3. Nilai unsur penguat (*Reinforcement Value*)
Pilihan terhadap berbagai kemungkinan penguatan atas hasil dari beberapa *reinforcement* hasil – hasil lainnya.
4. Suasana Psikologis
Adalah bentuk rangsangan, baik secara internal ataupun eksternal, yang diterima seseorang pada saat meningkatkan atau menurunkan harapan terhadap munculnya hasil yang sangat diharapkan (Rotter dalam Jung, 1979 : Rotter, dan Phares dalam Lindzey dan Aronson, 1975).

Remaja

Menurut Mohammad Ali (2008: 9), masa remaja berlangsung antara umur 12

tahun sampai dengan 21 tahun. Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence* berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Menurut Hurlock (1991: 254) istilah *adolescence* mengandung arti yang sangat luas yaitu mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan ini didukung oleh Piaget yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia individu menjadi terintegrasikan ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar.

Tahap remaja adalah tahap peralihan dari tahap kanak-kanak menuju dewasa, peralihan tidak berarti terputus atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya apa yang telah terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang serta memberi pengaruh yang cukup besar terhadap berbagai aspek kehidupan pada masa yang akan datang (Hurlock, 1994). Hal ini menunjukkan bahwa usia remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditunjukkan oleh terjadinya perubahan-perubahan baik perubahan pada aspek psikologis, aspek fisik ataupun aspek kognitif.

Gaya Hidup Hedonis

Gaya hidup hedonis adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan hidup, seperti lebih banyak menghabiskan waktu diluar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian.

Hedonis adalah derivasi (turunan) dari liberalisme. Sebuah pandangan hidup bahwa kesenangan adalah segalanya, bahkan kehidupan itu sendiri. Bagi kaum hedonis, hidup adalah meraih kesenangan materi: sesuatu yang bersifat semu, sesaat, dan artifisial. Pandangan ini lahir di Barat, yang memuja kebebasan berperilaku.

Gaya hidup saat ini adalah gaya hidup kelas menengah ke atas yang dicirikan dengan kemampuan mengonsumsi produk dan gaya hidup yang serba modern yang sering kali digambarkan sibuk mengejar urusan cinta dengan gaya hidup yang menonjolkan tampilan fisik. Fenomena *hura-hura oriented* kerap ditemui pada remaja dewasa ini. Percakapan mereka lebih didominasi masalah *fashion*, sinetron dan film terbaru, serta aneka bentuk hedonis lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Korelasi Rank Spearman antara *Locus of control* dengan Gaya Hidup Hedonis. Perhitungan korelasi antara *Locus of control* dengan Gaya Hidup Hedonis dilakukan menggunakan program SPSS versi 20. Hasil perhitungan tersebut diperoleh dengan hasil :

Tabel 1 Korelasi antara *Locus of control* dengan Gaya Hidup Hedonis

Variabel	R_s	t hitung	t tabel	Keputusan	Keterangan	Koefisien Determinasi
<i>Locus of control</i> dan Gaya Hidup Hedonis	0.683	4.076	2.093	H_0 Ditolak	Signifikan	46.6%

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh angka korelasi sebesar 0,683 dan korelasi bertanda positif (+). Angka tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan

yang kuat antara *Locus of control* dengan Gaya Hidup Hedonis. Hasil pengujian dengan statistik t didapat nilai $t^{hitung} (4,076) > t^{tabel} (2,093)$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat hubungan positif antara *Locus of control* dengan Gaya Hidup Hedonis, artinya semakin *Locus of control* cenderung ke eksternal maka Gaya Hidup Hedonis semakin tinggi. Koefisien determinasi dari hasil perhitungan didapat sebesar 46,6%. Hal ini memberikan pengertian Gaya Hidup Hedonis dipengaruhi oleh *locus of control* sebesar 46,6%, sedangkan sisanya 53,4% merupakan kontribusi variabel lain selain *locus of control*.

Dalam tugas dan perkembangan seorang remaja dalam menemukan jati dirinya, bisa saja salah jalan, ini bisa disebabkan dengan keadaan lingkungan dan keluarga. Apalagi remaja yang dalam tahap pencarian jati diri masih selalu mencari sosok yang ditiru. Seperti halnya penelitian ini membahas remaja yang tergabung dalam di Organisasi Growth and Youth. anggota di Organisasi Growth and Youth berasal dari kalangan remaja yang memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan organisasi remaja lainnya. Mereka ingin selalu tampil lebih agar mereka diperhatikan dan dihormati oleh teman satu kelompoknya.

Hal ini membuat remaja terkesan dikendalikan oleh lingkungan, yang dalam teori *locus of control* Rotter, berarti mereka tergolong ke eksternal *locus of control*. Namun melihat faktor pembentuk perilaku, bisa juga remaja tergolong ke *internal locus of control*, dalam artian remaja tersebut memiliki kemampuan untuk mengontrol diri dalam berperilaku, hal ini bisa timbul karena keyakinan dan kebiasaan yang ada dalam dirinya.

Karena penelitian ini membahas perilaku dalam gaya hidup hedonis, sehingga muncul kecenderungan melakukan gaya hidup hedonis dari internal dan eksternal *locus of control*, pada perhitungan hasil penelitian, menunjukkan bahwa remaja yang melakukan gaya hidup hedonis dipengaruhi oleh *locus of control*. Hasil ini menyatakan bahwa saat seseorang memutuskan untuk berperilaku gaya hidup hedonis, sebelumnya seseorang itu memperkirakan apa yang akan didapatkan dari perilaku tersebut, apakah *locus of control*nya mendorong remaja tersebut untuk mencapai kesenangan semata-mata, atau remaja tersebut masih memiliki kontrol diri untuk menghindari perilaku tersebut. Jadi, terjadinya gaya hidup hedonis bisa dikendalikan oleh diri tergantung bagaimana *locus of control* pada diri seseorang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti mengambil simpulan bahwa terdapat hubungan positif antara *locus of control* dengan gaya hidup hedonis pada remaja di Organisasi Growth and Youth artinya semakin positif *Locus of control* maka semakin tinggi Gaya Hidup Hedonis. Koefisien determinasi dari hasil perhitungan didapat sebesar 46,6%. Hal ini memberikan pengertian Gaya Hidup Hedonis dipengaruhi oleh *Locus of control* sebesar 46,6%, sedangkan sisanya 53,4% merupakan kontribusi variabel lain selain *Locus of control*.

Daftar Pustaka

- Hurlock, Elizabeth. (1980). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Idi Subandy (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup Dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Ibrahim, Idi Subandy (1997). *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat*

Komoditas Indonesia. Yogyakarta: Jala Sutra.

- Lefcourt, H. M. (1981). *Research with The Locus of control*. New York: Academic Press, Inc.
- Ni Made Isti, P. S. (2013). *Peran Gaya Hidup Hedonis dan Locus of control Dalam Menjelaskan Kecenderungan Shopping Addiction Pada Remaja Putri di Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya*. Skripsi.
- Melly. (2007). *Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Intensi Seksual Pranikah pada Siswi Kelas 2 di SMK Yaperbel 2 Tanjungpandan*. Skripsi.
- Noor, H. (2009). *Psikometri: Aplikasi dalam Penyusunan Instrumen Pengukuran Perilaku*. Bandung : Fakultas Psikologi Unisba.
- Phares, E. J. (1976). *Locus of control in Personality*. New Jersey: General Learning Press.
- Rotter, J. B. (1989). Internal Versus External Control of Reinforcement: A Case History of a Variable. *1989 APA Award Addresses*, pp. 489-493.
- Santrock, John W. (2007). *Adolescence*, eleventh edition. Jakarta: Erlangga.