

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia dari sejak awal kelahiran membutuhkan orang lain saat menjalankan setiap aktivitasnya yang menjadikan hubungan antar manusia adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sosial. Hantono & Pramitasari (2018) menjelaskan makhluk sosial berasal dari kata latin yaitu “*socius*” yang berarti ber-masyarakat dengan makna lain mendahulukan urusan bersama atau masyarakat. Pendahuluan kepentingan di masyarakat dapat berupa hubungan timbal balik antar manusia lainnya seperti tolong menolong, berorganisasi, gotong royong, bertegur sapa, dan interaksi sosial lainnya.

Indonesia salah satu negara yang mencerminkan perilaku tolong menolong yang termuat dalam implementasi Pancasila melalui aksi gotong royong. Dilansir dari Filantropi Indonesia (2021), Indonesia dikukuhkan menjadi negara paling dermawan di dunia versi *World Giving Indeks* dengan skor 69% dari yang sebelumnya 59% pada 2018. Direktur filantropi, Hamid Abidin, menilai keberhasilan Indonesia mempertahankan posisi ini salah satunya didukung oleh faktor meningkatnya peran dan keterlibatan kalangan muda dalam keterlibatan dan *key opinion leader* dalam kegiatan filantropi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kedermawanan adalah kebaikan hati terhadap sesama manusia melalui kebaikan hati manusia melakukan perbuatan mulia seperti menolong orang lain. Dalam melakukan aksi kedermawanan atau aktivitas sosial umumnya dibutuhkan keteraturan, kesejahteraan, dan ketentraman untuk menjalankan kegiatan yang melibatkan banyak orang seperti kerja bakti dan sambatan dengan memberikan bantuan baik meliputi jasa, barang, hingga uang. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa seiring perkembangan Iptek yang semakin maju, tentu juga mempengaruhi perkembangan sosial terhadap segala pertumbuhan terutama pada aspek sosial khususnya bagi pemuda usia produktif yang mempunyai peran penting dalam pembangunan nasional yaitu generasi Z.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) berdasarkan sensus penduduk pada tahun 2020 di Indonesia Generasi Z merupakan mereka yang lahir pada tahun 1997-2012 dengan presentase paling banyak di banding generasi Milenial, Gen X, *Baby Boomer* yaitu dengan jumlah 74,93 Juta atau 27,94% dari total penduduk Indonesia, sedangkan di Jakarta Generasi Z yakni berjumlah 2.709.258 jiwa dan merupakan populasi terbanyak daripada seluruh Indonesia pada tahun 2021 (Katadata). Berdasarkan hal itu saat ini Generasi Z memiliki

rentang umur 10-25 Tahun yang perkembangannya sarat akan perkembangan teknologi.

Saat ini perkembangan kemajuan teknologi merupakan yang tidak dapat dihindarkan lagi karena keselarasannya yang berjalan dengan sesuai ilmu pengetahuan dan pemanfaatan berbagai inovasi dan eksplorasi. Mereka yang lahir pada generasi Z rata-rata telah menerima ponsel pada kehidupan mereka yaitu pada umur 10,3 tahun (kontan.co.id). Hal ini menjadikan mereka tumbuh di dunia yang telah terhubung dengan internet dan melakukan komunikasi dalam gawai.

Salah satu ciri semakin berkembangnya teknologi yaitu mulai maraknya penggunaan gawai pada masyarakat. Berdasarkan hasil survey dari Badan Pusat Statistik (BPS) wilayah dengan pengguna gawai terbanyak di Indonesia yaitu di Jakarta sejak tahun 2012 dengan data terakhir pada tahun 2020 mencapai 77,57%. Dikutip dari Indonesiabaik.id (2018) pengguna gawai di Indonesia yaitu sebesar 66,3% dengan individu pengguna gawai terbanyak yaitu berumur 20-29 tahun.

Sebagai manusia yang lahir pada era teknologi, generasi Z sendiri memiliki beberapa karakteristik dilansir dari gramedia.com (Ananda, 2022): (1) Generasi Z merupakan generasi digital yang mahir serta menggemari teknologi informasi dan berbagai macam aplikasi komputer. (2) Anak-anak Generasi Z, dinilai sangat suka serta sering berkomunikasi dengan seluruh kalangan melalui media sosial untuk bebas berekspresi. (3) Generasi Z merupakan anak-anak yang terbiasa melakukan berbagai aktivitas pada waktu bersamaan atau dapat disebut pula gemar *multi-tasking*.

Meskipun generasi Z memiliki berbagai keuntungan dalam hal akses teknologi, justru juga dapat mengakibatkan pengaruh pada bidang sosial budaya. Dilansir dari fikti.umsu.ac.id (2022) salah satu akibat dari penggunaan TIK munculnya sifat "Individualis" hal ini dapat muncul melalui kemudahan akses dari teknologi informasi yang mana segala informasi dapat didapatkan melalui genggam tangan seperti gawai dan komputer. Manusia adalah makhluk sosial yang artinya saling membutuhkan dengan manusia lainnya yang apabila sifat individualisme ini muncul akan dapat mengganggu jiwa sosial manusia itu sendiri dalam berkehidupan kegiatan sosial.

Dengan bergesernya kemerosotan nilai budaya, partisipasi Generasi Z pada kegiatan sosial juga dapat tergerus. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Yolanda & Fatmariza (2019) Pergeseran nilai-nilai moral masyarakat di Kecamatan IV Nagari Bayang Utara Kabupaten Pesisir Selatan dapat dilihat dari 3 aspek yaitu pergeseran nilai-nilai moral individual dilihat dengan banyaknya sikap suka berbohong dan tidak ada sopan santun kepada orang tua maupun orang lain. Pergeseran nilai-nilai moral religius dapat

dilihat dengan banyaknya anak-anak muda dan masyarakat yang mengabaikan perintah dan larangan yang ada dalam ajaran agama Islam. Sedangkan pergeseran nilai-nilai moral sosial dilihat dari kurangnya rasa menghormati dan menghargai anak-anak muda kepada orang yang lebih tua serta kepada guru, niniak mamak dan yang lainnya.

Berdasarkan rentang usia dan perkembangannya dapat dikategorikan bahwa Generasi Z masuk ke dalam masa dewasa awal. Menurut Santrock (dalam Trianiwati, 2022) Individu yang berusia 18 sampai 25 tahun memasuki tahap perkembangan dewasa awal, hal ini ditandai oleh individu yang mulai suka untuk bereksperimen dan bereksplorasi dalam hal ini masa dewasa awal adalah masa dimana mereka mulai untuk bekerja, menjalin relasi, dan berhubungan dengan lawan jenis, yang terkadang dapat menyisakan sedikit waktu untuk melakukan berbagai kegiatan bersama dengan individu lainnya. Menjadi orang dewasa melibatkan periode transisi yang panjang. Selaras dengan perkataan Santrock, menurut Upton (dalam Mega, 2022) masa ini merupakan periode transisi antara masa remaja dan dewasa (*emerging adulthood*) yaitu berusia 18 sampai 25 tahun. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Erikson (dalam Andrian, 2015) melalui teori Psikososial yang mana individu ini berada pada tahapan ke-6 yaitu dewasa awal *intimacy vs isolation* yang mana individu mulai melakukan komitmen dan kepercayaan dalam suatu hubungan tertentu yang mana jika hal tersebut tidak tercapai maka individu akan merasa terisolasi dan merasa sendiri di hidupnya. Hal ini lebih meyakinkan dalam hal penekanannya terhadap nilai-nilai penting pengaruh sosial kebudayaan yang juga menyangkut perkembangan-perkembangan setelah masa remaja dalam kegiatan sosial.

Salah satu perilaku yang dibutuhkan dalam melakukan hubungan kegiatan sosial yaitu perilaku menolong atau dalam istilah sosialnya *altruisme*. Menurut KBBI *altruisme* adalah sifat lebih memperhatikan dan mengutamakan kepentingan orang lain hal ini merupakan kebalikan dari sifat egoisme. Santrock mengatakan (dalam Arrasyid, 2019) sesungguhnya perilaku *altruisme* ini merupakan salah satu ajang untuk membalas budi kebaikan yang sudah dilakukan kepadanya terhadap orang yang sudah menolongnya dengan bentuk bantuan lain. Myers juga mendefinisikan (dalam Arum, 2018) bahwa *altruisme* adalah motif untuk meningkatkan kesejahteraan orang lain tanpa memikirkan kepentingan diri sendiri sehingga pemberian bantuan tersebut dibutuhkan kepada mereka yang membutuhkan dengan tanpa mengharapkan imbalan, keuntungan, serta keikhlasan pada orang lain atau disebut dengan *altruisme*. Orang yang altruis peduli dan mau membantu orang lain meskipun tidak ada keuntungan yang ditawarkan atau tidak mengharapkan imbalan. *Altruisme* merupakan suatu perilaku sukarela

yang dilakukan untuk menolong dengan tanpa pengharapan oleh orang lain baik yang dilakukan perorangan maupun kelompok. Pada saat dihadapi dengan suatu kesulitan individu yang memiliki jiwa menolong akan ikut membantu meringankan penderitaan yang orang lain rasakan.

Seseorang yang memiliki perilaku *altruisme* yang tinggi akan dapat memberikan bantuan ataupun pertolongan kepada orang lain atas dasar rasa kemanusiaan yang dilatarbelakangi oleh hati nurani yang tulus membantu dengan tanpa mengharapkan imbalan, serta mampu meletakkan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri. Sedangkan seseorang yang memiliki perilaku *altruisme* yang rendah ketika akan membantu orang lain tidak didasari dengan rasa kemanusiaan dan hati yang tulus, ketika membantu selalu mengharapkan imbalan pada setiap bantuan yang dilakukan, dan belum mampu meletakkan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri.

Pada wawancara yang dilakukan pada sejumlah generasi Z tentang respon yang dilakukan apabila ada seseorang yang meminta pertolongan, SH mengatakan menolong merupakan kewajiban sebagai manusia dan peduli dengan apa yang sedang dihadapi orang lain, ia akan membantu dengan bagaimana pun ia bisa meringkan beban yang sedang di tanggunginya. Pada Subjek DFY (19 tahun) menjelaskan ia akan menolong tergantung usahanya dan respon teman lainnya hingga kenapa ia tidak dibantu. Sedangkan AFU (25 tahun) mengatakan bahwa ia akan melakukan bantuan kepada mereka asalkan ada timbal balik seperti hutang budi di masa depan yang mana suatu saat apabila ia juga sedang merasa kesulitan AF (20 tahun) akan ikut dibantu oleh tetangga yang ia bantu tersebut. Terakhir pada Subjek BA (22 tahun) menurutnya setiap orang mempunyai hak dan pilihan untuk dapat turut serta meringkankan penderitaan orang lain, tetapi apabila ia dihadapi dengan kondisi itu apabila menurut BA itu penting dan mendesak ia akan berusaha turut membantu meringankan.

Individu memiliki perilaku *altruisme* tentu didorong dengan beberapa faktor yang meliputi pengaruh dalam melakukan pengambilan keputusan untuk menolong ataupun tidak. salah satu faktor tersebut yaitu *bystander*. Menurut Baron dan Bryne (dalam Mega, 2022) *altruisme* dipengaruhi oleh faktor situasional yaitu *bystander effect*. Garcia, Moskowitz, dan Darley (2002) mengatakan *bystander apathy effect whereby people are less likely to help because their internal cues reflect the increased fluency of unaccountability and suggest to them that helping is not required*. *Bystander effect* adalah dimana pengamat cenderung membantu karena isyarat internal mereka yang mencerminkan peningkatan kelancaran tidak bertanggung jawab dan menyarankan kepada mereka bahwa membantu tidak diperlukan. Seperti yang dijelaskan oleh Darley (dalam Wiradharma & Septiyadi, 2017) juga percaya

bahwasanya jumlah saksi yang cukup banyak berada di sekitar mempengaruhi menurunnya rasa ingin menolong pada korban dengan eksperimen bahwa 1 orang kehadiran memungkinkan 85% untuk menolong karena satu-satunya dan kehadiran beberapa orang memungkinkan untuk menolong sebesar 31%.

Menurut King (dalam Sobur, 2016) *bystander* adalah kecenderungan individu yang mengamati suatu keadaan darurat untuk tidak menolong ketika orang lain juga hadir dibandingkan ketika pengamat sendirian hal ini disebut dengan fenomena *bystander-effect* (efek penonton). Hal ini juga didukung oleh penelitian Sears, Freedman & Peplau (dalam Syarif, 2015) yang memaparkan bahwa faktor lain yang dapat mempengaruhi *altruisme* adalah *bystander effect* yaitu kondisi dipengaruhi oleh kehadiran individu lain dalam situasi tertentu. Melansir dari laman berita Kompas.com (2019) seorang pemuda berusia 21 tahun melakukan aksi bunuh diri di sebuah gedung swalayan dengan melompat pada hari Jum'at 22 Februari 2019 pukul 16.05. Sambil merekam seseorang yang berada didalam mobil tampak sedang merekam dan tertawa dengan mengatakan "loncat, loncat". Saksi lain pun juga mengatakan pada saat ingin melakukan bunuh diri tampak ada seseorang berbaju hitam dekat dengan posisi korban yang dipikir akan melakukan negosiasi malah ikut sibuk mengambil gambar dengan merekam aksi korban, Heni yang juga melihat aksi tersebut sangat menyayangkan hal tersebut karena juga tidak dapat menggerakkan orang lain untuk membantu. Hal ini juga hampir serupa terjadi seperti yang termuat di laman berita TribunJakarta.com (2022) Pada saat terjadi kecelakaan maut di daerah Cibubur seorang badut berkostum Ironman merasakan kebingungan ketika banyak orang lain yang berada dilokasi hanya sibuk merekam sedangkan saat itu juga seorang korban kakinya terjepit karena truk tangki Pertamina menabrak belasan kendaraan yang sedang berhenti di lampu merah. Ahli Psikologi dari Universitas Indonesia Hamdi Muluk yang disampaikan pada laman berita BBCIndonesia.com (2018) menyebut fenomena ini adalah *bystander effect* yang merupakan istilah psikologi sosial dimana orang lain tidak membantu dalam situasi darurat jika ada saksi lain hadir. Menurut Colling (dalam Galih, 2019) keadaan darurat adalah segala situasi yang memerlukan repon dengan segera yang terjadi karena bencana yang tidak diharapkan dan tidak terduga sehingga menyebabkan kerusakan besar dan kerusakan lainnya. Situasi darurat yang terjadi dapat berupa kejadian yang tidak direncanakan dan yang tidak diinginkan yang mana bisa mengakibatkan kematian ataupun luka serius pada seseorang seperti kebakaran, kecelakaan, gangguan masyarakat/huru hara, banjir, gempa bumi, dan lain-lain hal itu diperparah juga dengan fenomena baru di tengah media sosial, yaitu *sense of publicity* dengan berlomba lomba untuk mempublish lebih duluan.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu *bystander effect* dan perilaku *altruisme*. Kedua variabel tersebut peneliti asumsikan memiliki keterkaitan sehingga dari hal tersebut dapat diasumsikan bahwa antar kedua variabel memiliki keterkaitan hubungan. Peneliti memperkirakan perilaku *altruisme* juga di sebabkan oleh faktor situasional yaitu *bystander effect* sehingga mempengaruhi perilaku menolong yang akan dilakukan oleh Generasi Z. Dalam penelitian ini juga peneliti memiliki data penunjang berdasarkan jenis kelamin yang merupakan juga salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *altruisme* serta data penunjang tambahan seperti usia, tempat tinggal, dan status Generasi Z. Peneliti juga memperkirakan *bystander effect* memiliki hubungan negatif terhadap perilaku *altruisme* pada Generasi Z yang mana apabila didapati hasil *bystander effect* cenderung tinggi maka perilaku *altruisme* menjadi rendah dan begitu juga sebaliknya apabila *bystander effect* rendah maka perilaku *altruisme* menjadi tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas diduga bahwa subjek yang memiliki *bystander effect* yang tinggi akan cenderung dipengaruhi oleh faktor situasi saat itu seperti menjadi ikut-ikutan yang dilakukan oleh orang lain. Hal itu mempengaruhi perilaku *altruisme* pada Generasi Z yang seharusnya dapat membantu dengan tulus dan ikhlas kepada orang yang membutuhkan tanpa terpengaruh situasi pada saat itu. Begitu juga sebaliknya Generasi Z yang memiliki perilaku *altruisme* yang tinggi akan cenderung dapat membantu dengan tanpa terpengaruh oleh situasi saat itu yang mana hal ini dapat dikatakan bahwa *bystander effect*nya rendah. Sehingga Generasi Z tetap dapat membantu orang lain tanpa terpengaruh dengan apa yang dilakukan oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa temuan peneliti menduga *bystander effect* memiliki hubungan dengan perilaku *altruisme* pada Generasi Z. Peneliti ingin melakukan riset lebih dalam bagaimana *altruisme* dan kaitannya pada perilaku sosial Generasi Z ketika akan dan tidak melakukan pertolongan kepada orang lain. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mega (2022) tentang Hubungan antara *Bystander Effect* dengan kecenderungan perilaku *Altruisme* pada Mahasiswa UIN-AR Raniry yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *bystander effect* dengan *altruism* pada Mahasiswa dan penelitian yang dilakukan oleh Syarif (2015) yang berjudul *Altruisme* ditinjau dari *Bystander Effect* dan Jenis kelamin pada Mahasiswa PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar ditemukan hasil bahwa terdapat perbedaan *altruisme* ditinjau dari *bystander effect* dan jenis kelamin dengan hasil dalam kondisi *no present bystander*

kelompok perempuan lebih tinggi daripada kelompok lainnya. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan *Bystander Effect* dan Perilaku *altruisme* pada Generasi Z”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa masalah yang diangkat oleh peneliti, diantaranya:

1. Apakah terdapat hubungan antara *bystander effect* dan perilaku *altruisme* pada Generasi Z?
2. Bagaimana gambaran tingkat *altruisme* dan *bystander effect* pada Generasi Z?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hubungan hubungan antara *bystander effect* dan perilaku *altruisme* pada Generasi Z.
2. Melihat gambaran tingkat *altruisme* dan *bystander effect* pada Generasi Z.

1.3.2 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ilmu bidang Psikologi, khususnya di bidang Psikologi Sosial yaitu tentang *altruisme* dan *bystander effect*.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi generasi Z, para orang tua, dan institusi agar dapat memahami memahami hubungan perilaku *altruisme* dan *bystander effect* dalam kegiatan sehari-hari.