REPRESENTASI SELF-REWARD PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN TEORI KONSTRUKSI SOSIAL PETER L BERGER

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos) dalam Bidang Sosiologi



Oleh:

AZZALYA JIHAND AL AZHARI

NIM: 193219071

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ILMU SOSIAL

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

APRIL 2023

PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama

: Azzalya Jihand Al Azhari

NIM

: I93219071

Program Studi: Sosiologi

Judul Skripsi : Representasi Self-Reward Pada Mahasiswa Fakultas

Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri

Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan Teori

Konstruksi Sosial Peter L Berger.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada Lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.

2) Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.

3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 23 Januari 2023

Yang menyatakan,

Azzalya Jihand Al Azkari

NIM. 193219071

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi oleh:

Nama

: Azzalya Jihand Al Azhari

NIM

: 193219071

Program Studi

: Sosiologi

Yang berjudul "Representasi Self-Reward Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger". Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut telah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana ilmu sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 23 Januari 2023

Prof. Dr. Rr. Suhartini, M.Si.

NIP. 195801131982032001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Azzalya Jihand Al Azhari dengan judul "Representasi Self-Reward Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger" telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 6 April 2023

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Dr. Amal Taufiq, M.Si

NIP. 197008021997021001

Penguji II

Hj. Siti Azizah, M.Si

Penguji JW

NIP. 197703012007102005

Penguji III

Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag, M.Si

NIP. 197504232005011002

Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd.I NIP. 197212221999032004

Surabaya, 6 April 2023

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan,

Dr. Abd. Chalik, M.Ag



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

O	1 777 0 0 77
Nama	: Azzalya Jihand Al Azhari
NIM	: 19321901
Fakultas/Jurusan	: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Sosiologi
E-mail address	: jihandazzalya@gmail.com
UIN Sunan Ampe ■ Sekripsi □ yang berjudul :	gan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah : Tesis Desertasi Lain-lain ()
4	LITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
DALAM TINJA	JAN TEORI KONTRUKSI SOSIAL PETEL L. BERGER
Perpustakaan UIN mengelolanya da menampilkan/mer akademis tanpa p	yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Non-
	uk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN abaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta saya ini.
Demikian pernyata	aan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Penulis

Surabaya, 14 April 2023

(Azzalya Jihand Al Azhari)

ABSTRAK

Azzalya Jihand Al Azhari, 2023, Representasi *Self-Reward* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger. Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Representasi, Self-Reward

Representasi self-reward adalah suatu bentuk penggambaran penghargaan diri sendiri terhadap apa yang sudah dilakukan dan dicapai. Gambaran Self-reward pada kehidupan kita bisa dilihat dengan bagaimana kita membahagiakan diri sendiri, baik dengan hiburan, liburan, maupun dengan kegiatan lainnya. Penelitian ini mengkaji tentang representasi *self-reward* dan dampaknya pada Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya yang dikaji menggunakan Teori Konstruksi Sosial milik Peter L Berger.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara, dokumentasi. Subjek penelitian ditentukan secara purposive sampling, yakni Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya yang dianggap memahami mengenai topik penelitian yang dikaji.

Hasil penelitian yang ditemukan yakni representasi *self-reward* yang terjadi pada Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya yang berbeda-beda bentuknya namun cenderung dengan konsep yang sama seperti berlibur, melakukan aktifitas yang menyenangkan diri sendiri serta dampak yang didapat dari representasi *self-reward* ialah penghargaan pada dirinya yang berhubungan dengan aspek kehidupan yang ada.

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

ABSTRACT

Azzalya Jihand Al Azhari, 2023, Self-Reward Representation of Students of the Faculty of Social and Political Sciences, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya in a Review of Peter L Berger's Social Construction Theory. Thesis for the Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Keywords: Representation, Self-Reward

Self-reward representation is a form of depicting self-esteem for what has been done and achieved. The picture of self-reward in our lives can be seen by how we make ourselves happy, both with entertainment, holidays, and other activities. This study examines self-reward representation and its impact on FISIP students at UIN Sunan Ampel Surabaya which is studied using Peter L Berger's Social Construction Theory.

This study uses qualitative research methods with a descriptive approach to data collection techniques by observation, interviews, documentation. The research subjects were determined by purposive sampling, namely FISIP students at UIN Sunan Ampel Surabaya who were considered to understand the research topic being studied.

The results of the study found that self-reward representations that occur in FISIP students at UIN Sunan Ampel Surabaya have different forms but tend to have the same concept as vacationing, doing activities that please themselves and the impact obtained from self-reward representation is appreciation for himself related to existing aspects of life.

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPS	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Konseptual	12
1. Representasi Self-Reward	12
Representasi <i>Self-Reward</i> Mahasiswa	13
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN TEORITIK	15
A. Penelitian Terdahulu	
B. Kajian Pustaka	18
1. Representasi	18
2. Self-Reward	19
a. Definisi Self-Reward	19
b. Faktor Pendorong Self-Reward	20
c. Bentuk Self-Reward	22
C. Kerangka Teori	23

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Tahap-Tahap Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	33
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	35
BAB IV REPRESENTASI <i>SELF-REWARD</i> PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPI SURABAYA DALAM TINJAUAN TEORI KONSTRUKSI SOSIAL PE L BERGER	TER
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian	37
B. Representasi Self-Rewa <mark>rd</mark> Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Il Politik Universitas Islam <mark>Negeri Sunan Ampel</mark> Surabaya	
C. Dampak Representasi Self-Reward pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosi dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	
D. Representasi Self-Reward dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Il Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya c Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger	lalam
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
T ANADID AND	00

DAFTAR TABEL

ΤΔΡΕΙ 3 1 ΝΔΤΔ ΙΝΕΩΡΜΔΝ	20
TABLE 3. I DATA INTONMAN	 47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1Gedung lama Fakultas FISIP UINSA
Gambar 4. 2 Gedung baru Fakultas FISIP UINSA
Gambar 4. 3 Representasi Kegiatan Self-Reward Yusriyati
Gambar 4. 4 Representasi Kegiatan Self-Reward Risma
Gambar 4. 5 Kegiatan self-reward Kharin
Gambar 4. 6 Kegiatan Self-reward Veranda
Gambar 4. 7 Kegiatan Self-rewar Zulfikar
Gambar 4. 8 Kegiatan Self-reward Eshanova
Gambar 4. 9 Kegiatan Self-Reward Amanda Della
Gambar 4. 10 History kegiatan pembelanjaan melalui e-Commerce
Gambar 4. 11 Kegiatan menonton film
Gambar 4. 12 Kegiatan jalan-jalan yang dilakukan oleh Zulfikar 61
Gambar 4. 13 Kegiatan Melukis Oleh Eshanova
Gambar 4. 14 Liburan Bersama teman yang dilakukan Kharin
Gambar 4. 15 Bermain di wahana extreme yang dilakukan oleh Risma 63
Gambar 4. 16 Membeli makanan favorite
Gambar 4. 17 Unggahan Instastory Zul pada Media Sosial Instagram mengenai
kegiatan Self-reward. 65
UIN SUNAN AMPEL

SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman yang semakin canggih memunculkan inovasi – inovasi baru menyokong kemajuan hidup manusia, salah satunya adalah teknologi, Dengan adanya perkembangan teknologi memunculkan inovasi pembuatan aplikasi mengenai media sosial. Beberapa aplikasi tersebut adalah WhatsApp, Instagram, Twitter, Tik Tok, Line, dan lain sebagainya. Munculnya beberapa aplikasi media sosial membuat banyak dampak yang ada pada masyarakat. Masyarakat akan mudah berkomunikasi antar satu sama lain baik dengan keluarga, kerabat jauh, teman serta dengan yang lainnya. Keberadaan aplikasi media sosial menjadi penghubung atau wadah masyarakat dalam melakukan komunikasi antar satu sama lain dengan kemudahan komunikasi bisa dilakukan di manapun serta kapanpun. Selain sebagai media komunikasi, aplikasi media sosial mempermudah masyarakat untuk mendapatkan berita-berita secara cepat dan akurat mengenai apa yang sedang ada dan terjadi di sekitarnya. Jika dirasakan media sosial memiliki dampak positif yang sangat banyak pada kehidupan. Salah satu dampak baik dari adanya media sosial adalah interaksi dan komunikasi antar individu terjalin lebih baik, Jika di ingat halangan utama dari komunikasi adalah jarak dan waktu yang tidak miliki, namun dengan adanya media-sosial menjadikan halangan tadi terhapus secara perlahan.

Meskipun antar individu jauh tempat tinggalnya dan tidak pernah bertemu mereka masih tetap bisa saling bertukar kabar lewat media sosial, baik dengan mengirim pesan, panggilan suara bahkan panggilan video yang bisa di lakukan dimanapun dan kapanpun. Kemudahan beberapa fitur bisa kita temukan di aplikasi media-sosial yang ada dan berkembang di masyarakat. Selain sebagai media komunikasi, media sosial banyak di manfaatkan oleh masyarakat sebagai tempat untuk menggali pengetahuan, menggali kemampuan, berkarya dan bekerja. Adanya media sosial membuat masyarakat bisa mencari pengetahuan tentang apapun, ketika seseorang individu mencari tahu mengenai suatu hal dalam media sosial hasilnya akan memunculkan banyak data mengenai hal yang dicari tadi. Lalu untuk berkarya dan menggali kemampuan, media sosial marak digunakan untuk berkarya baik dari dunia hiburan, pendidikan, dan juga kesenian. Misalnya pada aplikasi Instagram dan Tik Tok, banyak influencer atau artis-artis bermunculan dari aplikasi ini. Fungsi awal aplikasi ini adalah sebagai tempat hiburan saja namun, sekarang beralih fungsi menjadi ladang pekerjaan dan menggali kemampuan untuk banyak orang.

Aplikasi media sosial yang sering sekali digunakan oleh masyarakat, salah satunya adalah Tik-Tok. Tik-tok adalah aplikasi hiburan masyarakat yang biasanya isinya mengenai video lucu, Dance, Tari-Tarian, Make-Up, dan lain sebagainya. Dari aplikasi ini dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mengembangkan karya mereka dengan menjadi pencetus ide pembuatan kontenkonten baru atau bahkan mengikuti apa yang sedang trend di aplikasi tersebut. Dengan banyaknya ide baru yang dikeluarkan akan meningkatkan tingkat kreativiitas pada masyarakat dan akan membuat orang lain terinspirasi akan hal itu, sehingga adanya aplikasi media sosial bisa membawa dampak baik pada

kehidupan masyarakat. Namun, selain banyaknya hal positif tadi, kita tetap tidak boleh tutup mata akan dampak negative yang ditimbulkan dari aplikasi tadi. Dengan penggunaan berlebihan akan membuat masyarakat menjadi anti sosial pada dunia nyata, hal ini terjadi karena seseorang akan merasa sudah memiliki dunianya sendiri. Selain itu banyak orang-orang belum bisa mencerna informasi secara benar sehingga keberadaan media sosial bisa memunculkan berita palsu yang dibuat dan diterima oleh masyarakat itu sendiri, serta masih banyak dampak begatif lainnya yang bisa dirasakan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih selalu memunculkan inovasi baru pada perkembangan kehidupan. Dengan adanya aplikasi penyokong media sosial juga tercipta pula aplikasi penyokong pemenuhan kebutuhan kehidupan atau aplikasi pembelanjaan yang biasa disebut dengan e-commerce. Laudon dan Laudon (1998) Memberikan pendapat mereka mengenai E-commerce, yang mana memiliki artian bahwa E-Commerce adalah suatu transaksi jual-beli produk melalui digital atau elektronik yang diakses oleh konsumen dan dari perusahaan komputer sebagai suatu perantara bisnis.² Atau biasanya dipahami dengan aplikasi belanja online dengan fungsi sebagai tempat untuk berjual beli. E-commerce adalah aplikasi yang mempermudah manusia untuk memenuhi kebutuhannya, dengan kita bisa berbelanja melalui handphone serta melakukan pembelanjaan di manapun dan kapanpun.

.

² SM Maulana, Heru Susilo, dkk. Implementasi E-Commerce sebagai media penjualan online (Studi kasus pada took pastbrik kota malang) Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)|Vol. 29 No. 1 Desember 2015| administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id.

Dengan banyaknya pekerjaan masyarakat yang ada membuat seseorang semakin sibuk dan akan membuat jam istirahat mereka berkurang, waktu untuk memenuhi kebutuhan mereka pun akan sedikit terganggu. Sehingga menjadikan belanja online adalah pilihan yang tepat memenuhi kebutuhan. Selain mempermudah kehidupan e-commerce juga tidak terlepas dari dampak negatif yang ada salah satunya adalah, membuat individu cenderung melakukan pembelanjaan di luar kebiasaan dan kebutuhan sehingga disebut dengan kegiatan konsumtif. Kemudahan yang diberikan pada e-commerce menjadikan masyarakat terlena dan lupa akan apa yang seharusnya dibutuhkan dan dibeli. Adanya ecommerce pasti memunculkan iklan-iklan pendukung kemajuan e-commerce tersebut, baik iklan promosi aplikasi, iklan penjualan barang, iklan promosi diskon dan sejenisnya. Berbagai macam ide dan bentuk iklan yang digunakan untuk mempromosikan sesuatu. Salah satunya adalah iklan belanja dengan menggunakan kata "Self-Reward", Iklan tersebut digunakan di aplikasi ecommerce yang banyak diminati kalangan masyarakat yaitu aplikasi bernama Shopee. Shopee adalah aplikasi berbelanja online yang akhir-akhir ini memiliki pengguna yang sangat banyak karena kemuduahan fiturnya. Salah satu iklan yang disoroti adalah iklan dengan membawa kata-kata "Self-Reward" untuk mengajak masyarakat dalam melakukan pembelanjaan, dan iklan ini tersebar luaskan di aplikasi Shopee itu sendiri juga di media sosial lainnya seperti Tik Tok dan Instagram.

Dari banyaknya iklan bermunculan baik dari media sosial maupun ecommerce yang ada, akan memunculkan model peng-iklan atau influencer dengan membuat konten-konten promosi ajakan untuk seseorang tertarik atas iklan mereka. Tidak jarang influencer atau model pengiklan menggunakan kata-kata self reward dalam iklannya, hal ini merupakan salah teknik marketing yang biasa disebut dengan Soft selling. Soft selling sendiri memiliki pengertian yaitu teknik menawarkan produk secara tidak langsung sehingga sangat ramah dan mudah diterima oleh para konsumen. Influencer menggunakan teknik soft selling ini biasanya memakai ide-ide yang sedang trend dilakukan di masyarakat. Trend merupakan sesuatu yang sedang hangat diperbincangkan dan sedang marak dilakukan.3 Trend bisa berubah-ubah dari waktu ke waktu. Kemunculan Trend sendiri biasanya berasal dari itu sendiri, yang mana awalnya dilakukan oleh satu orang atau satu kelompok lalu disebarluaskan dan menarik orang lain untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut. Trend tidak selamanya tentang bagaimana melakukan hal menarik saja, namun juga tentang bagaimana memberi pengetahuan baru kepada masyarakat luas dengan cara berbeda dan terkesan unik. Juga, tidak selamanya Trend berdampak positif pada masyarakat, tidak jarang Trend malah berdampak negatif pada masyarakat.

Banyak masyarakat melakukan sebuah aksinya untuk mengikuti *Trend* – *Trend* yang ada tanpa memikirkan dampak lebih lanjut dari apa yang mereka lakukan. Serta banyak pula dari masyarakat memunculkan *Trend* yang tidak masuk akal, dimana mereka hanya memperdulikan mengenai sebuah ketenaran tanpa sebuah keselamatan atau dampak yang akan didapat. Oleh karena itu dengan banyak munculnya *Trend* yang ada harus benar-benar dipahami masyarakat,

³ Sitti Maryam, "Analisis Busana Muslim sebagai Busana Populer Menolak Modernisasi Busana yang Erotis", Jurnal Teknologi Kerumahtanggaan. 1(VIII), 2019,Hlm 791-798

mereka harus memahami kegiatan apa yang harus dilakukan dan apa yang harus dihindari. Serta untuk pembuat atau pemuncul *Trend* juga harusnya memikirkan apa yang akan mereka sebar luaskan dan bagaimana dampak yang akan didapat dari kegiatan mereka. Salah satu trend mengenai *soft selling* ini adalah penggunaan kata "*self-reward*" dalam iklannya. Misalnya seperti, ketika seseorang sudah melakukan pembelanjaan ia merasa bahwa sudah memenuhi atau menghargai diri, hal tersebut seharusnya memang wajar dilakukan oleh seseorang yang sedang melakukan promosi namun untuk beberapa orang awam dengan makna kalimat tersebut akan salah paham dalam arti dasarnya.

Setelah banyakya iklan yang menggunakan kalimat "Self-Reward" dalam ajakannya, akhirnya memiliki dampak pada minat beli masyarakat yaitu peningkatan berbelanja yang terjadi, baik termakan iklan maupun juga semakin bervariasinya barang-barang tersebut. Masa yang serba modern membuat semua aktivitas atau kegiatan bisa dilakukan dengansemudah mungkin, salah satunya adalah kegiatan mengabadikan moment penting atau keseharian seseorang. Di media sosial banyak orang yang mengabadikan apa yang mereka lakukan seperti, misalnya kegiatan sehari-har sepertii aktivitas berbelanja, sehingga banyak sekali kita temui cuplikan aktivitas kegiatan sehari-hari masyarakat. Tidak jarang aktivitas tersebut berisikan kegiatan berbelanja dengan yang membawa kata "self-reward" dalam videonya, lalu disertai pula dengan hashtag #self reward, Sehungga metika kita mengetikkan kata kunci di aplikasi media sosial mengenai (self-reward) akan muncul berbagai macam video mengenai kegiatan pembelanjaan. Hal ini sebenarnya bisa merupakan salah satu referensi untuk

seseorang ketika ingin melakukan *Self-reward*. Namun untuk orang yang belum paham betul mengenai makna dari istilah tersebut akan membuat kesalahpahaman yang ada sehingga akan menimbulkan pandangan bahwa *self reward* harus dengan berbelanja padahal pada nyatanya hal itu tidak serta-merta dengan berbelanja namun bisa dengan hal yang lainnya.

Dengan aktivitas sangat padat dilakukan oleh masyarakat utamanya kaum milenial, memunculkan dampak buruk yang bisa dihadapi oleh seseorang, salah satunya adalah menurunnya kesehatan mental karena terlalu lelah dan stress. Hal ini diakibatkan dengan banyakn<mark>ya a</mark>ktivitas yang dilakukan sehingga jam istirahat dan semangat kerja mereka berkurang. Jika dirasakan kesehatan mental memang merupakan suatu hal yang terpenting untuk kita menjalani hidup, dengan mental yang sehat akan emmbuat diri kita semangat dan produktif mengerjakan sesuatu. Namun, jika dirasa sudah mengalami penurunan atau gangguan kesehtan mental yang tidak terlalu ekstrem pastinya bisa kita atasi dengan beberapa hal ringan yang bisa dilakukan salah satunya adalah dengan istirahat, refreshing, serta hal lainnya. Gangguan kesehtan mental erat kaitanyya dengan diri kita, atau penyembuhnya adalah diri kita sendiri. Salah satu cara yang bisa dihadapi ketika seseorang mengalami gangguan kesehatan mental yang tidak terlalu berat adalah dengan cara beristirahat atau berlibur dari aktivitas yang melelahkan. Self-healing juga Self-reward penting kita lakukan disaat kondisi kita seperti ini. Namun, perlu kita pahami bahwa self-reward tidak hanya melulu tentang berbelanja saja, banyak hal lain yang masih bisa dilakukan untuk memberi penghargaan pada diri sendiri.

Banyaknya seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental terkadang bisa berdampak pada orang lain. Terutama pada masyarakat luas dan anak muda yang kebanyakan belum memahami benar akan sesuatu hal namun langsung menyimpulkanya. Ketika seseorang mengupdate keseharian mereka tentang kesehatan mental akan berdampak pada orang lain, dampak baiknya adalah menambah pengetahuan akan kesehatan sehingga kita bisa menjaga diri kita. Namun dampak buruk yang kadang tidak kita lihat adalah banyak orang yang melakukan self diagnosis pada dirinya sendiri, sehingga mereka akan berpikir mereka memiliki penyakit yang sama dengan orang tersebut karena ciri-cirinya sama. Self diagnosis harusnya tidak berkembang dimasyarakat, karena ketika seseorang sudah melakukan self diagnosis akan berdampak pada diagnosa penyembuhannya juga. Mereka juga akan penyembuhan penyembuhan yang menurut mereka benar dan salah satu trend penyembuhan gangguan kesehatan mental adalah dengan melakukan *self-reward* sebagai penambah semangat. Jika ditelaah kembali kesehatan mental dan penyembuhannya harus diserahkan ke pihak yang lebih berkompeten salah satunya adalah psikolog. Ketika seseorang ke psikologi maka akan mengetahu kebenarannya, apakah memang kesehatan mental sedang mengalami penurunan atau gangguan atau hanya lelah sementara saja.

Dan yang terakhir adalah fenomena pembenaran atas hedonisme yang berkedok *self-reward*. Fenomena pembeneran ini banyak di temui pada masyarakat dengan melihat realita yang ada, baik dilihat dari dunia maya maupun dunia nyata. Contohnya ketika seseorang sudah berbelanja dengan jumlah nominal yang sangat besar ia akan memberi sugesti pada dirinya bahwa hal itu

tidak apa-apa dilakukan karena merupakan salah satu *self-reward* yang bisa ia lakukan. Namun jika diulas kembali seharusnya hal itu tidak dilakukan karena tidak sesuai dengan apa yang ada di kehidupan ini. Pada dasarnya seseorang tidak boleh melakukan konsumtifitas yang berlebihan karena akan berdampak buruk terhadap kehidupan, baik dari segi ekonomi, budaya dan lainnya. Hedonisme yang dilakukan oleh masyarakat saat ini di dukung dengan adanya kemajuan teknologi, yaitu melalui e-commerce seperti Shopee. Di dalam e-commerce menyediakan fitur-fitur yang memudahkan masyarakat melakukan kegiatan seperti, transaksi, transfer, pinjaman dan sejenisnya. Banyaknya pengguna e-commerce bisa dilihat dari media sosial yang ada.

Terlepas dari banyaknya hal yang berkaitan dengan Self-Reward, kegiatan self-reward sendiri sah-sah saja dilakukan oleh semua orang karena hal tersebut memang kebutuhan setiap orang. Seseorang pastinya membutuhkan apresiasi atas dirinya sendiri, apresiasi yang utama tentu dari diri sendiri bukan dari orang lain karena meskipun orang lain mengapresiasi namun jika diri sendiri tidak mengapresiasinya maka akan ada perasaan yang janggal atau sesuatu yang kurang. Berbagai macam bentuk apresiasi diri yang bisa dilakukan masyarakat tidak menjadi tolak ukur orang lain dalam menjalani kehidupannya. Bentuk serta dampak yang akan dirasakan atas kegiatan tersebut pun dari satu individu ke individu lainnya pun berbeda. Sehingga setiap individu akan memunculkan gambaran yang berbeda atas apa yang akan dan sudah mereka lakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dalam Latar Belakang yang menjelaskan tentang Representasi *self-reward* pada Mahasiswa Fisip UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan teori Konstruksi Sosial Peter L Berger maka peneliti telah merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- 1. Seperti apa Representasi *Self-Reward* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Soial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger?
- 2. Bagaimana dampak Representasi *Self-Reward* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Soial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut :

- 1. Untuk mengetahui seperti apa Representasi *Self-Reward* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Soial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger ?
- 2. Untuk mengetahui bagaimana dampak Representasi *Self-Reward* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Soial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger?

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap bahwa dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa serta para pembaca mengenai Representasi Mahasiswa terhadap Self-Reward, dimana penelitian ini dianalisis menggunakan teori Konstruksi Sosial yang relevan pada topiknya. Serta menggunakan pendekatan studi kasus untuk memahami dan meneliti topik pembahasan dimana dengan tujuan menambah wawasan dan pengertahuan. Juga sebagai bahan untuk mengembangkan dan menyempurnakan penelitian selanjutnya. Dan dengan adanya penelitian ini diharapkan memberi sumbangsih dalam kemajuan dan pengembangan disiplin ilmu sosial terkhusus displin ilmu sosiologi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Penulis diharapkan dapat menerapkan kajian ilmu teoritis ke dalam praktik yang berkaitan langsung dengan masyarakat dengan membahas persoalan sosial yang ada. Serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peneliti mengenai bagaimana Representasi Mahasiswa terhadap *Self-Reward* pada dalam tinjauan Teori Konstruksi Sosial Milik Peter L berger.

b. Bagi Masyarakat

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan pada peneliti, pembaca, serta masyarakat sekitar mengenai pandangan akan kehidupan yang lebih baik.

E. Definisi Konseptual

1. Representasi Self-Reward

Menurut Yasraf Amir Piliang, Pada dasarnya representatif merupakan suatu hal yang muncul dengan menunjukkan gambaran lain pada dirinya atau dalam artian mencoba menghadirkan sesuatu yang lain dan hal tersebut dilakukan kepada orang lain. Sedangkan Self-reward bisa diartikan sebagai suatu tindakan memberi penghargaan kepada diri sendiri. Self reward sendiri memang perlu dan harus dilakukan dimana tujuannya untuk menghargai diri sendiri akan apa yang telah dilakukan.

Representasi self-reward adalah suatu bentuk penggambaran penghargaan diri sendiri terhadap apa yang sudah dilakukan dan dicapai. "Self-reward itu semacam penghargaan diri yang dimana diri sendiri itu sudah mendapatkan apa yang direncanakan dan telah terpenuhi". Gambaran Self-reward pada kehidupan kita bisa dilihat dengan bagaimana kita membahagiakan diri sendiri, baik dengan hiburan, liburan, maupun dengan kegiatan lainnya. Pada masa sekarang ini banyak kegiatan-kegiatan baru yang bermunculan yang manusia melakukan adaptasi ulang mengenai kegiatan tersebut dan kegiatan sehingga seseorang akan cenderung merasa lelah atau stress dengan kondisi tersebut. Dari kondisi ini

_

⁴ Yoga Jahfal Zulfikar, Melalui Wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2022

memunculkan kegiatan self-reward yang bisa digambarkan dengan melakukan sesuatu hal yang menyenangkan dan menenangkan. Pada penelitian ini pokok bahasan mengenai *self-reward* akan lebih dipertajam yaitu bagaimana *self-reward* yang muncul dalam kehidupan seseorang serta dampak atau manfaat yang bisa dirasakan.

2. Mahasiswa

Secara harfiah adalah seseorang individu yang sedang menempuh pembelajaran tingkat perguruan tinggi baik itu di universitas, Institut maupun Akademi. (Takwin, 2008). ⁵Menurut pandangan yang ada di masyarakat dianggap mempunyai intelektualitas yang tinggi serta memiliki pikiran yang cerdas dalam perencanaan atau dalam bertindak. Mahasiswa bisa diidentikkan dengan cara berpikir yang kritis melakukan tindakan dengan cepat dan tepat serta mempunyai prinsip untuk saling melengkapi. ⁶ Pada penelitian ini terfokus pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya. Dimana Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya adalah mahasiswa yang mengambil jurusan umum yang ada di kampus islam UIN Sunan Ampel.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam poin ini akan dijelaskan gambaran umum mengenai topik yang dibahas serta beberapa poin lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

Adapun sistematikanya yaitu sebagai berikut:

-

⁵ http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/306/5/118600220 file5.pdf

⁶ P Prihatin . 2019. Hubungan Mahasisswa dalam berorganisasi dengann prestasi belajar mahasiswa keperawatan Univversitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta.

BAB I PENDAHULUAN: Pada Bab ini, berisikan latar belakang dimana pada poin ini peneliti menjelaskan alas an dari tema yang diangkat menjadi sebuah penelitian ini. Kemudian rumusan masalah dimana nantinya permasalahan yang akan dijawab pada penelitian ini dimana akan dibahas pada BAB IV. Lalu ada tujuan serta manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini. Serta yang terakhir definisi konseptual dari hal-hal yang menjadi pokok pembahasan dari penelitian ini.

BAB II KAJIAN TEORITIK: Pada Bab ini, Peneliti menjelaskan mengenai teori apa digunakan sebagai landasan pada penelitian ini. Serta memaparkan mengenai Penelitian-penelitian terahulu yang bisa digunakan sebagai acuan, perbandingan serta referensi dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN: Pada Bab ini, Peneliti menjelaskan mengenai metode penlitian apa yang akan digunakan dalam mengkaji topik yang dibahas. Selain itu juga menjelaskan mengenai bagimana tekniik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian inii.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS TEORI: Pada Bab ini, Peneliti menjelaskan mengenai jawaban dari rumusan masalah yang diangkat dan diteliti pada penelitian ini, serta memaparkan mengenai apa saja data yang sudah diperoleh di lapangan kemudian bagaimana peneliti mengolah data tersebut dan menganalisisnya menggunakan teori yang sudah dipilih dan digunakan.

BAB V PENUTUP: Pada Bab ini, Peneliti memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta peneliti memberi saran dan lampiran yang mendukung penelitian ini.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan topik Representasi *Self-Reward* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger yang dilakukan oleh peneliti ini tidak lepas pula dari sebagian penelitian terdahulu diharapkan menjadi acuan untuk menampilkan orisinalitas penelitian dan cukup relevan. Peneitian yang berkaitan dengan Representasi Self-Reward Pada Fisip UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger telah banyak dikaji oleh sebagian peneliti sebelumnya, akan tetapi dalam sudut pandang yang berbeda. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Jurnal yang ditulis oleh Aprillia, S.N.T., Damayanti, Dkk. Pada tahun 2021 dengan judul *Gaya Hidup Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.*⁷ Pokok pembahasan pada Jurnal ini adalah Mahasiswa yang seringkkali memakai self-reward sebagai alasan berperilaku konsumtif karena merasa hal tersebut adalah imbalan yang wajar atas kerja keras yang mereka lakukan dalm menjalani perkuliahan. Usaha memberikan apresiasi yang dilakukan inilah tanpa disadari membentuk perilaku konsumtifnya dengan self-reward sebagai alasa. Persamaan Jurnal dengan skripsi ini adalah ada pada

⁷ Aprilia, S.NT, Damaiyanti, Dkk. *Gaya Hidup Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkura*. Jurnal of Sociology, Education, and Development, 3 (2), 129-136

topik yang dibahas yaitu mengenai pemberian self-reward yang dilakukan oleh mahasiswa.

Namun, terdapat perbedaan pada topik inti lainnya. Pada Jurnal tersebut lebih membahas mengenai perilaku konsumtif yang dilakukan, sedangkan pada skripsi ini membahas mengenai representasi self-reward yang terbentuk pada mahasiswa. Selain itu pada objek penelitian yang ada. Serta teori yang digunakan dalam menganalisisnya pun berbeda.

2. Jurnal yang ditulis oleh Desy Wahyuningsari, Mohammad Rifqi Hamzah, Dkk. Maraknya Hedonisme Berkedok Self Reward.8 . Pokok pembahasan yang ada dalam jurnal ini adalah memaparkan mengenai arti Self-reward secara harfiah yang mana memiliki pengertian sebagai suatu penghargaan yang diberikan kepada diri sendiri karena telahmencapai suatu tujuan tertentu. Persamaan dalam Jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas yaitu tentang Self-Reward. Serta metode penelitian yang digunakan adalah sama-sama metode kualitatif untuk menjabarkan hasil dan pembahasan dari topik ini.

Sedangkan, Perbedaan dari Jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada objek kajiannya, Pada Jurnal tersebut objek kajiannya ada pada generasi tua dan generasi muda sedangkan pada penelitian ini objek kajiannya ada pada Mahasiswa FISIP UINSA yang mana akan lebih terfokus dan terperinci. Selain itu topik yang diangkat pada jurnal tersebut lebih banyak menjelaskan mengenai hedonisme namun, pada penelitian ini akan lebih banyak menjelaskan mengenai representasi self-reward pada seseorang.

⁸ Desy Wahyuningsari, Mohammad Rifqi Hamzah, Dkk. Maraknya Hedonisme Berkedok Self Reward. Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia Vol. 2, No. 1 Juni 2022, Hal. 7-11 DOI: https://doi.org/10.52436/1.jishi.24

3. Skripsi, Ratna Yunita dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negri Yogyakarta. Pada tahun 2014. Dengan judul *Hubungan Antara Self - Esteem Dengan Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara self esteem dengan perilaku konsumtif siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Self esteem pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini pada dasarnya pada dasarnya terletak pada kategori sedang, dimana siswa termasuk pada tingkat cenderung optimis, ekspresif serta sanggup menanganii kritik, namun bergantung pada penerimaan sosial untuk menghilangkan pemikiran yang tidak pasti yang mereka rasakan dalam penilaian individu. Begitu pula sikap konsumtif yang terletak pada kategori sedang, maksudnya adalah, pada dasarnya siswa mempunyai keputusan yang rasional dalam melakukan pembelian dan lebih memprioritaskan aspek kebutuhan daripada keinginan.

Persamaan skripsi tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas yaitu mengenai perilaku self=reward dilakukan oleh seseorang dan bagaimana bentuknya pada kehidupan mereka. Namun, yang membedakan adalah skripsi tersebut membahas mengenai Self esteem secara mendalam sedangkan, penelitian ini membahas mengenai Representatif dari *Self-Reward* itu sendiri dalam kajian Teori Konstruksi sosial yang menjadi realitas seseoraang.

Sedangkan hal yang membedakan penelitian ini dengan skripsi tersebut adalah objeknya yang dikaji. Pada skripsi tersebut objek kajiannyan adalah siswa

-

⁹ Ratna Yunita, *Hubungan Antara Self - Esteem Dengan Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta.*, 2014.

Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta sedangkan penelitian ini objeknya adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya. Selain itu, perbedaan dari skripsi tersebut dengan penelitian ini berada pada metodologi penelitian di mana skripsi tersebut menggunakan metodelogi penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

B. Kajian Pustaka

1. Representasi

Representasi memiliki arti sebagai suatu perbuatan yang dimana mewakili keadaan atau bersifat perwakilan atas sesuatu hal. Serta representasi juga bisa diartikan sebagai suatu proses ketika melibatkan suatu keadaan dimana mewakili simbol gambar atau semua yang berkaitan dengan sesuatu bermakna. Dalam hal ini representasi merupakan suatu penggambaran yang dalam prosesnya bisa berupa pendeskripsian dari adanya suatu hal yang dijabarkan melalui penelitian dan analisis.

Representasi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu representation yang memiliki arti yaitu perwakilan atau suatu gambaran secara singkatnya representasi bisa diartikan sebagai suatu gambaran mengenai hal-hal dalam kehidupan yang di gambarkan melalui suatu media. Menurut Yasraf Amir Piliang¹⁰, Representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir namun menunjukkan sesuatu di luar dirinya atau dalam artian mencoba menghadirkan sesuatu yang lain serta dilakukan kepada orang lain. Sedangkan, menurut Stuart Hall, Representasi

Yasraf Amir Piliang, Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna, Yogyakarta: Jalasutra, 2003, Hlm. 28

adalah suatu produksi makna dalam pikiran yang di mana konsep melalui Bahasa menggambarkan suatu objek orang atau bukan peristiwa nyata maupun peristiwa fiksi.

Sistem representasi tidak hanya tersusun seperti konsep individual saja, melainkan juga termasuk konsep perorganisasian, Representasi dapat dikatakan memiliki dua proses utama, pertama adalah representasi mental, yaitu tentang sesuatu yang ada dikepala kita masing-masing (peta konseptual). Bentuknya berupa sesuatu yang tidak dapat diberikan pengambaran yang detail, melainkan bentuk abstrak. Kedua representasi bahasa, proses ini termasuk proses yang penting karena konsep lanjutan dari adanya peta konseptual yang lahir di masing — masing diri. Dari abstak yang ada, kemudian diartikan ke dalam bahasa yang sering digunakan sehari- hari. Maka dari itu, munculnya penggambaran sesuatu melalui tanda, symbol, ataupun makna gambar. penjelasan ini dapat dikatakan sebagai bentuk sederhana dari adanya representasi.

2. Self-Reward

a. Definisi Self-Reward

Self reward diartikan dengan suatu tindakan pemberian penghargaan kepada diri sendiri untuk pencapaian yang telah dilakukan agar mendapatkan kesenangan dan kepuasan akan diri sendiri. Self-reward sendiri perlu dilakukan, untuk menghargai suatu pencapaian apa yang telah dilakukan, tujuannya untuk menghargai diri sendiri baik hal tersebut berhasil maupun gagal, karena ketika melalui kegagalan dengan memberi penghargaan diri sendiri agar bisa memiliki semangat baru untuk mencoba lagi.

Kegiatan self-reward memiliki banyak manfaat untuk diri dan kehidupan seseorang yaitu diantaranya adalah memotivasi diri dan membahagiakan diri. Jika seseorang memberi penghargaan terhadap dirinya, hal itu akan menimbulkan perasaan bahagia dan dengan perasaan bahagia ini bisa meningkatkan motivasi dalam diri. Lalu kedua, adalah meningkatkan produktivitas, ketika memberi penghargaan terhadap diri sendiri, seperti misalnya ketika sedang melakukan tugas atau menyelesaikan pekerjaan, maka kita harus memberi jeda waktu atau memberi hal apapun yang akan menimbulkan perasaan senang sehingga ketika merasa senang seseorang akan lebih produktif dalam melakukan pekerjaan selanjutnya. Dan terakhir, adalah untuk kebaikan kesehatan mental, dengan melakukan penghargaan diri seperti misalnya berlibur, berbelanja, membeli makanan dan sejenisnya akan membuat kita merasa senang dan menghilangkan tasa stress akan penatnya pekerjaan dan kehidupan kita.

Self-reward merupakan hal yang identik dengan kesehatan mental, Namun jika diulas kembali perilaku mengenai self-reward ini akan berhubungan dengan semua aspek kehidupan manusia. Baik dari segi sosial, budaya, ekonomi dan sebagainya. Tergantung dari seseorang tersebut memahami atau memaknai arti kata dari self-reward itu sendiri. Serta tergantung dari seseorang itu mengarahkan kegiatan self-reward tersebut.

b. Faktor Pendorong Self-Reward

Self-Reward tidak mungkin hadir dengan sendirinya tanpa ada penyebab yang ada. Banyak hal-hal yang mendukung seseorang untuk melakukan self-reward dalam hidupnya, beberapa diantaranya yaitu, wujud seseorang mencintai

diri sendiri. Dengan seseorang mencintai diri sendiri ia akan rela melakukan suatu hal untuk membahagiakan dirinya. Bahagia merupakan perasaan yang ada dan timbul dari diri kita sendiri, sehingga kebahagiaan seseorang dimulai dari dirinya sendiri, tidak dari orang lain. Orang lain adalah faktor pendukung seseorang merasa bahagia. Selanjutnya yaitu, membentuk *positive reinforcement. Positive Reinforcement* adalah suatu kegiatan memberikan perasaan yang menyenangkan saat perilaku diharapkan muncul dengan tujuan agar perilaku tersebut dilakukan lagi secara konsisten. Seseorang cenderung melakukan sesuatu hal karena ada iming-iming tertentu, dan hal tersebut akan mendorong seseorang untuk giat melakukan pekerjaan mereka.

Selain dua hal tersebut, alasan lain seseorang bisa melakukan *self-reward* adalah untuk menjaga kesehatan mental mereka. Dengan membagikan hal- hal yang menunjang kesehatan diri baik mental ataupun jiwa ialah sesuatu wujud rasa cinta dan menghargai diri kita. Hidup dalam perkembangan zaman akan menimbulkan banyak-nya perubahan-perubahan aktivitas hidup manusia, adanya hal tersebut akan mempengaruhi diri seseorang salah satunya yaitu mengenai kesehatan. Faktor lainnya adalah Gaya hidup menurut Hawkins, Best serta Coney menarangkan, bahwa gaya hidup merupakan cara seseorang menjalani hidupnya. Gaya hidup mempraktekkan karakter seorang yang tercipta dari proses interaksi sosial ketika seorang menjalani sesuatu siklus kehidupannya. Dengan gaya hidup elegan akan pengaruhi sikap dan kebiasaan seorang demikian juga

-

¹¹ Maftuhah, IGAA Noviekayati. Teknik Reinforcement Positif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Kasus Skizofrenia. Philanthropy Journal of Psychology Volume 4 Nomor 2 (2020), 158-171 ISSN 2580-6076 (Print), ISSN 2580-8532 (Online)

¹² 3 Roger J. Best, Kenneth A. Coney, Hawkins, Consumer Behaviour Implication for Marketing Strategy, (United State: Case Studies), 327.

kebalikannya. Ketika seorang gampang melaksanakan sesuatu atau gaya hidupnya bebas maka dia akan dengan gampangnya melakukan self- reward.

c. Bentuk Self-Reward

Menurut Inez, self-reward ialah salah satu metode seorang untuk mengaktualisasi konsep menyayangi diri sendiri. Wujud self-reward dapat beragam, mulai dari yang bersifat non-materi sampai bersifat materi. Sebagian wujud dari self- reward adalah :

1) Menyediakan waktu untuk sendiri

Seorang individu jika diibaratkan suatu barang atau alat pasti membutuhkan baterai atau energi untuk dirinya. Dengan memberi waktu untuk sendiri atau yang biasa disebut "Me-Time". kegiatan tersebut adalah cara optimal untuk mengistirhatkan badan serta memberi ketenangan badan. Beberapa aktivitas yang bisa dilakukan saat Me-Time adalah, Olahraga, Bermain *game*, Menonton film, Membaca buku, Meditasi dan lain-lain.

2) Liburan

Kegiatan liburan menjadi salah satu self-reward terbaik untuk diri sendiri. Dengan berlibur seseorang akan melepas penat akan kesibukan sehari-harinya. Liburan pun tidak harus dengan cara yang mewah, bisa dengan cara sederhana karena kembali lagi pada tujuan awal liburan tersebut, Banyak sekali referensi tempat liburan yang tersebar di media sosial dan diakses seseorang.

3. Berbelanja

^{13:} https://mediaindonesia.com/humaniora/467283/pilih-self-reward-harus-bijak-agar-tidak-rugi

Berbelanja merupakan kegiatan yang bisa dilakukan saat seseorang merasa dirinya lelah akan kesibukannya. Mengkonsumsi sesuatu barang atau jasa memang menjadi rutinitas seorang manusia, dan hal tersebut bisa menjadi salh satu referensi seseorang dalam memberikan self-rewardnya. Bisa dengan membeli barang favorite, membeli makanan yang diinginkan atau membeli apa saja yang sudah diidamkan dari lama.

Melihat dari berbagai macam bentuk self-reward yang ada sebenarnya jika dilakukan sesuai dengan makna dan tujuannya self-reward merupakan hal yang baik untuk diri ini. Namun, dengan menyebar luasnya self-reward sendiri tentunya akan menimbulkan banyak pemahaman yang berbeda dalam bentuk kegiatan self-reward tersebut. Pada masyarakat repressentasi self-reward sendiri sangat banyak jika dijabarkan satu persatu, banyak perbedaan pemaknaan serta bentuk aktivitas yang ada antara satu sama lain. Hal ini bisa kita lihat dari media sosial dengan mengetikkan keyword self-reward akan bermunculan berbagai macam aktivitas dan yang bisa dijadikan rujukan seseorang dalam melakukan kegiatan self-reward tersebut. Sejatinya self-reward merupakan suatu hal yang baik dan jauh dari pemaknaan negatif namun hal itu kembali lagi kepada pemaknaan masing-masing individu, apakah dibawa ke kegiatan yang positif atau ke arah negatif.

C. Kerangka Teori

Sesuai dengan topik yang dibahas yaitu mengenai Representasi selfreward pada mahasiswa Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik UIN Sunan ampel Surabaya bisa diketahui bahwa, ada hubungan dari penulisan skripsi ini dengan teori Konstruksi Sosial milik Peter L Berger. Dimana membahas mengenai representasi self-reward pada mahasiswa yang ditinjau dengan teori konstruksi sosial. Representasi merupakan suatu gambaran yang timbul dari seseorang individu. dimana bisa dianalisis menggunakan konstruksi sosial karena konstruksi sosial merupakan suatu teori dengan konsep realitas sosial yang ada. Realitas sosial berasal dari konstruksi sosial yang dilakukan oleh individu dan di dalam dunia sosial. Hal tersebut dikonstruksikan berdasarkan kehendaknya masingmasing. Self-reward merupakan hasil dari sebuah realitas sosial yang muncul dalam diri seseorang sehingga menciptakan suatu konstruksi sosial, yang memiliki keterkaitan pada kehidupan. Dari teori ini bisa digunakan untuk menganalisis bagaimana realitas sosial mengenai self-reward yang muncul pada mahasiswa dan bagaimana mahasiswa mengobyektifasikan mengenai self-reward tersebut pada kehidupan atau aktivitas sehari-harinya. Sehingga dengan teori yang digunakan diharapkan relevan dengan apa yang diteliti, karena teori konstruksi sosial mengkaji mengenai realitas sosial pada masyarakat. Serta konstruksi sosial diciptakan oleh individu tersebut sejalan dengan topik permasalahan yang diteliti

Teori Konstruksi Sosial milik Peter L Berger sosial dalam gagasannya memiliki artian yaitu di mana konstruksi.sosial adalah pemaknaan yang muncul pada suatu individu. Teori konstruksi sosial merupakan teori sosiologi kontemporer yang dicetuskan oleh Peter L Berger dan Thomas Luckman, merupakan suatu kajian teoritis serta sistematis mengenai sosiologi pengetahuan. Pemikiran ini dipengaruhi oleh pemikiran sosiolog lain seperti Scuhtzian tentang fenomenologi, Weberian tentang makna, Durkhemian Parsonia tentang struktur pemikiran, Marsian tentang dialektika serta pemikiran Herbert meid

tentang interaksi. 14 Teori konstruksi sosial adalah teori dari keberlanjutan pendekatan fenomenologi di mana lahir sebagai teori tandingan dari paradigma fakta sosial yang digagas oleh emile durkheim. Dalam sosiologi pengetahuan berger terdapat dua istilah yaitu kenyataan dan pengetahuan. Berger dan Lukman menjelaskan realitas sosial dengan memisahkan kenyataan dan pengetahuan dimana realitas memiliki arti yaitu suatu kualitas yang ada dan diakui sebagai keberadaan dan tidak tergantung pada kehendak kita sendiri. Sedangkan, pengetahuan memiliki pengertian yaitu kepastian adanya realitas yang nyata dan memiliki karakter yang spesifik.

Menurut Berger dan Lukman, terdapat dua objek pokok realitas berkenaan dengan pengetahuan yakni realitas subjektif dan objektif. Realitas subjektif merupakan pengetahuan dan suatu konstruksi definisi yang dimiliki oleh individu yang dikonsumsikan melalui proses internalisasi dan proses eksternalisasi. Sedangkan Realitas objektif mempunyai makna yaitu fakta sosial yaitu suatu definisi realitas dengan rutinitas tindakan yang telah terpola. Berger dan Luckman menyebutkan bahwa institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau berubah melalui tindakan dan interaksi meskipun institusi sosial dan masyarakat terlihat nyata dan objektif namun kenyataannya semua dibangun dalam definisi subjektif melalui proses interaksi objektivitas terjadi melalui penegasan yang berulang dan memiliki definisi subjek yang sama.¹⁵

-

¹⁴ https://argyo.staff.uns.ac.id/2013/04/10/teori-konstruksi-sosial-dari-peter-l-berger-dan-thomas-luckman/

¹⁵ Aime Sulaiman, Memahami Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger. Jurnal Society, Volume VI, Nomor I. Juni 2016

Konsep dari konstruksi sosial adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang terhadap lingkungan dan aspek di luar dirinya terdiri dari eksternalisasi, internalisasi dan objektivasi. Eksternalisasi adalah penyesuaian diri dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia. Objektifvasi adalah interaksi sosial dalam dunia interspektif yang dilombakan atau mengalami proses institusionalisasi. Dan internalisasi adalah individu mengidentifikasi diri dengan lembaga-lembaga sosial menjadi anggota. Konstruksi sosial atau realitas sosial diartikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi di mana individu menciptakan secara terusmenerus suatu realitas yang dimiliki secara bersamaan dan subjektif. Pada penjelasan paradigma konstruktivis realitas sosial merupakan suatu konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu individu yaitu seorang manusia yang bebas melakukan hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksikan berdasarkan kehendaknya individu bukan korban fakta sosial, namun sebagai media produksi sekaligus reproduksi mengkonsumsi dunia sosial.¹⁶ kreatif dalam yang

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

¹⁶ Peter L. Berger Teori Konstruksi Sosial. diigilib.uinsby

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengkaji perspektif partisipan dengan strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Atau memiliki pengertian yaitu merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005).

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti memilih untuk menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini memfokuskan pengamatan dan penelitiannya secara mendalam, oleh karena itu penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan fenomena yang lebih komprehensif sedangkan, pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan bagaimana Representasi mahasiswa terhadap self- reward dalam tinjauan teori konstruksi sosial

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di tempat yang sama dengan beberapa cara dan waktu yang berbeda. Tepatnya dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya. Waktu Penelitian yang dilakukan secara bertahap dengan kurang lebih 3 bulan agar mendapatkan data yang beragam dan valid serta akurat.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian berperan selaku seorang informan dalam penggalian informasi agar didapat informasi yang valid. Sumber informasi berasal dari observasi serta wawancara terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Dari sebagian informan tersebut diharapkan mendapat informasi yang konkrit dan valid. Dalam penelitian kualitatif, metode sampling yang kerap digunakan merupakan purposive sampling. purposive sampling ialah metode pengambilan sampel sumber informasi dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap sangat memahami tentang apa yang peneliti harapkan. Setelah itu hasil digunakan peneliti untuk mengkaji fenomena yang hendak diteliti.

a) Subyek Penelitian

Pemilihan subjek penelitian ialah kunci keberhasilan dari suatu penelitian. Pemilihan subjek ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih dalam serta lebih banyak. Sehingga dianggap sebagai sesuatu yang sangat tahu serta seorang yang mampu dalam memahami permasalahan penelitian dengan topik ini. Dalam subjek penelitian ini peneliti memfokuskan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial serta Ilmu Politik di Universitas Negara Sunan Ampel Surabaya dengan sekitar 10 orang informan.

b) Objek penelitian

Peneliti hendak melakukan penelitiannya di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial serta Ilmu Politik. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin mengamati bagaimana Representasi Mahasiswa terhadap Self- Reward dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Representasi *Self-reward* serta, Apakah mahasiswa tersebut pula termasuk sebagai seseorang yang melakukan self-reward tersebut

TABEL 3. 1 DATA INFORMAN

No.	Nama	Status/ Program Studi
1.	Alief Amalia	Mahasiswa / Sosiologi
2.	Farah Nafia Rasyida	Mahasiswa / Ilmu Poltik
3.	Agathacia Nabila	Mahasiswa / Ilmu Politik
4.	Kharina Difa Aprilia	Mahasiswa / Ilmu Politik
5.	Eshanova Ahadillla	Mahasiswa / Sosiologi
6.	Amanda Della Saputri	Mahasiswa / Sosiologi
7.	Yusriyati	Mahasiswa / Sosiologi
8.	Risma Oktaferi <mark>na</mark> Ramli	Mahasiswa / Sosiologi
9.	Yoga Jahfal <mark>Zu</mark> lfikar	Mahasiswa / Hubungan
		Internasional
10.	Veranda Septia Ayu	Mahasiswa / Sosiologi

(Sumber: Observasi Peneliti 2022)

D. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam tahapan penelitian, peneliti akan melakukan beberapa tahapan yang ada dan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini terdapat tiga tahapan yang digunakan dan terbagi menjadi beberapa sub tahap yaitu¹⁷:

1. Tahap persiapan

Dalam tahap ini peneliti akan melakakukan sebagian persiapan yang ada, yaitu berbentuk konsep penelitian serta peralatan yang dibutuhkan dikala pencarian data di lapangan, Beberapa hal tersebut ialah :

a. Pada waktu ini peneliti mencari permasalahan yang dijadikan sebagai objek penelitian serta membuat judul penelitian lalu di diskusikan dengan dosen pembimbing mata kuliah. Setelah itu dilanjutkan dengan, membuat proposal

¹⁷ Jusuf Soewadji, Pengantar Metodologi Penelitian (Jakarta:Mitra Wacanna Media,20212) hal 81

http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/

penelitian yang berisikan konteks penelitian serta arah dari penelitian tujuan dan manfaatnya. Selain itu juga berisikan identifikasi fokus penelitian konsep kerangka pemikiran serta metode dan teknik pengumpulan dari penelitian tersebut dan yang terakhir adalah analisis serta teknik keabsahan data.

- b. Dilakukannya peninjauan perpustakaan untuk mencari rujukan materi yang akan menjadi ulasan penrliti agar dapat dijadikan pedoman.
- c. Menyiapkan perlengkapan lain dari penelitian tersebut berbentuk surat izin, buku, perekam suara, pengambil gambar, serta lain sebainya.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahapan ini peneliti akan memfokuskan pencarian serta pengumpulan informasi ketikia dia berada di lapangan tidak hanya itu, juga melakukan pengamatan pada kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa. Pada tahap ini peneiti mulai dapat menulis hasil dari pengamatan yang dilakukan dan merekam informasi yang dibutuhkan. Beberapa langkahnya ialah :

a. Pengumpulan data

Untuk tahap ini peneliti harus mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan mencari informasi yang cukup untuk mempermudah penelitian yang dilakukan, sehingga ketika mengelola data di bab pembahasan dan menganalisisnya akan mendapatkan informasi yang lengkap, valid serta beragam sehingga bisa dijelaskan secara terperinci. Peneliti memilih lokasi penelitian yang dilakukan di Kampus Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan corak observasi juga wawancara kepada mahasiswa UINSA. Selain itu juga peneliti menambah wawasan dengan membaca jurnal serupa untuk menambah

pemahaman mengenai masalah yang akan diteliti. Selanjutnya adalah peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber dan disertai melakukan observasi atau pengamatan secara langsung terhadap apa yang diteliti dan mencari permasalahan yang sesuai dengan judul tersebut, serta tidak lupa untuk melakukan dokumentasi.

b. Pengolahan data

Ketika sudah melakukan pengumpulan informasi yang cukup untuk menjawab buat menanggapi persoalan yang telah ditentukan, maka tahapan berikutnya yang akan dilalui peneliti ialah pengolahan informasi dengan mengambil garis besar jawaban yang didapat.

c. Analisis data

Tahap ini peneliti akan kembali melakukan penelaahan data yang di mana dengan data yang sudah cukup tersedia dari sumber-sumber pencarian data dan sumber tambahan data yang lain yaitu wawancara observasi dan dokumentasi selanjutnya akan dilakukan penelitian dalam mengorganisir hasil dari data yang ditelaah untuk dianalisis dengan mendeskripsikan data tersebut dan mencari kesimpulannya.¹⁸

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data serta gambaran yang mendalam mengenai Representasi self-reward pada Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel yang berdasarkan atas maka perlu menentukan langkah dari pengumpulan data yang

¹⁸ Mardalis," *Metode Penelitian : Suatu Pendekata nProposal*".(Jakarta :Bumi Aksara, 1995), hal.63

sesuai dalam permasalahan penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap suatu permasalahan yang ada pada objek penelitian (Sutrisno Hadi 1987:136). peneliti harus melakukan observasi atau pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian yang dituju untuk mendapatkan data atau untuk bisa mengetahui gambaran dari permasalahan yang akan di teliti. Observasi pada penelitian meliputi peninjauan keadaan di lapangan dengan melakukan penjajakan awal mengenai semua hal yang berhubungan dengan penyusunan rancangan penelitian agar bisa mendapatkan data yang dibutuhkan. Observasi dilakukan dengan meninjau kegiatan - kegiatan pendukung yang dilakuan oleh informan, seperti kegiatan selfreward dan aktivitas sosial medianya.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara adalah pertemuan antara dua individu atau lebih guna bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna tertentu. Wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dimana berfokus pada informan wawancara pada penelitian kualitatif ini sifatnya akan dilakukan secara mendalam.²⁰ Wawancara dilakukan dengan mempersiapkan pertanyaan sesuai dengan topik yang diteliti sehingga maksud wawancara terjadi secara runtut dan sesuai dengan alur yang ada. Serta

¹⁹ Sri Kumalaningsih, *Metode Penelitian Kupas Tuntas Cara Menapai Tujian* (Malang:UB Press,2012) hal 41

²⁰ Anis, Kandung, Panduan Praktis Penelitian Kualitatif (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) hal 61

data yang didapatkan pun akan sesuai dengan topik penelitian dan hasil datanya akan akurat.

3. Dokumentasi

Teknik selanjutnya adalah dokumentasi adalah pengumpulan data yang didapatkan melalui pengambilan dokumen yang ada,²¹ bisa foto, video, memo, surat, dan dokumen pendukung lainnya yang digunakan untuk menambahkan informasi dan sebagai data yang konkrit sehingga bisa dibuktikan keakuratannya sehingga akan menjadi bukti yang konkret dari adanya pencarian data tersebut dan tidak ada rekayasa yang dilakukan di dalamnya. Dokumentasi lebih kepada mencari dokumen pendukung, data-data penelitian yang dibutuhkan. Dokumentasi digunakan untuk sebagai bukti keabsahan data bahwa peneliti sudah terjun langsung atau melakukan pengamatan serta wawancara langsung terhadap narasumber dan dalam proses pencarian data tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses dimana mencari dan menyusun data secara sistematis yang didapatkan dari hasil wawancara observasi lapangan serta dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori yang sesuai dengan memilih mana yang penting untuk dipelajari dan dipahami oleh orang lain juga membuat kesimpulan dari beberapa data tersebut. Analisis data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah analisis deskriptif yang mana tujuan dari analisis ini ialah proses penggambaran secara sistematis serta akurat mengenai fakta dari fenomena yang diteliti analisis

²¹ Irwan Suhartono, Metodologi Penelitian Sosial (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996) 70.

dilakukan setelah semua data terkumpul dan data yang didapat mengenai Representasi Mahasiswa terhadap Self- Reward dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial ²²

Berdasarkan data tersebut, proses analisis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah menurut Miles dan Haberman, diantaranya adalah sebagai berikut :²³

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan kegiatan mengumpulkan seluruh informasi di tempat penelitian dengan adanya kegiatan observasi secara langsung, wawancara, dan disertai dokumentasi dengan strategi yang tepat untuk menentukan fokus serta pendalaman data selanjutnya.

2. Reduksi Data

Pada proses ini adalah pemilihan data dalam penelitian. Di mana memfokuskan atau menyadarkan akan data yang didapat dari proses pengambilan data dilapangan. Analisis data ini memiliki tujuan yaitu guna mempermudah peneliti dalam memahami data yang sudah dicari. Dengan begitu data yang telah direduksi akan bisa memberi gambaran yang mempermudah peneliti pada saat pengumpulan data.²⁴

3. Penyajian Data

.

²² Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2009) hal 335.

²³ Miles, Matthew B. "Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru/ Matthew B, Miles dan A. Michael Haberman: Penerjemah Tjejep Rohendi Rohidi". Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 2014) hal 15-19

²⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2009) hal 338

Selanjutnya adalah penyajian data, Dengan mengumpulkan data yang disusun untuk melakukan penarikan kesimpulan. Dilakukan dengan mendeskripsikan mengenai topik yang diteliti yaitu Representatif Self-Reward pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger.

4. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir Terakhir merupakan penarikan kesimpulan. Setelah melaksanakan penyajian informasi akan dolakukan penarikan kesimpulan dengan cara mencari makna dari fenomena yang diteliti. Kesimpulan harus didukung dengan fakta yang kuat serta valid.²⁵

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dilakukannya validitas antara kebenaran kejadian di lapangan dengan data yang diperoleh dan dilaporkan peneliti maka akan memunculkan suatu keabsahan data. Pemeriksaan validasi data menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi ialah pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada waktu mengumpulkan serta menganalisis informasi. Pada dasarnya dasarnya merupakan fenomena yang diteliti bisa dimengerti dengan baik sehingga diperoleh kebenaran atau fakta tingkatan tinggi jika diambil dari bermacam sudut pandang yang ada. Teknik ini dilakukan dengan mengulang kembali pertanyaan-pertanyaan terkait informasi yang diperoleh kepada informan yang berbeda sebagai perbedaan antara informan satu dengan informan yang lain. Teknik ini dilakukan supaya data yang diperoleh memiliki informasi yang benar-benar akurat. Maka informasi yang didapatakan

²⁵ ibid

BAB IV

REPRESENTASI SELF-REWARD PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN TEORI KONSTRUKSI SOSIAL PETER L BERGER

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Profil Mahasiswa Fakulta Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya tentunya kebanyakan dari pelajar yang berbasis sekolah umum, dengan melihat jurusan yang dimiliki oleh FISIP sendiri, akan menjadikan peminatnya dari beragam background yang ada. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan salah satu fakultas baru yang ada di kampus ini. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel yang biasanya disingkat UIN Sunan Ampel atau UINSA merupakan perguruan tinggi yang berbasis keagamaan islam di kota Surabaya. Awal mulanya pada tahum 1961 munculnya gagasan dari tokoh-tokoh islam di Jawa Timur untuk mempunyai fakultas islam dibawah naungan Departemen Agama atau Kementrian Agama.

Pergantian IAIN Sunan Ampel Surabaya menjadi UIN Sunan Ampel memiliki dampak perubahan yang besar kepada peminatnya. UIN Sunan Ampel Surabaya menjadi semakin terkenal dan memiliki peminat yang tinggi bagi para pelajar. Dimana banyak siswa tingkat akhir yang mulai menjadikan referensi kampus favorite mereka. Pada masa menjadi IAIN tentunya peminat Institut ini hanya seputar siswa yang mempelajari keislaman, Namun, untuk sekarang

menjadinya UIN membuat kampus ini lebih berkembang dan unggul dari kampus islam lainnya. ²⁶

Tersedianya Fakultas Umum seperti Fisip Saintek, Fpk. yang memuat banyak program studi umum seperti Sosiologi, Hubungan Internasional, Ilmu Politik, Arsitektur, Psikologi dan masih banyak lainnya membuat UINSA menjadi pilihan kampus yang didambakan oleh para pelajar. Sehingga dengan tersedianya Fakultas dan Program Studi umum membuat beragamnya mahasiswa dan mahasiswi UIN Sunan Ampel. Banyak dari mereka yang mengenyam pendidikan di UINSA berlatarkan backgoround sekolah umum seperti SMA atau SMK yang tentunya basis sekolahannya tidak pada keagmaan saja.



Gambar 4. 1Gedung lama Fakultas FISIP UINSA

Sumber: https://uinsby.ac.id/

٠

²⁶ https://uinsby.ac.id/study/fakultas-ilmu-sosial-dan-ilmu-politik



Gambar 4. 2 Gedung baru Fakultas FISIP UINSA

Sumber: https://uinsby.ac.id/informasi/berita/warna-warni-potret-auditorium-kampus-ii-fisip

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik sendiri dikukuhkan sekitar tanggal 27 September 2013. Terhitung 10 tahun sudah Fakultas FISIP ini berdiri di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Meskipun fakultas ini terhitung baru namun tentunya membawa perkembangan pada UIN Sunan Ampel itu sendiri. Tentunya Fakultas Fisip ini dihadirkan untuk menjadi representasi dalam mengawali pembaruan fakultas yang penuh dengan prestasi dan tata kelola yang baik. Fakultas Fisip UINSA ini awalnya hadir di Kampus 1 UIN Sunan Ampel yang terletak di Jl. Jend Ahmad Yani, Surabaya. Namun seiring berkembangnya fakultas dan kampus ini terjadi perubahan lokasi dari beberapa fakultas, Utamanya pada Fakultas Fisip yang dipindahkan ke Kampus 2 UIN Sunan Ampel Surabaya di Gn, Anyar, Surabaya. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik awalnya baru mendapatkan izin untuk membuka 2 Prodi baru dari yang sudah ada, yaitu Program Studi Sosiologi dan Ilmu Politik. Namun, seiring Perkembangan waktu

muncul pula prodi umum baru yang ada di Fakultas Fisip yaitu, Hubungan International.

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UINSA ini memiliki berbagai macam kegiatan yang ada, Dengan 3 jurusan umum yang bisa menjadi pilihannya serta berbagai macam wadah kegiatan membuat mahasiswa nya menjadi kreatif. Fakultas ini memiliki 4 Ukm yang bisa di ikuti oleh mahasiswanya. Beberapa diantaranya adalah UKM Seni Teater, UKM Seni Musik, UKM Jurnalistik. Dengan adanya ukm tersebut diharapkan mampu menjadi wadah mahasiswanya dalam mengembangkan kreatifitas.

Jika dilihat dengan seksama mahasiswa FISIP UINSA sendiri merupakan mahasiswa yang update dan juga trendy. Gaya berpakaian, Cara berbicara serta Aktivitas sosial medianya pun selalu mengikuti perkembangan jaman. Kebanyakan mahasiswa FISIP sendiri memiliki akun sosial media yang menunjang kehidupan modern mereka. Dan dengan akun sosial media tersebut bisa dilihat berbagai macam unggahan aktivitas yang sedang mereka lakukan. Dengan banyaknya kegiatan yang bisa diikuti oleh para mahasiswanya membuat FISIP sendiri mengalami perkembangan dan kemajuan.

Banyak sekali prestasi yang didapat oleh para mahasiswa FISIP itu sendiri, baik akademik maupun non akademik. Untuk suatu keberhasilan maupun suatu kegagalan yang dilakukan tentunya seseorang membutuhkan sesuatu yang membuat dirinya merasa lebih baik, dan biasanya hal tersebut bisa dilihat dari unggahan aktivitas media sosial yang dimiliki oleh mahasiswa. Tidak jarang para

mahasiswa membicarakan atau mengobrol dengan teman sesama-nya mengenai self-reward atau kegiatan yang bisa dilakukan untuk dirinya. Selain itu banyak juga unggahan sejenis yang mereka lakukan di media sosial mereka.

2. Gambaran Representasi self-reward pada Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya.

Dalam kehidupan sehari-hari kegiatan yang dilakukan antar satu mahasiswa dan mahasiswa lainnya tentu berbeda, meskipun satu fakultas atau satu jurusan yang sama setiap mahasiswa memiliki corak kegiatan berbeda satu sama lain. Banyak sekali jenis kegiatan yang bisa dilakukan oleh mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya ini. FISIP UIN Sunan Ampel sendiri menyediakan berbagai jenis wadah yang bisa menampung kreatifitas mahasiswanya. Ada organisasi internal, exkternal, maupun UKM yang disediakan oleh fakultas ini. Ukm di FISIP sendiri tentunya beragam tidak hanya satu jenis saja. Seperti misalnya, Teater, Kesenian music, Jurnalistik dan sebagainya.

Selain Ukm banyak pula organisasi yang bisa diikuti oleh mahasiswa FISIP itu sendiri, yang mana membuat kesibukan para mahasiswa semakin padat. Dengan kesibukan yang padat tentunya seseorang akan mengalami perasaan jenuh atau lelah atas aktivitas yang ia lakukan. Selain aktivitas yang membuat seseorang lelah, dari banyaknya kegiatan yang mereka ikuti tentunya akan berhubungan dengan keberhasilan maupun kegagalan. Dari semua hal ini, sebagai seseorang yang mencintai diri sendiri para mahasiswa tak jarang lekaukan kegiatan self-

reward pada dirinya, Hal ini dilakukan sebagai bentuk imbalan atau rasa sayang pada diri sendiri.

"Biasanya kalu udah ngerasa cape atau kaya udah ngelakuin hal yang sesuai target aku, yaa aku ngasih self-reward buat diriku. Jadi kaya ngasih jeda dari aktivitas di kehidupan aku gitu.Juga kadang kaya diajak temen-temen sih" ²⁷

Berikut ini beberapa representasi kegiatan self-reward yang biasa dilakukan oleh mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya. Pada kali ini, Yusriyati memberikan representasi self-reward pada dirinys dengan melakukan banyak hal, misalnya membeli makanan favorite, membeli barang-barang yang diinginkan dan sejenisnya. Yusriyati memiliki dua akun Instagram yang dijadikan sebagai tempat untuk mengunggah kegiatan sehari-harinya. Biasanya untuk Second akunnya ia gunakan sebagai akun yang aktif dalam menguplod kegiatan.

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

²⁷ Yusriyati , Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022



Gambar 4. 3 Representasi Kegiatan Self-Reward Yusriyati

Serupa dengan informan yusriyati, Risma Oktaferiana pula sebagai seseorang mahasiswi FISIP yang sering memberikan self-reward pada dirinya. Risma sendiri merupakan mahasiswa FISIP yang memiliki berbagai aktivitas yang padat. Selain menempuh pendidikan di FISIP, Risma sendiri juga memiliki pekerjaan sampingan sebagai guru les Bahasa Inggris untuk anak SD. Selain itu Risma juga sering mengikuti kegiatan diluar kampus.

"Kalo aku sendiri lebih sering healing ke tempat-tempat alam gitu atau sekedar jajan aja sih" ²⁸

²⁸ Risma Oktaferia Ramli, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2019.



Gambar 4. 4 Representasi Kegiatan Self-Reward Risma

Berbeda dengan informan Khaina Diva yang memiliki bentuk kegiatan self-reward seperti liburan. Kharina sendiri merupakan salah satu mahasiswa FISIP yang memiliki banyak aktivitas. Selain belajar, Kharin juga mengikuti berbagai Organisasi Intra maupun Extra Kampus, selain itu ia juga memiliki pekerjaan sampingan lainnya. Sehingga terkadang membuat dirinya membutuhkan self-reward untuk menjadikan istirahat atas kegiatannya.



Gambar 4. 5 Kegiatan self-reward Kharin

Untuk informan Veranda sendiri tentunya banyak melakukan self-reward pada dirinya. Veranda memiliki gambaran bahwa self-reward dalam dirinya merupakan suatu hal yang penting. Selain sebagai mahasiswi veranda juga memliki kesibukan mengajar yang membuat dirinya padat akan aktivitas di masa mudanaya. Dan tak ayal membuat dirinya sering memberikan penghargaan diri atas apa yang ia lakukan.

"Biasanya kalua aku dikasih uang lebih misale kaya dikasi bonus yaa aku kasih self-reward ke diri aku, beli makan atau apa aja ga harus yang mewah" ²⁹



Gambar 4. 6 Kegiatan Self-reward Veranda

Selanjutnya, untuk Zulfikar sendiri, sebagai seorang mahasiswa yang mengikuti berbagai macam kegiatan kampus. Membuat dirinya merasa perlu melakukan self-reward. Zulfikar sendiri merupakan mahasiswa Prodi Hubungan International serta ia pun mengikuti Organisasi extra maupun intra kampus. Meskipun sebagai seorang laki-laki ia sendiri merupakan orang yang peka akan keadaan dirimya. Sehingga ia menyadari bahwa membutuhkan self-reward untuk kebaikan dirinya. Sebagai seseorang yang introvert membuat dirinya lebih banyak melakukan hal sendirian atau melakukan kegiatan dalam kondisi tenang.

²⁹ Veranda Septia Ayu, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

"Penting banget aku lakuin, jadi kaya nambah value diri aku dan lebih ngehargai diri aku:³⁰



Gambar 4. 7 Kegiatan Self-rewar Zulfikar

Berbeda dengan Eshanova. Echa sendiri sebagai salah satu mahasiswi FISIP yang aktif dalam kegiatan pembelajaran kampus, Ia juga sering mengikuti kegiatan luar kampus seperti misalnya kegiatan Amal dan sejenisnya. Echa pun termasuk sebagai salah satu orang yang paham dan mendukung betul mengenai pemberian self-reward untuk seseorang. Echa melakukan kegiatan self-reward sendiri sangat sering dan berulang-ulang.

³⁰ Yoga Jahfal Zulfikar, Melalui wawancara pada tanggal 15 Desember 2022

"Wajar banget orang ngelakuin self-reward sih, malah akua ja tiap hari ngelakuin self-reward. Kaya aku scroll-scroll Tik-tok itu uda aku anggep self-reward jadi kaya aku ngasi diri aku hiburan gitu."31



Gambar 4. 8 Kegiatan Self-reward Eshanova

Informan Alief Amalia, sebagai mahasiswa aktif FISIP yang mengikuti berbagai mavam kegiatan seperti Organisasi Internal dan External, HIMA, PMII dan sejenisnya di Kampus. Serta diluar kegiatan itu ia masih memiliki kerja sampingan menjual kue. Mmebuat dirinya terkadang membutuhkan apresiasi atas apa yang ia lakukan. Ia sendiri lebih senang memberikan self-reward kepada dirinya dengan menyendiri. Menurutnya kegiatan atau aktivitas hari-hari sudah melelahkan dan bertemu dengan banyak orang, sehingga ia membutuhkan waktu untuk menyendiri dan rehat dari sosial media atau kegiatan lainnya.

Farah nafia, sebagai salah satu informan yang mana tentunya juga ssebagai Mahasiswa FISIP ia pun bergelut dengan berbagai aktivitas yang padat. Sama dengan lainnya ia juga mengikuti kegiatan internal maupun external kampus,

³¹ Eshanova Ahadilla, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

Yang menjadkan dirinya terkadang jenuh atau kelelahan. Apalagi dengan jarak rumah yang jauh membuat dirinya mudah merasa penat. Sehingga dia sendiri menyadari bahwa dengan memberikan sesuatu hal yang membuat dirinya bahagia akan mengembalikan produktivitas dalam dirinya.

"Kalau aku biasanya belanja-belanja atau beli makanan sih yaa kadang jalan-jalan juga. Apapun sih, pokonya yang bisa bikin seneng"³²

Pada informan selanjutnya yaitu, Agathacia Nabila yang memiiliki kegiatan padat seperti menempuh pendidikan S1, ia juga mengikuti kegiatan internal maupun external kampus seperti, HIMA PRODI, PMII dan berbagai macam kegiatan lainnya membuat ia juga melakukan berbsgai aktivitas yang sangat padat. selain kepadatan aktivitas tentunya saat melakuka kegiatan ada prestasi maupun kegagalan yang ia dapat sehingga membuat dirinya perlu melakukan self-reward yang ada.

Dan yang terakhir untuk informan Amanda della, sebagai seorang yang Trendy atau seseorang yang sangat mengikuti perkembangan trend. Tentunya ia memahami betul apa itu self-reward dan bagaimana bentuknya. Selain pemahaman melalui media sosial ia pun juga memahami self-reward tersebut dari teman-teman sekitanya. Banyak sekali kegiatan self-rewarad yang ia lakukan dan tentunya berbeda jenis.

³² Farah Nafia Rsyida, Melalui wawancara tanggal 27 Desember 2022



Gambar 4.9 Kegiatan Self-Reward Amanda Della

Dari berbagai macam aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa Fisip Uin Sunan Ampel Surabaya tentunya tidak terlepas dari kegiatan self-reward yang ia butuhkan. Self-reward tentunya menjadi salah satu kegiatan yang ia butuhkan pada kehidupannya nampak maupun tidak hal itu tentu adanya. Bisa dilihat bahwa kebanyakan mahasiswa Fisip UIN Sunan Ampel selalu memberikan self-reward untuk diri mereka sendiri, dan bisa dilihat bahwa kebanyakan mahasisiwa merupakan seseorang yang trendy atau mengikuti trend. Karena banyak dari mereka memahami self-reward dari media sosial itu sendiri. Tak sedikit dari mereka yang mengakses bahkan mengunggah kegiatan mereka di media sosial.

B. Representasi Self-Reward Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Zaman yang semakin canggih memunculkan banyak inovasi baru yang berhubungan dengan kemajuan kehidupan manusia. Salah satunya adalah mengenai teknologi, Teknologi yang ada pada manusia sangat beragam jenisnya. Media Sosial merupakan salah satu inovasi hasil dari pembaharuann teknologi

yang ada pada kehidupan manusia. Media Sosial sendiri beragam macamnya, Seperti Whatsapp, Line, Instagram, Tik-Tok, Twitter, Dan masih banyak lainnya. Fungsi utama media sosial adalah yaitu sebagai sarana komunikasi antar satu sama lain, dimana dengan adanya media sosial diharapkan mempermudah kehidupan manusia dalam hal komunikasi. Bisa diamati bahwa dengan terbatasnya cara untuk berkomunikasi antar satu sama lain akan mengakibatkan mengurangnya kepedulian dan kepekaan antar sesame. Dalam hal ini, bisa dirasakan manfaat utama dari adanya media sosial.

Selain sebagai berkomunikasi tempat tak jarang masyarakat memanfaatkan keberadaan media sosial sebagai tempat pengekspresiasian dirinya, Banyak yang memanfaatkan fitur-fitur yang ada dimedia sosial seperti Reels. Instastory atau Mengupload kegiatan nya di feeds media sosial mereka. Fitur-fitur yang ada dimedia sosial sangat banyak dan beragam jenisnya. Fitur tersebut bisa kita gunakan pada aplikasi media sosial yang kita punya. Selain menyediakan fitur yang beragam media sosial sendiri memunculkan banyak hal-hal baru yang bisa dilakukan oleh masyarakat. Masyarakat bisa menjadikan media sosial sebagai tempat bekerja, sarana hiburan bahkan sebagai sara mencari informasi dan pengetahuan.

Pengguna media sosial akhir-akhir ini sangat banyak jumlahnya, bahkan bisa ditemui bahwaa anak-anak pun sudah memiliki media sosialnya sendiri. Selain anak-anak pegguna media sosialpun beragam usia dan jenisnya baik tua, muda, Wanita, pria, anak-anak dan lain lain. Penggunaan media sosial ini sendiri tentunya akan berhubungan dengan kehidupan ini, Ketika seseorang terbiasa

melakukan kegiatan yang memiliki sangkut paut dengan media sosial maka kehidupannya pun akan sedikit banyak bersangkutan dengan hal tersebut. Media sosial selain memberi fitur yang bisa digunakan penggunanya pun juga menjadi salah satu tempat masyarakat untuk melakukan atau memunculkan trend yang ada. Trend sendiri merupakan suatu aksi atau kegiatan yang sedang marak dilakukan oleh orang dalam jumlah banyak dan di waktu tertentu, tidak berjalan selamanya.

Pada beberapa waktu terakhir ini tepatnya mulai sekitar tahun 2019 banyak trend-trend yang muncul dimedia sosial dimana trend tersebut identik dengan kehidupan dan diri seseorang. Salah satu trend yang bisa disoroti kemunculannya adalah mengenai trend Self Reward. Self-Reward sendiri memiliki artian yaitu penghargaan kepada diri sendiri.

"Aku tau sih self-reward itu, Jadi self-reward itu semacam penghargaan diri yang dimana diriiku sendiri itu sudah mendapatkan apa yang aku mau atau plan aku itu udah terpenuhi"³³

"Aku tau self-reward itu kaya suatu kegiatan atau untuk apresiasi terhadap diri sendiri karena telah melakukan sesuatu yang menghasilkan yang pada intinya self-reward itu menikmati hasil atau beristirahat setelah melakukan kegiatan yang menguras energi"

³³ Yoga Jahfal Zulfikar, Melalui wawancara yang dilakukann pada tanggal 15 Desember 2022

³⁴ Kharina Difa Aprilia, Melalui wawancara yang dilakukan pada 27 Desember 2022

"Self-Reward itu kaya sesuatu yang kita inginkan setelah kita melakukan sesuatu yang menurut kita kerja keras dan untuk mengapresiasi kerja keras itu maka kita lakukab self-reward itu"³⁵

Dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya mengetahui dan memahami betul mengenai trend self-reward yang ada tersebut. Yakni self-reward adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengapresiasi atau memberikan kebahagiaan kepada diri sendiri. Hal ini dilakukan karena banyak faktor yang ada.

"Pertama karena kaya mungkin ngerasa aku udah kerja keras, terus mungkin udah ngincer sesuatu dari dulu tapi belum kesampian dan terus lagi ada kesempatan baru kesampaian gitu"³⁶

"Yang mendorong aku untuk melakukan self-reward itu dari temen sih, awalnya aku tuh ikut temen kaya dia tuh selalu ngeapresiasi dirinya sendiri biar di aitu semnagat untuk beraktivitas-aktivitas yang capek yang rumit gitu"³⁷

Self-reward sendiri dilakukan atas berbagai macam faktor yang ada. Beberapa hal yang mendorong seseorang melakukan self-reward adalah untuk sebagai upah atas kerja keras yang sudah dilakukan. Seseorang pastinya mengharapkan imbalan atas apa yang ia lakukan, sehingga ketika kita memberi imbalan tersebut diri kita akan merasa senang. Dengan perasaan senang yang

³⁶ Veranda Ayu, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

³⁵ Yusriyati, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

³⁷ Alief Amalia, Melalui wawancara pada tanggal 20 Desember 2022

timbul akan membuat dampak baik kepada pikiran maupun tubuh akan merasa lebih fresh dan lebih nyaman. Selain sebagai bentuk upah atau apresiasi, self-reward biasanya dilakukan untuk memenuhi apa yang telah diinginkan namun belum tercapai. Ketika seseorang menginginkan sesuatu hal yang mungkin diluar kemampuannya ia akan menahan keinginnanya, dan terkadang seseorang memberikan self-reward kepada dirinya atas hal tersebut, selain dari diri sendiri alasan seseorang melakukan self-reward biasanya dari lingkungan sekitar mereka.

Self-Reward sendiri tentunya sudah ada sejak zaman dahulu hanya saja dengan *penamaan* yang berbeda. Mungkin pada zaman dahulu belum berkembang kata-kata "Self-Reward" sehingga tidak setenar sekarang. Pada zaman sekarang penghargaan diri sendiri dikemas dengan label yang baru dan berbeda, sehingga banyak orang tertarik untuk mengetahui arti nama serta arti kegiatannya. Ketika orang-orang memahami self-reward tersebut mereka akan sadar bahwa mereka sendiri sebenarnya sudah dari lama melakukan bentuk kegiatan self-reward tersebut hanya bedanya tanpa ada penamaan "Self-Reward".

"Tau self-reward sendiri dari jaman aku SMA, iya dari lingkungan sekitar aku." 38

"Self-Reward itu kayanya aku tau dari temen-temen sih, kaya mungkin temen=temen ngomong wes gapapa wes abis garap selfreward gitulo, nonton-nonton, drakor-drakor apa aja wes yang

³⁸ Alief Amalia, Melalui wawancara pada tanggal 20 Desember 2022.

bikin kita seneng gitulo Kalo taunya sih yaa pas kuliah ini pas tahun 2020an ini"³⁹

"Sebenernya tau self-reward itu udah lama, tapi rame-ramenya itu dari tiktok kan kaya ada istilah-istilah self-reward kaya ada penghargaan dari media sosial. Kalau tahunnya mungkin sejak pandemic sekitar 2020 an lah."

Pada dasarnya self-reward adalah suatu penghargaan diri yang diilakukan untuk diri sendiri, dan hal yang berhubungan dengan penghargaan diri pasti akan berbeda satu sama lain. Penghargaan diri sendiri tentunya sudah lama diketahui masyarakat luas namun bedanya hanya penggunaan nama saja. Di masa sekarang self-reward lebih terkenal dan lebih menjadi trending topic di kalangan masyarakat daripada kata-kata penghargaan diri itu sendiri. Self-Reward mulai menjadi trend yang dilakukan di masyarakat sekitar beberapa tahun terakhir, ketika masyarakat mengalami musibah pandemi Covid-19 yang mengakibatkan kehidupan masyarakat serba terbatas, banyak aturan kegiatan dan aturan kehidupan yang harus dijalani sehingga tidak jarang membuat masyarakat jenuh dan muak akan apa yang mereka lakukan atas keterbatasan tersebut.

Self-reward dilakukan seseorang atas kesadarannya akan dirinya sendiri, ketika seseorang merasa lelah akan kehidupannya bisa jadi orang tersebut perlu melakukan self-reward untuk dirinya. Self-reward dilakukan dengan berbagai macam kegiatan yang ada, senyaman dan semampunya. Seseorang tidak perlu

⁴⁰ Risma Oktaferina Ramli, Melalui Wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

³⁹ Eshanova Ahadilla, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

memaksakan dirinya ketika melakukan self-reward tersebut karena arti dasar self-reward sendiri adalah suatu penghargaan sehingga apapun yang dilakukan harus bermakna tersebut.

"Menurut aku sebenernya self-reward itu penting gapenting sih, cuma tergantung dari apa yang kita kerjakan, misalnya kaya untuk anak kuliahan nih ya... misalnya kita selesai mengerjakan proposal tuh ya, proposal untuk mata kuliah itukan udah biasa tap ikan untuk suatu riset atau setelah magang atau sesuatu pekerjaan yang lebih keras ya biasanya aku kasih self-reward" ⁴¹

Penting atau tidaknya suatu self-reward itu kembali lagi pada diri sendri, karena yang bisa mengetahui dan memahami apa yang diri kita butuhkan hanya diri sendiri. Orang lain hanya bisa melihat diri seseorang dari luarnya saja namun untuk kebutuhan lainnya yang lebih sensitive atau lebih penting hanya diri sendiri yang bisa memahami. Begitupun dengan pemberian self-reward tersebut hanya diri sendiri yang memahami apa yang harus kita lakukan dan kita berikan serta apakah hal tersebut penting kita lakukan atau tidak.

"Menurut aku penting yaa, karena kayak apa ya nambahin value diri terus abis itu kaya membuat diri kita lebih berharga jadi gak gampang diremehin sama orang lain".⁴²

Kesadaran akan penghargaan diri seseorang pun tentunya berbeda-beda satu sama lain, hal ini berkaitan dengan pemahaman serta kesadaran seseorang

.

⁴¹ Yusriyati, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

⁴² Yoga Jahfal Zulfikar, Melalui wawancara pada 15 Desember 2022

untuk mulai melakukan self-reward itu sendiri. Ada yang baru mulai melakukan self-reward itu dari lama adapula yang baru akan mulai melakukan self-reward itu. Kesadaran akan pentingnya self-reward tentunya akan mulai dilakukan seseorang saat mereka mulai memahami apa saja manfaat yang akan mereka dapat atas kegiatan tersebut.

"Sebenernya dari dulu itu udah sering ngelakui self-reward tapi karena istilah ini itu baru muncul jadi kaya baru ngeh gitu oh ini ta self-reward itu. kalua dulu kan cuma tau kaya *aku pengen ngasih penghargaan ke diri aku* tapi sekarang udah ada istilahnya self-reward gitu"⁴³

Banyak yang mengatakann bahwa dengan melakukan self-reward seseorang akan merasa lebih tenang, lebih nyaman serta pikirannya lebih fresh dan banyak juga yang mengatakan manfaat self-reward adalah untuk memperbaiki mental health atau kesehatan mental mereka, mengistirahatkan pikiran serta tubuhnya atas hiruk pikuk lelahnya kehidupan yang dijalani. Mungkin jika hanya dilihat sekilas kegiatan self-reward terkesan remeh dan tidak bermanfaat namun jika seseorang merasakan serta memaknai-nya maka akan bisa merasakan banyak sekali manfaat yang ada pada kehidupan ini.

⁴³ Risma Oktaferina Ramli, Melalui wawancara pada 19 Desember 2022

"Manfaatnya tuh kaya tadi yah, misalnya jadi tambah semangat mencapai sesuatu. Trus kaya ngebuat orang tuh rehat sejenak dari kehidupan mereka". 44

Manfaat self-reward sendiri sebenarnya sangat banyak pada kehidupan ini, salah satunya adalah manfaat untuk kesehatan mental seseorang. Mental health atau kesehatan mental merupakan salah satu hal yang menjadi fokus seseorang dalam menjalani hidupnya, karena ketika kesehatan mental seseorang terganggu maka aspek kehidupannya lainnya pun akan terganggu. Kesehatan fisik dan kesehatan mental merupakan kunci utama seseorang menjalani hidupnya. Jika mentalnya tidak baik maka lama kelamaan keadaan fisiknya pun ikut memburuk, begitupun sebaliknya.

Selain kesehatan mental, manfaat self-reward yaitu untuk memberikan kesenangan pada diri sendiri. Kebahagiaan utamanya muncul dan ada dari diri sendiri sehingga sebelum memberi kebahagiaan ke orang lain maka diri sendiri yang harus diberikan. Self-reward bisa dikatakan upah kerja pada diri sendiri. Seorang manusia akan lebih bersemangat melakukan sesuatu jika ada iming-iming imbalan. Seperti itu pula self-reward di ibaratkan pada kehidupan ini. Setelah ada rasa bahagia akan diri sendiri lama kelamaan akan memunculkan rasa nyaman dan tenang sehingga akan memunculkan semangat dalam mengerjakan sesuatu.

Tabel 4.2 Bentuk Kegiatan Self-Reward

No	Nama	Bentuk Self-Reward yang dilakukam

⁴⁴ Risma Oktaferina Ramli, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

1.	Alief Amalia	Menikmati waktu sendiri
2.	Yusriyati	Berbelanja, Menonton, Jalan-jalan
3.	Veranda Septia Ayu	Membeli makanan, Jalan-Jalan
4.	Yoga Jahfal Zulfikar	Healing
5.	Kharina Difa Aprilia	Liburan
6.	Amanda Della Saputri	Jalan-Jalan, Makan
7.	Farah Nafia Rasyida	Jalan-Jalan, Berbelanja
8.	Eshanova Ahadillah	Melukis, Menonton Drakor
9.	Agathacia Nabila	Jalan-jalan
10.	Risma Oktaferian Ramli	Jalan-Jalan, Makan, Menonton film

(Sumber: Wawancara Peneliti, 2022)

Berbagai macam bentuk self-reward yang ada di kehidupan seseorang, ada yang berhubungan dengan liburan, ada yang melakukan dengan membeli apa yang diinginkan, ada pula yang hanya bersantai dengan melakukan kegiatan kecil dirumah mereka. Hal tersebut tergantung pribadi masing-masing karena, terkadang apa yang cocok untuk seseorang lakukan belum tentu cocok pula dilakukan orang lain.

"Bentuk self-reward sih pasti berbeda-beda karena kan setiap orang punya self-reward nya masing-masing, kalau aku sih paling belanja buat kebutuhanku terus ya belanja-belanja, jalan-jalan, eh sama diem dirumah itu aja sih". 45

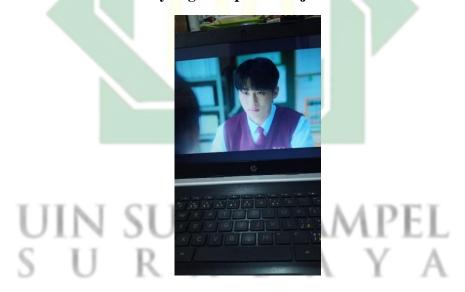
"Sebenernya self-reward yang aku lakuin bermacam-macam ya kaya cari hiburan aja nonton atau apa gitu. kadang juga beli-beli sesuatu kaya pakaian di online shop gitu". 46

⁴⁵ Farah Nafia Rasyida, Melalui wawancara pada tanggal 27 Desember 2022

⁴⁶ Yusriyati, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022



Gambar 4. 10 History kegiatan pembelanjaan melalui e-Commerce



Gambar 4. 11 Kegiatan menonton film

"Kalau untuk self-reward yang aku lakuin pada diri aku sih kaya apa yaa, healing sih kaya jalan-jalan sendiri gitu".⁴⁷

⁴⁷ Yoga Jahfal Zulfikar, Melalui wawancara pada tanggal 15 Desember 2022



Gambar 4. 12 Kegiatan jalan-jalan yang dilakukan oleh Zulfikar

Dari beberapa informan diatas kebanyakan mereka melakukan self-reward dengan cara yang sederhana dan bisa dilakukan oleh orang lain. Kegiatan jalan-jalan, menonton film, berbelanja dan sejenisnya merupakan kegiatan yang sederhana yang bisa menjadi referensi orang lain untuk mengisi waktu luang mereka. Selain 3 kegiatan diatas adapula kegiatan lain yang dilakukan oleh seseorang dalam memenuhi self-reward mereka.



Gambar 4. 13Kegiatan Melukis Oleh Eshanova

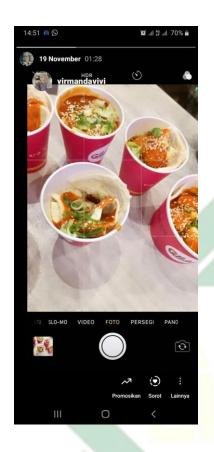


Gambar 4. 14 Liburan Bersama teman yang dilakukan Kharin.



Gambar 4. 15 Bermain di wahana extreme yang dilakukan oleh Risma

Kegiatann pemenuhan self-reward sendiri bermacam-macam jenisnya namun biasanya identik dengan liburan atau membeli barang yang sudah diimpikan sejak lama. Dengan bentuk self-reward sendiri yang beragam maka seseorang bisa memilih atau berpendapat atas apa yang mereka lakukan. Tidak selamanya self-reward itu harus berbelanja atau membeli sesuatu namun, jika pun self-reward yang dilakukan seseorang tersebut adalah dengan berbelanja atau mengkonsumsi sesuatu hal tersebut tidak bisa serta merta dikatakan pemborosan karena self-reward seseorang berbeda-beda serta tingkat kemampuan seseorang dalam memenuhi kebutuhannya pun berbeda beda.





Gambar 4. 16 Membeli makanan favorite

Zaman yang serba canggih ini memunculkan banyak sekali kebiasaan baru yang dilakukan oleh masyarakat. Salah satunya adalah menggunakan sosial-media. Self-reward yang sedang marak dilakukan oleh masyarakat tak akan bisa jauh bahkan lepas dari sosial-media itu sendiri. Banyak masyarakat yang secara sengaja maupun tidak sengaja menggunggah kegiatan self-reward mereka dalam akun media sosial yang dimiliki.



Gambar 4. 17 Unggahan Instastory Zul pada Media Sosial Instagram mengenai kegiatan Self-reward.

Banyak sekali anak muda bahkan orang tua yang memanfaatkan media sosialnya sebagai tempat menyalurkan kegiatan mereka, Mereka bisa mengunggah kegiatan mereka baik dengan durasi pendek maupun durasi yang panjang. Tak sedikit pula dari mereka yang tertarik melakukan self-reward tersebut atas dasar tergiur konten di media sosial. Dari beberapa informan yang diwawancara banyak dari mereka yang menggunggah kegiatannya melalui aplikasi Instagram, namun banyak pula kegiatan mereka yang tidak mereka publikasikan. Sehingga ada batasan pada kehidupan maya dan kehidupan nyata mereka.

"Faktor pendorong kalau dari keluarga ya sebenere paling ya kaya misale ibuku ngasih uang lebih banyak dari biasane itu bonus lah kaya aku biisa ngelakuin apa atau kaya ada rejeki berlebih gitu dikasih nah itukan bisa jadi self-reward kaya aku bisa beli makanan atau barang gitukan". 48

"biasanya sih kalo aku lagi nargetin sesuatu kan ya, jadi aku nharus menuhi targetku dulu baru aku ngelakuin self-reward itu",49

Dalam melakukan sesuatu hal tentunya ada dorongan atau pemicu seseorang melakukannya, dari kedua informan diatas mereka menjelaskan sedikit mengenai dorongan dalam melakukan self-reward dimana ada yang melakukan self-reward karena tujuannya terpenuhi atau ada juga yang memenuhi self-reward atas dasar bonus atau apa yang ia lakukan sudah tepat bahkan disukai oleh orang lain. Dalam lingkungan keluarga sendiri pastinya ada anggota keluarga yang melakukan serta saling mendukung kegiatan self-reward tersebut.

Lingkungan dan gaya hidup mempengaruhi apa yang dilakukan oleh seseorang. Utamanya adalah lingkungan keluarga dan lingkungan pertemanan, Dalam lingkungan keluarga bentuk mensupport atau dorongan dalam melakukan self-reward biasanya pemberian hadia, bonus, atau bahkan ajakan liburan bersama. Selain itu dalam lingkungan pertemanan biasanya ajakan melakukan self-reward itu terjadi atas ketidaksengajaan yang ada. Misalnya ketika sedang selesai melakukan tugas Bersama lalu salah satu teman mengajak jalan-jalau atau

-

⁴⁸ Veranda Septia Ayu, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

⁴⁹ Amanda Della Saputri, Melalui wawancara pada tanggal 21 Desember 2022

sekedar makan-makan, Nah hal tersebut bisa menjadi salah satu faktor pendorong seseorang melakukan self-reward pada dirinya. Seiring terbiasanya waktu dan kegiatan yang dilakukan akan membuat orang tersebut menyadari bahwa pentingnya self-reward pada kehidupan ini.

Gaya hidup antar satu individu dengan individu lainnya cenderung berbeda. Untuk masyarakat kelas menegah keatas kehidupannya identic dengan kemewahan, kekayaan dan sejenisnya. Namun, untuk masyarakat kelas menengan kebahawa kehidupannya akan identic dengan kesederhanan dan kecukupun yang ada. Hal ini akan mempengaruhi setiap kegiatan dan kepribadian seseorang dalam menjalani hidupnya.

"Self-reward buat aku itu menikmati waktu-waktu sendiri, jadi aku gaperlu self-reward yang serba mewa atau sejenisnya" 50

"Kalau aku sih missal pengen beli sesuatu yang aku pengen banget dan harganya diluar kemampuanku ya aku harus nabung jadi aku gamau self-reward tapi sampek membani aku gitu, semampunya aku aja sih"⁵¹

Ada beberapa orang yang cenderung ingin memenuhi keinginannnya tanpa melihat kemampuan mereka namun, untuk self-reward sendiri biasanya dilakukan atas keinginan serta kemampuan mereka. Sehingga apa yang mereka lakukan akan membuat diri lebih bahagia dan tanpa rasa terbebani hal apapun. Lingkungan dan

.

⁵⁰ Agatachia Nabila, Melalui wawancara pada tanggal 21 Desember 2022

⁵¹ Amanda Della Saputri, melalui wawancara pada tanggal 21 Desember 2022

Gaya hidup yang sesuai akan membuat kehidupan sesseorang menjadi lebih nyaman dan bahagia.

C. Dampak Representasi Self-Reward pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Representasi Self-Reward yang muncul di setiap inndividu akan berbeda satu sama lain, sehingga akan mengakibatkan adanya perbedaan dampak self-reward tersebut antar satu sama lain. Sejatinya tujuan self-reward adalah untuk menghargai dan membahagiakan diri yang mana diharapkan adanya dampak baik pada kehidupan kiat, Seperti semakin produktiif, semakin bahagia dan hal baik lainnya datang di kehidupan ini.

Seperti yang di ketahui suatu kegiatan tentunya memiliki dampak pada pengerjaannya, Dampak pun sendiri ada dua yaitu dampak baik dan dampak buruk. Begitupun dengan kegiatan Self-reward tentunya ada dampak baik dan dampak butuk yang akan didapat setelah melakukan aktivitas tersebut. Meskipun self-reward terkesan kegiatan yang positif hendaknya seseorang memahami betul atas apa yang dilakukan sehingga terhindar dari dampak negatif yang ada.

Bisa dilihat bahwa pengguna media seial tersebut beragam usia dan jenisnya. Tidak sedikit dijumpai bahwa pengguna media sosial adalah anak-anak dibawah umur yang mana masih belum mengetahui betul makna suatu kata atau suatu hal. Yang mereka ketahui hanya sebatas yang mereka tertarik sehingga mereka tidak bisa memaknai dengan benar suatu hal atau kegiatan yang berseliweran di media sosial. Media sosial dan Trend yang tumbuh tidak bisa

dipisahkan begitu saja, Trend tumbuh di media sosial dan media sosial menumbuhkan trend tersebut. Sesungguhnya Trend sendiri ada dan timbul dari penggunanya hanya saja melalui media sosial Trend menjadi *booming* dan menyebar luas dengan waktu yang cepat.

Trend self-reward sendiri tentunya tidak hanya dinikmati dan diterapkan oleh kalangan remaja dan orang tua saja, tidak bisa dipungkiri bahwa media sosial jangakauannya sangat luas dan jika tidak dibatasi akan melebar kemana-mana. Begitupun dengam media sosial yang digunakan oleh anak-anak. Tentunya tidak sedikit anak-anak yang menonton atau mengakses trend-trend yang ada di media sosial. Hal yang dikhawatiri dari perkembangan media sosial adalah salahnya pemahaman akan suatu trend yang muncul.

Seperti Trend self-reward, tentunya trend ini memiliki nama yang baik dan identik dengan kegiatan yang positif namun, jika kita cermati ulang hendaknya seseorang tidak keliru dalam memahami self-reward itu sendiri.

"Self-reward yang dilakuin sih harusnya sesuai sama kebutuhan gaboleh berlebihan biar kita juga gak seenaknya sama diri sendiri, jangan mentang-mentang tau self-reward apa=apa disangkutin sama self-reward"⁵²

"Kalau buat aku pengawasan orang tua dan keluarga sih tetep penting yaa, meskipun kita melakukan self-reward yang niatnya baik tapikan takutnya kebablasan jadi kaya perlu control diri dan

⁵² Amanda Della Saputri, Melalui wawancara pada tanggal 21 Desember 2021

keluarga, Apalagi buat anak-anak yang belum bisa paham ap aitu self-reward takutnya malah jadi hal yang buruk buat dirinya. Jadi ya penting banget pengawasan keluarga sih"⁵³

Sesuai dengan hasil wawancara diatas dikatakan bahwa, meskipun melakukan self-reward hal yang konotasi-nya positif tetap saja membutuhkan kontrol serta pengwasan dari orang lain terutama keluarga. Agar apa yang dilakukan tidak berlebihan dan sesuai dengan alurnya. Beberapa dampak negatif representasi self-reward yang timbul di masyarakat adalah dengan pemahaman yang salah. Banyak pemahaman self-reward yang memiliki arti memenuhi keinginan, padahal pada dasarnya pemenuhan keinginan dan penghargaan diri itu dua hal yang berbeda. Penghargaan diri adalah bentuk menghargai diri sendiri atas apa yang kita lakukan baik kegagalan maupun keberhasilan. Sedangkan pemenuhan keinginan hanyalah suatu keinginan biasa yang sering muncul di diri kita yang dimana kita tidak boleh selalu memenuhinya dan harus bisa mengontrolnya.

Selain hal tersebut, Dampak representasi self-reward yang salah adalah dengan melakukan self-reward berulang kali dan berterus-terusan atau menggunakan self-reward sebagai tameng kemalasan melakukan sesuatu. Dengan memberikan self-reward yang diluar batasnya akan membuat diri ini terlena yang mana merasa kemauannya harus selalu dipenuhi, dan membuat diri ini menjadi manja. Malas mengerjakan sesuatu dan sejenisnya. Selain dua hal tadi, Dampak representasi self-reward yang salah dikehidupan seseorang adalah melakukan

eranda Sentia Avu. Me

⁵³ Veranda Septia Ayu. Melalui Wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

pemborosan pada kegiatan self-rewardnya. Pemborosan yang dimaksudkan adalah melakukan pembelanjaan yang diluar batas atau bahkan sampai melakukan kegiatan diluar nalar hanya demi memenuhi keinginnanya. Hal tersebut memang sensitif pada semua orang. Seseorang yang memiliki kemampuan berlebih akan berbelanja sesuai kemampuannya namun dilihat orang lain mereka melakukan pemborosan, padahal hal tersebut biasa bagai orang tersebut. Sehingga yang bisa dipahami bahwa boros atau tidaknya seseorang memang tidak bisa diukur oleh orang lain hal ini karena tingkat kemampuan orang berbeda.

Dari beberapa hal yang mungkin bisa dikatakan negatif, Banyak pula dampak representasi self-reward yang positif yang bisa dirasakan di kehidupan ini. Dampak utama yang bisa dirasakan adalah membuat diri seseorang lebih bermanfaat bagi orang lain, dengan menghargai diri sendiri tentunya akan menjadi seseorang bisa lebih menghargai orang lain.

"Tentunya sih membuat aku lebih tenang ya, dan juga kaya nambah value buat diri aku gitu biar ga merasa lebih rendah dari orang lain'⁵⁴

"Dampaknya sih ya kaya jadi lebih bisa tau apa yang diri aku lagi butuhin kaya aku lagi capek-capeknya nih jadi aku ya harus selfreward gitu"⁵⁵

Tentunya dampak positiif dari self-reward adalah adanya keterbukaan pada diri sendiri, rasa memahami dan menyadari apa yang diri ini butuhkan.

⁵⁴ Yoga Jahfal Zulfikar, Melalui wawancara pada tanggal 15 Desember 2022

⁵⁵ Amanda Della Saputri, Melalui wawancara pada tanggal 21 Desember

Dengan memahami apa yang diri butuhkan maka akan membuat diri merasa nyaaman, Setelah rasa nyaman itu timbul maka akan timbul pula rasa senang dan keinginginan untuk melakukan aktivitas positif lainnya. Seseorang yang produktif tentunya didukung oleh semangat kerja yang baik, sehingga dengan membuat diri ini semakin semangat akan menimbulkan pekerjaan yang lebih baik.

Kesehatan mental juga merupakan salah satu sorotan dari adanya dampak representasi self-reward pada diri seseorang. Dengan membuat kesehatan mental terjaga akan menimbulkan banyak energi positif yang datang dikehidupan ini. Tidak mudah stress, lebih fokus, dan lebih berprinsip dalam mengerjakan sesuatu.

"Trend yang ada di medsos itu berpengaruh banget sih dikehidupan langsung kita, kaya kan kita banyak makek sosmed ya jadi pastinya kebawa dikehidupan asli kita. Kaya trend spil-spil baju juga tuhkan jadi kebawa dikehidupan asli kita padahal awalnya dari medso" 56

Dampak dari Trend yang ada di media sosial tentunya akan langsung bersentuhan dengan masyarakat. Secara bisa dilihat bahwa kehidupan masyarakat zaman sekarang tidak lepas dari media sosial tersebut. Sehingga apa yang ada di media sosial atau dunia online atau dunia maya lama kelamaan akan terbawa ke kehidupan nyata ini. Mau atau tidak mau hal tersebut pastinya akan terjadi karena memang setiap harinya seseorang bergelut langsung dengam media sosial tersebut.

⁵⁶ Yusriyati, Melalui wawancara pada tanggal 19 Desember 2022

D. Representasi Self-Reward dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan Teori Konstruksi Sosial Peter L Berger

Teori Konstruksi sosial milik Peter L Berger dianggap cukup memiliki relevansi untuk mengkaji penelitian ini. Sesuai dengan pengertiannya Kontruksi sosial adalah pemaknaan yang muncul dari seorang individu. Konstruksi berasal dari realitas sosial yang ada dimasyarakat. Realitas sosial memiliki arti yaitu suatu kualitas yang ada dan diakui sebagai keberadaan dan tidak tergantung pada kehendak kita sendiri. Sedangkan, pengetahuan memiliki pengertian yaitu kepastian adanya realitas yang nyata dan memiliki karakter yang spesifik. Hal ini sejalan dengan Representasi itu sendiri. Representasi merupakan gambaran lain yang muncul akan suatu hal dan gambaran tersebut bisa berbeda satu sama lain.

Representasi Self-reward merupakan suatu gambaran dan pemaknaan yang muncul pada individu dimana hal ini akan berbeda antara satu individu dengan individu lain dikarenakan pemahaman seseorang yang tentunya berbeda. Seperti yang dipaparkan oleh Berger dan Lukman bahwasannya suatu kontruksi sosial adalah suatu pemaknaan yang dilakukan oleh individu terhadap lingkungan dan aspek luar dirinya yaitu dari eksternalisasi, internalisasi, dan objektivasi. Dimana hal ini selarasa dengan Representasi Self-Reward yaitu, Representasi self-reward yang merupakan pemaknaan atas suatu kegiatan penghargaan diri seseorang terhadap dirinya dan pemaknaan ini bisa timbul pada seseorang karena beberapa hal yang mendukung.

Konstruksi sosial merupakan suatu proses tindakan yang dilakukan secara terus-menerus dan berulang-kali oleh individu. Hal ini selaras dengan kegiatan self-reward yang dilakukan bahwasannya, kegiatan self-reward tidak hanya dilakukan sekali seumur hidup saja. Namun, dilakukan berulang kali bahkaan ada beberapa orang yang bisa melakukan self-reward secara sering. Hal ini karena dirasakan bahwa kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan ringan namun bermanfaat untuk diri mereka. Self-reward tentunya akan dilakukan secara terus menerus oleh seorang individu karena ketika seseorang mengalami kepenatan orang tersebut akan mencari jawaban atas kepenatan tersebut. Dan hal yang akan dilakukan adalah dengan self-reward tersebut. Sehingga self-reward sendiri tentunya sudah sangat melekat dengan kehidupan sehari-hari seseorang meskipun banyak yang belum menegathui istilah self-reward ini. Namun, pada intinya mereka tetap melakukan hal yang mana tujuannya adalah untuk memberi apresiasi pada diri mereka sendiri.

Representasi self-reward merupakan hal yang ada dengan sendirinya tanpa dibuat-buat atau direkayasa oleh seseorang. Melihat arti dasar self-reward adalah suatu penghargaan yang mana penghargaan tersebut bukan berupa uang melainkan kegiatan yang membuat diri nyaman. Akan menimbulkan kegiatan yang berulang dan terstruktur. Ketika pertama kali seseorang melakukan self-reward mungkin awalnya orang tersebut belum memahami betul apa itu self-reward serta apa yang harus dilakukan, namun seiring berjalannya waktu ketika seseorang tersebut dengan rutinnya melakukan kegiatan self-reward maka dengan semestinya kegiatan tersebut akan lebih terstruktur bahkan terorganisir.

Ditemukan bahwasannya representasi self-reward yang terjadi pada seseorang akan berbeda-beda sesuai dengan bagaimana orang memahami dan memaknai self-reward itu sendiri serta untuk dampak dari adanya representasi self-reward tersebut sangat jelas adanya pada kehidupan seseorang. Dan dalam representasi self-reward yang di analisis dengan kontruksi sosial didapatkan hasil bahwasannya suatu representasi tersebut berhubungan dengan konstruksi yang dimana didasari oleh beberapa faktor. Menurut Berger realitas dan pengetahuan itu terpisah namun, ada yang saling berkaitan yaitu realitas sujektif dan objektif. Realitas subjektif dari self-reward yaitu adanya interaksi seseorang dengan orang lain atau unsur eksternal. Sedangkan realitas objektifnya adalah self-reward yang memiliki makna pada kehidupan serta kegiatannya terpola.

Eksternalisasi representasi self-reward adalah bagaimana seseorang menunjukkan dirinya kepada dunia luar. Seperti misalnya untuk self-reward adalah bagaimana seseorang menunjukkan bentuk self-rewardnya kepada sekitar mereka, sehingga orang lain memahami apa itu self-reward dan sejenisnyam Lalu untuk Obyektifasi adalah interaksi sosial yang dilakukan seseorang, atau bagaimana cara berbaur dengan lingkungan. Untuk representasi self-reward sendiri tentunya sedikit banyak akan berhubungan dengan orang lain, baik dari kegiatan maupun manfaat yang ada. Untuk kegiatannya sendiri self-reward terkadang dilakukan bersama-sama orang banyak seperti liburan dan sejenisnya, begitupun dengan manfaat self-reward tersebut akan berhubungan dengan orang lain dan kegiatan-kegiatan yang sederhana yang mudah dilakukan seseorang sehingga orang tersebut tidak terbebani melakukannya. Jika diri seseorang merasa

tenang dan bahagia maka interaksinya akan terjalin lebih baik kepada orang lain. Dan untuk internalisasi sendiri adalah identifikasi pada diri sendiri atau mengambil pelajaran yang sesuai untuk dirinya. Seperti misalnya untuk self-reward sendiri seseorang akan menyadari bahwa pelajaran yang bisa diambil dari melakukan self-reward adalah membuat diri seseorang menjadi lebih baik, bahagia, fresh dan lebih bermanfaat. dimana seseorang telah menyadari atau baru mulai menyadari akan manfaat dan pentingnya melakukan self-reward tersebut karena self-reward sangat memiliki dampak yang baik untuk kehidupan ini.

Eksternalisasi pada representasi self-reward biasanya terjadi ketika seseorang bertemu atau mengalami interaksi dengan orang lain. Eksternalisasi yang terjadi adalah ketika seseorang berkecimpung dengan dunia nya, yang mana seseorang mulai menunjukkan kepada sekitarnya bagaimana self-reward tersebut. Serta bagaimana ia melakukan penyesuain self-reward tersebut kepada dunia atau lingkungannya. Untuk obyektifasinya adalah ketika seseorang tersebut melakukan interaksi dengan sekitarnya baik seperti mengajak lingkungan sekitarnya bersamasama melakukan self-reward maupun interaksinya setelah self-reward tersebut terjadi. Interaksi sendiri tidak hanya terjadi sekali atau dua kali saja, tentunya interaksi terjadi terus menerus. Serta pembedaan untuk ranah subjektif dan objektif ada pada kegiatannya. Lalu untuk internalisasi sendiri biasanya akan terjadi ketika seseorang memahami dirinya sendiri. Memahami apa yang ia butuhkan dan ia perlukan, Internalisasi pada representasi self-reward ada pada pemaknaan seseorang atas hal tersebut. Jika seseorang menyadari apa yang ia lakukan tersebut, bagaimana makna pada dirinya sendiri. Untuk ranah subjektif

ada pada interaksi seseorang dengan orang lain dan ranah objektif ada pada diri sendiri dan pemaknaannya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bersdasarkan pembahasan mengenai Representasi Self-Reward pada mahasiswa Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya yang telah di jelaskan pada Bab 1 hingga 4 didapatkan kesimpulan yaitu :

- 1. Representasi Self-reward yang muncul pada seorang individu cenderung berbeda bentuknya namun masih satu jenis pemahaman, Dimana pemahaman yang sama yaitu Self-Reward adalah suatu bentuk kegiatan apresasi atau penghargaan diri yang dilakukan untuk diri sendiri. Representasi self-reward yang berbeda antar satu sama lain menimbulkan perbedaan bentuk self-reward terebut antar individu.
- 2. Dampak representasi self-reward ada dua, yakni dampak negatif dan dampak positif. Untuk dampak positifnya adalah meningkatkan semangat diri, membuat kepercayaan diri semakin tinggi, "Menimbulkan rasa bahagia, Membuat rasa nyaman dan tenang. Namun, ada pula dampak negatif jika dilakukan secara belebihan seperti yaitu, membuat diri semakin manja, malas melakukan sesuatu, menimbulkan kebiasaan buruk dan menghabiskan waktu untuk hal yang tidak perlu dilakukan.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa FISIP UIN Sunan Ampel Surabaya

- a. Dalam melakukan self-reward sebaiknya menyesuaikan dengan kebutuhan diri sendiri.
- b. Self-Reward yang dilakukan alangkah baiknya bisa di sebarluaskan dengan pemahaman yang baik.
- c. Melakukan self-reward sesuai dengan waktunya tidak berlebihan atau kekurangan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bahwa informasi dan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya lebih luas, terperinci, dan terbaru. Serta adanya sudut pandang lain yang bisa diterapkan pada penelitian selanjutnya.

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Cholid Narbuko Abu. 2003. Metodologi Penelitian, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, Rulam. 2016. Metodologi Penelitian Kualitatif, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ary H. Gunawan, Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)
- Aulia Lailatul, Analisis Pengaruh E-commerce Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Di Prodi Manajemen Universitas Tidar). Jurnal Online Mahasiswa Manajemen Vol 1 No 1 2019.
- Baudillard, Jean. Masyarakat Konsumsi (Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2004)
- CM Regina, Lydia David, Dkk. Hubungan antara self control dengan perilaku konsumtif online shopping produk fashion pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Angkatan 2011. Jurnal E-Biomedik 3(1) 2015.
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI), Edisi ke-3 (Jakarta: Balai Pustaka, 2000)
- George Ritzer dan Douglas J. Goodman, Teori Sosiologi Modern, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007)

- Gumulya Jessica, Mariyan Widiastuti. Pengaruh konsep diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Unuversitas Esa Unggul . Jurnal Psikilogi Esa Unggul 11(01) 2013
- Kasiram. 2010, Metode Penelitian Kualitatif-Kuantitatif, Malang: UIN Maliki Press.
- Lestarina Eni, Hasna Karimah, Dkk. Perilaku Konsumtif Dikalangan Remaja.

 Jurnal Riset Tindakan indonesia, 2017.
- Maleong, Lexy J. 2010. Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miles, Matthew B. "Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode metode baru/ Matthew B, Miles dan A. Michael Haberman: Penerjemah Tjejep Rohend Rohidi". Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 2014)
- Nasrullah R. 2015. Media Sosial (perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi). Jakarta: Rajawali Press.
- Rd. Aini, Bab II, Tinjauan Pustaka, Perilaku Konsumtif, https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/738/05.%202%20bab %202.pdf?sequence=8&isAllowed=y.
- Refnadi, Konsep Self-Esteem serta implikasinya pada siswa. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia 4(1) 2018.
- Rida Nur, Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, Skripsi mahasiswa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negri Syarif Rahmatullah Jakarta. Pada tahun 2020.

- Ridaryanthi Melly, Bentk budaya populer dan kontruksi perilaku konsumrn studi terhadap remaja. Jurnal Visi Komunikasi 13(01) 2014
- Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi, Setangkai Bunga Sosiologi (Jakarta: Yayasan Badan Penerbit Fakultas Ekonomi UI, 1964)
- Soewadji, Jusuf. 2012. Pengantar Metodologi Penelitian, Jakarta: Mitra Wacana Media. Sugiarto, Eko. 2017. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif, Skripsi dan Tesis, Yogyakarta: Suaka Media.
- Soerjono, Soekanto. Sosiologi suatu Pengantar (Jakarta: Rajawali Pers, 2009)
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Suhartono, Irwan. 1996. Metodologi Penelitian Sosial, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, Basrowi. 2008. Memahami Penelitian Kualitatif, Jakarta. RinekaCipta.
- Tri Ranti, Fauzan Heru. Hubungan antara gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif pada remaja. Gajah Mada Journal of Pshycology 3(3) 2017.
- Veda Dhanifa, Rizky Bina , dkk. Efektivitas jurnal kebahagiaan dalam meningkatkan self esteem pada anak jalanan. Jurnal Ilmiah Psikologi 8(2).# 2017.
- Wagiyo, dkk. 2004. Teori Sosial Modern, Jakarta: Universitas Terbuka.

Situs Internet:

https://uinsby.ac.id/pages/34/profil

https://store.sirclo.com/blog/self-reward/

https://uinsby.ac.id/study/fakultas-ilmu-sosial-dan-ilmu-politik

https://blog.skillacademy.com/self-reward-adalah

https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-samarinda/baca

artikel/15123/Pentingkah-Melakukan-Self-Reward.html

