

PANDUAN MEMBUAT ANALISIS PSIKOLOGI SOSIAL UNTUK FENOMENA KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Sebuah kerangka membuat analisis **OPINI POPULER** dengan pendekatan ilmiah populer

Disediakan oleh

Mohammad Mahpur

Pengampu Matakuliah Psikologi Sosial dan Pegiat Rumpun Keilmuan Psikologi Sosial

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Tujuan

- 1) Kemampuan menerapkan prinsip dasar kerja psikologi sosial yang didasari oleh penguasaan atau pengenalan teknik **investigasi saintifik tentang pikiran, perasaan, dan perilaku** yang dipengaruhi oleh situasi sosial
- 2) Kemampuan menganalisis fenomena pikiran, perasaan, dan perilaku yang dipengaruhi oleh situasi sosial kedalam salah satu teori-teori psikologi sosial (self, kognisi sosial, sikap, perubahan sikap, atribusi, persepsi sosial, agresifitas, relasi sosial, dan lain sebagainya)
- 3) Kemampuan literasi, yakni menulis suatu opini populer ilmiah yang dapat disampaikan ke publik sebagai bagian dari sumbangan pengetahuan mahasiswa psikologi.

Paragraf	Pokok Pikiran	Kata	Pikiran	Perasaan	Perilaku
			Yang dipengaruhi oleh situasi sosial		
Judul	Bisakah Relasi di MedSos Menjadi Pengganti Sosialisasi?				
Paragraf 1	Mendeskripsikan fenomena kritis (adanya kesenjangan tertentu) sehingga penting dijadikan sebagai opini yang diangkat di publik sebagai bahan diskusi. Fenomena itu mencakup fenomena yang mewakili pikiran, perasaan, dan perilaku yang dibentuk oleh situasi sosial.				
Contoh	Topic Sentence (TS) Sebuah peristiwa nyata menunjukkan, seorang remaja yang dianggap kurang gaul (tidak mudah bergaul dengan orang lain) di dunia nyata, ternyata di media sosial dia memiliki banyak teman dan aktif berinteraksi dengan orang lain. Detail Sentence (DS) Dia memiliki <i>follower</i> yang banyak dan dapat menjalin interaksi sehingga dia terlihat mewakili dirinya yang aktif dan memiliki teman baik di media. Dia mengatakan, “bagi saya, lebih mudah menjalin interaksi di dunia media sosial, karena kita bisa menyiapkan informasi atau pesan ke orang lain dengan bebas dan terencana. Cara ini lebih membebaskan saya untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa beban. Saya juga	100	Lebih mudah berinteraksi Menyiapkan informasi secara bebas & terencana	Membuat konten itu tanpa beban di media sosial	Interaksi dengan orang lain

	mudah berinteraksi dengan berbagai kalangan tanpa ada batas tertentu.” Conclusion Sentence (CS) Nampaknya, kasus ini menunjukkan fenomena baru bahwa sebagian orang merasa terwakili sosialisasinya di dunia maya daripada di dunia nyata.				
Reviewer Comment					
Paragraf 2	Peluang mengkaji secara kritis fenomena tersebut sebagai bahasan awal mengajak diskusi kepada publik dalam ranah tema-tema psikologi sosial		Tema Sosialisasi		
	TS Ketika seseorang merasa diterima di dunia maya presentasi dirinya, apakah realitas ini merupakan fakta baru bahwa representasi digital telah memberikan ruang siapapun sebagai tempat bersosialisasi. DS Pada kenyataannya seseorang dapat menuangkan berbagai unek-unek dirinya lebih cepat ke dalam status media sosial. Bahkan kita dapat melihat siapa saja orang yang berhubung dengan kita. Ada yang hanya melihat status saja, membuat respon ikonik, sampai mengomentari, dapat juga digunakan sebagai diskusi (<i>reply comment</i>), dan sampai terjadi perdebatan. Kita bahkan dapat menghitung jumlah respon status kita. Bahkan vendor banyak yang memberi fasilitas tersebut (jumlah viewer, interaksi, komentar, share dll). CS Ruang maya menjadi ruang sosialisasi baru yang bisa menggantikan relasi sosial di dunia nyata. Setiap orang yang aktif bermedia sosial, selalu menggunakannya dalam menguatkan interaksi sosial atas produksi pesan kita.	100	Bisa menuangkan unek-unek di status/beranda Kita mendapat informasi teman yang melihat kita	Simbol ikonik mewakili perasaan	Diskusi, perdebatan, memaki, memuji, bertengkar (olok)
Reviewer Comment					
Sub-judul 1	Ruang Sosialisasi Virtual sebagai Pilihan?				
Paragraf 3	Analisis fakta baru kesatu yang memberikan informasi mengenai peristiwa pertama yang dibahas secara teoritis dalam sub-tema psikologi sosial. Analisis mengacu pada fenomena pikiran yang dipengaruhi oleh situasi sosial.	100			
	TS Generasi sekarang tidak dipungkiri telah banyak memproduksi pesan pribadinya sebagai bagian yang mewakili pikiran mental untuk disampaikan pada teman lain nun-jaun di lain lokasi. DS Fenomena ini memberikan sebaran informasi dan pertukaran pikiran yang lebih cepat, mudah, dan lebih banyak memenuhi konten sosialisasi. Media ini begitu membantu proses sosialisasi sehingga pesan dalam pikiran-pikiran, ide, sapaan, pertanyaan, diskusi, bergurau, bermain, lebih cepat terhubung dengan teman pilihannya tanpa menunggu waktu bertemu. CS Media sosial sebagai tempat bersosialisasi merupakan pilihan <i>hibridity</i> generasi karena lebih		Pertukaran informasi tersampaikan secara cepat dan mendapat respon cepat.		

	banyak mencairkan berbagai pikiran yang terpendam sehingga sosialisasi dapat dicipta secara instan dan <i>real time</i>.				
Reviewer Comment					
Paragraf 4	Analisis fakta baru kedua. Penulis mendalami atau memperkaya level analisis kedua dalam suatu lanjutan teori dalam psikologi sosial yang telah digunakan. Analisis dapat berupa sudut pandang perasaan yang terbentuk oleh situasi sosial yang terjadi	100			
	TS Bahkan, melalui media sosial, berbagai perasaan yang menekan pun sangat liar diekspresikan oleh banyak orang. DS Kita lihat sejumlah status <i>whatsapp</i> hari ini, seorang sedang menyampaikan hari ini penuh gembira karena mendapat hadiah pulsa dari teman baiknya. <i>“Uhui, alhamdulillah seneng banget dapat pulsa gratis.”</i> Kemudian ditanggapi oleh 34 orang dengan salah satu <i>chat</i> masuk, <i>“wow, seneng, bagi-bagi dong.”</i> Ini memberikan bukti nyata bahwa media sosial menjadi perantara mengekspresikan perasaan terkini seseorang dan mendapatkan umpan balik positif dari teman-temannya. Situasi ini menambah perhatian (simpati, dan empati) dari teman-temannya. CS Berdasarkan fenomena ini, media sosial bertumbuh menjadi ruang ekspresi emosi dalam mengisi proses sosialisasi generasi.				
Reviewer Comment	Kalimatnya kurang fokus.... Fakta pikiran belum				
Paragraf 5	Analisis fakta baru ketiga yang mendalami analisis ketiga dari bahasan teori dalam psikologi sosial. Analisis berupa sudut pandang perilaku yang dipengaruhi oleh situasi sosial. Tutup dengan sebuah jawaban pada sub-judul.	100			
	TS Media sosial juga menjadi arena menggalang perilaku berkelompok sebagai konsekuensi terjadinya proses sosialisasi. Suatu contoh, anak saya memiliki grup kelompok lulusan madrasah tsanawiyah. DS Dari situ mereka memiliki inisiatif membuat kenang-kenangan berupa video perpisahan yang mengharukan. Mereka berkomunikasi membangkitkan perilaku kelompok produktif. Imajinasi mereka dirawat dalam proses interaksi kreatif sehingga tersusun sebuah ide yang menjembatani perjumpaan virtual di antara mereka. Mereka bisa mengatur tugas, membagi, dan mendistribusikan peran untuk mengumpulkan				

	<p>sumberdaya dari masing-masing temannya. Melalui pertemuan virtual melahirkan perjumpaan kreatif ke sebuah tindakan nyata. Bahkan transfer data pun dilakukan melalui media sosial. CS Interaksi non-fisik nyatanya dapat dibangun melalui pertukaran pesan sehingga perjumpaan nyata berkurang tetapi efektif untuk menuntaskan proses produksi sebuah ide yang tidak terwakili oleh pertukaran virtual. Jawaban sub-judul. Tidak dipungkiri, ada pilihan ruang sosialisasi dalam dunia virtual.</p>				
Reviewer Comment					
Analisis dengan tujuan memberikan alternatif opini pada publik yang kritis, baru dan mengejutkan					
Sub-judul 2: Sosialisasi Virtual adalah Niscaya					
Paragraf 6	<p>Interpretasi penulis terhadap peristiwa yang sudah dianalisis yang bisa menjelaskan peluang baru terhadap pemahaman penulis sebagai bahan untuk edukasi kepada publik (masyarakat). Interpretasi merupakan kesimpulan teoritis psikologi sosial dengan penekanan pada tujuan utama tulisan (sebagaimana menjawab judul tulisan). Menurut teori</p>	100			
	<p>TS Sosialisasi virtual dapat menggantikan dunia nyata, meskipun tidak secara utuh, tetapi telah dialami oleh generasi yang melek digital. DS Kenyataan tersebut sebagai konsekuensi perkembangan masyarakat informasi atau disebut sebagai masyarakat berjejaring oleh Manuel Castells (Gottdiener, 2007), yang mana hubungan dekat antarorang dimediasi menggunakan jaringan mikroelektronik sebagai basis aktifitas mereka. Penelitian Puchkova, dkk di jurnal <i>Psychology in Russia: State of the Art</i> (2017) juga menginformasikan seorang gadis menggunakan realitas virtual untuk berkomunikasi dan interaksi interpersonal, sedangkan untuk laki-laki lebih condong untuk game. Namun bagi anak-anak, realitas virtual tersebut tidak digunakan untuk mencari teman baru. Mereka juga kurang percaya terhadap informasi baru di internet. Penelitian terkini yang dilaporkan Pronina, dkk (2020) di jurnal <i>Propósitos y Representaciones</i> menginformasikan, justru menguatkan bahwa proses sosialisasi memang bergeser dari model tradisional ke digital bagi siswa yang berada di jenjang pendidikan menengah pertama. Sosialisasi mereka mengintegrasikan dan</p>		Sumber informasi, mencari teman baru		Berinteraksi, bermain game, berkomunikasi

	mengombinasikan antara model sosialisasi tradisional dan digital. CS Dengan demikian sosialisasi dalam dunia digital (virtual) menjadi fenomena yang terjadi bagi anak-anak dan remaja menjadi fenomena tak terbantahkan.				
Reviewer Comment					
Paragraf 7	Implikasi positif dan negatif terhadap fenomena yang sedang dianalisis (ditelaah) sehingga memperjelas fenomena tersebut sebagai telaah yang direkomendasikan untuk sesuatu yang bermanfaat atau yang akan mengancam perubahan sosial yang ada Menurut teori...	100			
	TS Sosialisasi dalam realitas virtual pun dapat mampu melahirkan gerakan sosial baru. DS Sejumlah kelompok game telah menjamur di beberapa remaja usia sekolah. Mereka ikut kompetisi dan mengorganisir dirinya secara independen dalam berbagai kompetisi e-sport (olah raga digital). Mereka juga bertransformasi menemukan profesi dan nilai baru sebagai akibat dari ruang sosialisasi baru di dunia virtual tersebut (Chvanova et al., 2020). Arena baru sosialisasi ini juga meningkatkan resiko mereka menjadi subyek dan obyek ujaran kebencian (Piñeiro-Otero & Martínez-Rolán, 2021), perundungan siber (Park et al., 2021), perubahan sikap dan perilaku konsumtif (Lee & Conroy, 2005), dan kejahatan lain (Zunic & Vilic, 2018) akibat kehilangan kendali relasi dan keyakinan semu para peselancar maya. CS Oleh karena itu, meski sosialisasi di dunia virtual niscaya diakui sebagai medan sosial generasi, mereka tetap membutuhkan kematangan diri dan sosial untuk menyeimbangkan perkembangan mereka tetap menjadi generasi yang kreatif dan produktif.				
Reviewer Comment					
Paragraf 8	Penutup. Rekomendasi terhadap fenomena yang sudah dianalisis sehingga menjadi acuan bagi masyarakat untuk mengembangkan suatu perubahan dari yang negatif ke positif, atau mengembangkan dari hal-hal yang bersifat positif menjadi tawaran baru bagi masyarakat untuk meningkatkan kesehatan pribadi atau bersama	100			
	TS Sosialisasi virtual menjadi irisan perkembangan manusia yang perlu dibangun dengan				

	<p>keberpihakan dan mensupport perkembangan generasi. DS Pengakuan realitas virtual sebagai media sosialisasi memberikan kesempatan akses generasi lebih luas. Mereka butuh dipandu dan diasuh agar matang dan mendapatkan peluang hidup sehingga membantu kesejahteraannya menjadi lebih baik. CS Oleh karena itu, selancar di media sosial sebagai gejala baru abad teknologi dan informasi telah jelas menjadi irisan yang menggantikan karakteristik model sosialisasi generasi hari ini yang tidak semata tradisional dalam perjumpaan tatap muka. Siapkah kita?</p>				
Reviewer Comment					
Note	<p>Setiap paragraf sebaiknya selalu dilihat jumlah kata, yakni rata-rata 100 kata per-paragraf. Total paragraf ada 8 paragraf sehingga jumlah opini setidaknya memiliki 800 kata.</p>	<p>Total 800 Kata</p>			
	<p>Tulisan yang masuk nominasi akan difasilitasi dipublikasikan di kampusdesa.or.id dan sukma.co sebuah platform literasi publik untuk pendidikan berkelanjutan dan layanan psikologi untuk masyarakat umum</p>				
Foto Profil	<p>Silahkan unggah foto setengah badan yang keren 3 x 4</p>				
Alamat email dan nomer whatsapp		:			
Deskripsi profil		:			
Reviewer	<p>Ahmad Syaifullah</p>				