

PENGARUH *INSIGHT* MEDIA SOSIAL DAN *GRIT* TERHADAP EFIKASI DIRI DALAM MENGEMBANGKAN HOBI DESAIN GRAFISSyariva Imelda Putri^{1*}, Diana Rahmasari²Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya,
Surabaya, IndonesiaE-mail: syariva.22105@mhs.unesa.ac.id**Abstract**

This study aimed to examine the effect of social media insight and grit on self-efficacy in developing a graphic design hobby. A quantitative approach with a multiple linear regression design and a cross-sectional method was employed. The participants consisted of 100 individuals with a graphic design hobby selected through quota sampling. The results showed that social media insight and grit simultaneously had a significant effect on self-efficacy in developing a graphic design hobby ($F = 47.043$; $p < 0.001$; $R^2 = 0.492$). Partially, social media insight ($B = 0.440$; $p < 0.001$) and grit ($B = 0.508$; $p < 0.001$) also had significant effects on self-efficacy, with grit showing a relatively stronger effect. These findings indicate that higher social media insight and grit are associated with higher self-efficacy in developing a graphic design hobby.

Keywords: *Social Media Insight, Grit, Self-Efficacy, Graphic Design, Hobby.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *insight* media sosial dan *grit* terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain regresi linear berganda dan metode pengumpulan data *cross-sectional*. Subjek penelitian berjumlah 100 individu yang memiliki hobi desain grafis dengan teknik *quota sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *insight* media sosial dan *grit* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis ($F = 47,043$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,492$). Secara parsial, *insight* media sosial ($B = 0,440$; $p < 0,001$) dan *grit* ($B = 0,508$; $p < 0,001$) juga berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri. *Grit* memiliki pengaruh relatif lebih besar dibandingkan *insight* media sosial. Dengan demikian, semakin tinggi *insight* media sosial dan *grit* yang dimiliki individu, maka semakin tinggi pula efikasi dirinya dalam mengembangkan hobi desain grafis.

Kata Kunci: *Insight Media Sosial, Grit, Efikasi Diri, Desain Grafis, Hobi.*

Article history

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 77

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Hobi desain grafis merupakan aktivitas kreatif visual yang dilakukan secara sukarela di luar pekerjaan formal sebagai sarana ekspresi diri, pengembangan keterampilan, serta pemenuhan kepuasan pribadi. Aktivitas tersebut meliputi pembuatan ilustrasi digital, manipulasi foto, tipografi, hingga penyusunan konten visual untuk media sosial. Selama prosesnya, individu mengeksplorasi berbagai unsur visual, seperti warna, bentuk, dan komposisi, sehingga mampu menghasilkan karya yang komunikatif sekaligus meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain. Oleh karena itu, hobi desain grafis tidak hanya memiliki nilai rekreatif, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, ketelitian, dan kemampuan berinovasi (Sudirman et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya minat masyarakat terhadap desain grafis, terutama pada kelompok usia muda. Desain grafis kini tidak hanya dipandang sebagai kompetensi profesional, tetapi juga sebagai media ekspresi kreatif yang mudah diakses melalui berbagai platform seperti *Canva*, *Adobe Express*, *Procreate*, dan *Figma*. Kemudahan penggunaan platform tersebut menyebabkan jumlah penggunanya terus bertambah. *Canva* dilaporkan memiliki lebih dari 220 juta pengguna aktif, *Adobe Express* sekitar 43 juta pengguna, *Procreate* telah digunakan lebih dari 30 juta pelanggan, sedangkan *Figma* memiliki lebih dari 4 juta pengguna. Mayoritas pengguna berasal dari rentang usia 18-35 tahun, sehingga menunjukkan bahwa desain grafis telah menjadi bagian dari budaya digital masyarakat modern (Noni Juliasari et al., 2023).

Di Indonesia, perkembangan tersebut terlihat dari tingginya penggunaan platform desain digital. Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan pengguna *Canva* terbesar di dunia, yaitu sebesar 5,9% dari total pengguna global. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap desain grafis tidak hanya berkembang pada kalangan profesional, tetapi juga masyarakat umum, khususnya generasi muda yang memanfaatkan platform digital sebagai media belajar, berkreasi, dan mengekspresikan diri. Dengan demikian, penggunaan *Canva*, *Adobe Express*, *Procreate*, dan *Figma* semakin memperkuat posisi desain grafis sebagai bagian dari kehidupan digital masyarakat Indonesia (Mangunsong, 2021).

Meningkatnya penggunaan platform desain digital juga dipengaruhi oleh pertumbuhan media sosial. Laporan *We Are Social* menunjukkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia mencapai sekitar 143 juta orang atau 50,2% dari total populasi. Berbagai platform, seperti Instagram, Pinterest, dan TikTok, menjadi ruang utama bagi desainer maupun penggemar desain grafis untuk memperoleh inspirasi, mengikuti tren visual, sekaligus membagikan hasil karya. Keberadaan media sosial tersebut menjadikannya sebagai sumber pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dalam mengembangkan kemampuan desain grafis (Kemp, 2025).

Selain sebagai media berbagi karya, media sosial juga menghasilkan *insight* yang diperoleh melalui paparan konten, interaksi, dan pengalaman digital. *Insight* tersebut memberikan pengetahuan baru yang berpotensi membentuk persepsi individu terhadap kemampuan dirinya. Semakin banyak inspirasi, pengalaman, maupun contoh karya yang diperoleh, semakin besar peluang individu untuk meningkatkan rasa percaya diri dan terdorong mengembangkan keterampilan desain secara berkelanjutan (Revinindia Oktaimanuella et al., 2024).

Meskipun akses terhadap media sosial dan teknologi semakin mudah, keberhasilan dalam mengembangkan hobi desain grafis tidak hanya ditentukan oleh faktor eksternal. Faktor internal, khususnya *grit*, memiliki peran penting dalam menjaga konsistensi individu untuk terus belajar dan berlatih. Individu dengan tingkat *grit* yang tinggi cenderung mampu bertahan ketika

menghadapi hambatan, seperti keterbatasan ide, kritik terhadap karya, maupun kesulitan menguasai teknik baru. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan desain grafis merupakan hasil perpaduan antara dukungan teknologi dan karakter personal berupa ketekunan serta motivasi jangka panjang (Gunawan et al., 2022).

Dalam praktiknya, banyak individu mengalami penurunan motivasi setelah fase awal pembelajaran. Antusiasme yang muncul akibat tren media sosial sering kali berkurang ketika menghadapi tantangan teknis, seperti kesulitan menggunakan perangkat lunak, minimnya ide kreatif, atau kurangnya apresiasi terhadap hasil karya. Akibatnya, sebagian individu menghentikan proses belajar sebelum mencapai tingkat kemampuan yang lebih baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa grit menjadi faktor penting dalam mempertahankan motivasi dan keberlanjutan pengembangan hobi desain grafis (Yudiar et al., 2022).

Di sisi lain, melimpahnya tutorial, karya inspiratif, pengalaman profesional, dan berbagai insight dari media sosial tidak selalu menghasilkan peningkatan kemampuan. Sebagian individu masih mengalami keraguan terhadap kemampuan diri, kurang percaya diri dalam menyelesaikan karya, serta kesulitan mengubah informasi yang diperoleh menjadi keterampilan nyata. Akibatnya, mereka lebih banyak menjadi penikmat konten dibandingkan pencipta karya. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh banyaknya informasi maupun tingkat grit, tetapi juga oleh efikasi diri sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya menghadapi tantangan (Nurfathiyah et al., 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki hubungan positif dengan kreativitas dan pemanfaatan media sosial. Penelitian Ripki dkk. (2023) membuktikan bahwa efikasi diri berpengaruh signifikan terhadap kreativitas guru, terutama melalui indikator *Personal Skills*. Penelitian Nurfathiyah dkk. (2024) juga menemukan bahwa media sosial berpengaruh positif terhadap efikasi diri petani tanaman hias dalam memanfaatkan *E-Commerce*. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada konteks pendidikan formal dan aktivitas ekonomi sehingga belum mengkaji pemanfaatan *insight* media sosial terhadap efikasi diri dalam pengembangan hobi kreatif.

Hubungan antara grit dan efikasi diri juga telah dibuktikan dalam beberapa penelitian. Arfiandhani dan Takeuchi (2025) menemukan bahwa grit berpengaruh positif terhadap self-efficacy pada calon guru bahasa Inggris. Hasil serupa ditunjukkan oleh Sabilla dan Fajrianthi (2023), yang menyatakan bahwa grit meningkatkan *career decision-making self-efficacy* (CDMSE) mahasiswa tingkat akhir. Walaupun demikian, kedua penelitian tersebut masih berada pada konteks pendidikan dan pengembangan karier sehingga belum menjelaskan hubungan grit dan efikasi diri pada aktivitas nonformal, seperti pengembangan hobi desain grafis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengintegrasian variabel *insight* media sosial dan *grit* dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap efikasi diri pada individu yang mengembangkan hobi desain grafis. Penelitian ini memandang media sosial sebagai sumber *insight* yang dapat memperkuat keyakinan diri dalam proses belajar mandiri, sedangkan grit diposisikan sebagai karakter personal yang mendukung keberlanjutan pengembangan kemampuan kreatif. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efikasi diri pada ranah nonformal sekaligus memberikan manfaat praktis bagi individu maupun komunitas kreatif dalam meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, dan kompetensi melalui hobi desain grafis.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal serta metode pengumpulan data *cross-sectional*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan antarvariabel berdasarkan data numerik yang diperoleh dari populasi atau sampel penelitian (Sugiyono, 2023). Desain asosiatif kausal dipilih karena penelitian berfokus pada pengaruh *insight media sosial* dan *grit* terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Sementara itu, desain *cross-sectional* digunakan karena seluruh data dikumpulkan pada satu periode penelitian, bukan secara berulang atau longitudinal (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan secara daring (*online*) melalui penyebaran kuesioner menggunakan *Google Form*. Instrumen disebarakan melalui media sosial dan komunitas daring yang berkaitan dengan desain grafis agar dapat menjangkau responden sesuai karakteristik penelitian. Pemilihan metode *online* dinilai lebih efektif karena mayoritas responden aktif menggunakan media sosial sebagai sarana memperoleh informasi dan mengembangkan hobi desain grafis. Pengumpulan data dilakukan pada periode April hingga Mei 2026. Populasi penelitian ini terdiri atas mahasiswa aktif yang memiliki hobi desain grafis dan menggunakan media sosial. Mahasiswa dipilih karena berada pada tahap pengembangan kompetensi, minat, dan efikasi diri sebagai bekal karier di masa mendatang. Penelitian hanya melibatkan individu yang menjadikan desain grafis sebagai hobi atau media pengembangan diri, sehingga desainer grafis profesional tidak termasuk dalam populasi. Data penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disusun dalam bentuk skala Likert dan disebarakan secara daring melalui *Google Form* (Sugiyono, 2023).

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bantuan program SPSS untuk menguji pengaruh *insight media sosial* dan *grit* terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis (Sugiyono, 2023). Tahapan analisis meliputi uji asumsi sebagai prasyarat analisis regresi serta uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data pada variabel *insight media sosial*, *grit*, dan efikasi diri dengan menggunakan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh data berasal dari 100 responden ($N = 100$). Variabel *insight media sosial* memiliki skor minimum 14 dan maksimum 38, dengan *mean* sebesar 26,18 serta *standard deviation* 5,092. Variabel *grit* memperoleh skor minimum 10 dan maksimum 36, dengan *mean* 25,94 serta *standard deviation* 5,253. Sementara itu, variabel efikasi diri memiliki skor minimum 23 dan maksimum 43, dengan *mean* sebesar 33,31 dan *standard deviation* 4,308. Hasil tersebut memberikan gambaran awal mengenai sebaran skor masing-masing variabel penelitian.

Pengelompokan tingkat *insight media sosial* dilakukan berdasarkan nilai *mean* dan *standard deviation* sehingga terbagi menjadi kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil kategorisasi memperlihatkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 65 orang (65%). Selanjutnya, sebanyak 19 responden (19%) termasuk kategori rendah, sedangkan 16 responden (16%) berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat *insight media sosial* pada kategori sedang.

Klasifikasi tingkat *grit* juga disusun berdasarkan nilai *mean* dan *standard deviation*. Hasil analisis menunjukkan bahwa 68 responden (68%) berada pada kategori sedang, 17 responden (17%) termasuk kategori rendah, dan 15 responden (15%) berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, tingkat *grit* responden secara umum didominasi oleh kategori sedang.

Tingkat efikasi diri dikategorikan ke dalam tiga kelompok berdasarkan nilai *mean* dan *standard deviation*. Hasil pengelompokan menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 63 orang (63%), berada pada kategori sedang. Sebanyak 21 responden (21%) memiliki efikasi diri rendah, sedangkan 16 responden (16%) termasuk kategori tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat efikasi diri responden cenderung berada pada kategori sedang.

Tabel 1. Skor Uji Normalitas

Nilai Sig.	Karakteristik
Sig > 0,05	Data berdistribusi normal
Sig < 0,05	Data tidak berdistribusi normal

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Insight Media Sosial</i>	0,653	Data berdistribusi normal
<i>Grit</i>	0,728	
Efikasi Diri	0,689	

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* melalui bantuan SPSS untuk memastikan distribusi data penelitian. Kriteria yang digunakan adalah nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa variabel *insight media sosial* memiliki nilai *Sig.* sebesar 0,653, variabel *grit* sebesar 0,728, dan efikasi diri sebesar 0,689. Seluruh nilai signifikansi melebihi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3. Kategorisasi Linearitas Data

Nilai Sig	Karakteristik
Sig. <i>Linearity</i> < 0,05 dan Sig. <i>Deviation from Linearity</i> > 0,05	Hubungan linier

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Variabel		Sig.	<i>Deviation from Linearity</i>	Keterangan
<i>Insight Media Sosial</i>	Efikasi Diri	0,000	0,586	Hubungan Linear

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear. Hasil analisis menunjukkan hubungan antara *insight media sosial* dengan efikasi diri memiliki nilai *linearity* sebesar 0,000 dan *deviation from linearity* sebesar 0,586. Sementara itu, hubungan antara *grit* dan efikasi diri menghasilkan nilai *linearity* sebesar 0,000 dengan *deviation from linearity* sebesar 0,382. Karena nilai *linearity* < 0,05 dan

deviation from linearity > 0,05, maka kedua hubungan tersebut dinyatakan linear.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
<i>Insight Media Sosial</i>	0,992	1,008	Tidak terjadi
<i>Grit</i>	0,992	1,008	Multikolinearitas

Pengujian multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang tinggi antarvariabel bebas. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel *insight media sosial* maupun *grit* sama-sama memiliki nilai *Tolerance* sebesar 0,992 dan *Variance Inflation Factor* (*VIF*) sebesar 1,008. Nilai tersebut memenuhi kriteria *Tolerance* > 0,10 dan *VIF* < 10 (Creswell, 2023), sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala multikolinearitas dan layak digunakan dalam analisis regresi linear berganda.

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Insight Media Sosial</i>	0,081	Tidak terjadi
<i>Grit</i>	0,294	Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan menggunakan uji Glejser untuk mengetahui kesamaan varians residual dalam model regresi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel *insight media sosial* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,081, sedangkan *grit* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,294. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga model regresi dinyatakan tidak mengalami heteroskedastisitas (Creswell, 2023). Dengan demikian, asumsi homogenitas varians residual telah terpenuhi.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh *insight media sosial* dan *grit* terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis (Sugiyono, 2023).

Tabel 7. Hasil Uji F

Model	F	Sig.
Regresi	47,043	0,000

Berdasarkan uji F diperoleh nilai F sebesar 47,043 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka *insight media sosial* dan *grit* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
0,702	0,492	0,482

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,492 dengan *Adjusted R Square* sebesar 0,482. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa 49,2% variasi efikasi diri dapat dijelaskan oleh variabel *insight media sosial* dan *grit*, sedangkan 50,8% sisanya

dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Tabel 9. Hasil Uji T

Variabel	B	β	t	Sig.
Insight Media	0,373	0,440	6,065	0,000
Grit	0,417	0,508	6,997	0,000

Selanjutnya, hasil uji t memperlihatkan bahwa *insight media sosial* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan *Standardized Coefficients Beta* sebesar 0,440, sehingga berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri. Variabel *grit* juga menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan *Standardized Coefficients Beta* sebesar 0,508. Apabila dibandingkan berdasarkan nilai *Standardized Coefficients Beta*, pengaruh *grit* terhadap efikasi diri lebih besar daripada *insight media sosial*, sehingga *grit* menjadi variabel yang memberikan kontribusi relatif lebih kuat dalam meningkatkan efikasi diri responden dalam mengembangkan hobi desain grafis.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh insight media sosial dan grit terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara simultan berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri. Artinya, individu yang mampu memanfaatkan insight media sosial secara optimal dan memiliki tingkat grit yang tinggi cenderung lebih yakin terhadap kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan desain grafis. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan memanfaatkan informasi dari media sosial serta ketekunan dalam mencapai tujuan merupakan faktor penting yang membentuk efikasi diri selama proses pengembangan hobi desain grafis.

Secara parsial, insight media sosial terbukti berpengaruh terhadap efikasi diri. Media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dan komunikasi, tetapi juga menjadi sumber informasi, inspirasi, referensi, dan pembelajaran bagi individu yang ingin meningkatkan kemampuan desain grafis (Hafid et al., 2023). Individu dengan insight media sosial yang baik mampu memahami, menyaring, serta mengolah informasi secara lebih efektif sehingga dapat memanfaatkannya sebagai bahan belajar, sumber ide kreatif, maupun acuan dalam meningkatkan kualitas karya (Safira & Irawati, 2020). Pemanfaatan informasi tersebut membantu individu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam mengembangkan hobi desain grafis.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Mahshunah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang menyediakan pengalaman, inspirasi, dan informasi yang relevan untuk mendukung pengembangan kemampuan individu. Penelitian Gao et al. (2021) juga menjelaskan bahwa individu yang memiliki insight media sosial mampu memanfaatkan informasi secara lebih reflektif sesuai kebutuhan pengembangan diri. Dalam konteks desain grafis, berbagai konten yang tersedia di media sosial dapat dijadikan referensi untuk mempelajari teknik baru, mengeksplorasi ide kreatif, mengevaluasi hasil karya, serta mengikuti perkembangan tren desain sehingga memperkuat efikasi diri (Salehudin, 2024).

Selain insight media sosial, penelitian ini menunjukkan bahwa grit juga berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri. Individu dengan tingkat grit yang tinggi cenderung memiliki ketekunan, konsistensi, dan daya juang dalam menghadapi berbagai hambatan selama proses belajar maupun pengembangan keterampilan (Alhadabi & Karpinski, 2020). Ketika menghadapi kesulitan, seperti kesalahan dalam praktik desain, proses belajar yang panjang, maupun keraguan terhadap kemampuan diri, individu dengan grit tetap berusaha, terus berlatih, dan tidak mudah menyerah sehingga memperoleh pengalaman keberhasilan secara bertahap yang akhirnya memperkuat efikasi dirinya (Han, 2021).

Hasil penelitian ini diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu. Ahmad Ripki dkk. (2023) menemukan bahwa efikasi diri berkontribusi positif terhadap kemampuan individu dalam mengembangkan kreativitas. Sementara itu, Pera Nurfathiyah (2024) menjelaskan bahwa media sosial berfungsi sebagai sarana *modeling*, motivasi, dan sumber pembelajaran yang mampu meningkatkan efikasi diri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa individu yang memanfaatkan media sosial secara terarah akan lebih mudah memperoleh inspirasi, referensi, dan pengalaman belajar sehingga keyakinannya dalam mengembangkan kemampuan desain grafis semakin meningkat.

Hubungan positif antara grit dan efikasi diri juga konsisten dengan penelitian Arfiandhani dan Takeuchi (2025), Sabilla dan Fajrianthi (2023), serta Winandari dan Naqiyah (2022). Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu yang memiliki ketekunan dan konsistensi dalam mengejar tujuan jangka panjang cenderung memiliki tingkat efikasi diri yang lebih tinggi, baik dalam konteks *career decision self-efficacy*, *academic self-efficacy*, maupun konteks lainnya. Meskipun objek kajiannya berbeda, hasil tersebut memperkuat temuan bahwa grit berperan penting dalam membangun keyakinan individu untuk menghadapi tantangan, termasuk dalam mengembangkan hobi desain grafis.

Penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan pada konteks pendidikan formal, karier, atau aktivitas ekonomi (Neroni et al., 2022). Fokus penelitian ini berada pada pengembangan hobi kreatif di era digital, khususnya desain grafis, sehingga memberikan bukti empiris bahwa insight media sosial dan grit merupakan faktor yang berkontribusi terhadap pembentukan efikasi diri pada individu yang mengembangkan keterampilan kreatif melalui media sosial.

Dalam praktiknya, media sosial menjadi ruang untuk memperoleh inspirasi, mengikuti tren, mempelajari teknik baru, membangun portofolio, serta menjalin relasi dengan komunitas yang memiliki minat serupa (Hafid et al., 2023). Namun, manfaat tersebut akan lebih optimal apabila didukung oleh grit, karena pengembangan kemampuan desain grafis memerlukan latihan yang berkelanjutan, konsistensi, dan kemampuan bertahan menghadapi berbagai hambatan (Han, 2021). Dengan demikian, kombinasi antara kemampuan memanfaatkan insight media sosial dan tingkat grit yang tinggi mampu memperkuat efikasi diri individu dalam mengembangkan keterampilan desain grafis.

Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa grit memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap efikasi diri dibandingkan insight media sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun kedua variabel berpengaruh signifikan, ketekunan dan konsistensi individu dalam mempertahankan usaha menjadi faktor yang lebih dominan dalam membentuk efikasi diri. Informasi, inspirasi, dan pembelajaran yang diperoleh melalui media sosial akan memberikan dampak yang lebih maksimal apabila disertai kemauan untuk terus belajar, berlatih, dan bertahan menghadapi tantangan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arfiandhani dan Takeuchi (2025), Sabilla dan Fajrianthi (2023), serta Winandari dan Naqiyah

(2022) yang menegaskan bahwa *grit* memiliki peran penting dalam meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya. Oleh karena itu, pembentukan efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis tidak hanya bergantung pada kemampuan memanfaatkan *insight* media sosial, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh ketekunan, konsistensi, dan kegigihan individu dalam mencapai tujuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *insight media sosial* dan *grit* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh kedua variabel tersebut terhadap efikasi diri dinyatakan diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa individu yang memiliki *insight media sosial* yang baik serta tingkat *grit* yang tinggi cenderung memiliki efikasi diri yang lebih kuat dalam mengembangkan kemampuan desain grafis.

Secara khusus, *insight media sosial* berkontribusi dalam meningkatkan efikasi diri karena kemampuan individu dalam memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi dari media sosial sebagai sumber inspirasi, referensi, serta pembelajaran mampu memperkuat keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Selain itu, *grit* juga terbukti berpengaruh positif terhadap efikasi diri. Individu yang memiliki ketekunan, konsistensi dalam mencapai tujuan, dan mampu bertahan menghadapi berbagai tantangan selama proses belajar desain grafis cenderung lebih percaya diri dalam mengembangkan kompetensinya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, individu yang memiliki hobi desain grafis disarankan untuk memanfaatkan media sosial secara bijak sebagai sumber inspirasi, referensi, dan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan yang dimiliki. Di samping itu, pengembangan *grit* perlu terus dilakukan melalui kebiasaan berlatih secara konsisten, menyelesaikan proyek desain yang telah dimulai, serta mempertahankan minat terhadap desain grafis meskipun menghadapi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan mengkaji variabel lain yang berpotensi memengaruhi efikasi diri dalam mengembangkan hobi desain grafis, seperti dukungan sosial, motivasi, kreativitas, maupun pengalaman belajar. Selain itu, penggunaan jumlah responden yang lebih besar dengan karakteristik yang lebih beragam diharapkan dapat meningkatkan cakupan generalisasi hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2022). *Adobe Express reaches over 43 million students and teachers globally as a top creativity tool for education*.
- Alhadabi, A., & Karpinski, A. C. (2020). Grit, self-efficacy, achievement orientation goals, and academic performance in University students. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 519-535. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1679202>
- Arfiandhani, P., & Takeuchi, O. (2025). The interplay of grit, enjoyment, and self-efficacy among Indonesian pre-service EFL teachers: an SEM analysis. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.1186/s40862-025-00330-3>
- Creswell, J., & Creswell, D. (2023). *Research Design, Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. In SAGE Publications, Inc.: Vol. Sixth Edit (Issue 1). –

- Gao, M., Hangeldiyeva, N., Hangeldiyeva, M., & Asmi, F. (2021). The Role of Social Media in an Inspirational Approach to Product Design and Designer Performance. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.729429>
- Gunawan, C. A., Sumargi, A. M., & Mulya, H. C. (2022). Grit dan Innovative Work Behavior pada Anggota Organisasi Kemahasiswaan pada Masa Pandemi Covid-19. *PSIKODIMENSIA*, 21(1), 27-36. <https://doi.org/10.24167/psidim.v21i1.4438>
- Hafid, H., Meliyana, S. M., Pratama, M. I., & Hamka, R. A. (2023). Optimalisasi Media Sosial Sanggar Seni Budaya Saorajae Sulawesi Selatan Melalui Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 29-33. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v2i1.134>
- Han, Z. (2021). Exploring the Conceptual Constructs of Learners' Goal Commitment, Grit, and Self-Efficacy. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.783400>
- Jauhari Hamid Ripki, A., Nurlaelah, N., & Triyono, A. (2023). Pengaruh Efikasi Diri terhadap Kreativitas Guru. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1949-1954. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.527>
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Indonesia*.
- Kumar, N. (2025). *Canva Statistics 2025 - Market Share & Users Data*.
- Mahshunah, N. R., Padmaningrum, D., & Widiyanti, E. (2024). Pengaruh Vicarious Experience Dan Social Persuasion Terhadap Self-Efficacy Petani Milenial. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 20(3), 307-315. <https://doi.org/10.20956/jsep.v20i3.36666>
- Mangunsong, H. R. B. (2021). Minat Dan Gaya Belajar Ilustrator Di Pulau Jawa Pada Era Digital. *Imaji*, 19(2), 162-172. <https://doi.org/10.21831/imaji.v19i2.40750>
- Neroni, J., Meijs, C., Kirschner, P. A., Xu, K. M., & de Groot, R. H. M. (2022). Academic self-efficacy, self-esteem, and grit in higher online education: Consistency of interests predicts academic success. *Social Psychology of Education*, 25(4), 951-975. <https://doi.org/10.1007/s11218-022-09696-5>
- Noni Juliasari, Sri Mulyati, Safrina Amini, & Ita Novita. (2023). Pelatihan Disain Grafis Sebagai Sarana Media Sosialisasi Bekerjasama dengan Rumah Keluarga Indonesia. *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 103-109. <https://doi.org/10.36080/kresna.v3i1.69>
- Nurfathiyah, P., Sarwoprasodjo, S., Muljono, P., & Matindas, K. (2024). Pengaruh Media Sosial terhadap Efikasi Diri Petani Tanaman Hias dalam Menggunakan Media Sosial untuk E-Commerce. *Jurnal Penyuluhan*, 20(01), 138-148. <https://doi.org/10.25015/20202450712>
- Revinindia Oktaimanuella, Rizki Amelia Putri, Nashwa Aqila Yudhiestira, Vinsi Mareta Putri Jauzza, Fatih Parama Aji, & Eni Nurhayati. (2024). Pengaruh Media Sosial: Pinterest, Tiktok, Dan Instagram Terhadap Kreativitas Mahasiswa Fakultas Arsitektur Desain UPN Veteran Jawa Timur. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(1), 227-237. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i1.1408>
- Sabilla, A. S., & Fajrianthi. (2023). Pengaruh Grit terhadap Career Decision Self-Efficacy: Peran Mediasi Career Adaptability pada Mahasiswa Akhir. *BRPKM*.
- Safira, F., & Irawati, I. (2020). Hubungan Literasi Media Sosial Pustakawan Perguruan Tinggi dengan Kualitas Pemanfaatan e-Resources Perpustakaan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v6i1.25325>
- Salehudin, M. (2024). Penerapan Media Sosial Instagram pada Pembelajaran Desain Grafis di Kelas Multimedia pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Instructional and*

Development Researches, 4(2), 75-84. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.342>

Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207-218. <https://doi.org/https://doi.org/10.31604/jips.v8i3.2021.207-218>

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. In *Educacao e Sociedade* (Vol. 1, Issue 1).

Winandari, N. Z. P., & Naqiyah, N. (2022). The Influence of The Family Environment and Grit on Student's Academic Self-Efficacy. *Bisma The Journal of Counseling*, 6(2), 228-237. <https://doi.org/10.23887/bisma.v6i2.47862>

Yudiar, A., Supriatna, M., & Yudha, E. S. (2022). Grit Instrument Development on High School Students: Rasch Model Analysis. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(2), 258. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i2.4794>