

**LAPORAN PENELITIAN
DOSEN PROGRAM STUDI PASCASARJANA MAGISTER
MANAJEMEN FE UNIB**



**PENGUKURAN BATAS OPTIMAL KONSUMSI INTERNET SEHAT DAN
PRODUKTIF DALAM MEDIA SOSIAL ONLINE**

**Dr. Willy Abdillah, M.Sc
Sularsih Anggarawati, SE., MBA
Paulus S Kananlua, SE., M.Si**

**PROGRAM STUDI PASCASARJANA MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI & BISNIS UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Identifikasi dan Pengukuran Batas Optimal Konsumsi Internet Sehat dan Produktif dalam Media Sosial Online

2. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Dr. Willy Abdillah, M.Sc.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. NIP/NIK : 197907292005011002
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Pascasarjana Magister Manajemen
 - f. Telepon/Faks : 0736-21170
 - g. E-mail : cinoek29@gmail.com
 - h. Alamat rumah : Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu

3. Jangka Waktu Penelitian : 5 Bulan

4. Pembiayaan : Rp. 25.000.000

Mengetahui,
Ketua Pascasarjana Magister Manajemen

Bengkulu, Desember 2013
Ketua Peneliti

Prof. Lizar Alfansi, Ph.D
NIP 196406011989031005

Dr. Willy Abdillah, M.Sc.
NIP 197907292005011002

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Bengkulu

Prof. Lizar Alfansi., Ph.D
NIP. 196406011989031005

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	1
Daftar Isi	2
Daftar Tabel.....	4
Daftar Gambar	5
Daftar Lampiran.....	6
Intisari.....	7
Abstract.....	8
Bab I Pendahuluan	9
1.1. Latar Belakang.....	9
1.2. Rumusan Masalah.....	11
1.3. Tujuan Masalah.....	11
1.4. Manfaat Penelitian	12
Bab II Kajian Pustaka	13
2.1. Komputasi Sosial	13
2.2. Pertumbuhan Komputasi Sosial dan Open Source	14
2.3. Platform Komputasi Sosial.....	15
2.4. Penelitian Terdahulu	16
Bab III Metoda Penelitian	22
3.1. Jenis Penelitian	22
3.2. Tahapan Penelitian.....	22
3.2.1. Studi Literatur	23
3.2.2. Observasi Lapangan	24
3.2.3. Perancangan Instrumen	24
3.2.4. Pretest dan Perbaikan Instrumen.....	25
3.2.5. Perbaikan Instrumen.....	25
3.2.6. Survei	27
3.2.7. Tabulasi dan Analisis Data	28
3.2.8. Pembuatan Laporan.....	29
3.3. Kerangka Analisis	29
3.4. Sampel Penelitian.....	32
3.5. Desain Penelitian	33
3.6. Jenis Data.....	34
3.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	34
3.8. Pengujian Data.....	35
Bab IV Hasil dan Pembahasan.....	36
4.1. Gambaran Umum Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu	36
4.2. Karakteristik Sampel Penelitian.....	37

4.3. Pengujian	44
4.3.1. Pengujian Model Pengukuran (<i>Measurement Model</i>)	44
4.3.2. Validitas Konstruk	44
4.3.3. Validitas Konvergen.....	44
4.3.4. Validitas Diskriminan (<i>Discriminant Validity</i>)	47
4.3.5. Uji Reliabilitas	48
4.4. Pengujian Model Struktural (<i>Structural Model</i>).....	49
4.5. Pembahasan	52
Bab V Kesimpulan	55
5.1. Kesimpulan dan Saran.....	55
Bab VI Jadwal Pelaksanaan Penelitian	57
Daftar Pustaka	58

Daftar Tabel

Tabel 4.1 Karakteristik Usia dan Gender Responden.....	38
Tabel 4.2 Karakteristik Perilaku SJS Responden	39
Tabel 4.3 Imbas Negatif Dari Keterlibatan SJS	42
Tabel 4.4 Imbas positif dari keterlibatan SJS.....	43
Tabel 4.5 Output Model Pengukuran.....	45
Tabel 4.6 Signifikansi Faktor <i>Loading</i> berdasarkan Ukuran Sampel.....	47
Tabel 4.7 <i>Cross-Loading</i> Antar Konstruk dan Indikator Model Penelitian.....	48
Tabel 4.8 Output Pengujian Model Struktural Model Penelitian	50
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Hipotesis.....	51
Tabel 5.1. Jadwal Penelitian	58

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	23
Gambar 3.2 Model Empiris.....	29
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Fakultas Ekonomi Universitas Bengkulu.....	37
Gambar 4.2 Output Model Struktural	50

Daftar Lampiran

Lampiran 1. Personalia Penelitian	60
Lampiran 2. Rincian Perkiraan Biaya Penelitian	61
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas	63
Lampiran 4. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Penelitian	64
Lampiran 5. Biodata Ketua Peneliti.....	65
Lampiran 6. Biodata Anggota Peneliti I	71
Lampiran 7. Biodata Anggota Peneliti II	73
Lampiran 8. Data Mentah	76
Lampiran 9. Hasil Pengujian Statistik	81
Lampiran 10. Artikel Ilmiah.....	83
Lampiran 11. Letter of Acceptance JEBI.....	106

Identifikasi dan Pengukuran Batas Optimal Konsumsi Internet Sehat dan Produktif dalam Media Sosial Online

Willy Abdillah, Sularsih Anggarawati, Paulus S Kananlua

Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu

Jalan W.R Supratman, Kandang Limun, Bengkulu 38371A

[\(Cinoek29@gmail.com\)](mailto:Cinoek29@gmail.com)

Intisari

Penelitian ini bertujuan menentukan batas optimal tingkat konsumsi internet dalam media sosial online. Dalam jangka panjang, penelitian ini bertujuan mendapatkan suatu alat dan model pengukuran tingkat konsumsi internet yang sehat dan produktif. Dalam jangka pendek, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menguji pola tingkat konsumsi internet yang umum digunakan oleh mahasiswa, dosen, dan karyawan di Universitas Bengkulu untuk mendapat suatu batas optimal penggunaan internet yang produktif. Metoda penelitian yang digunakan adalah survei dan observasi penggunaan internet dalam media sosial online oleh responden. Pengujian dan pengukuran menggunakan pendekatan statistika inferensial, yaitu Regresi Kuadratik dan Model Persamaan Struktural (SEM) berbasis varian.

Kata kunci: Internet, Situs Sejaring Sosial

The Identification and Measurement of The Productive and Optimal Consumption in Online Social Media

Willy Abdillah, Sularsih Anggarawati, Paulus S Kananlua

Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu

Jalan W.R Supratman, Kandang Limun, Bengkulu 38371A

[\(Cinoek29@gmail.com\)](mailto:Cinoek29@gmail.com)

Abstract

This study aimed to measure the impact of an individual's involvement in the social networking site. This research aims to identify the pattern of consumption of the internet is commonly used by students, faculty, and staff at the University of Bengkulu to obtain an optimal size limits the productive use of the Internet. The method used in this study is surveys using self-administered questionnaires were distributed to respondents. Two hundred self-administered questionnaires distributed and one hundred fifty five successful return and deserves to be analyzed. Hypothesis testing and measurement using inferential statistical approach, namely Quadratic Regression and Structural Equation Model (SEM) using variant based. Results of this study indicate that the involvement of the individual against social network sites have a positive impact on the psycho-social health. On the other, the results of the study revealed that age had a negative impact on the psycho-social dysfunction. The findings and implications of the research described in the last section of this study.

Keyword: Involvement in social network sites, positive outcome, negative outcome.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi (TI) telah mengubah fungsi sistem informasi (SI) dari fungsi informasi ke arah fungsi komunikasi. Perubahan tersebut terjadi ketika *platform* infrastruktur SI berkembang dari sistem yang terisolasi (*isolated system*) menuju pada sistem berbagi (*sharing system*). Implikasi besar perkembangan platform infrastruktur SI adalah bergesernya penerapan SI dari konteks organisasi kepada konteks sosial. Isu-isu komputasi sosial berkembang meninggalkan isu-isu komputasi keuangan dan produksi. Tren utama yang banyak muncul di era komputasi sosial saat ini adalah pertumbuhan ragam aplikasi dan pengguna media sosial online berbasis internet. Isu-isu tentang motivasi dan imbas keterlibatan dalam media sosial online adalah topik-topik yang mulai dikaji dalam studi komputasi sosial.

Kajian tentang imbas keterlibatan dalam media sosial online telah dimulai sejak satu dasawarsa terakhir ketika pertumbuhan penggunaan internet diduga menyebabkan paradoks internet. Indikasi-indikasi masalah psiko-sosial, seperti depresi dan kesepian adalah gejala psikologi sosial yang diungkap dalam beberapa studi empiris terdahulu (Kraut et al., 1992; Caplan, 2005; Leung, 2007; Kim et al, 2009). Studi-studi tersebut menemukan bahwa keterlibatan dalam media sosial online menyebabkan terjadinya masalah-masalah psiko-sosial atau sebaliknya individu-individu yang memiliki masalah psiko-sosial cenderung

menggunakan media sosial online sebagai media mengatasi masalah tersebut. Perbedaan temuan kedua kelompok penelitian mengindikasikan adanya temuan yang belum konklusif tentang hubungan keterlibatan dalam media sosial online dengan kesehatan psiko-sosial. Selain itu, tidak dapat dipungkiri bahwa keterlibatan dalam media sosial online juga memberi luaran positif, seperti kebahagiaan, peningkatan pengetahuan dan informasi, dan memperluas hubungan sosial sehingga studi tentang imbas keterlibatan dalam media sosial online sebaiknya juga mengkaji dua sisi aspek positif dan negatif perilaku keterlibatan dalam media sosial online.

Penelitian ini merupakan bagian dari bangunan besar riset-riset yang dikembangkan oleh Universitas Bengkulu, yaitu penguatan sumberdaya dan budaya lokal melalui penggunaan TI sehat dan produktif. Kajian tentang batas optimal konsumsi internet merupakan dasar dalam pengembangan sumberdaya masyarakat dan pembelajaran berbasis internet yang produktif. Penelitian ini juga merupakan bagian dari topik utama komputasi sosial yang sedang diteliti oleh peneliti. Topik lain yang pernah dan sedang peneliti terus kaji adalah imbas keterlibatan dalam komunitas sosial online terhadap kesehatan psiko-sosial individu. Secara umum, topik-topik penelitian yang sedang dikaji oleh peneliti memiliki keterkaitan dalam satu domain riset komputasi sosial namun secara khusus memiliki perbedaan dalam sudut pandang kajian.

1.2. Rumusan Masalah

Jika keterlibatan dalam media sosial online memberi dampak positif dan negatif, maka isu penting yang perlu dilihat dari aspek penggunaan SI adalah batas ukuran penggunaan yang optimal bagi individu dalam mengonsumsi internet untuk kepentingan media sosial online. Penentuan batas optimal tersebut menjadi dasar utama menyusun tata kelola penggunaan media sosial online dan internet yang produktif bagi individu, organisasi, negara, dan masyarakat secara umum.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengkaji batas optimal tingkat konsumsi internet dalam media sosial online yang menghasilkan luaran positif bagi individu. Kajian ini merupakan domain penelitian komputasi sosial, terutama studi imbas keterlibatan dalam media sosial online. Penelitian ini penting dilakukan karena dengan diketahuinya batas optimal tingkat konsumsi internet dalam media sosial online maka pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu pemerintah, organisasi, masyarakat, rumah tangga, dan individu dapat menyusun dan melaksanakan manajemen penggunaan internet yang sehat dan produktif secara nyata. Bagi pemerintah, penentuan batas optimal tingkat konsumsi internet merupakan informasi vital dalam merancang kebutuhan infrastruktur dan tata kelola SI yang sehat dan produktif bagi lembaga pemerintah dan masyarakat secara umum. Bagi organisasi, batas optimal tingkat konsumsi internet merupakan dasar dalam merancang kebutuhan infrastruktur, penerapan, dan pengawasan SI organisasi

yang produktif bagi SDM dan organisasi. Bagi masyarakat, batas optimal konsumsi internet merupakan informasi penting dalam proses pembelajaran berbasis internet dan pengawasan dini dalam penggunaan internet yang sehat dan produktif. Secara teoritis, penelitian ini menyajikan penjelasan tentang perbedaan temuan kedua kelompok penelitian imbas psiko-sosial keterlibatan dalam media sosial online sekaligus menyajikan kerangka konseptual dan pengukuran imbas konsumsi internet dalam media sosial online yang valid dan reliabel.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan jumlah penelitian empiris yang turut mengkaji hubungan dan sifat kausalitas antara keterlibatan individu dalam situs jejaring sosial. Dengan demikian, penelitian di bidang sistem informasi akan menjadi semakin banyak dan beragam. Selain itu, hasil yang diperoleh dapat digunakan oleh Fakultas Ekonomi & Bisnis serta Universitas Bengkulu, di mana tujuan utama yang menjadi luaran dalam penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan jumlah publikasi ilmiah, terutama untuk mendukung *track record* penelitian dosen di FEB Universitas Bengkulu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Komputasi Sosial

Komputasi sosial adalah ragam perilaku penggunaan fasilitas komputasi sosial berbasis Web. Pertumbuhan aplikasi dan layanan baru komputer telah mendorong perilaku tindakan kolektif dan interaksi sosial online. Perilaku tersebut mencakup pertukaran informasi multimedia dan evolusi pengetahuan berbasis Web. Ragam perilaku komputasi sosial mencakup *blog*, *wiki*, *social bookmarking*, *peer-to-peer network*, komunitas *open source*, komunitas berbagi foto dan video, dan jejaring sosial online.

Situs jejaring sosial (SJS) adalah bentuk perilaku komputasi sosial yang pertumbuhannya tercepat (Parameswaran dan Whinston, 2007). Facebook, MySpace dan YouTube adalah SJS yang memiliki tingkat pertumbuhan anggota tertinggi dan mendorong pertumbuhan investasi di industri bisnis elektronik. Pertumbuhan ini didorong oleh ketersediaan konektivitas *broadband* yang luas dan komputer pribadi yang canggih. Secara kolektif, dengan potensi besar untuk sosial dan bisnis, komputasi sosial merupakan langkah berikutnya dalam evolusi Web. Saat ini, banyak bisnis tertarik terlibat dalam jaringan sosial online, seperti distribusi konten dan iklan. Namun kajian mengenai dampak potensi dan peluang untuk memperluas usaha tersebut masih belum diungkap.

Komputasi sosial telah menggeser fungsi optimal jejaring dengan memberdayakan pengguna individu yang tidak memiliki pemahaman cukup

terhadap teknologi untuk terlibat dalam penggunaan Web. Komputasi sosial mendorong kreativitas pengguna, keterlibatan dalam interaksi sosial, berbagi pengetahuan, berbagi konten, menyebarkan informasi dan propaganda, dan membangun daya tawar kolektif. Organisasi akan dihadapkan dengan pergeseran kekuatan pasar konsumen yang lebih kritis terhadap produk dalam mengekspresi perubahan preferensi.

2.2. Pertumbuhan Komputasi Sosial dan Open Source

Pertumbuhan fasilitas komputasi murah dan pertumbuhan piranti lunak *open source* memungkinkan inovasi akar rumput dapat mengancam industri perangkat lunak yang telah mapan dan tumbuhnya model bisnis baru. Masyarakat yang hidup di sekitar produk tersebut akan mendapat keuntungan dari permintaan informasi tersegmentasi. Perubahan tersebut menuntut organisasi mengantisipasi peluang-peluang baru serta menanggapi ancaman terhadap model bisnis yang ada. Selain itu, komputasi sosial berdampak pada masyarakat dalam berbagai domain, yaitu domain politik, sosial, globalisasi, media dan sensor.

Komputasi sosial membuka wacana baru penelitian TI. Komputasi sosial mengubah berbagai aspek pengembangan piranti lunak, yaitu proses pengembangan piranti lunak menjadi lebih partisipatif dan sukarela, jenis alat yang digunakan berubah, dan komputasi bergerak ke arah pola *network-centric*. Komputasi sosial mengubah proses interaksi individu dengan informasi, seperti peningkatan dinamika informasi bergerak dengan berpusat pada partisipasi individu dengan berbagai macam perangkat.

Dalam mempelajari komputasi sosial, isu skalabilitas, kualitas, keamanan dan interoperabilitas merupakan isu penting yang dipertimbangkan dari sisi teknis. Pertanyaan terkait insentif dan motivasi partisipasi dalam jejaring, imbas terhadap kesejahteraan sosial, struktur pasar, kualitas dan pilihan produk dan dampak eksternalitas menjadi perhatian utama penelitian TI. Secara umum, aspek sosial lebih mendominasi komputasi sosial dibandingkan aspek teknis. Oleh karena itu, perhatian terhadap perilaku kelompok dalam komunitas online dan bagaimana perilaku tersebut saling mempengaruhi individu dan lingkungan, menjadi fokus kajian dalam studi SI keperilakuan.

2.3. Platform Komputasi Sosial

Platform komputasi sosial telah membuka dimensi baru penggunaan internet. Komputasi sosial membawa infrastruktur TI keluar dari batas-batas umum lingkungan komunikasi dan komersialisasi kepada lingkungan organisasi manusia dalam bentuk fasilitas interaksi sosial dan pemberdayaan kreatifitas. Peralatan dan aplikasi yang mendukung komputasi sosial mengurangi ketergantungan pengguna terhadap partisipasi dalam revolusi informasi. Komputasi sosial menyajikan transformasi nyata dan perubahan proses bisnis, meliputi cara komputasi, tindakan kolektif politik, pengembangan konten dan hiburan interaktif. Sebagai bagian dari perubahan yang dibawa oleh komputasi sosial, Web 2.0 berkembang menjadi personal computing interface. Komputasi berubah dari berpusat pada server menuju berpusat pada jejaring yang di dalamnya aplikasi mendorong desentralisasi.

Desentralisasi mendorong pertumbuhan inovasi pada level akar rumput, penciptaan konten dan komputasi bisnis elektronik. Perubahan mendasar terjadi pada sistem operasi server ke arah *network-centric* dan lingkungan komputasi portabel. Komputasi sosial juga memperluas ruang informasi bagi pengguna yang mendekatkan bisnis dengan pelanggan, memudahkan penilaian preferensi konsumen secara lebih baik dan dinamis, serta meningkatkan nilai dari kustomisasi produk dan layanan. Perubahan tersebut memberi potensi-potensi peluang bisnis bagi pengguna namun sekaligus ancaman terjadinya kesenjangan digital akibat ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran dan adopsi TI.

Secara umum, kemunculan komputasi sosial memberi peluang bagi peneliti dan bisnis terkait dengan TI. Penelitian-penelitian di area komputasi sosial dapat dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu. Penelitian tentang perilaku adopsi dan dampak penggunaannya terhadap kesehatan psiko-sosial adalah tema penting untuk diangkat. Penelitian-penelitian keperilakuan dengan ragam teori motivasi, kognitif, sosial dan budaya dapat memperkaya kajian tentang komputasi sosial.

2.4. Penelitian Terdahulu

Kajian empiris tentang perilaku komputasi sosial dimulai sejak kemunculan teknologi seluler dan Web 2.0. Parameswaran dan Whinston (2007) menyarankan pendekatan multidisiplin untuk mengkaji perilaku komputasi sosial, misalnya perspektif ekonomi, sosial, budaya, politik dan teknologis. O'Reilly (2005) justru menilai sebagai fenomena sosial, kajian perilaku komputasi sosial

lebih tepat menggunakan perspektif sosial-teknologi. Dengan demikian, perilaku komputasi sosial dapat dikaji melalui pendekatan multidisiplin ilmu atau dapat juga menggunakan pendekatan sosial-teknologi.

Malhotra dan Galletta (1999) adalah peneliti pertama yang mengkaji perilaku komputasi sosial dalam perspektif sosial-teknologi. Malhotra dan Galletta (1999) mengkaji perilaku komputasi sosial di lingkungan Departemen Kesehatan dan rumah sakit di Negara Bagian Midwestern USA. Tujuan utama studi tersebut adalah mengembangkan model adopsi SI TAM (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1989) dengan melibatkan konstruk-konstruk pengaruh sosial, yaitu internalisasi, indentifikasi dan komplan (Kelman, 1958) sebagai konstruk komitmen psikologis. Studi Malhotra dan Galletta (1999) menemukan bahwa model pengembangan TAM dengan melibatkan konstruk-konstruk pengaruh sosial memiliki variansi prediksi yang lebih baik daripada model TAM dan tingkat validitas dan reliabilitas yang lebih baik. Studi kedua Malhotra dan Galletta (2003) mempertegas temuan bahwa konstruk-konstruk pengaruh sosial adalah prediktor-prediktor perilaku komputasi sosial. Bagozzi dan Dholakia (2000; 2002, 2006; 2004) juga mengkaji perilaku komputasi sosial dalam konteks pemasaran kolaboratif dan pemasaran virtual. Hasil studi-studi tersebut mengindikasikan bahwa konstruk-konstruk pengaruh sosial berperan penting dalam pengembangan model adopsi SI dalam konteks perilaku komputasi sosial. Oleh karena itu, pengembangan model-model adopsi dan utilisasi SI yang melibatkan faktor-faktor pengaruh sosial untuk menjelaskan perilaku komputasi sosial, khususnya keterlibatan individu dalam SJS yang bersifat voluntari pada konteks

sosial relevan untuk dilakukan.

Walaupun studi Malhotra dan Galletta (1999; 2003) dan studi Bagozzi dan Dholakia (2000; 2002; 2004; 2006) tentang perilaku komputasi sosial menyimpulkan pengaruh penting faktor-faktor pengaruh sosial dalam mempengaruhi sikap, hasrat, dan niat berperilaku, namun studi-studi tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, Malhotra dan Galletta (1999) memperlakukan ketiga faktor pengaruh sosial (yaitu: internalisasi, identifikasi dan komplan) sebagai satu konstruk multidimensional komitmen psikologis, padahal ketiga faktor pengaruh sosial tersebut merupakan tiga konstruk unidimensional. Kedua, studi-studi tersebut belum mengukur hubungan faktor-faktor pengaruh sosial terhadap perilaku aktual tetapi masih terbatas pada sikap, hasrat dan niat berperilaku sehingga hubungan relasional atau kausal faktor-faktor pengaruh sosial masih terukur pada level kognitif dan afektif yang bersifat perseptual, belum pada level perilaku yang bersifat aktual. Ketiga, studi-studi komputasi sosial terdahulu hanya mengkaji secara spesifik imbas perilaku keterlibatan individu dalam konteks komunitas online tertentu sehingga model empiris adopsi dan utilisasi SI komputasi sosial tersebut tidak dapat sepenuhnya digeneralisasi untuk menjelaskan perilaku komputasi sosial secara umum. Untuk itu, perlu pengembangan model adopsi dan utilisasi perilaku komputasi sosial melalui studi empiris yang lebih banyak pada konteks-konteks spesifik komputasi sosial dan terintegrasi dengan melibatkan konstruk-konstruk pengaruh sosial dan konstruk-konstruk persepsi penerimaan SI sebagai variabel anteseden, konstruk hasrat, konstruk perilaku aktual keterlibatan, serta konstruk-konstruk kesehatan

psiko-sosial sebagai variabel konsekuen.

Kajian spesifik tentang imbas keterlibatan dalam komunitas online relatif terbatas diungkap dalam studi-studi empiris SI. Kajian tentang imbas TI lebih banyak mengungkap imbas penggunaan SI terhadap kepuasan kerja, produktifitas kerja, dan nilai bagi organisasi (Weill, 1990; Brynjoffson, 1993; Brynjolfsson & Hitt, 1993; Strassman, 2002, Sidorova et al., 2008). Kajian tentang imbas keterlibatan dalam komunitas online pertama kali diungkap oleh peneliti di Carnegie-Mellon University pada tahun 1998 yang menemukan fenomena paradoks internet. Studi tersebut menemukan penggunaan internet berhubungan erat dengan penurunan kesehatan psiko-sosial dan rendahnya keterlibatan sosial. Studi Jackson, Eye, Barbatsis, Biocca, Fitzgerald, dan Zhao (2004) menemukan bahwa frekuensi penggunaan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain situs jejaring sosial (SJS) yang dibuka mempengaruhi tingkat kesehatan psiko-sosial pengguna. Studi-studi sejenis menemukan bahwa keterlibatan dalam komunitas online berpengaruh terhadap peningkatan disfungsi psiko-sosial (Morahan-Martin & Schumacher, 2000; Kang, 2007; Leung, 2007; Schepers et al., 2008). Hasil penelitian Jackson et al. (2004) juga menemukan hubungan karakteristik demografi (ras dan usia) dan watak kepribadian dengan tingkat disfungsi psiko-sosial. Studi Matei, Ball-Rokeach, Wilson, Gibbs dan Gutierrez Hoyt (2001) yang melibatkan variabel nilai budaya menyimpulkan bahwa masyarakat kolektivistis mudah untuk terlibat dalam komunitas online namun Cobo (2008) menyimpulkan bahwa masyarakat individualis lebih mudah terlibat dalam komunitas SJS tanpa adanya permasalahan disfungsi psiko-sosial. Berdasarkan studi-studi terdahulu di

atas terlihat bahwa keterlibatan dalam komunitas online atau SJS secara spesifik dapat berimbas pada kesehatan psiko sosial. Namun, studi-studi tersebut hanya mengukur imbas negatif (yaitu: disfungsi psiko-sosial) keterlibatan dalam komunitas online, padahal kajian tentang keterlibatan dalam komunitas online yang menggunakan konstruk kesehatan psiko-sosial juga dapat mengukur imbas positif, seperti kepuasan hidup dan kebahagiaan (McKenna dan Bargh, 2000). Oleh karena itu, kajian tentang imbas keterlibatan dalam media sosial online penting untuk dilakukan.

Penelitian ini merupakan bagian dari domain riset komputasi sosial yang secara khusus mengkaji tingkat optimal konsumsi internet dalam media sosial online yang produktif atau menghasilkan luaran negatif bagi penggunanya. Penelitian sejenis terdahulu yang pernah dilakukan peneliti adalah mengungkap pengaruh keterlibatan dalam komunitas online terhadap kesehatan psiko-sosial. Hasil studi menemukan bahwa perilaku kompulsif dan kurang ketrampilan sosial memprediksi kesehatan psiko-sosial individu yang terlibat dalam komunitas online. Namun, hasil studi tersebut belum menemukan pengaruh jenis komunitas online (yaitu: aplikasi sosial online vs. aktivitas sosial online) pada hubungan keterlibatan dalam komunitas online dan kesehatan psiko-sosial. Hasil studi tersebut sejalan dengan studi-studi imbas psiko-sosial penggunaan internet yang mengindikasikan bahwa tingkat kompulsivitas penggunaan internet merupakan faktor penting yang menentukan imbas positif atau negatif keterlibatan dalam media sosial online. Untuk itu, penelitian ini bertujuan mengkaji batas optimal konsumsi internet, khususnya dalam komunitas online yang sehat dan produktif

bagi individu, rumah tangga, organisasi, dan masyarakat.

BAB II

METODA PENELITIAN

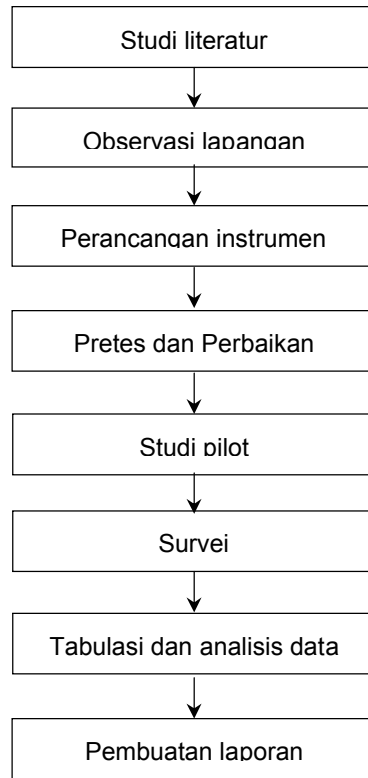
3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah studi eksplanatif yang bertujuan mengkaji hubungan keterlibatan dan imbas keterlibatan individu dalam SJS. Pengukuran imbas keterlibatan melibatkan imbas positif (seperti prestasi kerja, peningkatan kreatifitas, berbagi pengetahuan, pencarian informasi, penerimaan terhadap teknologi, dan aktualisasi diri) dan imbas negatif (seperti depresi dan kesepian). Pengujian melibatkan pula perbedaan nilai budaya, yaitu kolektivis dan individualis yang diukur pada level analisis individu. Pengujian diharapkan mendapat penjelasan yang bebas bias pengukuran pada level analisis yang tepat.

3.2 Tahapan Penelitian

Lebih lanjut, Gambar 3.1 berikut meringkas tahapan serta metode yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tercatat bahwa ada delapan tahapan penelitian yang telah disusun secara sistematis. Tahapan-tahapan ini menjadi indikator capaian yang secara langsung menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan dan menjalan penelitian.

Gambar 3.1
Alur Penelitian



3.2.1. Studi literatur

Studi literatur dilakukan terhadap referensi terkait dengan komputasi sosial, perilaku adopsi dan utilisasi SI, dan imbas keterlibatan dalam media sosial online. Sumber bacaan utama adalah artikel-artikel empiris dan konseptual yang dipublikasi pada top tier journal manajemen system informasi, seperti *MIS Quartely*, *Journal of Information System*, *Journal of Management Information System*, *Management Science*, *CyberPsychology & Behavior*, *Academy of Management Journal*, *Information Systems Research*, *Journal of Computer-Mediated Communication*, *Information & Management*, *Journal of Personality*

and Social Psychology, International Journal of Research in Marketing, dan Journal of Information Systems Education. Studi literatur berfokus pada telaah kritis berbagai referensi untuk membangun rerangka konseptual dan hipotesis. Luaran tahap ini adalah rerangka teori yang akan dijadikan acuan dalam pengumpulan dan analisis data. Studi awal literatur telah dilakukan pada saat penyusunan proposal hibah ini.

3.2.2. Observasi Lapangan

Tahap ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi yang lebih detail tentang konteks penelitian. Observasi lapangan akan dilakukan terhadap pola perilaku penggunaan internet, khususnya perilaku keterlibatan individu dalam media sosial online. Subjek observasi adalah mahasiswa pengguna situs jejaring sosial. Luaran dari tahap ini adalah informasi spesifik tentang pola perilaku penggunaan internet, khususnya media sosial online untuk penyusunan instrumen penelitian, berupa kuesioner.

3.2.3. Perancangan Instrumen

Informasi dari lapangan dan hasil studi literatur dijadikan dasar perancangan instrumen penelitian. Instrumen utama penelitian adalah kuesioner dengan format pertanyaan tertutup. Proses perancangan kuesioner mencakup proses translasi dan translasi-balik bahasa kuesioner (*back translation*) di lembaga Pusat Bahasa dan telaah para ahli yang menguasai bidang komputasi sosial dan perilaku keterlibatan dalam media sosial online, seperti akademisi dan peneliti di

bidang sistem informasi atau di bidang komunikasi massa. Luaran dari tahap ini adalah kuesioner versi awal yang memenuhi kaidah *face and content validity*.

3.2.4. Pretes dan Perbaikan Instrumen

Instrumen versi awal yang dihasilkan pada tahap sebelumnya akan diuji melalui pretes kepada kelompok kecil pengguna media sosial online. Jumlah responden kelompok pretes adalah sebanyak 30 orang mahasiswa yang tidak menjadi responden pada survei utama. Luaran yang diharapkan dalam tahap ini adalah masukan dari responden untuk perbaikan instrumen. Perbaikan instrumen ini dapat berupa penambahan, pengubahan, dan perbaikan item-item pertanyaan dalam kuesioner. Luaran tahap ini adalah instrumen yang siap digunakan untuk survei utama.

3.2.5. Perbaikan Instrumen

Kuesioner yang diperbaiki dari hasil dari pretes akan ditindaklanjuti dalam studi pilot pada kelompok pengguna media sosial online lain. Tujuan studi pilot adalah menguji keakuratan instrumen penelitian. Studi pilot dilakukan pada kelompok kecil responden sejumlah 60 orang. Data yang terkumpul dari studi pilot akan diuji validitas konstruk, yaitu uji validitas konvergen dan diskriminan, dan uji reliabilitas untuk menghasilkan luaran berupa instrumen yang valid dan reliabel.

Validitas konvergen berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur dari suatu konstruk seharusnya berkorelasi tinggi. Validitas konvergen

terjadi jika skor yang diperoleh dari dua instrumen yang berbeda yang mengukur konstruk yang sama mempunyai korelasi tinggi. Uji validitas konvergen dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SmartPLS versi 2.0. Model pengukuran dengan menggunakan indikator reflektif dinilai berdasarkan *outer loading* (korelasi antara skor item/skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Hair, Anderson, Tatham dan Black (2006) mengemukakan bahwa *rule of thumb* yang biasanya digunakan untuk membuat pemeriksaan awal dari matrik faktor adalah 0,3 dipertimbangkan telah memenuhi level minimal *loading* $\geq 0,4$ dianggap lebih baik, dan *loading* $\geq 0,5$ dianggap signifikan secara praktis. Dengan demikian, semakin tinggi nilai *loading factor*, semakin penting peranan *loading* dalam menginterpretasi matriks faktor. Khusus untuk aplikasi Smart PLS versi 2.0., *rule of thumb* yang digunakan adalah *outer loading* $\geq 0,7$, *communality* $\geq 0,5$ dan *average variance extracted (AVE)* $\geq 0,5$.

Validitas diskriminan berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi dengan tinggi. Validitas diskriminan terjadi jika dua instrumen yang berbeda yang mengukur dua konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi menghasilkan skor yang memang tidak berkorelasi (Cooper dan Schindler, 2006). Uji validitas diskriminan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SmartPLS versi 2.0. Model pengukuran dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstruksinya.

Selain uji validitas, penelitian ini juga melakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal alat ukur. Reliabilitas adalah kemampuan suatu alat

pengukur dalam menunjukkan akurasi, konsistensi dan ketepatan dari pengukurnya (Hair *et al.*, 2006). Uji reliabilitas dalam aplikasi SmartPLS versi 2.0 menggunakan dua metoda, yaitu *Cronbach's alpha* dan *Composite Reliability*. *Cronbach's alpha* mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk sedangkan *Composite Reliability* mengukur nilai sesungguhnya reliabilitas suatu konstruk (Chin, 1995). Penelitian ini menguji reliabilitas menggunakan metoda *Composite Reliability* karena lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk (Werts, Linn, dan Jöreskog, 1974). *Rule of thumb* nilai *alpha* atau *Composite Reliability* sebaiknya lebih dari 0,7 meskipun nilai 0,6 masih dapat diterima (Hair *et al.*, 2006). Namun, sesungguhnya uji konsistensi internal tidak mutlak dilakukan ketika validitas konstruk telah terpenuhi karena konstruk yang valid adalah konstruk yang reliabel sedangkan konstruk yang reliabel belum tentu valid (Cooper dan Schindler, 2006).

3.2.6. Survei

Survei dilakukan terhadap populasi penelitian, yaitu pelajar, mahasiswa, dan karyawan pengguna media sosial online. Pemilihan sampel menggunakan teknik penyampelan purposif dengan kriteria responden adalah pengguna media sosial online minimal 1 tahun terakhir. Luaran tahap ini adalah data primer yang diberikan oleh responden dalam kuesioner.

Penyampelan menggunakan metoda *purposive sampling*, yaitu memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu. Penelitian ini memilih sampel dengan kriteria responden adalah anggota sivitas akademika Unib, terdaftar sebagai

anggota SJS minimal satu tahun, dan SJS terpilih memiliki karakteristik *user-based*, interaktif, *community-driven*, *relationship*, dan *emotion over the content*. Jumlah sampel dipilih sebanyak 200 orang untuk memenuhi asumsi kecukupan alat analisis. Pengumpulan data dilakukan secara *cross-sectional* selama tiga bulan.

3.2.7. Tabulasi dan analisis data

Kuesioner yang sudah diisi oleh responden akan ditabulasi dan dianalisis. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis faktor, cronbach' alpha, regresi kuadratik, dan *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis varian. Analisis faktor digunakan untuk menguji validitas instrumen penelitian. Cronbach's alpha digunakan untuk uji konsistensi internal instrumen penelitian. Regresi kuadratik digunakan untuk mengukur pengaruh nonlinier imbas perilaku keterlibatan individu dalam SJS. Pengukuran perilaku nonlinier ini akan menghasilkan batas optimal perilaku keterlibatan dalam SJS dan menjadi dasar menentukan bentuk imbas keterlibatan, positif atau negatif. Sementara, SEM berbasis varian digunakan untuk mengukur pengaruh perilaku keterlibatan individu dalam SJS pada imbasnya. Peneliti menggunakan bantuan piranti lunak SPSS dan SmartPLS untuk mentabulasi dan mengolah data. Luaran tahap ini adalah hasil analisis statistika yang menjadi dasar pembahasan, simpulan dan rekomendasi hasil penelitian.

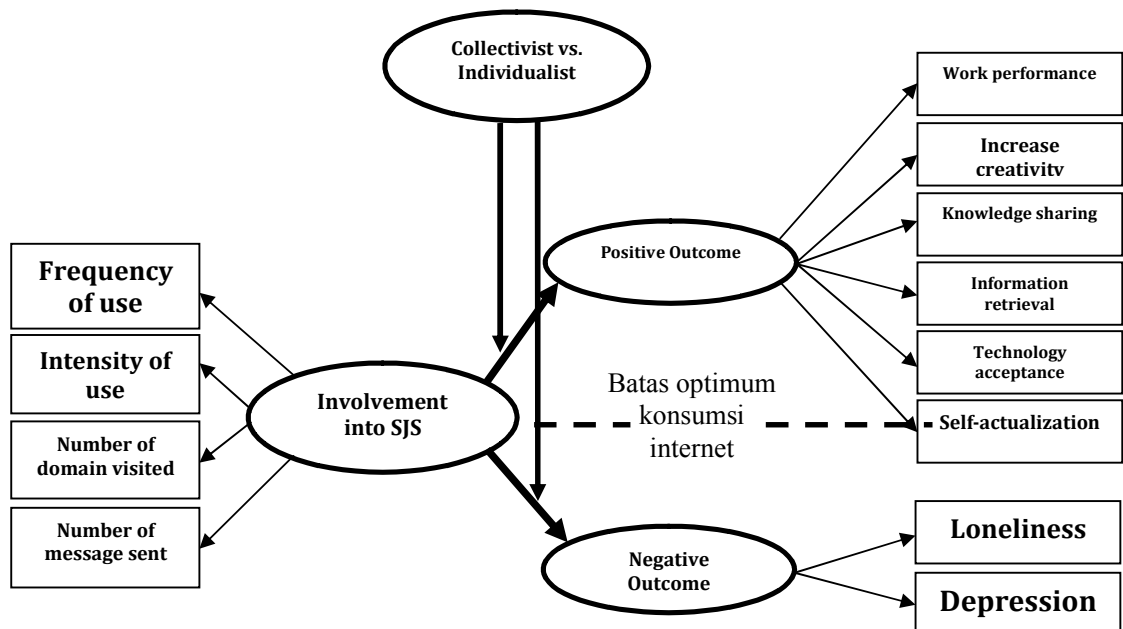
3.2.8. Pembuatan laporan

Hasil analisis statistika akan didiskusikan dengan rerangka teori yang telah dikembangkan di depan. Luaran tahap ini adalah temuan-temuan penelitian yang diorganisasi dalam laporan penelitian yang komprehensif dapat berupa manuskrip untuk publikasi di konferensi atau jurnal.

3.3. Kerangka Analisis

Sejalan dengan tahapan penelitian di atas, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melakukan pengujian mengenai penggunaan sistem jejaring sosial (keterlibatan individu dalam situs jejaring sosial) terhadap imbas positif dan juga imbas negatif dari penggunaan internet itu sendiri.

**Gambar 3.2
Model Empiris**



Berdasarkan model empiris pada Gambar 3.2 di atas, berikut variabel-variabel yang diuji dalam penelitian ini.

1. Keterlibatan dalam SJS

Keterlibatan dalam SJS didefinisi sebagai bentuk perilaku penggunaan aktual. Pengukuran konstruk perilaku keterlibatan dalam SJS menggunakan 4 item pengukur yang diadaptasi dari Jackson *et al.* (2004), yaitu: intensitas penggunaan (menit/hari), frekuensi penggunaan (jumlah kunjungan/hari), jumlah domain yang dikunjungi, dan jumlah pesan yang dikirim per hari.

2. *Positive outcome*

Positive outcome adalah persepsi individu tentang luaran yang diperoleh dari keterlibatan dalam SJS. Luaran tersebut merupakan luaran yang memberi nilai positif bagi individu, seperti prestasi kerja, peningkatan kreatifitas, berbagi pengetahuan, pencarian informasi, penerimaan terhadap teknologi, dan aktualisasi diri. Pengukuran konstruk kesepian menggunakan lima skala respon, 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju. Pengukuran depresi menggunakan lima skala respon, 1 untuk tidak pernah depresi dan 5 untuk hampir setiap kali.

3. *Negative outcome*

Negatif outcome adalah persepsi individu tentang luaran yang diperoleh dari keterlibatan dalam SJS. Luaran tersebut merupakan luaran yang memberi nilai negatif bagi individu, seperti depresi dan kesepian. Pengukuran depresi menggunakan 20 item pengukur dari *Center for Epidemiologic Studies Depression Scale* yang diadaptasi dari Radloff (1977) dan Kraut *et al.* (1998) sedangkan

pengukuran kesepian menggunakan 20 item pengukur dari UCLA *Loneliness Scale* (versi 3) yang diadaptasi dari de Jong-Gierveld (1987). Pengukuran konstruk negatif outcome menggunakan lima skala respon, 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju. Pengukuran depresi menggunakan lima skala respon, 1 untuk tidak pernah depresi dan 5 untuk hampir setiap kali.

4. Kolektivis dan Individualis

Kolektivis dan individualis didefinisi sebagai nilai budaya negara yang melekat pada level individu (Straub, Loch, Evaristo, Karahanna, & Srite, 2002). Konstruk kolektivis diukur menggunakan 3 item pengukur allocentrisme, yaitu berbagi nilai, berbagi tujuan, dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Konstruk individualis diukur menggunakan 3 item pengukur idiocentrisme, yaitu otonomi, kebebasan, self-interest. Pengukuran konstruk kolektivis dan individualis menggunakan lima skala respon, 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sivitas akademika Universitas Bengkulu yang menjadi pengguna SJS. Ragam aplikasi SJS dipilih sebagai sampel penelitian karena walaupun secara idiosinkratis setiap aplikasi SJS memiliki keunikan namun pada dasarnya aplikasi-aplikasi SJS memiliki kesamaan karakteristik, yaitu *user-based*, interaktif, *community-driven*, *relationship*, dan *emotion over the content* sehingga dapat dianggap homogen dalam satu populasi. Peneliti berharap dari perspektif deduktif bahwa pemilihan ragam SJS sebagai sampel penelitian dapat menjelaskan hubungan relasional antara anteseden dan

konsekuen ragam perilaku komputasi sosial.

penyampelan menggunakan prosedur nonprobabilitas dengan teknik penyampelan bertujuan (*purposive sampling*), yaitu penyampelan dengan menentukan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan untuk memilih sampel antara lain: (1) subjek atau responden adalah anggota SJS yang telah bergabung selama satu tahun terakhir untuk mendapatkan gambaran pengalaman keterlibatan responden dengan baik, (2) ragam jenis SJS yang diikuti, (3) rentang usia responden diharapkan berada pada usia muda yang masuk dalam kategori generasi C atau Generasi *Content*.¹ Perilaku komputasi sosial dan keterlibatan dalam SJS adalah salah satu ciri yang melekat dalam sistem sosial Generasi C sehingga sampel penelitian diharapkan dapat merepresentasi tujuan penelitian ini.

3.4. Sampel Penelitian

Penelitian ini mengambil data dari sampel responden menggunakan teknik survei kuesioner *online*. Peneliti menyebarkan kuesioner *online* kepada seluruh anggota komunitas SJS yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu dan masuk dalam daftar SJS. Perancangan kuesioner *online* dilakukan oleh jasa teknisi pemrogram komputer berbasis *xampp* dan pendistribusian menggunakan jasa piranti lunak *opensource limesurvey* yang diunggah pada situs <http://quizhosting.co.cc>. Pemilihan pihak ketiga dalam perancangan kuesioner *online* adalah keterbatasan ketrampilan dan kompetensi peneliti dalam merancang

¹ Generasi C adalah generasi yang hidup dalam masa ketika teknologi dan ilmu pengetahuan membentuk sikap hidup, kepribadian dan pola perilaku (Kompas.com, 2010).

kuesioner *online* secara teknis. Pemilihan *limesurvey* atas dasar kemudahan dalam pengoperasian dan efisiensi biaya dalam pendistribusian kuesioner *online*.

3.5. Desain Penelitian

Selain itu, peneliti juga merancang upaya-upaya untuk mengurangi potensi rendahnya *response rate*. Upaya-upaya yang akan dilakukan adalah sebagai berikut ini.

1. Pemberitahuan awal.

Pemberitahuan awal dilakukan dengan pemberitahuan terlebih dahulu kepada responden yaitu Mahasiswa dan Sivitas Akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu lewat halaman forum SJS dan *e-mail* sebelum pertanyaan-pertanyaan dikirimkan.

2. Sponsor survei.

Survei akan mencantumkan surat pengantar elektronik dari institusi, yaitu dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu.

3. Surat pengantar.

Surat pengantar elektronik akan dilampirkan bersama-sama dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan membuat responden merasa dihargai.

4. Tanpa nama.

Pengembalian hasil survei tanpa nama responden untuk menjaga kerahasiaan identitas.

5. Tindak lanjut.

Tindak lanjut (*follow-up*) lewat halaman forum SJS atau *email* akan dilakukan untuk mengingatkan kepada responden setelah beberapa waktu responden telah menerima pertanyaan-pertanyaan sebelumnya tetapi belum membalasnya.

6. Survei dikirim kepada administrator.

Jika dimungkinkan, survei akan dikirimkan kepada administrator forum SJS untuk diteruskan kepada seluruh anggota komunitas SJS.

3.6. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diambil langsung pada sumber data dan belum diolah oleh pihak manapun untuk tujuan penelitian tertentu (Cooper & Schindler, 2006). Sumber data adalah sumber primer, yaitu data yang bersumber dari pihak pertama yang memiliki data yang diinginkan, yaitu responden. Metoda pengumpulan data dilakukan secara *cross-sectional* selama dua bulan karena kemungkinan untuk mendapatkan semua elemen populasi atau sampel penelitian membutuhkan waktu yang cukup panjang.

3.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian instrumen penelitian ini menggunakan dua metoda, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian instrumen dilakukan melalui data sampel sampel dalam pra survei. Uji validitas terdiri atas validitas kualitatif, yaitu validitas tampak dan uji validitas isi dan validitas konstruk, yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Penelitian ini menggunakan pertimbangan panel pakar, partisipan dan telaah sejawat untuk validitas kualitatif sedangkan uji

validitas konstruk menggunakan metoda *Partial Least Square* (PLS) dengan bantuan aplikasi piranti lunak SmartPLS versi 2.0. Kriteria yang digunakan untuk uji validitas konstruk adalah *outer loading*, *communality*, *average variance extracted* (AVE), dan *cross loading*.

Selain uji validitas, penelitian ini juga melakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal alat ukur. Pengujian reliabilitas menggunakan menggunakan dua metoda, yaitu *Cronbach's alpha* dan *Composite Reliability* dengan bantuan aplikasi piranti lunak SmartPLS versi 2.0.

3.8. Pengujian Data

Penelitian ini menggunakan metoda *partial least square* (PLS untuk pengujian statistika. Alasan menggunakan *partial least square* (PLS) karena model yang digunakan adalah model persamaan struktural. Kesesuaian model (*goodness of fit*) akan diuji dengan beberapa pengukuran, yaitu model pengukuran dan *blindfolding*. Pengolahan secara statistis menggunakan bantuan aplikasi piranti lunak SmartPLS ver. 2.0.

BAB IV

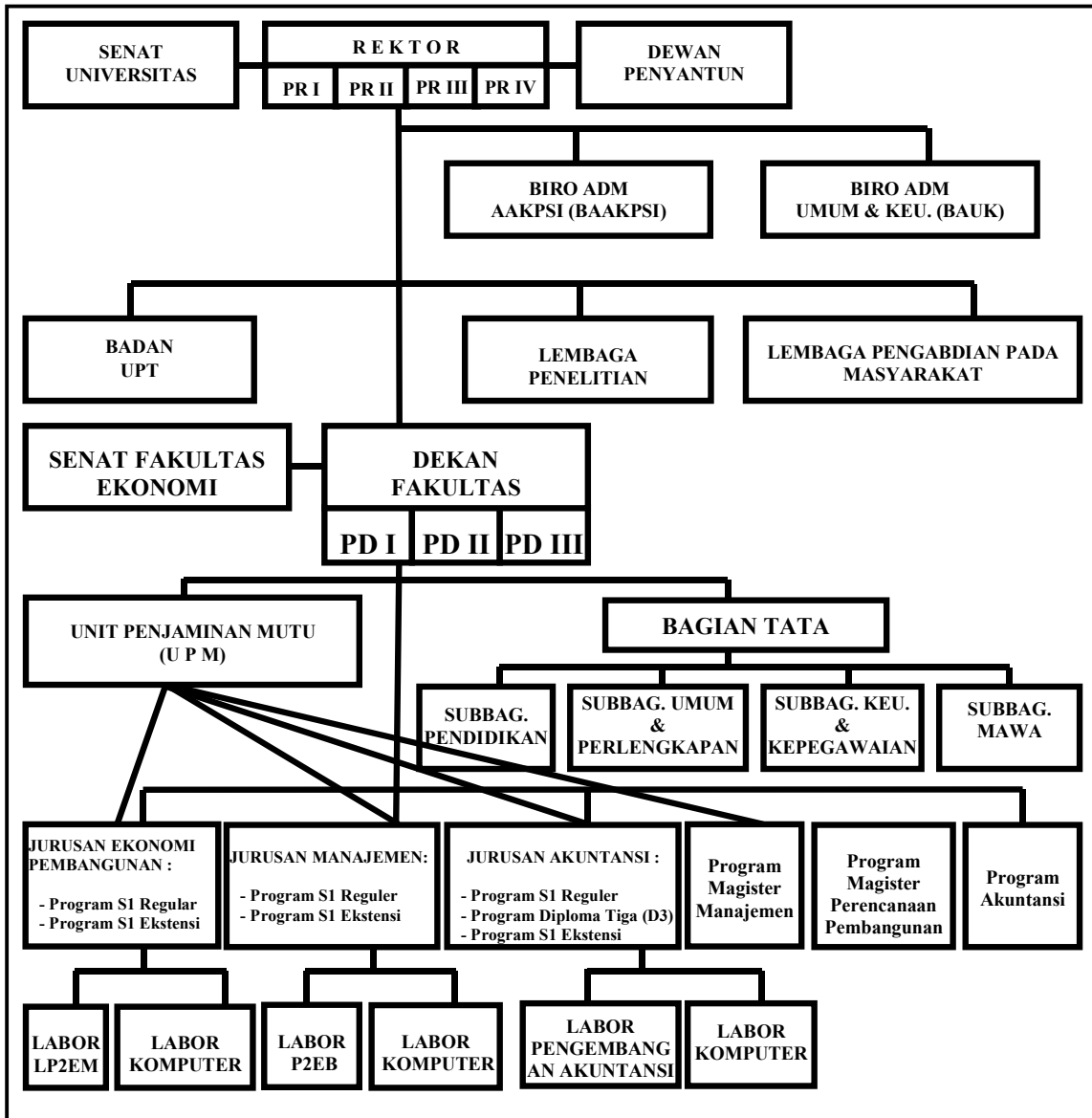
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu

Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Bengkulu merupakan salah satu Unit satuan kerja yang berada di bawah Universitas Bengkulu. Fakultas Ekonomi dan Bisnis dipimpin oleh seorang Dekan yang dibantu oleh tiga orang pembantu dekan. Masing-masing pembantu dekan memiliki *job description* yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan aktivitas operasional dan juga proses belajar mengajar di Fakultas ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu. Selain itu, FEB Unib membawahi satu program Diploma, tiga program studi Sarjana, tiga program Magister dan satu program Doktor. Dalam perjalanannya, Fakultas Ekonomi dan Bisnis selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Hal ini dilakukan untuk memenuhi permintaan *stakeholder*, baik internal maupun eksternal. Secara hierarkikal, Fakultas Ekonomi dan Bisnis universitas Bengkulu dapat digambarkan pada Gambar 4.1.

Selain itu, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu didukung oleh banyak sumberdaya yang berkualitas. Beberapa pendukung aktivitas operasional penyelenggaraan sektor publik ini terdiri atas staff/karyawan, mahasiswa dan juga dosen tetap maupun dosen tidak tetap. Selama tiga tahun terakhir, tercatat bahwa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu telah meluluskan lebih dari 1500 mahasiswa yang berasal dari latar belakang keilmuan yang beragam.

Gambar 4.1
Struktur Organisasi Fakultas Ekonomi Universitas Bengkulu



4.2. Karakteristik Sampel Penelitian

Responden yang menjadi obyek dalam penelitian ini terdiri atas mahasiswa, dosen dan juga staff yang bekerja di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu. Penelitian ini menggunakan level analisis individu dengan

unit yang diamati adalah mahasiswa Universitas Bengkulu. Dari 200 kuesioner *self-administered* yang disebar, kuesioner yang layak dianalisis sebanyak 153 kuisisioner/responden, di mana respon rate yang ada adalah sebesar 70 persen. Karakteristik dari 153 orang yang menjadi sampel dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1
Karakteristik Usia dan Gender Responden

Variabel	Frekuensi	Persentase	Mean/Modus
Usia	153	100	20,75 Tahun
18 Tahun	31	20	
19 Tahun	41	27	
20 Tahun	26	17	
21 Tahun	29	19	
Lebih dari 22 Tahun	26	17	
Gender	153	100	Laki-laki
Laki-laki	89	58	
Perempuan	64	42	

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Informasi mengenai statistika dekskriptif yang tersaji dalam Tabel 4.1 memberikan gambaran mengenai usia, jenis kelamin, dan jenis aktivitas sosial pada sampel penelitian. Dari sisi usia, terlihat bahwa responden adalah usia muda yang masuk dalam kategori generasi C atau *Content Generation*. Generasi C adalah generasi hidup dalam era ketika teknologi dan ilmu pengetahuan membentuk sikap hidup, kepribadian dan pola perilaku (Kompas.com, 2010). Perilaku keterlibatan dalam komunitas *online* adalah salah satu ciri yang melekat dalam sistem sosial Generasi C. Oleh karena itu, pemilihan Generasi C sebagai sampel penelitian dapat merepresentasi tujuan penelitian ini.

Berdasarkan distribusi frekuensi gender, temuan menarik mengenai dominasi laki-laki sebagai jumlah pengguna yang lebih banyak dibandingkan perempuan. Data tersebut dapat menjadi indikasi bahwa permasalahan psiko-sosial dalam konteks komunitas *online* lebih banyak ditemukan pada laki-laki. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di ranah teori organisasi dan perilaku organisasional yang menunjukkan bahwa perempuan lebih sering mengalami stres namun imbas stres terhadap masalah psiko-sosial lebih besar dialami oleh laki-laki dibandingkan perempuan. Secara statistis, komposisi 60:40 persen masih cukup baik sebagai dasar untuk membandingkan nilai rata-rata data sampel (Hair et al., 2006).

Tabel. 4.2
Karakteristik Perilaku SJS Responden

Variabel	Frekuensi	Persentase	Mean/Modus
Situs Jejaring Sosial	153	100	Facebook
Facebook	133	87	
Twitter	20	13	
Lama Bergabung di SJS	153	100	4 Tahun
3 Tahun	64	42	
4 Tahun	39	26	
5 Tahun	20	13	
6 Tahun	23	15	
7 Tahun	7	4	
Jumlah Kunjungan per hari	153	100	4-5 kali
1-2 kali	38	25	
3-4 kali	28	18	
5-6 kali	60	39	
7-8 kali	17	11	
Lebih dari 8 kali	10	7	
Lama Kunjungan per hari	153	100	6 jam
1-3 jam	47	31	
4-6 jam	59	39	
7-9 jam	21	14	
Lebih dari 9 jam	26	16	
Jumlah Domain per hari			4 kali
1-3 kali	83	54	
4-6 kali	45	29	

7-9 kali	17	11	5-6 kali
Lebih dari 9 kali	8	6	
Jumlah <i>Posting</i> per hari			
1-5 kali	101	65	
6-10 kali	33	22	
11-15 kali	13	9	
Lebih dari 15 kali	6	4	

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Karakteristik perilaku SJS responden secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 4.2 Situs jejaring sosial yang dimiliki oleh sebagian besar responden adalah Facebook. Hasil peratingan *Youth Trend* menyebutkan bahwa *Facebook* adalah situs jejaring sosial yang memiliki jumlah anggota terbanyak dan tingkat pertumbuhan tertinggi. Facebook menggambarkan budaya masyarakat Indonesia yang didasarkan pada berbagi, komunikasi, dan solidaritas <http://kompasiana.com/post/internet/2013/01/07/ mengapa-masyarakat-indonesia-menyukai-facebook/>. Rerata responden bergabung dalam SJS adalah empat tahun. Sebagian besar responden telah bergabung selama tiga tahun. Hal yang cukup menarik, sekitar 32% responden telah bergabung di SJS lebih dari lima tahun. Kondisi ini berarti sebagian besar responden telah bergabung SJS sejak menginjak usia remaja (SMP dan SMA). Di masa lalu, tren penggunaan SJS berkembang pesat pada komunitas remaja. Pertumbuhan internet di masa itu juga mempengaruhi pertumbuhan pengguna SJS. Kemudahan yang diberikan oleh SJS yang tidak hanya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, namun juga dapat memperluas pergaulan, *sharing* foto, atau bahkan melakukan penjualan dan pembelian secara online melalui SJS telah mempengaruhi minat yang besar di kalangan remaja untuk bergabung dalam komunitas SJS. Lebih lanjut, kalangan remaja pun lebih atraktif dalam menerima perkembangan teknologi dibandingkan

kalangan dewasa. Namun demikian, pergeseran perilaku remaja yang lebih menyukai berinteraksi secara *online* melalui SJS berimbas pada pola kehidupan sosial kemasyarakatan. SJS membawa dampak perubahan psikologis dan sosial individu dalam kehidupannya.

Rata-rata jumlah kunjungan yang dilakukan oleh responden per hari nya adalah 4-5 kali. Tingkat intensitas responden dalam mengunjungi SJS dapat menentukan pola perilaku kompulsif SJS online dari responden. Lebih kurang 57% responden mengunjungi SJS lebih dari 5 kali sehari. Keterlibatan mereka terhadap SJS telah masuk pada kategori kompulsif. Dengan tingkat kunjungan tersebut, jumlah pesan yang *diposting* oleh responden reratanya 5-6 kali per hari. Selain aktif mengunjungi SJS responden merupakan kategori aktif yang ditunjukkan dari aktivitas mereka melakukan posting pada SJS yang cukup sering dalam sehari. Data menunjukkan bahwa sebagian kecil responden cukup aktif mengirim (*posting*) pesan hingga lebih dari lima kali per harinya.

Tabel 4.3 menyajikan imbas negatif dari keterlibatan SJS. Secara umum, responden berpendapat sangat tidak setuju mengenai keterlibatan mereka pada SJS berimbas negatif dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Hasil analisa deskriptif penelitian ini bertentangan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Jackson dkk. (2004) yang menemukan bahwa frekuensi penggunaan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain SJS yang dibuka mempengaruhi tingkat kesehatan psiko-sosial pengguna. Sebaliknya, keterlibatan individu terhadap SJS justru dianggap sebagai media berbagi pengetahuan dan pencarian informasi. Pada

tingkat usia remaja, perilaku kompulsif terhadap SJS tidak berdampak pada perasaan kesepian dan depresi atau permasalahan disfungsi psiko-sosial lainnya.

Tabel 4.3
Imbas Negatif Dari Keterlibatan SJS

No	Pernyataan	Mean	SD
1	Kesulitan berhubungan dengan orang lain	2,31	0,81
2	Pekerjaan/perkuliahan terbengkalai	1,76	0,92
3	Hubungan dengan keluarga menjadi terganggu	1,75	0,69
4	Menjadi tersisih dalam pergaulan sosial	1,68	0,69
5	Mendapatkan masalah di kantor/kampus	1,89	0,98
6	Hubungan sosial dengan teman terganggu	1,92	0,95
Total		1,88	0,84

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Pendapat responden mengenai imbas positif dari keterlibatan mereka dalam SJS dapat dilihat pada Tabel 4.4. Secara umum, responden berpendapat setuju berkenaan dengan keterlibatan mereka dalam SJS berimbas positif. Menurut responden, keterlibatan SJS membantu mereka dalam berbagi pengetahuan dan mencari informasi. Melalui SJS individu dapat berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan teman, keluarga, atau bahkan dengan kelompok komunitas tertentu yang memiliki kesamaan minat. Pada bagian lainnya, keterlibatan individu dalam SJS memiliki imbas yang kecil pada peningkatan prestasi kerja/kuliah dan pengaktualisasian diri. Aktualisasi individu lebih bersifat langsung yang membutuhkan interaksi langsung dengan lingkungan. Aktualisasi diri melalui SJS menjadi lebih sukar untuk dilakukan karena komunikasi yang dilakukan tidak berlangsung secara langsung namun menggunakan media perantara, yaitu fasilitas *online media*. Sementara itu di sisi lainnya, partisipasi aktif individu berinteraksi melalui SJS dapat menyebabkan tingkat sosialisasi individu menjadi rendah, karena lebih merasa nyaman untuk

berkomunikasi di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya fokus individu yang menyebabkan prestasi kerja/kuliah menjadi terganggu.

Tabel 4.4
Imbas positif dari keterlibatan SJS

No	Pernyataan	Mean	SD
1	Meningkatkan kreativitas	4,00	0,59
2	Membantu dalam pencarian informasi	4,41	0,76
3	Membantu dalam mengaktualisasi diri	3,36	0,67
4	Meningkatkan prestasi kerja/kuliah	3,22	0,53
5	Membantu saya berbagi pengetahuan	4,46	0,80
6	Memudahkan saya untuk menerima teknologi baru	4,18	0,74
Total		3,94	0,68

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Keterlibatan individu dalam hal ini yaitu sivitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu dalam SJS memiliki imbas yang positif dalam perilaku psiko-sosial. Namun, imbas individu dalam SJS tidak mengarah pada perilaku yang positif seperti peningkatan prestasi kerja/kuliah namun lebih mengarah pada imbas positif yang mengarah pada kegembiraan dan bersenang-senang. Imbas positif dari perilaku psiko-sosial individu dalam SJS lebih pada berbagi pengetahuan maupun pencarian informasi. Oleh karena itu, perilaku psiko-sosial individu dalam keterlibatannya terhadap SJS lebih pada perasaan ingin bersenang-senang dan kegembiraan.

4.3. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan metoda *partial least square* (PLS) untuk pengujian statistika. Secara umum, pengujian mencakup pengujian model pengukuran dan model struktural. Berikut ini adalah hasil pengujian statistika dengan metoda PLS.

4.2.1. Pengujian Model Pengukuran (*Measurement Model*)

Pelaksanaan pengukuran dalam PLS digunakan untuk menguji validitas konstruk dan uji reliabilitas alat ukur. Penjelasan rinci untuk model pengukuran dapat diuraikan sebagai berikut:

4.2.2. Validitas Konstruk

Korelasi yang kuat antara konstruk dan item-item pertanyaan dan hubungan yang lemah dengan variabel lainnya merupakan salah satu cara menguji validitas konstruk. Validitas konstruk diukur dengan menggunakan validitas konvergen (*convergent validity*) dan validitas diskriminan (*discriminant validity*).

4.2.3. Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dalam PLS dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor item/skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Hair et al. (2006) mengemukakan bahwa *rule of thumb* yang digunakan mensyaratkan nilai *loading* > 0.50 dianggap signifikan secara praktikal. Semakin tinggi nilai faktor *loading*, semakin baik indikator pertanyaan yang digunakan merepresentasikan matrik faktor. Selain itu, *rule of thumb* yang digunakan untuk menguji validitas konvergen adalah *communality* > 0.5, dan *average variance extracted (AVE)* > 0.5 (Chin, 1995).

Tabel 4.5
Output Model Pengukuran

	AVE	Composite Reliability	R Square	Cronbachs Alpha	Communality	Redundancy
Outcome Negatif	0.705	0.921	0.031	0.920	0.705	-0.000
Outcome Positif	0.526	0.814	0.033	0.695	0.526	0.016
Perilaku keterlibatan dalam SJS	0.498	0.662		-0.004	0.498	
SJS	1.000	1.000		1.000	1.000	
Umur	1.000	1.000		1.000	1.000	

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Berdasarkan hasil uji model pengukuran penelitian terlihat bahwa konstruk perilaku keterlibatan dalam SJS memiliki nilai AVE dan communality masing-masing sebesar 0,499 dan 0,499 yang masih mendekati 0,5. Oleh karena itu, konstruk laten keterlibatan individu dalam SJS masih dianggap layak memenuhi persyaratan validitas konvergen. Selain itu, konstruk laten lainnya dalam penelitian ini memiliki validitas konvergen yang baik dengan nilai *outer loading* > 0.7, *average variance extracted* (AVE) > 0.5, dan *communality* > 0.5. Dengan demikian, secara keseluruhan hasil uji model pengukuran telah memenuhi uji validitas konvergen.

Kriteria Signifikansi Faktor *Loading*

Signifikansi faktor *loading* dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu:

- Penentuan signifikansi praktis.

Hair et al. (2006) mengemukakan bahwa pertimbangan pertama menentukan signifikansi bukan berdasarkan dalil matematika, tetapi lebih berkaitan dengan signifikansi praktis. *Rule of thumb* yang umum digunakan

untuk membuat pemeriksaan awal dari faktor matriks adalah $\pm .30$ untuk dipertimbangkan telah memenuhi level minimal, *loading* $\pm .40$ dianggap lebih baik, dan *loading* ≥ 50 dianggap signifikan secara praktis. Dengan demikian, semakin tinggi nilai faktor *loading*, semakin penting peranan *loading* dalam menginterpretasi matriks faktor. Faktor *loading* adalah korelasi antara variabel dan faktor, *loading* kuadrat adalah jumlah total varian variabel-variabel yang dihitung untuk faktor. Dengan demikian, *loading* 0,30 diterjemahkan mendekati penjelasan 10 persen, dan *loading* 0,50 diartikan 25 persen varian yang dihitung oleh faktor. *Loading* harus melebihi 0,70 bagi faktor untuk menjelaskan 50 persen varian. Panduan ini dapat diaplikasikan ketika ukuran sampel di atas 100 atau lebih. Pendekatan ini bersifat signifikansi praktis, bukan signifikansi statistis.

- Penentuan signifikansi statistis

Hair et al. (2006) mengemukakan bahwa faktor *loading* merepresentasi korelasi antara konstruk laten dan indikator manifestnya. Koefisien korelasi adalah pendekatan signifikansi statistis yang digunakan untuk menentukan tingkat signifikansi dalam menginterpretasi *loading*. Hair et al. (2006) juga menyebut beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor *loading* pada dasarnya memiliki *standard error* yang lebih besar dibandingkan dengan korelasi sehingga faktor *loading* harus dievaluasi pada level yang lebih ketat. Peneliti dapat menggunakan konsep *statistical power* untuk menetapkan faktor *loading* yang dianggap signifikan untuk ukuran sampel yang berbeda. Dengan menggunakan *software SOLO Power Analysis*, Hair et al. (2006) menyajikan

panduan untuk mengidentifikasi faktor *loading* yang signifikan berdasarkan ukuran sampel seperti terlihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.6
Signifikansi Faktor *Loading* berdasarkan Ukuran Sampel

<i>Loading Factor</i>	<i>Sample Size Needed for Significance</i>
,30	350
,35	250
,40	200
,45	150
,50	120
,55	100
,60	85
,65	70
,70	60
,75	50

Signifikansi berdasar pada tingkat signifikansi 0,05 (α), *power level* 80%, dan *standard error* diasumsikan dua kali koefisien korelasi konvensional.

Sumber: Hair et al. (2006: 12).

Penelitian ini memiliki jumlah sampel 153 orang responden, maka *loading* yang dianggap signifikan jika memiliki nilai *loading* minimal 0,45. Berdasarkan data di atas, lima indikator dalam model penelitian tidak memenuhi kriteria validitas konvergen, yaitu indikator lama kunjungan, jumlah domain, Neg1, Pos3, dan Pos6. Kelima indikator tersebut tidak digunakan dalam analisis selanjutnya.

4.2.4. Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Pengukuran validitas diskriminan dari model pengukuran dalam PLS dapat dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstraknya. Tabel 4.7 menunjukkan korelasi antara konstruk dengan indikator-indikatornya akan lebih tinggi dibandingkan korelasi dengan indikator-indikator di konstruk yang lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model yang dibangun dalam

penelitian ini telah memenuhi uji validitas diskriminan.

Tabel 4.7
Cross-Loading Antar Konstruk dan Indikator Model Penelitian

	Outcome Negatif	Outcome Positif	Perilaku keterlibatan dalam SJS	SJS	Umur
JumlahKunjungan	-0.011	0.113	0.623	-0.082	-0.034
JumlahPostingan	0.008	0.141	0.780	-0.000	0.0269
Neg2	0.945	-0.558	0.035	0.099	-0.127
Neg3	0.808	-0.432	-0.024	0.027	-0.036
Neg4	0.685	-0.655	-0.055	-0.072	-0.058
Neg5	0.935	-0.485	-0.023	0.182	-0.123
Neg6	0.796	-0.536	-0.007	0.052	-0.070
Pos1	-0.607	0.632	0.127	-0.032	0.040
Pos2	-0.565	0.779	0.109	0.095	0.034
Pos4	-0.125	0.635	0.129	-0.083	-0.082
Pos5	-0.387	0.832	0.144	-0.031	-0.014
SJS	0.141	-0.033	-0.051	1.000	-0.084
Umur	-0.120	-0.016	-0.000	-0.084	1.000

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

4.2.5. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu pengukur menunjukkan stabilitas dan konsistensi dari suatu instrumen dalam mengukur suatu konsep atau suatu variabel (Cooper & Schindler, 2006; Hair et al., 2006). Reliabilitas dapat diukur dengan melihat nilai *Cronbach's alpha* dan *Composite Reliability*.

Cronbach's alpha mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk, sedangkan *composite reliability* mengukur nilai sesungguhnya reliabilitas suatu konstruk (Chin & Gopal, 1995). Penelitian ini menguji reliabilitas menggunakan nilai *composite reliability* karena lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk (Werts et al., 1974).

Rule of thumb nilai *alpha* atau *composite reliability* sebaiknya lebih besar

dari 0,7 meskipun nilai 0,5 masih dapat diterima pada studi yang sifatnya eksploratif (Hair et al., 2006). Tabel 4.5 di atas menunjukkan nilai *Composite Reliability* dari masing-masing konstruk di atas 0,50 sehingga dapat dinyatakan bahwa pengukur yang dipakai dalam penelitian ini adalah *reliabel*.

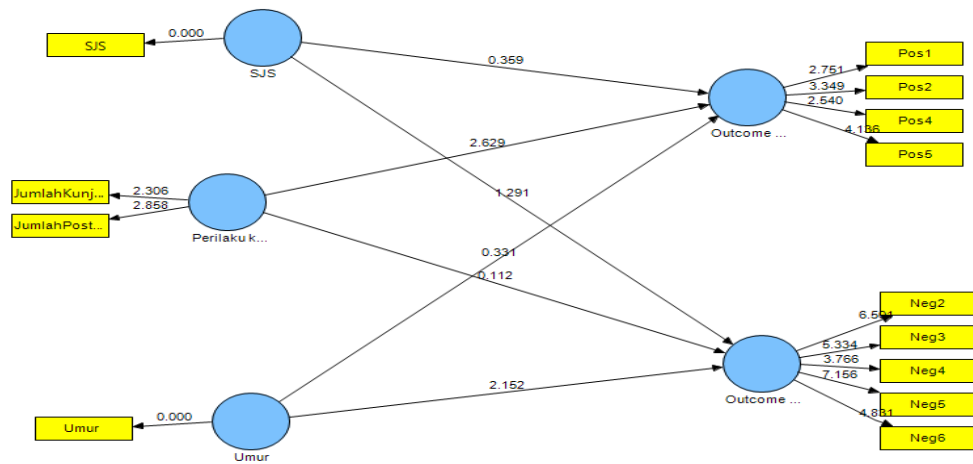
Penelitian ini bertujuan menguji model empiris yang menjelaskan hubungan antara perilaku keterlibatan individu dalam SJS dan masalah psiko-sosial. Berdasarkan kriteria kekuatan model prediksi, yaitu R-square, maka model yang diajukan mampu menjelaskan hubungan relasional tersebut dengan baik. Model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R-square untuk konstruk dependen. Nilai R-square digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R-square berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang dilakukan. Nilai GoF model penelitian adalah sebesar 0,032 dan 0,034. Artinya perubahan variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen adalah sebesar 3,2% dan 3,4%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar model yang diajukan. Merujuk kriteria Schepers *et al.* (2008), model penelitian ini dapat dikategori sebagai model dengan kesesuaian yang cukup wajar (*fairly*) dalam menjelaskan hubungan keterlibatan individu dalam SJS dan masalah psiko-sosial.

4.3. Pengujian Model Struktural (*Structural Model*)

Pengujian hipotesis dalam PLS menggunakan metode model struktural, yaitu teknik regresi berbasis varian. Penelitian ini menguji dua hipotesis untuk

hubungan langsung antara variabel-variabel independen dengan variabel dependen. Gambar 4.2 berikut menyajikan hasil pengujian model struktural.

Gambar 4.2.
Output Model Struktural



Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Tabel 4.8 menyajikan ringkasan output pengujian model struktural PLS untuk pengujian hipotesis.

Tabel 4.8
Output Pengujian Model Struktural Model Penelitian

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics ((O/STERR))
Perilaku keterlibatan dalam SJS -> Outcome Negatif	0.006	0.089	0.058	0.058	0.112
Perilaku keterlibatan dalam SJS -> Outcome Positif	0.179	0.208	0.068	0.068	2.628
SJS -> Outcome Negatif	0.132	0.150	0.102	0.102	1.291
SJS -> Outcome Positif	-0.025	-0.118	0.072	0.072	0.359
Umur -> Outcome Negatif	-0.109	-0.108	0.051	0.051	2.151
Umur -> Outcome Positif	-0.018	-0.076	0.055	0.055	0.330

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Tabel 4.8 menunjukkan dua dari enam hipotesis dapat dibuktikan.

Pertama, keterlibatan individu dalam situs jejaring sosial mampu menimbulkan *outcome* positif dengan nilai t-statistik 2,63 atau signifikan pada alpha kurang dari 0,01. Kedua, umur berpengaruh positif terhadap *outcome* negatif dengan nilai t-statistik 2,15 atau signifikan pada alpha kurang dari 0,01. Secara umum, berdasarkan hasil uji model struktural ini dapat disimpulkan bahwa perilaku kompulsif keterlibatan individu dalam SJS mampu memprediksi masalah psiko-sosial. Berikut rangkuman hasil uji hipotesis seluruh konstruk dalam penelitian ini.

Tabel 4.9
Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis Yang diajukan	Hasil Uji Hipotesis (t-value)	Simpulan
H1: Keterlibatan individu dalam SJS berhubungan positif terhadap disfungsi psiko-sosial	0.112	Tidak didukung
H2: Keterlibatan individu dalam SJS berhubungan positif terhadap kesehatan psiko-sosial	2.628	Didukung
H3: Situs jejaring sosial (SJS) berhubungan positif terhadap disfungsi psiko-sosial	1.291	Tidak didukung
H4: Situs jejaring sosial (SJS) berhubungan positif terhadap kesehatan psiko-sosial	0.359	Tidak didukung
H5: Umur berhubungan positif terhadap disfungsi psiko-sosial	2.151	Didukung
H5: Umur berhubungan positif terhadap kesehatan psiko-sosial	0.330	Tidak didukung

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Berdasarkan tabulasi hasil pengujian hipotesis di atas, simpulannya bahwa dari enam hipotesis yang diusulkan hanya dua hipotesis yang didukung. Secara umum, hasil penelitian ini menghasilkan model empiris yang tepat untuk menjelaskan hubungan perilaku kompulsif keterlibatan individu dalam SJS dan masalah psiko-sosial. Namun, perbaikan dan pengembangan desain penelitian perlu untuk dilakukan lebih lanjut, terutama terkait pemilihan sampel dan

perbaikan validitas internal yang lebih kokoh.

4.4. Pembahasan

Penelitian menguji enam hipotesis. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dua hipotesis dapat dibuktikan, yakni keterlibatan individu dalam SJS memiliki imbas positif (kesehatan psikososial) dan umur individu yang terlibat dalam SJS memiliki imbas negatif (disfungsi psiko sosial). Imbas positif dari keterlibatan SJS menegaskan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh McKenna dan Bargh (2000). Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa imbas positif yang dirasakan adalah keterlibatan SJS membantu individu dalam membagi pengetahuan dan mencari informasi. Internet memberi layanan kontak sosial antar waktu, jarak dan situasi personal. Internet menghubungkan individu dengan keluarga, teman, rekan kerja, dan orang asing yang memiliki kesamaan minat. Akses sosial yang luas dapat meningkatkan keterlibatan sosial individu sehingga membentuk hubungan baru (Parks & Roberts, 1998), identitas sosial dan komitmen antar individu yang sendirian (McKenna et al., 2000). Penelitian Jackson et al (2004) mengungkapkan kebahagiaan ditemukan pada peserta komunitas karena komunitas *online* menyediakan fasilitas komunikasi dan berbagi informasi yang memberi kesempatan pada individu-individu untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Fasilitas komunikasi tersebut memenuhi harapan peserta untuk berkomunikasi dan berinteraksi sehingga memberi kebahagiaan bagi peserta. Penelitian Chou dan Lim (2010) menjelaskan bahwa individu yang terlibat dalam SJS merasa mendapat kebahagiaan melalui pemenuhan hubungan

sosial *online*. Kebahagiaan didefinisi sebagai suatu fenomena kolektif, yaitu terpenuhinya harapan dan keinginan individu melalui proses interaksi kolektif (Fowler & Christakis, 2008). Individu tidak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya secara individu tetapi individu membutuhkan orang lain melalui hubungan interaksi sosial *online*.

Pada bagian lainnya, hasil penelitian mengungkapkan bahwa umur memiliki imbas negatif. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Jackson et al (2004) yang menemukan hubungan antara usia dan watak kepribadian dengan tingkat disfungsi psiko-sosial. Dalam hal ini, individu yang berusia muda (rata-rata 20 tahun) cenderung menghabiskan waktu dengan piranti teknologi milik mereka (perilaku kompulsif). Pemanfaatan teknologi informasi tidak digunakan secara lebih bijak oleh kelompok usia muda untuk meningkatkan prestasi kerja di kantor/kuliah namun lebih digunakan untuk interaksi sosial dengan individu lainnya dalam berbagi informasi di dunia maya. Indikasi-indikasi masalah psiko-sosial, seperti depresi dan kesepian adalah gejala psikologi sosial yang diungkap dalam beberapa studi empiris terdahulu (Kraut et al., 1992; Caplan, 2005; Leung, 2007; Kim et al, 2009). Studi-studi tersebut menemukan bahwa keterlibatan dalam media sosial *online* menyebabkan terjadinya masalah-masalah psiko-sosial atau sebaliknya individu-individu yang memiliki masalah psiko-sosial cenderung menggunakan media sosial *online* sebagai media mengatasi masalah tersebut. Jackson, Eye, Barbatsis, Biocca, Fitzgerald, dan Zhao (2004) menemukan bahwa frekuensi penggunaan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain SJS yang dibuka mempengaruhi tingkat kesehatan psiko-sosial

pengguna. Hasil studi yang mereka temukan berbanding terbalik dengan temuan penelitian ini. Hasil studi ini menemukan bahwa frekuensi penggunaan, jumlah kunjungan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain yang dikunjungi justru memiliki imbas positif terhadap kesehatan psiko-sosial. Studi-studi sejenis menemukan bahwa keterlibatan dalam komunitas *online* berpengaruh terhadap peningkatan disfungsi psiko-sosial (Morahan-Martin dan Schumacher, 2000; Kang, 2007; Leung, 2007; Schepers *et al.*, 2008).

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mereplikasi dan mengembangkan model empiris Caplan (2005) dan Kim et al. (2009). Desain survei kuesioner dengan pendekatan statistik diharap dapat menghasilkan model empiris yang kokoh. Penelitian ini melibatkan konstruk-konstruk preferensi interaksi sosial *online* dan masalah psiko-sosial (yaitu: luaran positif dan luaran negatif). Pengujian model pengukuran menghasilkan model empiris yang diajukan memiliki kekuatan prediksi dan GoF yang baik. Namun, penelitian ini tidak menguji lebih lanjut apakah jenis aktivitas sosial *online* (seperti: situs jejaring sosial) lebih memperburuk pengaruh luaran negatif terhadap masalah psiko-sosial dibandingkan jenis aktivitas aplikasi sosial (seperti: menonton dan mengunduh video *online*) karena pengujian efek moderasi menunjukkan hasil yang tidak didukung secara statistis. Selain itu, penelitian ini hanya menguji hubungan korelasional secara statistis tetapi belum mengungkap penjelasan hubungan tersebut secara praktis. Untuk itu, penelitian selanjutnya dengan desain triangulasi metoda dapat mengkaji lebih lanjut temuan ini untuk menemukan hubungan karakteristik jenis komunitas *online* dengan perilaku kompulsif dan masalah masalah psiko-sosial. Lingkup sampel penelitian ini adalah mahasiswa di universitas Bengkulu. Sementara itu, pengguna komunitas *online* tidak hanya mahasiswa, tetapi juga masyarakat umum dengan strata usia, pendidikan dan

pekerjaan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan pemilihan sampel penelitian dengan mempertimbangkan persamaan komposisi antarkelompok sampel. Desain survei kuesioner *online* dapat memperluas strata sampel penelitian, bahkan melibatkan faktor budaya yang lebih beragam.

BAB VI

JADWAL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dijadwalkan selama lima (5) bulan. Urutan serta tahapan penelitian di susun kembali sesuai dengan rencana penelitian serta indikator yang ingin dicapai selama empat bulan ke depan. Untuk lebih mempermudah penyusunan dan pelaksanaan penelitian, maka proses serta tahapan yang akan dijalankan disusun ke dalam diagram *bar chart* sebagai berikut.

Tabel 5.1. Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	2013				
		Bulan ke-1	Bulan ke-2	Bulan ke-3	Bulan ke-4	Bulan ke-5
1	Penyelesaian kontrak proposal	■				
2	Pengumpulan referensi	■				
3	Perancangan kuesioner		■			
4	Pretes dan Perbaikan kuesioner		■			
5	Studi Pilot			■		
6	Diseminasi hasil studi pendahuluan			■		
7	Survei kuesioner utama			■		
7	Tabulasi dan analisis statistika				■	
8	Interpretasi hasil dan draf laporan awal				■	
9	Diseminasi hasil					■
10	Finalisasi laporan					■

DAFTAR PUSTAKA

- Bagozzi, R. P. 2000. On the concept of intentional social action in consumer behavior. *Journal of Consumer Research*: 388-396.
- Bagozzi, R. P. and Dholakia, U. M. 2002. Intentional social action in virtual communities. *Journal of Interactive Marketing*, 16(2): 2-21.
- Bagozzi, R. P. and Dholakia, U. M. 2006. Antecedents and purchase consequences of customer participation in small group brand communities. *International Journal of Research in Marketing*, 23(1): 45-61.
- Brynjolfsson, E. and Hitt, L. 1993. Is information systems spending productive? New evidence and new results: *International Financial Services Research Center*, Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology.
- Caplan, S. E. 2005. A social skill account of problematic internet use. *Journal of Communication*, 55, 721–736.
- Chin W.W. and Gopal, A. (1995). Adoption Intentions in GSS: Relative Importance of Beliefs, *Database for Advanced Information Systems*, 26(2 & 3) 42-64.
- Cobo, L. 2008. Social networking in Spanish. *Billboard* (120: 9): 20-21.
- Chou, A. Y., & Lim, B. B. L. 2010. A framework for measuring happiness in *online* social networks.
- Cooper, D. R., & Schindler, P. S. 2006. *Business research methods (ed.)*: McGraw-Hill.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P. and Warshaw, P. R. 1989. User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8): 982-1003.
- Fowler, J. H., & Christakis, N. A. 2008. Dynamic spread of happiness in a large social network: longitudinal analysis over 20 years in the Framingham Heart Study. *BMJ*, 337(a2338): 1-9.
- Hair, J.F; W.C. Black; B.J. Babin; R.E. Anderson and R.L. Tatham (2006), *Multivariate Data Analysis*, 6th ed. NJ : Pearson Prentice Hall.
- Jackson, L. A., Von Eye, A., Barbatsis, G., Biocca, F., Fitzgerald, H. E. and Zhao, Y. 2004. The impact of Internet use on the other side of the digital divide. *Communications of the ACM*, 47(7): 43-47.

- Kang, S. 2007. Disembodiment in online social interaction: Impact of online chat on social support and psychosocial well-being. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3): 475-477.
- Kelman HC. 1958. Compliance, identification, and internalization: Three processes of attitude change. *Journal of Conflict Resolution*. 2 (1):51-60.
- Kim, M., Kwon, K.-N. & Lee, M. 2009. Psychological Characteristics of Internet Dating Services Users: The Effect Of Self-Esteem, Involvement, and Sociability on the Use of Internet Dating Services. *CyberPsychology & Behavior*, 12: 445-449.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. 2003. Internet paradox revisited. *The Wired Homestead: An MIT Press Sourcebook on the Internet and the Family*, 58: 347.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. 1998. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9): 1017.
- Leung, L. 2007. Unwillingness-to-communicate and college students' motives in SMS mobile messaging. *Telematics and Informatics*, 24(2): 115-129.
- Malhotra, Y. and Galletta, D. 2003. A multidimensional commitment model of volitional systems adoption and usage behavior. *Journal of Management Information Systems*, 22(1): 117-151.
- Malhotra, Y. and Galletta, D. F. 1999. Extending the technology acceptance model to account for social influence: Theoretical bases and empirical validation: 14 pp.: *IEEE*.
- Matei, S., Ball-Rokeach, S. J., Wilson, M., Gibbs, J. and Gutierrez Hoyt, E. 2001. Metamorphosis: A field research methodology for studying communication technology and community. *Electronic Journal of Communication/La Revue Electronique de Communication*, 11(2).
- McKenna, K. Y. A. and Bargh, J. A. 2000. Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1): 57.
- Morahan-Martin, J. and Schumacher, P. 2000. Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16(1): 13-29.
- O'Reilly, T. 2005. What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the next

generation of software. O'Reilly website, 30th September 2005. O'Reilly Media Inc. Available online at:
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
[last accessed 17/01/07].

- Parameswaran, M. and Whinston, A. B. 2007. Research issues in social computing. *Journal of the Association for Information Systems*, 8(6): 336-350.
- Parks, M. R., & Roberts, L. D. 1998. Making Music: The development of personal relationships on line and a comparison to their off-line counterparts. *Journal of social and personal relationships*, 15(4): 517.
- Radloff, L. S. 1977. The Ces-D scale. *Applied Psychological Measurement*, 1(3): 385.
- Schepers, J., de Jong, A., Wetzels, M. and de Ruyter, K. 2008. Psychological safety and social support in groupware adoption: A multi-level assessment in education. *Computers & education*, 51(2): 757-775.
- Sidorova, A., Evangelopoulos, N., Valacich, J. S. and Ramakrishnan, T. 2008. Uncovering the intellectual core of the information systems discipline. *MIS Quarterly*, 32(3): 3.
- Strassmann, P. 2002. Why ROI ratios are now crucial to IT investment. *Group Review*, 9.
- Straub, D., Keil, M., & Brenner, W. 1997. Testing the technology acceptance model across cultures: A three country study. *Information & Management*, 33(1): 1-11.
- Weill, P. 1990. Do computers pay off. International Center for Information Technologies, Washington, DC, USA.
- Werts, C.E., Linn, R.L. and Joreskog, K.G. 1974. "Interclass Reliability Estimates: Testing Structural Assumptions", *Education and Psychological Measurement*, 34, pp. 25-33.

Lampiran 1. Personalia Penelitian

- | | | |
|----|-------------------------|--|
| 1. | Ketua Peneliti | |
| a. | Nama Lengkap | : Dr. Willy Abdillah, M.Sc |
| b. | Jenis Kelamin | : Laki-Laki |
| c. | NIP | : 197907292005011002 |
| d. | Pangkat/Golongan | : III/c |
| e. | Jabatan Fungsional | : Lektor |
| f. | Waktu Penelitian | : Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu |
| 2. | Anggota Peneliti | |
| a. | Anggota I | : Sularsih Anggarawati, SE., MBA |
| b. | Anggota II | : Paulus S Kananlua, SE., M.Si |
| 3 | Pekerja Lapangan | |
| a. | Pekerja I | : Berto Usman, SE, M.Sc |
| b. | Pekerja II | : Fachri Eka Saputra, SE., M.Sc |

Lampiran 2. Rincian Perkiraan Biaya Penelitian

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

No	Uraian	Jumlah
1	Gaji dan Upah	15,000,000
2	Belanja Bahan & Peralatan	1,840,000
3	Peralatan	5,220,000
5	Lain-lain	2,940,000
	Total	Rp. 25,000,000

Upah dan Gaji

No.	Pelaksana Kegiatan	Jumlah	Jumlah	Honor/	Biaya
			Jam/Minggu	Jam	(Rp.)
1	Peneliti utama (1 orang x 4 minggu x 7 bulan)	28	20	12,500	7,000,000
2	Anggota penelitian (2 orang x 4 minggu x 7 bln)	28	20	10,000	5,600,000
3	Petugas survei responden (1 orang)	280	0	5,000	1,400,000
4	Pengolah Data	2	0	500,000	1,000,000
	Jumlah Biaya				15,000,000

Bahan & Peralatan

No.	Bahan	Volume	Biaya Satuan	Biaya
			(Rp)	(Rp)
1	ATK: kertas (rim)	2	40,000	80,000
2	ATK: pulpen, spidol, stabilo (box)	10	50,000	500,000
3	ATK: white board dan penghapus	1	60,000	60,000
4	Catridge Printer Laser B & C	1	700,000	700,000
5	Flash Disk	2	250,000	500,000
	Jumlah Biaya			1,840,000

Sewa Peralatan

No.	Jenis	Volume	Biaya Satuan	Biaya
			(Rp)	(Rp)
1	Biaya sewa internet (20 jam/minggu x 4 minggu x 7 bulan)	640	3000	1,920,000
2	Sewa LCD	2	1,650,000	3,300,000
	Jumlah Biaya			5,220,000

Lain-Lain

No.	Keterangan	Volume	Biaya Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
1	CD Room	8	5,000	40,000
2	<i>Progress Report</i>	5	100,000	500,000
3	Pencetakan Laporan	5	100,000	500,000
4	Biaya <i>Fotocopy</i>	9	100,000	900,000
5	Komunikasi	1	1,000,000	1,000,000
	Jumlah Biaya			2,940,000

PEMBIAYAAN

Pembiayaan diperinci berdasarkan Tahun dan Jenis Pengeluaran, yaitu Gaji dan Upah, Peralatan, Bahan Habis Pakai (Material Penelitian), Perjalanan, dan Lain-lain (Pemeliharaan, Pertemuan/Lokakarya/Seminar, penggandaan, pelaporan, publikasi).

Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan		
	Tahun I	Tahun	Tahun
1. Gaji dan Upah			
2. Bahan dan Peralatan (Bahan habis pakai, materi penelitian)			
3. Perjalanan			
4. Lain-lain (Pertemuan / Lokakarya/ Seminar Laporan/Publikasi Pemeliharaan)			
Total	Rp.25 juta-		

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No.	Nama	NIDN	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Willy Abdillah, M.Sc		Manajemen Sistem	Ketua Tim Peneliti	Penanggung jawab
2	Sularsih Anggawarati, SE.,		Manajemen Pemasaran	Anggota Tim Peneliti	Analisis
3	Paulus S Kananlua, SE., M.Si		Manajemen Keuangan	Mahasiswa Pascasarjana	Mengumpulkan referensi
4				Mahasiswa Pascasarjana	Survei lapangan

Lampiran 4. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Penelitian

FORMAT PENILAIAN LAPORAN PENELITIAN

Nomor Kode:

Nama Penilai:

No	KOMPONEN	BOBOT	SKOR	NILAI
I	HASIL PENELITIAN 1. Kesesuaian dengan tujuan 2. Kedalaman bahasan dan acuan 3. Originalitas 4. Mutu hasil	40		
II	DRAFT ARTIKEL ILMIAH 1. Substansi 2. Konsistensi 3. Sistematika 4. Jurnal sasaran	25		
III	SINOPSIS PENELITIAN LANJUTAN 1. Topik, perumusan masalah 2. Rancangan penelitian	35		
	Jumlah	100		

Catatan:

Skor : 1, 2, 3, 4.

Nilai : Bobot x Skor

Passing grade : Kurang baik: 400<, baik:400-450, sangat baik: >450

Lampiran 5. Biodata Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Willy Abdillah, M.Sc.					
2	Jabatan Fungsional	Lektor					
3	Jabatan Struktural	-					
4	NIP/NIK/No. identitas lainnya	197907292005011002					
5	NIDN	00290777904					
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bengkulu, 29 Juli 1979					
7	Alamat Rumah	Jl. Putri Gading Cempaka 19 No. 24					
8	Nomor Telepon/Faks	0736-341508					
9	Nomor HP	0811736628					
10	Alamat Kantor	Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu					
11	Nomor Telepon/Faks	0736-21170					
12	Alamat e-mail	cinoek29@gmail.com					
13	Lulusan yg telah dihasilkan	S-1= orang ; S-2= orang; S-3= orang					
14.	Mata Kuliah yg diampu	<table border="1"> <tr> <td>1. Sistem Informasi Manajemen</td> </tr> <tr> <td>2. Manajemen Strategik</td> </tr> <tr> <td>3. Statistika</td> </tr> <tr> <td>4. Metoda Penelitian</td> </tr> <tr> <td>5. Seminar Manajemen Operasi</td> </tr> </table>	1. Sistem Informasi Manajemen	2. Manajemen Strategik	3. Statistika	4. Metoda Penelitian	5. Seminar Manajemen Operasi
1. Sistem Informasi Manajemen							
2. Manajemen Strategik							
3. Statistika							
4. Metoda Penelitian							
5. Seminar Manajemen Operasi							

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	Universitas Bengkulu	UGM	UGM
Bidang Ilmu	Manajemen	Manajemen	Manajemen
Tahun Masuk	1998	2007	2009
Tahun Lulus	2002	2008	2012
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Analisis tingkat kebangkrutan industri perbankan yang terdaftar di BEJ	Pengaruh personalitas disposisional dan kognitif situasional pada niat menggunakan internet	Anteseden dan konsekuen perilaku komputasi sosial
Nama Pembimbing/Promotor	Sri Adji Prabawa, M.E.; Kamaludin, MM.	Prof. Jogiyanto, HM	Prof. Jogiyanto, HM; Hani

			Handoko, Ph.D.
--	--	--	-------------------

**C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir
(bukan skripsi, tesis, maupun disertasi)**

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/anggota tim	Sumber dana	Jml (Juta Rp)
2007	Marketing Study of Fishery Island Product for Developing Coastal-Marine Area. Dosen Muda of Dikti Research Project.	Ketua	Dosen Muda	5
2007	Integrative Management of Marine-Coastal Resources Based on Community as Role Model for Management of Marine-Coastal Area and Resources Conflict in Bengkulu	Ketua	DIPA Unib	5
2007	Alternative Model of Marketing Study and Optimization of Transportation Flow for Fishery Product toward Developing Marine-Coastal Area in Bengkulu	Anggota	DIPA Unib	5
2009	Technology Readiness Index of SME's Creative Industry at DIY Province	Anggota	Rusnas UGM	77
2009	The Influence of Dispositional Personality and Cognitive Factors in ERP migration process	Ketua	Doctoral Research Grant UGM	30
2011	Psycho-social impact of individual involvement within social media sites	Anggota	DIPA FEB UGM	10

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
-	-			
-	-			

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artiel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1	Praktik Manajemen SDM dalam Konteks Globalisasi: Sebuah Tinjauan Rerangka Konseptual	2008	EKBISI - Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Kalijaga
2	Dispositional Personality vs Situational Cognitive: An Empirical Study on Information Technology Acceptance.	2009	JIEB UGM
3	The Situational Cognitive Mediation Effects on Dispositional Personality Influence on the Intention to Use the Internet: An Empirical Study of Information Technology Acceptance within Higher Education Institution.	2009	<i>International Journal Management in Education</i>
4	Direct-to-consumer advertising dalam industri farmasi: tinjauan konseptual	2010	Stikubank Semarang
5	Antesen dan konsekuen keterlibatan individu dalam SJS: Perspektif Teori Pengaruh Sosial.	2011	JIEB UGM
6	Motivasi dan konsekuensi komputasi sosial: Studi imbas	2012	JIEB UGM

	keterlibatan individu dalam SJS		
7	Personality and cognitive factors in information system migration process	2013	JIEB UGM

F. Pengalaman Penyampaian Secara Oral pada Pertemuan/Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International conference of IT leveraging	Faktor disposisional personalitas dalam adopsi internet	2008/Binus
2	National Conference on Management Research	Faktor kognitif situasional dalam adopsi internet	2008/Univ. Hasanudin Makassar
3	National Seminar of Environmental Economics	Modal insani berwawasan lingkungan	2008/Univ. Airlangga
4	National Symposium of Model for Technology Simulation (TEKNOSIM)	Corporate Commitment toward Environmental Issues and Global Warming	2008/UGM
5	National Symposium of SMART	Peran Strategik Manajemen Sumberdaya Manusia dalam Membangun Kompetensi Inti	2008/UGM
6	National Seminar of Himpunan Mahasiswa Pascasarjana UGM	Praktik MSDM dalam globalisasi	2008/UGM
7	National Seminar of Developing Economics	Kapabilitas inovasi strategik	2008/UPN Yogyakarta
8	Master Journey of Management	Konsep manajemen strategik PTPN III	2008/FE UI
9	National Symposium of Technology Information System	Personalitas dan faktor kognitif dalam penggunaan internet	2009/FEB UGM
10	Doctoral Journey of Management	Personalitas dan faktor kognitif dalam migrasi TI	2009/FE UI
11	Kolokium Program Doktor FEB UGM	Kesiapan UKM menerima TI	2010/FEB UGM
12	Structural Equation	Isu terkini konsep dan	2011/Maksi

	Modeling (SEM)	aplikasi SEM dalam penelitian Akuntansi	UGM
13	Mastering SEM	Isu terkini konsep dan aplikasi SEM dalam penelitian Manajemen	2012/FE Univ. Airlangga
14	Workshop SEM	Isu terkini konsep dan aplikasi SEM dalam metodologi penelitian Akuntansi	2012/Maksi Unsoed

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Konsep dan aplikasi PLS dalam penelitian bisnis	2009	200	BPFE
2	Sistem tatakelola TI	2010	360	Andi Offset

H. Pengalaman Perolehan HAKI dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HAKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
	-			

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-			

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam Jurnal dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi atau Institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi	Tahun
1	Lulusan cumlaude	Universitas Bengkulu	2002
2	Lulusan cumlaude	UGM	2008
3	Paper terbaik	Program Doktor FEB UGM	2010
4	Lulusan cumlaude	UGM	2012

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah Penelitian Pascasarjana.

Bengkulu, Juni 2013
Pengusul,

(Dr. Willy Abdillah, M.Sc.)

Lampiran 6. Biodata Anggota Peneliti I

CURRICULUM VITAE

1. Data Pribadi:

Nama : Sularsih Anggarawati, SE., MBA
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Kawin
Pekerjaan : Dosen
NIP. : 131 674 519
Pangkat/Gol./Jabatan : Pembina/IVa/Lektor Kepala
Tempat/Tanggal Lahir : Klaten – 14 April 1959
Alamat : Jl. Unib Permai III No. 3 Bengkulu

2. Pendidikan:

- a. S1, UPN Veteran Yogyakarta, 1988
- b. S2, Ashland University at Ohio, USA, 1995

3. Riwayat Pekerjaan :

- a. Staf pengajar pada F.E. Universitas Bengkulu, sejak tahun 1987 s/d sekarang.
- b. Ketua Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Bengkulu, 1998 – 2004.
- c. Asisten Direktur Bidang I Program Magister Management, Universitas Bengkulu, 1999 – 2008
- d. Pembantu Dekan Bidang akademik, 2008 - sekarang

4. Pengalaman Penelitian:

- a. Analisis Income perkapita (1996)
- b. Analisis perilaku konsumen pada PT. Ananda Griya Utama (1998)
- c. Analisis peluang usaha ibu rumah tangga desa di Kota Bengkulu (1999)
- d. Reaksi Pasar terhadap kemasan baru lempok di Kota Bengkulu (2000)
- e. Analisis usaha pada industri kecil lempok Kota Bengkulu (2001)
- f. Analisis kepuasan *Stakeholder* terhadap jasa pengusaha kecil binaan BUMN di Kota Bengkulu (2003)
- g. Model Kemitraan Petani sawit Dengan Perkebunan Besar Swasta Nasional Di Bengkulu Utara (2003)
- h. Proceeding Seminar Internasional, Kerjasama Unsyiah, UKM Malaysia dan UNIB Bengkulu
- i. Analisis Perilaku Berpindah (*Switching Behavior*) dan Perilaku Keluhan (*Complaining Behavior*) Pelanggan Terhadap Kepercayaan Merek (*Brand Trust*) Pada Perusahaan Financial Service (Bank Leasing dan Asuransi) (2007)

5. Pengabdian

- a. Pembinaan Usaha Meubel Melalui Bantuan Modal Bergulir Di Kelurahan Kandang Limun (2004)
- b. Upaya Mengatasi Krisis Ekonomi Keluarga Dan Budidaya Jamur Merang Di Desa Bentiring Kecamatan Muara Bangkahulu (2002)
- c. Upaya Meningkatkan Omzet Penjualan Pedagang Keliling Melalui Pendidikan Dan Latihan Manajemen Pelayanan Sederhana (1999)

Bengkulu, Juni 2013

Sularsih Anggarawati MBA

Lampiran 7. Biodata Anggota Peneliti II

I. IDENTITAS DIRI

1	Nama Lengkap dan Gelar	Paulus Sulluk Kananlua, SE, M.Si
2	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
3	NIP	19580510 198903 1 002
4	NIDN	0010055810
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tana Toraja, 10 Mei 1958
6	Alamat Rumah	Perumnas UNIB Blok II/No.50 Pematang Gubernur Bengkulu
7	Nomor telepon/ Faks	0736 7310277
8	Nomor HP	081539392743
9	Alamat Kantor	FE UNIB Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu
10	Nomor telepon/ faks.	
11	Alamat e-mail	Paulus_kananlua@yahoo.com
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 95 orang S2 = 15 orang S3 = - orang
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Manajemen Keuangan 2. Studi Kelayakan Bisnis 3. Teori Portfolio dan Analisis Investasi 4. Perilaku Organisasi

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

1	PROGRAM	S1	S2
2	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Hasanudin	UGM
3	Bidang Ilmu	Manajemen	Manajemen Keuangan
4	Tahun Masuk	1982	2000
5	Tahun Lulus	1987	2003
6	Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Tinjauan terhadap Likuiditas dan Rentabilitas Modal Sendiri pada CV Panca Jaya di Ujung Pandang (Sebuah Studi Kasus)	Analisis Fundamental sebagai Sinyal terhadap Abnormal Return
7	Nama Pembimbing/Promotor		

III. PENGALAMAN PENELITIAN (bukan skripsi, tesis, maupun disertasi)

Urutan judul penelitian yang pernah dilakukan (sebagai ketua) selama 5 tahun terakhir, dengan urutan dimulai dari penelitian yang paling diunggulkan menurut Saudara sampai penelitian yang tidak diunggulkan.

NO	TAHUN	JUDUL PENELITIAN	PENDANAAN	
			SUMBER	JML
1	2005	Model Pemberdayaan Masyarakat Nelayan Miskin dalam Pengembangan Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Laut untuk menunjang Pembangunan Ekonomi di Kab. KAUR Propinsi Bengkulu	Hibah Bersaing	Rp 30.000.000,-
2	2004	Model Pemberdayaan Masyarakat Nelayan Miskin dalam Pengembangan Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Laut untuk menunjang Pembangunan Ekonomi di Kab. KAUR Propinsi Bengkulu	Hibah Bersaing	Rp 30.000.000,-
3	2006	Pengujian Kandungan Informasi Terhadap Pengumuman Laporan Keuangan pada Perusahaan yang terdaftar di BEJ	BPPS	
4.	2004	Analisis Pengaruh Faktor Fundamental terhadap Abnormal Return pada Perusahaan yang terdaftar di BEJ Jakarta		
5.	2009	Model Pengentasan Kemiskinan Di Kecamatan Air Napal	Hibah Penelitian Strategis Nasional	Rp. 93.000.000,-
6.	2010	The Investigation of Ownership Structure and Growth Opportunity Towards Leverage		
7.	2010	Survei Kepuasan Pelanggan PT Pelindo II Cabang Bengkulu	Pelindo	Rp. 70.000.000
8.	2012	Google Search Traffic and It's Influence on Bid/Ask		

		Spread		
--	--	--------	--	--

Sumber pendanaan: DM, SKW, Fundamental, Hibah Bersaing, Hibah Pekerti, Hibah Pascasarjana, RAPID atau sumber lain, sebutkan.

Semua data yang telah saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Bengkulu, Juni 2013

Paulus Sulluk Kananlua, SE., M.Si
NIP 19580510 108903 1 002

Lampiran 8. Data Mentah

No	J K	U mur	S P	S J S	WG	Ku nju ng an	lama Kunj unga n	Do mai n	Jumlah Posting an	p 1	p 2	p 3	p 4	p 5	p 6	p 7	p 8	p 9	p 1 0	p 1 1	p 1 2
1	1	19	0	1	2010	2	1	3	1	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4
2	1	19	0	1	2009	4	4	15	13	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	3
3	1	20	0	3	2009	5	6	10	4	3	4	2	5	2	4	1	3	3	5	2	5
4	1	20	0	3	2010	5	6	9	6	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	5
5	1	18	0	1	2009	5	7	17	2	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
6	1	19	0	1	2010	2	5	4	20	1	4	3	5	3	4	2	3	3	4	2	5
7	1	19	0	1	2010	5	10	5	20	1	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	4
8	1	19	0	1	2007	7	1	4	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3
9	1	19	0	1	2010	3	1	5	15	1	3	1	5	1	3	2	4	2	5	1	4
10	0	18	0	1	2007	10	30	2	10	3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4	5
11	1	19	0	1	2008	10	6	2	13	2	5	2	5	2	4	1	5	2	5	2	5
12	0	18	0	1	2010	2	30	1	1	3	4	2	1	2	1	2	1	2	4	2	4
13	1	20	0	1	2009	2	1	2	5	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	4
14	1	21	0	3	2010	1	30	2	5	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5
15	1	21	0	1	2009	5	6	6	3	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
16	1	21	0	1	2007	4	3	3	8	2	3	5	2	4	2	4	2	5	2	5	4
17	1	21	0	1	2006	5	7	7	1	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	3
18	0	20	0	1	2009	5	1	5	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	4
19	1	20	0	1	2010	5	30	4	3	1	3	1	5	1	3	2	4	2	5	1	4
20	1	20	0	1	2009	8	6	5	3	3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4	4
21	0	49	1	1	2010	7	3	2	0	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	5
22	1	21	0	1	2010	8	1	2	10	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
23	1	21	0	1	2007	3	4	1	13	3	4	1	5	1	4	1	4	1	4	1	3
24	1	21	0	1	2010	5	6	2	1	2	4	2	4	2	3	2	4	2	5	2	4
25	1	19	0	1	2007	2	6	2	5	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	2	5
26	0	19	0	1	2008	5	7	6	5	3	3	2	5	2	4	2	4	3	5	2	5
27	0	19	0	1	2010	7	5	3	3	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
28	0	52	1	1	2010	4	3	7	8	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	4
29	0	22	0	1	2008	5	1	5	4	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5
30	0	22	0	1	2010	5	4	2	6	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
31	0	18	0	1	2009	2	6	2	2	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
32	0	19	0	1	2010	5	6	1	15	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	3
33	0	22	0	1	2009	7	7	2	10	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5
34	0	21	0	1	2007	3	5	2	2	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	5

35	0	21	0	1	2006	10	10	6	9	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4	
36	1	21	0	1	2009	9	1	3	12	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5	
37	1	21	0	1	2010	2	1	7	13	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	4	
38	1	0	21	0	1	2009	2	25	5	1	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	3
39	0	19	0	1	2010	1	6	4	5	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	4	
40	0	19	0	1	2010	5	25	5	5	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	3	
41	0	19	0	1	2009	4	1	2	3	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	3	
42	1	19	0	1	2010	5	30	2	8	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4	
43	1	18	0	1	2010	3	6	1	1	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4	
44	1	18	0	1	2007	5	3	2	2	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5	
45	1	18	0	1	2010	2	7	2	10	1	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	5	
46	0	18	0	1	2007	5	5	6	10	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	5	
47	1	18	0	1	2008	7	10	3	1	1	3	1	5	1	3	2	4	2	5	1	4	
48	1	18	0	1	2010	4	1	7	5	3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4	3	
49	0	21	0	1	2009	5	1	2	5	2	3	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4	
50	0	21	0	1	2008	5	25	2	3	3	4	2	5	2	4	1	3	3	5	2	5	
51	0	21	0	1	2010	2	6	1	8	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	5	
52	0	22	0	1	2009	5	1	2	1	2	4	2	4	3	3	2	3	2	5	2	4	
53	0	22	0	1	2007	7	1	2	2	2	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	
54	0	22	0	1	2006	3	20	6	8	2	4	2	4	3	3	2	3	3	5	2	5	
55	1	23	0	1	2010	13	6	3	1	3	4	2	5	2	4	1	3	3	5	2	5	
56	1	20	0	1	2007	9	3	7	2	3	3	2	5	3	4	1	3	3	5	2	4	
57	1	20	0	1	2008	2	7	5	3	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	3	
58	1	20	0	1	2010	2	1	2	3	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4	
59	1	20	0	1	2009	1	10	2	0	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	5	
60	0	20	0	1	2008	5	6	1	7	1	5	1	5	1	3	1	4	1	5	1	5	
61	1	20	0	1	2010	3	3	2	3	3	4	1	4	2	3	2	4	1	4	2	5	
62	0	20	0	1	2009	5	1	2	1	1	5	1	5	1	3	1	4	1	5	1	4	
63	0	20	0	1	2007	2	4	6	5	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	3	
64	1	20	0	1	2006	5	6	3	5	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4	
65	1	18	0	1	2010	7	6	6	3	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5	
66	1	18	0	1	2007	4	7	3	8	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5	
67	1	18	0	1	2008	5	5	7	4	2	3	5	2	4	2	4	2	5	2	5	3	
68	0	19	0	1	2010	5	3	2	5	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	3	
69	0	19	0	1	2009	2	1	12	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	5	
70	0	19	0	1	2008	5	4	1	3	1	3	1	5	1	3	2	4	2	5	1	5	
71	0	19	0	1	2010	7	6	2	4	3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4	4	
72	1	19	0	1	2009	3	6	2	8	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	3	

73	1	20	0	1	2007	16	7	6	1	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
74	1	21	0	1	2006	5	5	2	2	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	4
75	1	21	0	1	2010	2	30	2	3	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
76	1	21	0	1	2009	5	1	6	3	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5
77	1	37	1	1	2007	3	1	3	0	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	4
78	0	22	0	1	2006	2	9	6	7	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5
79	0	22	0	1	2010	1	9	19	3	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
80	0	21	0	1	2007	5	7	1	1	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	3
81	1	21	0	1	2008	4	5	2	5	2	3	5	2	4	2	4	2	5	2	5	4
82	1	21	0	1	2010	5	3	2	5	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	3
83	1	21	0	1	2009	3	1	6	3	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	4
84	1	21	0	1	2008	5	4	3	8	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
85	1	21	0	1	2010	2	6	7	4	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
86	0	21	0	1	2010	5	15	2	2	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
87	0	21	0	1	2009	9	7	2	25	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
88	0	21	0	1	2009	4	5	1	4	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	3
89	1	21	0	1	2010	5	20	2	2	2	3	5	2	4	2	4	2	5	2	5	4
90	0	21	0	1	2009	5	1	2	7	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
91	0	23	0	1	2010	2	1	6	10	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	4
92	0	23	0	1	2010	6	6	2	19	3	3	2	5	2	4	2	4	3	5	2	4
93	1	23	0	1	2007	7	7	6	1	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
94	0	23	0	1	2010	2	5	3	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	5
95	1	23	0	1	2007	2	17	7	5	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5
96	1	23	0	1	2008	1	1	5	3	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	2	4
97	1	23	0	1	2010	5	1	2	8	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	2	3
98	1	23	0	1	2009	3	0	2	1	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	5
99	0	23	0	1	2008	5	15	1	2	3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4	5
100	0	23	0	1	2010	2	20	2	3	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	4
101	0	19	0	1	2009	5	1	2	2	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5
102	0	19	0	1	2008	7	9	6	3	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	4
103	1	19	0	1	2010	4	6	3	3	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	3
104	1	19	0	1	2010	5	3	6	0	3	4	2	5	2	4	1	3	3	5	2	4
105	1	19	0	1	2009	5	7	1	10	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	3
106	1	19	0	1	2009	2	1	2	13	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	3
107	1	19	0	1	2010	5	25	2	1	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	4
108	1	19	0	1	2009	5	6	6	5	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4

10	9	1	19	0	1	2010	9	3	3	5	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
11	0	1	19	0	1	2010	4	5	7	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	5
11	1	1	19	0	1	2007	5	4	5	8	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	1	4
11	2	0	18	0	1	2010	5	6	2	4	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	2	4
11	3	0	18	0	1	2007	2	6	2	6	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	1	4
11	4	0	18	0	1	2010	6	9	1	2	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	3
11	5	1	18	0	1	2007	7	5	2	15	3	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4	5
11	6	1	18	0	1	2008	2	3	2	10	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	5
11	7	0	18	0	1	2010	2	1	6	2	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	5
11	8	0	47	1	1	2010	3	4	3	9	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5
11	9	0	32	1	1	2008	4	6	9	12	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
12	0	0	18	0	1	2010	2	6	7	13	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	5
12	1	1	18	0	1	2009	6	7	5	1	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5
12	2	1	18	0	1	2008	7	5	2	5	3	4	2	5	2	4	1	3	3	5	2	4
12	3	1	27	1	3	2010	1	4	7	5	3	3	2	5	2	4	1	3	3	4	3	3
12	4	1	18	0	3	2009	7	1	13	3	3	4	2	5	2	4	1	3	3	4	3	4
12	5	1	18	0	3	2009	4	10	9	8	3	4	2	5	2	4	2	4	3	4	2	5
12	6	1	18	0	3	2010	5	6	9	1	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5
12	7	0	18	0	3	2009	5	3	19	2	3	4	1	4	2	5	2	3	1	4	2	5
12	8	0	18	0	3	2010	2	1	4	25	1	5	1	5	1	5	1	3	1	5	1	3
12	9	0	18	0	3	2010	5	4	5	4	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	3
13	0	0	18	0	1	2007	5	6	4	2	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
13	1	0	18	0	1	2010	9	6	5	7	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
13	2	1	18	0	1	2007	4	9	4	10	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5
13	3	1	19	0	3	2010	5	5	4	15	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
13	4	1	19	0	1	2007	5	3	4	1	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	3
13	5	1	19	0	3	2008	7	1	2	5	2	3	5	2	4	2	4	2	5	2	5	4
13	6	1	19	0	1	2010	2	4	2	5	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	5
13	7	0	20	0	3	2010	2	6	6	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	5
13	8	0	20	0	3	2009	1	6	3	8	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
13	9	0	20	0	3	2008	5	7	7	1	3	4	1	5	1	4	1	3	1	4	1	5
14	0	0	20	0	1	2010	3	5	5	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	5
14	1	0	20	0	1	2009	5	10	4	3	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	5

14	2	1	20	0	3	2008	2	1	5	2	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	2	4
14	3	1	20	0	3	2010	5	1	2	3	3	3	2	5	2	4	1	3	3	5	2	3
14	4	1	20	0	3	2009	7	20	2	3	3	4	2	5	2	4	1	3	3	5	2	4
14	5	1	20	0	3	2009	4	4	2	0	3	4	2	5	2	4	2	4	3	5	2	3
14	6	1	36	1	1	2010	5	30	2	17	2	4	2	4	2	3	2	3	2	5	2	4
14	7	0	19	0	1	2009	5	1	6	9	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	5
14	8	1	19	0	1	2010	2	10	3	1	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	4
14	9	1	19	0	1	2010	5	6	3	5	3	4	1	4	2	3	2	3	1	4	2	3
15	0	0	19	0	1	2006	5	8	5	4	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	3
15	1	1	19	0	1	2010	5	15	2	8	1	5	1	5	1	3	1	3	1	5	1	5
15	2	1	19	0	1	2009	4	7	18	13	2	4	5	4	2	3	2	3	2	5	2	3
15	3	1	20	0	3	2009	3	6	9	9	3	4	5	5	2	3	1	3	3	5	2	4

Lampiran 9. Hasil Pengujian Statistik

Convergent Validity

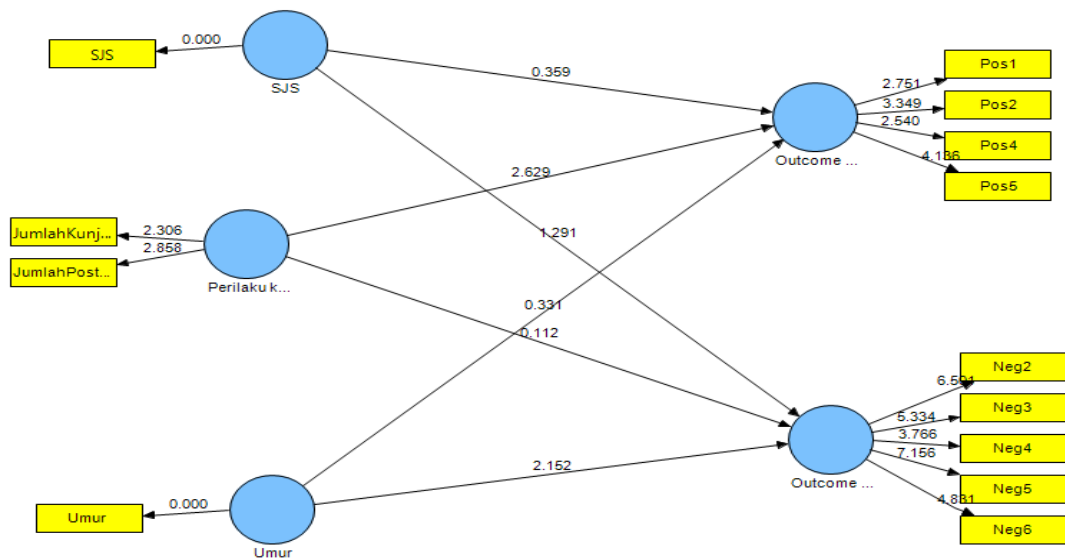
	AVE	Composite Reliability	R Square	Cronbachs Alpha	Communality	Redundancy
Outcome Negatif	0.705214	0.921890	0.031999	0.920910	0.705214	-0.000170
Outcome Positif	0.526313	0.814085	0.033813	0.695101	0.526313	0.016188
Perilakuketerlibatandalam SJS	0.498873	0.662888		-0.004632	0.498873	
SJS	1.000000	1.000000		1.000000	1.000000	
Umur	1.000000	1.000000		1.000000	1.000000	

Cross Loadings/Discriminant Validity

	Outcome Negatif	Outcome Positif	Perilakuketerlibatandalam SJS	SJS	Umur
JumlahKunjungan	-0.011299	0.113094	0.623366	-0.082202	-0.034563
JumlahPostingan	0.008750	0.141481	0.780488	-0.000624	0.026939
Neg2	0.945035	-0.558468	0.035550	0.099166	-0.127842
Neg3	0.808209	-0.432534	-0.024403	0.027235	-0.036223
Neg4	0.685086	-0.655414	-0.055740	-0.072683	-0.058970
Neg5	0.935582	-0.485327	-0.023869	0.182355	-0.123107
Neg6	0.796945	-0.536485	-0.007572	0.052240	-0.070930
Pos1	-0.607505	0.632708	0.127839	-0.032637	0.040993
Pos2	-0.565015	0.779639	0.109651	0.095675	0.034841
Pos4	-0.125335	0.635288	0.129758	-0.083767	-0.082873
Pos5	-0.387888	0.832770	0.144740	-0.031027	-0.014139
SJS	0.141388	-0.033753	-0.051878	1.000000	-0.084417
Umur	-0.120931	-0.016337	-0.000543	-0.084417	1.000000

Output UjiHipotesis

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)
Perilakuketerlibatandalam SJS -> Outcome Negatif	0.006591	0.089100	0.058756	0.058756	0.112174
Perilakuketerlibatandalam SJS -> Outcome Positif	0.179974	0.208578	0.068459	0.068459	2.628920
SJS -> Outcome Negatif	0.132466	0.150775	0.102574	0.102574	1.291414
SJS -> Outcome Positif	-0.025972	-0.118847	0.072327	0.072327	0.359096
Umur -> Outcome Negatif	-0.109745	-0.108820	0.051000	0.051000	2.151857
Umur -> Outcome Positif	-0.018432	-0.076067	0.055757	0.055757	0.330582



Lampiran 10. Artikel Ilmiah

PENGUKURAN BATAS OPTIMAL KONSUMSI INTERNET SEHAT DAN PRODUKTIF DALAM MEDIA SOSIAL ONLINE

Dr. Willy Abdillah, M.Sc
Sularsih Anggarawati, SE., MBA
Paulus S Kananlua, SE., M.Si
Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bengkulu

ABSTRAK

This study aimed to measure the impact of an individual's involvement in the social networking site. This research aims to identify the pattern of consumption of the internet is commonly used by students, faculty, and staff at the University of Bengkulu to obtain an optimal size limits the productive use of the Internet. The method used in this study is surveys using self-administered questionnaires were distributed to respondents. Two hundred self-administered questionnaires distributed and one hundred fifty five successful return and deserves to be analyzed. Hypothesis testing and measurement using inferential statistical approach, namely Quadratic Regression and Structural Equation Model (SEM) using variant based. Results of this study indicate that the involvement of the individual against social network sites have a positive impact on the psycho-social health. On the other, the results of the study revealed that age had a negative impact on the psycho-social dysfunction. The findings and implications of the research described in the last section of this study.

Keyword: Involvement in social network sites, positive outcome, negative outcome.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) telah mengubah fungsi sistem informasi (SI) dari fungsi informasi ke arah fungsi komunikasi. Perubahan tersebut terjadi ketika platform infrastruktur SI berkembang dari sistem yang terisolasi (isolated system) menuju pada sistem berbagi (sharing system). Implikasi besar perkembangan *platform* infrastruktur SI adalah bergesernya penerapan SI dari konteks organisasi kepada konteks sosial. Isu-isu komputasi sosial berkembang meninggalkan isu-isu komputasi keuangan dan produksi. Tren utama yang banyak muncul di era komputasi sosial saat ini adalah pertumbuhan ragam aplikasi dan pengguna media sosial online berbasis internet. Isu-isu tentang motivasi dan imbas keterlibatan dalam media sosial online adalah topik-topik yang mulai dikaji dalam studi komputasi sosial.

Kajian tentang imbas keterlibatan dalam media sosial online telah dimulai sejak satu dasawarsa terakhir ketika pertumbuhan penggunaan internet diduga menyebabkan paradoks internet. Indikasi-indikasi masalah psiko-sosial, seperti depresi dan kesepian adalah gejala psikologi sosial yang diungkap dalam beberapa studi empiris terdahulu (Kraut et al., 1992; Caplan, 2005; Leung, 2007; Kim et al, 2009). Studi-studi tersebut menemukan bahwa keterlibatan dalam media sosial online menyebabkan terjadinya masalah-masalah psiko-sosial atau sebaliknya individu-individu yang memiliki masalah psiko-sosial cenderung menggunakan media sosial online sebagai media mengatasi masalah tersebut. Perbedaan temuan kedua kelompok penelitian mengindikasikan adanya temuan yang belum konklusif tentang hubungan keterlibatan dalam media sosial online dengan kesehatan psiko-sosial. Selain itu, tidak dapat dipungkiri bahwa keterlibatan dalam media sosial online juga memberi luaran positif, seperti kebahagiaan, peningkatan pengetahuan dan informasi, dan memperluas hubungan sosial sehingga studi tentang imbas keterlibatan dalam media sosial online sebaiknya juga mengkaji dua sisi aspek positif dan negatif perilaku keterlibatan dalam media sosial online.

Penelitian ini merupakan bagian dari bangunan besar riset-riset yang dikembangkan oleh Universitas Bengkulu, yaitu penguatan sumberdaya dan budaya lokal melalui penggunaan TI sehat dan produktif. Kajian tentang batas optimal konsumsi internet merupakan dasar dalam pengembangan sumberdaya masyarakat dan pembelajaran berbasis internet yang produktif. Penelitian ini juga merupakan bagian dari topik utama komputasi sosial yang sedang diteliti oleh peneliti. Topik lain yang pernah dan sedang peneliti terus kaji adalah imbas keterlibatan dalam komunitas sosial online terhadap kesehatan psiko-sosial individu. Secara umum, topik-topik penelitian yang sedang dikaji oleh peneliti memiliki keterkaitan dalam satu domain riset komputasi sosial namun secara khusus memiliki perbedaan dalam sudut pandang kajian.

RUMUSAN MASALAH

Jika keterlibatan dalam media sosial online memberi dampak positif dan negatif, maka isu penting yang perlu dilihat dari aspek penggunaan SI adalah batas ukuran penggunaan yang optimal bagi individu dalam mengkonsumsi internet untuk kepentingan media sosial online. Penentuan batas optimal tersebut menjadi dasar utama menyusun tata kelola penggunaan media sosial online dan internet yang produktif bagi individu, organisasi, negara, dan masyarakat secara umum.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengkaji batas optimal tingkat konsumsi internet dalam media sosial online yang menghasilkan luaran positif bagi individu. Kajian ini merupakan domain penelitian komputasi sosial, terutama studi imbas keterlibatan dalam media sosial online. Penelitian ini penting dilakukan karena

dengan diketahuinya batas optimal tingkat konsumsi internet dalam media sosial online maka pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu pemerintah, organisasi, masyarakat, rumah tangga, dan individu dapat menyusun dan melaksanakan manajemen penggunaan internet yang sehat dan produktif secara nyata. Bagi pemerintah, penentuan batas optimal tingkat konsumsi internet merupakan informasi vital dalam merancang kebutuhan infrastruktur dan tata kelola SI yang sehat dan produktif bagi lembaga pemerintah dan masyarakat secara umum. Bagi organisasi, batas optimal tingkat konsumsi internet merupakan dasar dalam merancang kebutuhan infrastruktur, penerapan, dan pengawasan SI organisasi yang produktif bagi SDM dan organisasi. Bagi masyarakat, batas optimal konsumsi internet merupakan informasi penting dalam proses pembelajaran berbasis internet dan pengawasan dini dalam penggunaan internet yang sehat dan produktif. Secara teoritis, penelitian ini menyajikan penjelasan tentang perbedaan temuan kedua kelompok penelitian imbas psiko-sosial keterlibatan dalam media sosial online sekaligus menyajikan kerangka konseptual dan pengukuran imbas konsumsi internet dalam media sosial online yang valid dan reliabel.

KAJIAN PUSTAKA

Komputasi sosial adalah ragam perilaku penggunaan fasilitas komputasi sosial berbasis Web. Pertumbuhan aplikasi dan layanan baru komputer telah mendorong perilaku tindakan kolektif dan interaksi sosial online. Perilaku tersebut mencakup pertukaran informasi multimedia dan evolusi pengetahuan berbasis Web. Ragam perilaku komputasi sosial mencakup blog, wiki, *social bookmarking*, *peer-to-peer network*, komunitas *open source*, komunitas berbagi foto dan video, dan jejaring sosial online. Situs jejaring sosial (SJS) adalah bentuk perilaku komputasi sosial yang pertumbuhannya tercepat (Parameswaran dan Whinston, 2007). Facebook, MySpace dan YouTube adalah SJS yang memiliki tingkat pertumbuhan anggota tertinggi dan mendorong pertumbuhan investasi di industri bisnis elektronik. Pertumbuhan ini didorong oleh ketersediaan konektivitas *broadband* yang luas dan komputer pribadi yang canggih. Secara kolektif, dengan potensi besar untuk sosial dan bisnis, komputasi sosial merupakan langkah berikutnya dalam evolusi Web. Saat ini, banyak bisnis tertarik terlibat dalam jaringan sosial online, seperti distribusi konten dan iklan. Namun kajian mengenai dampak potensi dan peluang untuk memperluas usaha tersebut masih belum diungkap.

Komputasi sosial telah menggeser fungsi optimal jejaring dengan memberdayakan pengguna individu yang tidak memiliki pemahaman cukup terhadap teknologi untuk terlibat dalam penggunaan Web. Komputasi sosial mendorong kreativitas pengguna, keterlibatan dalam interaksi sosial, berbagi pengetahuan, berbagi konten, menyebarkan informasi dan propaganda, dan membangun daya tawar kolektif. Organisasi akan dihadapkan dengan pergeseran kekuatan pasar konsumen yang lebih kritis terhadap produk dalam mengekspresi perubahan preferensi.

Pertumbuhan fasilitas komputasi murah dan pertumbuhan piranti lunak *open source* memungkinkan inovasi akar rumput dapat mengancam industri

perangkat lunak yang telah mapan dan tumbuhnya model bisnis baru. Masyarakat yang hidup di sekitar produk tersebut akan mendapat keuntungan dari permintaan informasi tersegmentasi. Perubahan tersebut menuntut organisasi mengantisipasi peluang-peluang baru serta menanggapi ancaman terhadap model bisnis yang ada. Selain itu, komputasi sosial berdampak pada masyarakat dalam berbagai domain, yaitu domain politik, sosial, globalisasi, media dan sensor.

Komputasi sosial membuka wacana baru penelitian TI. Komputasi sosial mengubah berbagai aspek pengembangan piranti lunak, yaitu proses pengembangan piranti lunak menjadi lebih partisipatif dan sukarela, jenis alat yang digunakan berubah, dan komputasi bergerak ke arah pola *network-centric*. Komputasi sosial mengubah proses interaksi individu dengan informasi, seperti peningkatan dinamika informasi bergerak dengan berpusat pada partisipasi individu dengan berbagai macam perangkat.

Dalam mempelajari komputasi sosial, isu skalabilitas, kualitas, keamanan dan interoperabilitas merupakan isu penting yang dipertimbangkan dari sisi teknis. Pertanyaan terkait insentif dan motivasi partisipasi dalam jejaring, imbas terhadap kesejahteraan sosial, struktur pasar, kualitas dan pilihan produk dan dampak eksternalitas menjadi perhatian utama penelitian TI. Secara umum, aspek sosial lebih mendominasi komputasi sosial dibandingkan aspek teknis. Oleh karena itu, perhatian terhadap perilaku kelompok dalam komunitas online dan bagaimana perilaku tersebut saling mempengaruhi individu dan lingkungan, menjadi fokus kajian dalam studi SI keperilakuan.

Platform komputasi sosial telah membuka dimensi baru penggunaan internet. Komputasi sosial membawa infrastruktur TI keluar dari batas-batas umum lingkungan komunikasi dan komersialisasi kepada lingkungan organisasi manusia dalam bentuk fasilitas interaksi sosial dan pemberdayaan kreatifitas. Peralatan dan aplikasi yang mendukung komputasi sosial mengurangi ketergantungan pengguna terhadap partisipasi dalam revolusi informasi. Komputasi sosial menyajikan transformasi nyata dan perubahan proses bisnis, meliputi cara komputasi, tindakan kolektif politik, pengembangan konten dan hiburan interaktif. Sebagai bagian dari perubahan yang dibawa oleh komputasi sosial, Web 2.0 berkembang menjadi *personal computing interface*. Komputasi berubah dari berpusat pada server menuju berpusat pada jejaring yang di dalamnya aplikasi mendorong desentralisasi.

Desentralisasi mendorong pertumbuhan inovasi pada level akar rumput, penciptaan konten dan komputasi bisnis elektronik. Perubahan mendasar terjadi pada sistem operasi *server* ke arah *network-centric* dan lingkungan komputasi *portabel*. Komputasi sosial juga memperluas ruang informasi bagi pengguna yang mendekatkan bisnis dengan pelanggan, memudahkan penilaian preferensi konsumen secara lebih baik dan dinamis, serta meningkatkan nilai dari kustomisasi produk dan layanan. Perubahan tersebut memberi potensi-potensi peluang bisnis bagi pengguna namun sekaligus ancaman terjadinya kesenjangan digital akibat ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran dan adopsi TI.

Secara umum, kemunculan komputasi sosial memberi peluang bagi peneliti dan bisnis terkait dengan TI. Penelitian-penelitian di area komputasi

sosial dapat dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu. Penelitian tentang perilaku adopsi dan dampak penggunaannya terhadap kesehatan psiko-sosial adalah tema penting untuk diangkat. Penelitian-penelitian keperilaku dengan ragam teori motivasi, kognitif, sosial dan budaya dapat memperkaya kajian tentang komputasi sosial.

Kajian empiris tentang perilaku komputasi sosial dimulai sejak kemunculan teknologi seluler dan Web 2.0. Parameswaran dan Whinston (2007) menyarankan pendekatan multidisiplin untuk mengkaji perilaku komputasi sosial, misalnya perspektif ekonomi, sosial, budaya, politik dan teknologis. O'Reilly (2005) justru menilai sebagai fenomena sosial, kajian perilaku komputasi sosial lebih tepat menggunakan perspektif sosial-teknologi. Dengan demikian, perilaku komputasi sosial dapat dikaji melalui pendekatan multidisiplin ilmu atau dapat juga menggunakan pendekatan sosial-teknologi.

Malhotra dan Galletta (1999) adalah peneliti pertama yang mengkaji perilaku komputasi sosial dalam perspektif sosial-teknologi. Malhotra dan Galletta (1999) mengkaji perilaku komputasi sosial di lingkungan Departemen Kesehatan dan rumah sakit di Negara Bagian Midwestern USA. Tujuan utama studi tersebut adalah mengembangkan model adopsi SI TAM (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1989) dengan melibatkan konstruk-konstruk pengaruh sosial, yaitu internalisasi, indentifikasi dan komplian (Kelman, 1958) sebagai konstruk komitmen psikologis. Studi Malhotra dan Galletta (1999) menemukan bahwa model pengembangan TAM dengan melibatkan konstruk-konstruk pengaruh sosial memiliki variansi prediksi yang lebih baik daripada model TAM dan tingkat validitas dan reliabilitas yang lebih baik. Studi kedua Malhotra dan Galletta (2003) mempertegas temuan bahwa konstruk-konstruk pengaruh sosial adalah prediktor-prediktor perilaku komputasi sosial. Bagozzi dan Dholakia (2000; 2002, 2006; 2004) juga mengkaji perilaku komputasi sosial dalam konteks pemasaran kolaboratif dan pemasaran virtual. Hasil studi-studi tersebut mengindikasikan bahwa konstruk-konstruk pengaruh sosial berperan penting dalam pengembangan model adopsi SI dalam konteks perilaku komputasi sosial. Oleh karena itu, pengembangan model-model adopsi dan utilisasi SI yang melibatkan faktor-faktor pengaruh sosial untuk menjelaskan perilaku komputasi sosial, khususnya keterlibatan individu dalam SJS yang bersifat voluntari pada konteks sosial relevan untuk dilakukan.

Walaupun studi Malhotra dan Galletta (1999; 2003) dan studi Bagozzi dan Dholakia (2000; 2002; 2004; 2006) tentang perilaku komputasi sosial menyimpulkan pengaruh penting faktor-faktor pengaruh sosial dalam mempengaruhi sikap, hasrat, dan niat berperilaku, namun studi-studi tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, Malhotra dan Galletta (1999) memperlakukan ketiga faktor pengaruh sosial (yaitu: internalisasi, indentifikasi dan komplian) sebagai satu konstruk multidimensional komitmen psikologis, padahal ketiga faktor pengaruh sosial tersebut merupakan tiga konstruk unidimensional. Kedua, studi-studi tersebut belum mengukur hubungan faktor-faktor pengaruh sosial terhadap perilaku aktual tetapi masih terbatas pada sikap, hasrat dan niat berperilaku sehingga hubungan relasional atau kausal faktor-

faktor pengaruh sosial masih terukur pada level kognitif dan afektif yang bersifat perseptual, belum pada level perilaku yang bersifat aktual. Ketiga, studi-studi komputasi sosial terdahulu hanya mengkaji secara spesifik imbas perilaku keterlibatan individu dalam konteks komunitas online tertentu sehingga model empiris adopsi dan utilisasi SI komputasi sosial tersebut tidak dapat sepenuhnya digeneralisasi untuk menjelaskan perilaku komputasi sosial secara umum. Untuk itu, perlu pengembangan model adopsi dan utilisasi perilaku komputasi sosial melalui studi empiris yang lebih banyak pada konteks-konteks spesifik komputasi sosial dan terintegrasi dengan melibatkan konstruk-konstruk pengaruh sosial dan konstruk-konstruk persepsi penerimaan SI sebagai variabel anteseden, konstruk hasrat, konstruk perilaku aktual keterlibatan, serta konstruk-konstruk kesehatan psiko-sosial sebagai variabel konsekuensi.

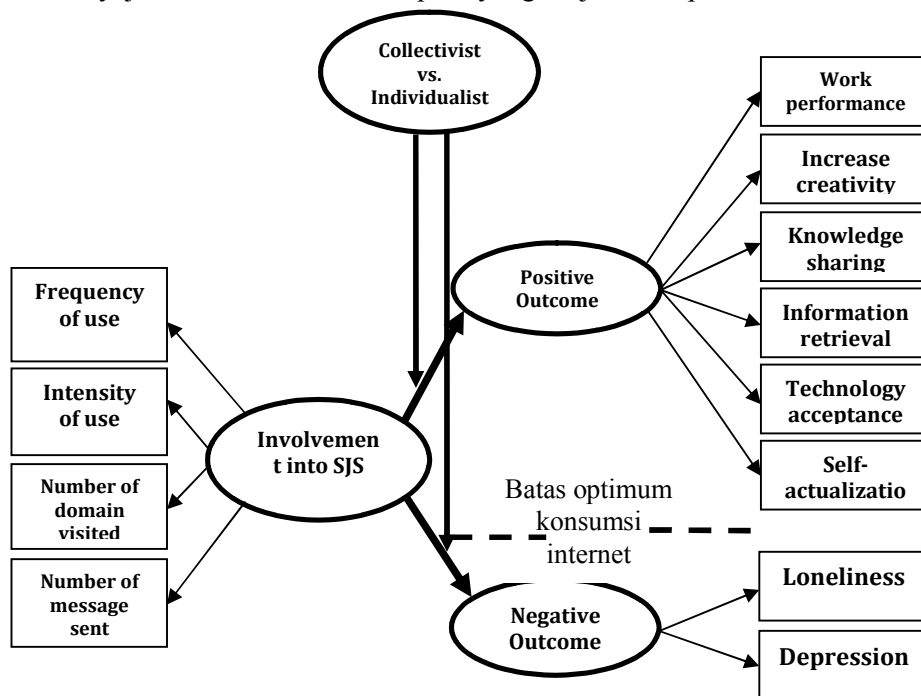
Kajian spesifik tentang imbas keterlibatan dalam komunitas online relatif terbatas diungkap dalam studi-studi empiris SI. Kajian tentang imbas TI lebih banyak mengungkap imbas penggunaan SI terhadap kepuasan kerja, produktivitas kerja, dan nilai bagi organisasi (Weill, 1990; Brynjoffson, 1993; Brynjolfsson & Hitt, 1993; Strassman, 2002, Sidorova et al., 2008). Kajian tentang imbas keterlibatan dalam komunitas online pertama kali diungkap oleh peneliti di Carnegie-Mellon University pada tahun 1998 yang menemukan fenomena paradoks internet. Studi tersebut menemukan penggunaan internet berhubungan erat dengan penurunan kesehatan psiko-sosial dan rendahnya keterlibatan sosial. Studi Jackson, Eye, Barbatsis, Biocca, Fitzgerald, dan Zhao (2004) menemukan bahwa frekuensi penggunaan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain situs jejaring sosial (SJS) yang dibuka mempengaruhi tingkat kesehatan psiko-sosial pengguna. Studi-studi sejenis menemukan bahwa keterlibatan dalam komunitas online berpengaruh terhadap peningkatan disfungsi psiko-sosial (Morahan-Martin & Schumacher, 2000; Kang, 2007; Leung, 2007; Schepers et al., 2008). Hasil penelitian Jackson et al. (2004) juga menemukan hubungan karakteristik demografi (ras dan usia) dan watak kepribadian dengan tingkat disfungsi psiko-sosial. Studi Matei, Ball-Rokeach, Wilson, Gibbs dan Gutierrez Hoyt (2001) yang melibatkan variabel nilai budaya menyimpulkan bahwa masyarakat kolektivistis mudah untuk terlibat dalam komunitas online namun Cobo (2008) menyimpulkan bahwa masyarakat individualis lebih mudah terlibat dalam komunitas SJS tanpa adanya permasalahan disfungsi psiko-sosial. Berdasarkan studi-studi terdahulu di atas terlihat bahwa keterlibatan dalam komunitas online atau SJS secara spesifik dapat berimbas pada kesehatan psiko sosial. Namun, studi-studi tersebut hanya mengukur imbas negatif (yaitu: disfungsi psiko-sosial) keterlibatan dalam komunitas online, padahal kajian tentang keterlibatan dalam komunitas online yang menggunakan konstruk kesehatan psiko-sosial juga dapat mengukur imbas positif, seperti kepuasan hidup dan kebahagiaan (McKenna dan Bargh, 2000). Oleh karena itu, kajian tentang imbas keterlibatan dalam media sosial online penting untuk dilakukan.

Penelitian ini merupakan bagian dari domain riset komputasi sosial yang secara khusus mengkaji tingkat optimal konsumsi internet dalam media sosial online yang produktif atau menghasilkan luaran negatif bagi penggunanya. Penelitian sejenis terdahulu yang pernah dilakukan peneliti adalah mengungkap

pengaruh keterlibatan dalam komunitas online terhadap kesehatan psiko-sosial. Hasil studi menemukan bahwa perilaku kompulsif dan kurang ketrampilan sosial memprediksi kesehatan psiko-sosial individu yang terlibat dalam komunitas online. Namun, hasil studi tersebut belum menemukan pengaruh jenis komunitas online (yaitu: aplikasi sosial online vs. aktivitas sosial online) pada hubungan keterlibatan dalam komunitas online dan kesehatan psiko-sosial. Hasil studi tersebut sejalan dengan studi-studi imbas psiko-sosial penggunaan internet yang mengindikasikan bahwa tingkat kompulsivitas penggunaan internet merupakan faktor penting yang menentukan imbas positif atau negatif keterlibatan dalam media sosial online. Untuk itu, penelitian ini bertujuan mengkaji batas optimal konsumsi internet, khususnya dalam komunitas online yang sehat dan produktif bagi individu, rumah tangga, organisasi, dan masyarakat.

METODA PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi eksplanatif yang bertujuan mengkaji hubungan keterlibatan dan imbas keterlibatan individu dalam SJS. Pengukuran imbas keterlibatan melibatkan imbas positif (seperti prestasi kerja, peningkatan kreatifitas, berbagi pengetahuan, pencarian informasi, penerimaan terhadap teknologi, dan aktualisasi diri) dan imbas negatif (seperti depresi dan kesepian). Pengujian melibatkan pula perbedaan nilai budaya, yaitu kolektivis dan individualis yang diukur pada level analisis individu. Pengujian diharapkan mendapat penjelasan yang bebas bias pengukuran pada level analisis yang tepat. Gambar 1 menyajikan ilustrasi model empiris yang diuji dalam penelitian ini.



Gambar 1
Model Empiris

Berdasarkan model empiris di atas, berikut variabel-variabel yang diuji dalam penelitian ini.

5. Keterlibatan dalam SJS

Keterlibatan dalam SJS didefinisi sebagai bentuk perilaku penggunaan aktual. Pengukuran konstruk perilaku keterlibatan dalam SJS menggunakan 4 item pengukur yang diadaptasi dari Jackson *et al.* (2004), yaitu: intensitas penggunaan (menit/hari), frekuensi penggunaan (jumlah kunjungan/hari), jumlah domain yang dikunjungi, dan jumlah pesan yang dikirim per hari.

6. *Positive outcome*

Positive outcome adalah persepsi individu tentang luaran yang diperoleh dari keterlibatan dalam SJS. Luaran tersebut merupakan luaran yang memberi nilai positif bagi individu, seperti prestasi kerja, peningkatan kreatifitas, berbagi pengetahuan, pencarian informasi, penerimaan terhadap teknologi, dan aktualisasi diri. Pengukuran konstruk kesepian menggunakan lima skala respon, 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju. Pengukuran depresi menggunakan lima skala respon, 1 untuk tidak pernah depresi dan 5 untuk hampir setiap kali.

7. *Negative outcome*

Negatif outcome adalah persepsi individu tentang luaran yang diperoleh dari keterlibatan dalam SJS. Luaran tersebut merupakan luaran yang memberi nilai negatif bagi individu, seperti depresi dan kesepian. Pengukuran depresi menggunakan 20 item pengukur dari *Center for Epidemiologic Studies Depression Scale* yang diadaptasi dari Radloff (1977) dan Kraut *et al.* (1998) sedangkan pengukuran kesepian menggunakan 20 item pengukur dari *UCLA Loneliness Scale* (versi 3) yang diadaptasi dari de Jong-Gierveld (1987). Pengukuran konstruk negatif outcome menggunakan lima skala respon, 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju. Pengukuran depresi menggunakan lima skala respon, 1 untuk tidak pernah depresi dan 5 untuk hampir setiap kali.

8. Kolektivis dan Individualis

Kolektivis dan individualis didefinisi sebagai nilai budaya negara yang melekat pada level individu (Straub, Loch, Evaristo, Karahanna, & Srite, 2002). Konstruk kolektivis diukur menggunakan 3 item pengukur allocentrisme, yaitu berbagi nilai, berbagi tujuan, dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Konstruk individualis diukur menggunakan 3 item pengukur idiocentrisme, yaitu otonomi, kebebasan, *self-interest*. Pengukuran konstruk kolektivis dan individualis menggunakan lima skala respon, 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sivitas akademika Universitas Bengkulu yang menjadi pengguna SJS. Ragam aplikasi SJS dipilih sebagai sampel penelitian karena walaupun secara idiosinkratis setiap aplikasi SJS memiliki keunikan namun pada dasarnya aplikasi-aplikasi SJS memiliki kesamaan karakteristik, yaitu *user-based*, interaktif, *community-driven*, *relationship*, dan *emotion over the content* sehingga dapat dianggap homogen dalam satu populasi.

Peneliti berharap dari perspektif deduktif bahwa pemilihan ragam SJS sebagai sampel penelitian dapat menjelaskan hubungan relasional antara anteseden dan konsekuen ragam perilaku komputasi sosial.

Prosedur penyampelan menggunakan prosedur nonprobabilitas dengan teknik penyampelan bertujuan (*purposive sampling*), yaitu penyampelan dengan menentukan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan untuk memilih sampel antara lain: (1) subjek atau responden adalah anggota SJS yang telah bergabung selama satu tahun terakhir untuk mendapatkan gambaran pengalaman keterlibatan reponden dengan baik, (2) ragam jenis SJS yang diikuti, (3) rentang usia responden diharapkan berada pada usia muda yang masuk dalam kategori generasi C atau Generasi *Content*.² Perilaku komputasi sosial dan keterlibatan dalam SJS adalah salah satu ciri yang melekat dalam sistem sosial Generasi C sehingga sampel penelitian diharapkan dapat merepresentasi tujuan penelitian ini.

Penelitian ini mengambil data dari sampel responden menggunakan teknik survei kuesioner *online*. Peneliti menyebarkan kuesioner *online* kepada seluruh anggota komunitas SJS yang masuk dalam daftar SJS. Perancangan kuesioner *online* dilakukan oleh jasa teknisi pemrogram komputer berbasis *xampp* dan pendistribusian menggunakan jasa piranti lunak *opensource limesurvey* yang diunggah pada situs <http://quizhosting.co.cc>. Pemilihan pihak ketiga dalam perancangan kuesioner *online* adalah keterbatasan ketrampilan dan kompetensi peneliti dalam merancang kuesioner *online* secara teknis. Pemilihan *limesurvey* atas dasar kemudahan dalam pengoperasian dan efisiensi biaya dalam pendistribusian kuesioner *online*.

Selain itu, peneliti juga merancang upaya-upaya untuk mengurangi potensi rendahnya *response rate*. Upaya-upaya yang akan dilakukan adalah sebagai berikut ini.

1. Pemberitahuan awal. Pemberitahuan awal dilakukan dengan pemberitahuan terlebih dahulu kepada responden lewat halaman forum SJS dan *e-mail* sebelum pertanyaan-pertanyaan dikirimkan.
2. Sponsor survei. Survei akan mencantumkan surat pengantar elektronik dari institusi.
3. Surat pengantar. Surat pengantar elektronik akan dilampirkan bersama-sama dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan membuat responden merasa dihargai.
4. Tanpa nama. Pengembalian hasil survei tanpa nama responden untuk menjaga kerahasiaan identitas.
5. Tindak lanjut. Tindak lanjut (*follow-up*) lewat halaman forum SJS atau *email* akan dilakukan untuk mengingatkan kepada responden setelah beberapa waktu responden telah menerima pertanyaan-pertanyaan sebelumnya tetapi belum membalasnya.

² Generasi C adalah generasi yang hidup dalam masa ketika teknologi dan ilmu pengetahuan membentuk sikap hidup, kepribadian dan pola perilaku (Kompas.com, 2010).

6. Survei dikirim kepada administrator. Jika dimungkinkan, survei akan dikirimkan kepada administrator forum SJS untuk diteruskan kepada seluruh anggota komunitas SJS.

Jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diambil langsung pada sumber data dan belum diolah oleh pihak manapun untuk tujuan penelitian tertentu (Cooper & Schindler, 2006). Sumber data adalah sumber primer, yaitu data yang bersumber dari pihak pertama yang memiliki data yang diinginkan, yaitu responden. Metoda pengumpulan data dilakukan secara *cross-sectional* selama dua bulan karena kemungkinan untuk mendapatkan semua elemen populasi atau sampel penelitian membutuhkan waktu yang cukup panjang.

Pengujian instrumen penelitian ini menggunakan dua metoda, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian instrumen dilakukan melalui data sampel sampel dalam pra survei. Uji validitas terdiri atas validitas kualitatif, yaitu validitas tampak dan uji validitas isi dan validitas konstruk, yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Penelitian ini menggunakan pertimbangan panel pakar, partisipan dan telaah sejawat untuk validitas kualitatif sedangkan uji validitas konstruk menggunakan metoda *Partial Least Square* (PLS) dengan bantuan aplikasi piranti lunak SmartPLS versi 2.0. Kriteria yang digunakan untuk uji validitas konstruk adalah *outer loading*, *communality*, *average variance extracted* (AVE), dan *cross loading*.

Selain uji validitas, penelitian ini juga melakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal alat ukur. Pengujian reliabilitas menggunakan menggunakan dua metoda, yaitu *Cronbach's alpha* dan *Composite Reliability* dengan bantuan aplikasi piranti lunak Smart-PLS versi 2.0.

Penelitian ini menggunakan metoda *partial least square* (PLS) untuk pengujian statistika. Alasan menggunakan *partial least square* (PLS) karena model yang digunakan adalah model persamaan struktural. Kesesuaian model (*goodness of fit*) akan diuji dengan beberapa pengukuran, yaitu model pengukuran dan *blindfolding*. Pengolahan secara statistis menggunakan bantuan aplikasi piranti lunak SmartPLS ver. 2.0.

ANALISIS DAN BAHASAN

Karakteristik Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan level analisis individu dengan unit amatan adalah mahasiswa Universitas Bengkulu. Dari 200 kuesioner *self-administered* yang disebar, kuesioner yang layak dianalisis sebanyak 153 kuisioneer/responden. Karakteristik 153 sampel dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1
Karakteristik Usia dan Gender Responden

Variabel	Frekuensi	Persentase	Mean/Modus
Usia	153	100	20,75 Tahun
18 Tahun	31	20	
19 Tahun	41	27	
20 Tahun	26	17	
21 Tahun	29	19	
Lebih dari 22 Tahun	26	17	
Gender	153	100	Laki-laki
Laki-laki	89	58	
Perempuan	64	42	

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Hasil statistika dekskriptif yang tersaji dalam Tabel 1 memberikan gambaran mengenai usia, jenis kelamin, dan jenis aktivitas sosial pada sampel penelitian. Dari sisi usia, terlihat bahwa responden adalah usia muda yang masuk dalam kategori generasi C atau *Content Generation*. Generasi C adalah generasi hidup dalam era ketika teknologi dan ilmu pengetahuan membentuk sikap hidup, kepribadian dan pola perilaku (Kompasiana.com, 2010). Perilaku keterlibatan dalam komunitas *online* adalah salah satu ciri yang melekat dalam sistem sosial Generasi C. Oleh karena itu, pemilihan Generasi C sebagai sampel penelitian dapat merepresentasi tujuan penelitian ini.

Berdasarkan distribusi frekuensi gender, temuan menarik mengenai dominasi laki-laki sebagai jumlah pengguna yang lebih banyak dibandingkan perempuan. Data tersebut dapat menjadi indikasi bahwa permasalahan psiko-sosial dalam konteks komunitas *online* lebih banyak ditemukan pada laki-laki. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di ranah teori organisasi dan perilaku organisasional yang menunjukkan bahwa perempuan lebih sering mengalami stres namun imbas stres terhadap masalah psiko-sosial lebih besar dialami oleh laki-laki dibandingkan perempuan. Secara statistis, komposisi 60:40 persen masih cukup baik sebagai dasar untuk membandingkan nilai rata-rata data sampel (Hair et al., 2006).

Tabel. 2
Karakteristik Perilaku SJS Responden

Variabel	Frekuensi	Persentase	Mean/Modus
Situs Jejaring Sosial	153	100	Facebook
Facebook	133	87	
Twitter	20	13	
Lama Bergabung di SJS	153	100	4 Tahun
3 Tahun	64	42	
4 Tahun	39	26	
5 Tahun	20	13	
6 Tahun	23	15	
7 Tahun	7	4	
Jumlah Kunjungan per hari	153	100	4-5 kali
1-2 kali	38	25	
3-4 kali	28	18	
5-6 kali	60	39	
7-8 kali	17	11	
Lebih dari 8 kali	10	7	
Lama Kunjungan per hari	153	100	6 jam
1-3 jam	47	31	
4-6 jam	59	39	
7-9 jam	21	14	
Lebih dari 9 jam	26	16	
Jumlah Domain per hari			4 kali
1-3 kali	83	54	
4-6 kali	45	29	
7-9 kali	17	11	
Lebih dari 9 kali	8	6	
Jumlah Posting per hari			5-6 kali
1-5 kali	101	65	
6-10 kali	33	22	
11-15 kali	13	9	
Lebih dari 15 kali	6	4	

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Karakteristik perilaku SJS responden secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 2 Situs jejaring sosial yang dimiliki oleh sebagian besar responden adalah Facebook. Hasil peratingan *Youth Trend* menyebutkan bahwa Facebook adalah situs jejaring sosial yang memiliki jumlah anggota terbanyak dan tingkat pertumbuhan tertinggi. Facebook menggambarkan budaya masyarakat Indonesia yang didasarkan pada berbagi, komunikasi, dan solidaritas (<http://teknologi.kompasiana.com/internet/2013/01/08/mengapa-masyarakat-indonesia-menyukai-facebook-517443.html>). Rerata responden bergabung dalam SJS adalah empat tahun. Sebagian besar responden telah bergabung selama tiga tahun. Hal yang cukup menarik, sekitar 32% responden telah bergabung di SJS lebih dari lima tahun. Kondisi ini berarti sebagian besar responden telah bergabung SJS sejak menginjak usia remaja (SMP dan SMA). Di masa lalu, tren

penggunaan SJS berkembang pesat pada komunitas remaja. Pertumbuhan internet di masa itu juga mempengaruhi pertumbuhan pengguna SJS. Kemudahan yang diberikan oleh SJS yang tidak hanya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, namun juga dapat memperluas pergaulan, *sharing* foto, atau bahkan melakukan penjualan dan pembelian secara online melalui SJS telah mempengaruhi minat yang besar di kalangan remaja untuk bergabung dalam komunitas SJS. Lebih lanjut, kalangan remaja pun lebih atraktif dalam menerima perkembangan teknologi dibandingkan kalangan dewasa. Namun demikian, pergeseran perilaku remaja yang lebih menyukai berinteraksi secara *online* melalui SJS berimbas pada pola kehidupan sosial kemasyarakatan. SJS membawa dampak perubahan psikologis dan sosial individu dalam kehidupannya. Rerata jumlah kunjungan yang dilakukan oleh responden per hari nya adalah 4-5 kali. Tingkat intensitas responden dalam mengunjungi SJS dapat menentukan pola perilaku kompulsif SJS online dari responden. Lebih kurang 57% responden mengunjungi SJS lebih dari 5 kali sehari. Keterlibatan mereka terhadap SJS telah masuk pada kategori kompulsif. Dengan tingkat kunjungan tersebut, jumlah pesan yang *diposting* oleh responden reratanya 5-6 kali per hari. Selain aktif mengunjungi SJS responden merupakan kategori aktif yang ditunjukkan dari aktivitas mereka melakukan posting pada SJS yang cukup sering dalam sehari. Data menunjukkan bahwa sebagian kecil responden cukup aktif mengirim (*posting*) pesan hingga lebih dari lima kali per harinya.

Selanjutnya Tabel 3 menyajikan imbas negatif dari keterlibatan SJS. Secara umum, responden berpendapat sangat tidak setuju mengenai keterlibatan mereka pada SJS berimbas negatif dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Hasil analisa deskriptif penelitian ini bertentangan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Jackson dkk. (2004) yang menemukan bahwa frekuensi penggunaan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain SJS yang dibuka mempengaruhi tingkat kesehatan psiko-sosial pengguna. Sebaliknya, keterlibatan individu terhadap SJS justru dianggap sebagai media berbagi pengetahuan dan pencarian informasi. Pada tingkat usia remaja, perilaku kompulsif terhadap SJS tidak berdampak pada perasaan kesepian dan depresi atau permasalahan disfungsi psiko-sosial lainnya.

Tabel 3
Imbas Negatif Dari Keterlibatan SJS

No	Pernyataan	Mean	SD
1	Kesulitan berhubungan dengan orang lain	2,31	0,81
2	Pekerjaan/perkuliahan terbengkalai	1,76	0,92
3	Hubungan dengan keluarga menjadi terganggu	1,75	0,69
4	Menjadi tersisih dalam pergaulan sosial	1,68	0,69
5	Mendapatkan masalah di kantor/kampus	1,89	0,98
6	Hubungan sosial dengan teman terganggu	1,92	0,95
Total		1,88	0,84

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Pendapat responden mengenai imbas positif dari keterlibatan mereka dalam SJS dapat dilihat pada Tabel 3 Secara umum, responden berpendapat setuju

berkenaan dengan keterlibatan mereka dalam SJS berimbas positif. Menurut responden, keterlibatan SJS membantu mereka dalam berbagi pengetahuan dan mencari informasi. Melalui SJS individu dapat berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan teman, keluarga, atau bahkan dengan kelompok komunitas tertentu yang memiliki kesamaan minat. Pada bagian lainnya, keterlibatan individu dalam SJS memiliki imbas yang kecil pada peningkatan prestasi kerja/kuliah dan pengaktualisasian diri. Aktualisasi individu lebih bersifat langsung yang membutuhkan interaksi langsung dengan lingkungan. Aktualisasi diri melalui SJS menjadi lebih sukar untuk dilakukan karena komunikasi yang dilakukan tidak berlangsung secara langsung namun menggunakan media perantara, yaitu fasilitas *online media*. Sementara itu di sisi lainnya, partisipasi aktif individu berinteraksi melalui SJS dapat menyebabkan tingkat sosialisasi individu menjadi rendah, karena lebih merasa nyaman untuk berkomunikasi di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya fokus individu yang menyebabkan prestasi kerja/kuliah menjadi terganggu.

Tabel 4
Imbas Positif Dari Keterlibatan SJS

No	Pernyataan	Mean	SD
	Meningkatkan kreativitas	4,00	0,59
	Membantu dalam pencarian informasi	4,41	0,76
	Membantu dalam mengaktualisasi diri	3,36	0,67
	Meningkatkan prestasi kerja/kuliah	3,22	0,53
	Membantu saya berbagi pengetahuan	4,46	0,80
	Memudahkan saya untuk menerima teknologi baru	4,18	0,74
	Total	3,94	0,68

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Keterlibatan individu dalam SJS memiliki imbas yang positif dalam perilaku psiko-sosial. Namun, imbas individu dalam SJS tidak mengarah pada perilaku yang positif seperti peningkatan prestasi kerja/kuliah namun lebih mengarah pada imbas positif yang mengarah pada kegembiraan dan bersenang-senang. Imbas positif dari perilaku psiko-sosial individu dalam SJS lebih pada berbagi pengetahuan maupun pencarian informasi. Oleh karena itu, perilaku psiko-sosial individu dalam keterlibatannya terhadap SJS lebih pada perasaan ingin bersenang-senang dan kegembiraan.

Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan metoda *partial least square* (PLS) untuk pengujian statistika. Secara umum, pengujian mencakup pengujian model pengukuran dan model struktural. Berikut ini adalah hasil pengujian statistika dengan metoda PLS.

Pengujian Model Pengukuran (*Measurement Model*)

Model pengukuran dalam PLS digunakan untuk menguji validitas konstruk dan uji reliabilitas alat ukur. Penjelasan rinci untuk model pengukuran sebagai berikut:

Validitas Konstruk

Korelasi yang kuat antara konstruk dan item-item pertanyaan dan hubungan yang lemah dengan variabel lainnya merupakan salah satu cara menguji

validitas konstruk. Validitas konstruk diukur dengan menggunakan validitas konvergen (*convergent validity*) dan validitas diskriminan (*discriminant validity*).

Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dalam PLS dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor item/skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Hair et al. (2006) mengemukakan bahwa *rule of thumb* yang digunakan mensyaratkan nilai *loading* > 0.50 dianggap signifikan secara praktikal. Semakin tinggi nilai faktor *loading*, semakin baik indikator pertanyaan yang digunakan merepresentasikan matrik faktor. Selain itu, *rule of thumb* yang digunakan untuk menguji validitas konvergen adalah *communality* > 0.5, dan *average variance extracted (AVE)* > 0.5 (Chin, 1995).

Tabel 5
Output Model Pengukuran

	aktifitas	aktifitas	aktifitas	aktifitas	aktifitas	aktifitas
Outcome Negatif	0.705214	0.921890	0.031999	0.920910	0.705214	-0.000170
Outcome Positif	0.526313	0.814085	0.033813	0.695101	0.526313	0.016188
Perilaku keterlibatan dalam SJS	0.498873	0.662888		-0.004632	0.498873	
SJS	1.000000	1.000000		1.000000	1.000000	
Umur	1.000000	1.000000		1.000000	1.000000	

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Berdasarkan hasil uji model pengukuran penelitian terlihat bahwa konstruk perilaku keterlibatan dalam SJS memiliki nilai AVE dan *communality* masing-masing sebesar 0,499 dan 0,499 yang masih mendekati 0,5. Oleh karena itu, konstruk laten keterlibatan individu dalam SJS masih dianggap layak memenuhi persyaratan validitas konvergen. Selain itu, konstruk laten lainnya dalam penelitian ini memiliki validitas konvergen yang baik dengan nilai *outer loading* > 0.7, *average variance extracted (AVE)* > 0.5, dan *communality* > 0.5. Dengan demikian, secara keseluruhan hasil uji model pengukuran telah memenuhi uji validitas konvergen.

Kriteria Signifikansi Faktor Loading

Signifikansi faktor *loading* dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu:

- Penentuan signifikansi praktis.

Hair et al. (2006) mengemukakan bahwa pertimbangan pertama menentukan signifikansi bukan berdasarkan dalil matematika, tetapi lebih berkaitan dengan signifikansi praktis. *Rule of thumb* yang umum digunakan untuk membuat pemeriksaan awal dari faktor matriks adalah $\pm .30$ untuk dipertimbangkan telah memenuhi level minimal, *loading* $\pm .40$ dianggap lebih baik, dan *loading* $\geq .50$ dianggap signifikan secara praktis. Dengan demikian, semakin tinggi nilai faktor *loading*, semakin penting peranan *loading* dalam menginterpretasi matriks faktor. Faktor *loading* adalah korelasi antara variabel

dan faktor, *loading* kuadrat adalah jumlah total varian variabel-variabel yang dihitung untuk faktor. Dengan demikian, *loading* 0,30 diterjemahkan mendekati penjelasan 10 persen, dan *loading* 0,50 diartikan 25 persen varian yang dihitung oleh faktor. *Loading* harus melebihi 0,70 bagi faktor untuk menjelaskan 50 persen varian. Panduan ini dapat diaplikasikan ketika ukuran sampel di atas 100 atau lebih. Pendekatan ini bersifat signifikansi praktis, bukan signifikansi statistis.

- Penentuan signifikansi statistis

Hair et al. (2006) mengemukakan bahwa faktor *loading* merepresentasi korelasi antara konstruk laten dan indikator manifestnya. Koefisien korelasi adalah pendekatan signifikansi statistis yang digunakan untuk menentukan tingkat signifikansi dalam menginterpretasi *loading*. Hair et al. (2006) juga menyebut beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor *loading* pada dasarnya memiliki *standard error* yang lebih besar dibandingkan dengan korelasi sehingga faktor *loading* harus dievaluasi pada level yang lebih ketat. Peneliti dapat menggunakan konsep *statistical power* untuk menetapkan faktor *loading* yang dianggap signifikan untuk ukuran sampel yang berbeda. Dengan menggunakan *software* SOLO *Power Analysis*, Hair et al. (2006) menyajikan panduan untuk mengidentifikasi faktor *loading* yang signifikan berdasarkan ukuran sampel seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6
Signifikansi Faktor *Loading* Berdasarkan Ukuran Sampel

<i>Loading Factor</i>	<i>Sample Size Needed for Significance</i>
0,30	350
0,35	250
0,40	200
0,45	150
0,50	120
0,55	100
0,60	85
0,65	70
0,70	60
0,75	50

Signifikansi berdasar pada tingkat signifikansi 0,05 (α), *power level* 80%, dan *standard error* diasumsikan dua kali koefisien korelasi konvensional.

Sumber: Hair et al. (2006: 12)

Penelitian ini memiliki jumlah sampel 153 orang responden, maka *loading* yang dianggap signifikan jika memiliki nilai *loading* minimal 0,45. Berdasarkan data di atas, lima indikator dalam model penelitian tidak memenuhi kriteria validitas konvergen, yaitu indikator lama kunjungan, jumlah domain, Neg1, Pos3, dan Pos6. Kelima indikator tersebut tidak digunakan dalam analisis selanjutnya.

Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Pengukuran validitas diskriminan dari model pengukuran dalam PLS dapat

dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstraknya. Tabel 7 menunjukkan korelasi antara konstruk dengan indikator-indikatornya akan lebih tinggi dibandingkan korelasi dengan indikator-indikator di konstruk yang lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model yang dibangun dalam penelitian ini telah memenuhi uji validitas diskriminan.

Tabel 7
Cross-loading Antar Konstruk dan Indikator Model Penelitian

	Outcome Negatif	Outcome Positif	Perilaku keterlibatan dalam SJS	SJS	Umur
JumlahKunjungan	-0.011299	0.113094	0.623366	-0.08220	-0.03456
JumlahPostingan	0.008750	0.141481	0.780488	-0.00062	0.026939
Neg2	0.945035	-0.558468	0.035550	0.099166	-0.12784
Neg3	0.808209	-0.432534	-0.024403	0.027235	-0.03622
Neg4	0.685086	-0.655414	-0.055740	-0.07268	-0.05897
Neg5	0.935582	-0.485327	-0.023869	0.182355	-0.1231
Neg6	0.796945	-0.536485	-0.007572	0.052240	-0.07093
Pos1	-0.607505	0.632708	0.127839	-0.03263	0.040993
Pos2	-0.565015	0.779639	0.109651	0.095675	0.034841
Pos4	-0.125335	0.635288	0.129758	-0.08376	-0.08287
Pos5	-0.387888	0.832770	0.144740	-0.03102	-0.01413
SJS	0.141388	-0.033753	-0.051878	1.000000	-0.08441
Umur	-0.120931	-0.016337	-0.000543	-0.08441	1.000000

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu pengukur menunjukkan stabilitas dan konsistensi dari suatu instrumen dalam mengukur suatu konsep atau suatu variabel (Cooper & Schindler, 2006; Hair et al., 2006). Reliabilitas dapat diukur dengan melihat nilai *Cronbach's alpha* dan *Composite Reliability*.

Cronbach's alpha mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk, sedangkan *composite reliability* mengukur nilai sesungguhnya reliabilitas suatu konstruk (Chin & Gopal, 1995). Penelitian ini menguji reliabilitas menggunakan nilai *composite reliability* karena lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk (Werts et al., 1974).

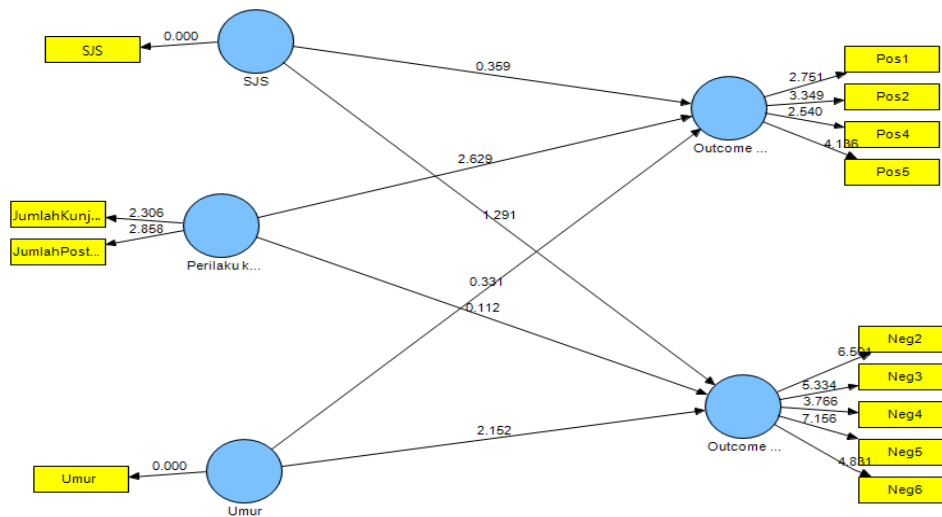
Rule of thumb nilai *alpha* atau *composite reliability* sebaiknya lebih besar dari 0,7 meskipun nilai 0,5 masih dapat diterima pada studi yang sifatnya eksploratif (Hair et al., 2006). Tabel 4.5 di atas menunjukkan nilai *Composite Reliability* dari masing-masing konstruk di atas 0,50 sehingga dapat dinyatakan bahwa pengukur yang dipakai dalam penelitian ini adalah *reliabel*.

Penelitian ini bertujuan menguji model empiris yang menjelaskan hubungan antara perilaku keterlibatan individu dalam SJS dan masalah psiko-sosial. Berdasarkan kriteria kekuatan model prediksi, yaitu R-square, maka model

yang diajukan mampu menjelaskan hubungan relasional tersebut dengan baik. Model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R-square untuk konstruk dependen. Nilai R-square digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R-square berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang dilakukan. Nilai GoF model penelitian adalah sebesar 0,032 dan 0,034. Artinya perubahan variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen adalah sebesar 3,2% dan 3,4%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar model yang diajukan. Merujuk kriteria Schepers *et al.* (2008), model penelitian ini dapat dikategori sebagai model dengan kesesuaian yang cukup wajar (*fairly*) dalam menjelaskan hubungan keterlibatan individu dalam SJS dan masalah psiko-sosial.

Pengujian Model Struktural (*Structural Model*)

Pengujian hipotesis dalam PLS menggunakan metode model struktural, yaitu teknik regresi berbasis varian. Penelitian ini menguji dua hipotesis untuk hubungan langsung antara variabel-variabel independen dengan variabel dependen. Gambar 2 berikut menyajikan hasil pengujian model struktural.



Gambar 2
Output Model Struktural

Tabel 8 berikut menyajikan ringkasan output pengujian model struktural PLS untuk pengujian hipotesis.

Tabel 8

Output Pengujian Model Struktural Model Penelitian

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics ((O/STERR))
Perilaku keterlibatan dalam SJS -> Outcome Negatif	0.006591	0.089100	0.058756	0.058756	0.112174
Perilaku keterlibatan dalam SJS -> Outcome Positif	0.179974	0.208578	0.068459	0.068459	2.628920
SJS -> Outcome Negatif	0.132466	0.150775	0.102574	0.102574	1.291414
SJS -> Outcome Positif	-0.025972	-0.118847	0.072327	0.072327	0.359096
Umur -> Outcome Negatif	-0.109745	-0.108820	0.051000	0.051000	2.151857
Umur -> Outcome Positif	-0.018432	-0.076067	0.055757	0.055757	0.330582

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Tabel 8 menunjukkan dua dari enam hipotesis dapat dibuktikan. Pertama, keterlibatan individu dalam situs jejaring sosial mampu menimbulkan *outcome* positif dengan nilai t-statistik 2,63 atau signifikan pada alpha kurang dari 0,01. Kedua, umur berpengaruh positif terhadap *outcome* negatif dengan nilai t-statistik 2,15 atau signifikan pada alpha kurang dari 0,01. Secara umum, berdasarkan hasil uji model struktural ini dapat disimpulkan bahwa perilaku kompulsif keterlibatan individu dalam SJS mampu memprediksi masalah psiko-sosial. Berikut rangkuman hasil uji hipotesis seluruh konstruk dalam penelitian ini.

Tabel 9
Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis Yang diajukan	Hasil Uji Hipotesis (t-value)	Simpulan
H1: Keterlibatan individu dalam SJS berhubungan positif terhadap disfungsi psiko-sosial	0.112174	Tidak didukung
H2: Keterlibatan individu dalam SJS berhubungan positif terhadap kesehatan psiko-sosial	2.628920	Didukung
H3: Situs jejaring sosial (SJS) berhubungan positif terhadap disfungsi psiko-sosial	1.291414	Tidak didukung
H4: Situs jejaring sosial (SJS) berhubungan positif terhadap kesehatan psiko-sosial	0.359096	Tidak didukung
H5: Umur berhubungan positif terhadap disfungsi psiko-sosial	2.151857	Didukung
H5: Umur berhubungan positif terhadap kesehatan psiko-sosial	0.330582	Tidak didukung

Sumber: Hasil Penelitian, 2013.

Berdasarkan tabulasi hasil pengujian hipotesis di atas, simpulannya bahwa dari enam hipotesis yang diusulkan hanya dua hipotesis yang didukung. Secara umum, hasil penelitian ini menghasilkan model empiris yang tepat untuk menjelaskan hubungan perilaku kompulsif keterlibatan individu dalam SJS dan masalah psiko-sosial. Namun, perbaikan dan pengembangan desain penelitian perlu untuk dilakukan lebih lanjut, terutama terkait pemilihan sampel dan perbaikan validitas internal yang lebih kokoh.

PEMBAHASAN

Penelitian menguji enam hipotesis. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dua hipotesis dapat dibuktikan, yakni keterlibatan individu dalam SJS memiliki imbas positif (kesehatan psikososial) dan umur individu yang terlibat dalam SJS memiliki imbas negatif (disfungsi psiko sosial). Imbas positif dari keterlibatan SJS menegaskan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh McKenna dan Bargh (2000). Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa imbas positif yang dirasakan adalah keterlibatan SJS membantu individu dalam membagi pengetahuan dan mencari informasi. Internet memberi layanan kontak sosial antar waktu, jarak dan situasi personal. Internet menghubungkan individu dengan keluarga, teman, rekan kerja, dan orang asing yang memiliki kesamaan minat. Akses sosial yang luas dapat meningkatkan keterlibatan sosial individu sehingga membentuk hubungan baru (Parks & Roberts, 1998), identitas sosial dan komitmen antar individu yang sendirian (McKenna et al., 2000). Penelitian Jackson et al (2004) mengungkapkan kebahagiaan ditemukan pada peserta komunitas karena komunitas *online* menyediakan fasilitas komunikasi dan berbagi informasi yang memberi kesempatan pada individu-individu untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Fasilitas komunikasi tersebut memenuhi harapan peserta untuk berkomunikasi dan berinteraksi sehingga memberi kebahagiaan bagi peserta. Penelitian Chou dan Lim (2010) menjelaskan bahwa individu yang terlibat dalam SJS merasa mendapat kebahagiaan melalui pemenuhan hubungan sosial *online*. Kebahagiaan didefinisi sebagai suatu fenomena kolektif, yaitu terpenuhinya harapan dan keinginan individu melalui proses interaksi kolektif (Fowler & Christakis, 2008). Individu tidak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya secara individu tetapi individu membutuhkan orang lain melalui hubungan interaksi sosial *online*.

Pada bagian lainnya, hasil penelitian mengungkapkan bahwa umur memiliki imbas negatif. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Jackson et al (2004) yang menemukan hubungan antara usia dan watak kepribadian dengan tingkat disfungsi psiko-sosial. Dalam hal ini, individu yang berusia muda (rata-rata 20 tahun) cenderung menghabiskan waktu dengan piranti teknologi milik mereka (perilaku kompulsif). Pemanfaatan teknologi informasi tidak digunakan secara lebih bijak oleh kelompok usia muda untuk meningkatkan prestasi kerja di kantor/kuliah namun lebih digunakan untuk interaksi sosial dengan individu lainnya dalam berbagi informasi di dunia maya. Indikasi-indikasi masalah psiko-sosial, seperti depresi dan kesepian adalah gejala psikologi sosial yang diungkap dalam beberapa studi empiris terdahulu (Kraut et al., 1992;

Caplan, 2005; Leung, 2007; Kim et al, 2009). Studi-studi tersebut menemukan bahwa keterlibatan dalam media sosial *online* menyebabkan terjadinya masalah-masalah psiko-sosial atau sebaliknya individu-individu yang memiliki masalah psiko-sosial cenderung menggunakan media sosial *online* sebagai media mengatasi masalah tersebut. Jackson, Eye, Barbatsis, Biocca, Fitzgerald, dan Zhao (2004) menemukan bahwa frekuensi penggunaan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain SJS yang dibuka mempengaruhi tingkat kesehatan psiko-sosial pengguna. Hasil studi yang mereka temukan berbanding terbalik dengan temuan penelitian ini. Hasil studi ini menemukan bahwa frekuensi penggunaan, jumlah kunjungan, intensitas partisipasi, dan jumlah domain yang dikunjungi justru memiliki imbas positif terhadap kesehatan psiko-sosial. Studi-studi sejenis menemukan bahwa keterlibatan dalam komunitas *online* berpengaruh terhadap peningkatan disfungsi psiko-sosial (Morahan-Martin dan Schumacher, 2000; Kang, 2007; Leung, 2007; Schepers *et al.*, 2008).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini mereplikasi dan mengembangkan model empiris Caplan (2005) dan Kim et al. (2009). Desain survei kuesioner dengan pendekatan statistik diharap dapat menghasilkan model empiris yang kokoh. Penelitian ini melibatkan konstruk-konstruk preferensi interaksi sosial *online* dan masalah psiko-sosial (yaitu: luaran positif dan luaran negatif). Pengujian model pengukuran menghasilkan model empiris yang diajukan memiliki kekuatan prediksi dan GoF yang baik. Namun, penelitian ini tidak menguji lebih lanjut apakah jenis aktivitas sosial *online* (seperti: situs jejaring sosial) lebih memperburuk pengaruh luaran negatif terhadap masalah psiko-sosial dibandingkan jenis aktivitas aplikasi sosial (seperti: menonton dan mengunduh video *online*) karena pengujian efek moderasi menunjukkan hasil yang tidak didukung secara statistis. Selain itu, penelitian ini hanya menguji hubungan korelasional secara statistis tetapi belum mengungkap penjelasan hubungan tersebut secara praktis. Untuk itu, penelitian selanjutnya dengan desain triangulasi metoda dapat mengkaji lebih lanjut temuan ini untuk menemukan hubungan karakteristik jenis komunitas *online* dengan perilaku kompulsif dan masalah masalah psiko-sosial. Lingkup sampel penelitian ini adalah mahasiswa di universitas Bengkulu. Sementara itu, pengguna komunitas *online* tidak hanya mahasiswa, tetapi juga masyarakat umum dengan strata usia, pendidikan dan pekerjaan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan pemilihan sampel penelitian dengan mempertimbangkan persamaan komposisi antarkelompok sampel. Desain survei kuesioner *online* dapat memperluas strata sampel penelitian, bahkan melibatkan faktor budaya yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagozzi, R. P. 2000. On the concept of intentional social action in consumer behavior. *Journal of Consumer Research*, 388-396.
- Bagozzi, R. P. and Dholakia, U. M. 2002. Intentional social action in virtual communities. *Journal of Interactive Marketing*, 16(2): 2-21.
- Bagozzi, R. P. and Dholakia, U. M. 2006. Antecedents and purchase consequences of customer participation in small group brand communities. *International Journal of Research in Marketing*, 23(1): 45-61.
- Brynjolfsson, E. and Hitt, L. 1993. Is information systems spending productive? New evidence and new results: *International Financial Services Research Center*, Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology.
- Cobo, L. 2008. Social networking in Spanish. *Billboard* (120: 9): 20-21.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P. and Warshaw, P. R. 1989. User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8): 982-1003.
- Jackson, L. A., Von Eye, A., Barbatsis, G., Biocca, F., Fitzgerald, H. E. and Zhao, Y. 2004. The impact of Internet use on the other side of the digital divide. *Communications of the ACM*, 47(7): 43-47.
- Kang, S. 2007. Disembodiment in online social interaction: Impact of online chat on social support and psychosocial well-being. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3): 475-477.
- Leung, L. 2007. Unwillingness-to-communicate and college students' motives in SMS mobile messaging. *Telematics and Informatics*, 24(2): 115-129.
- Malhotra, Y. and Galletta, D. 2003. A multidimensional commitment model of volitional systems adoption and usage behavior. *Journal of Management Information Systems*, 22(1): 117-151.
- Malhotra, Y. and Galletta, D. F. 1999. Extending the technology acceptance model to account for social influence: Theoretical bases and empirical validation: 14 pp.: *IEEE*.
- Matei, S., Ball-Rokeach, S. J., Wilson, M., Gibbs, J. and Gutierrez Hoyt, E. 2001. Metamorphosis: A field research methodology for studying communication technology and community. *Electronic Journal of Communication/La Revue Electronique de Communication*, 11(2).
- McKenna, K. Y. A. and Bargh, J. A. 2000. Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1): 57.
- Morahan-Martin, J. and Schumacher, P. 2000. Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16(1): 13-29.
- Parameswaran, M. and Whinston, A. B. 2007. Research issues in social computing. *Journal of the Association for Information Systems*, 8(6): 336-350.
- Schepers, J., de Jong, A., Wetzels, M. and de Ruyter, K. 2008. Psychological safety and social support in groupware adoption: A multi-level assessment in education. *Computers & education*, 51(2): 757-775.
- Sidorova, A., Evangelopoulos, N., Valacich, J. S. and Ramakrishnan, T. 2008.

- Uncovering the intellectual core of the information systems discipline. *MIS Quarterly*, 32(3): 3.
- Strassmann, P. 2002. Why ROI ratios are now crucial to IT investment. *Group Review*, 9.
- Weill, P. 1990. Do computers pay off. International Center for Information Technologies, Washington, DC, USA.

Lampiran 11. Letter of Acceptance JEBI

Dear Mr Willy Abdillah,

Herewith, we would like to send review result of your article, entitled:

PENGUKURAN BATAS OPTIMAL KONSUMSI INTERNET SEHAT DAN PRODUKTIF DALAM MEDIA SOSIAL ONLINE

Your article will be published in JIEB volume 27 no 2, May 2014. We also enclose the reviewers' comments about the article and there are some revisions needed. We do hope that you may revise it and send it back to us, as soon as possible.

Thank you very much for your kind attention

Sincerely yours,
Prima Yustitia L
Administration and Circulation Asisstant
Journal of Indonesian Economy and Business
Universitas Gadjah Mada
jebi-fe@ugm.ac.id
www.jieb.feb.ugm.ac.id
telp/fax: (+62274) 551209

INFO UGM :
STAR <<http://ppp.ugm.ac.id>> - Student Teacher Aesthetic Role-sharing. Keselarasan kemitraan dalam pembelajaran timbal-balik dosen dan mahasiswa. Pembelajaran khas UGM dengan penerapan Patrap Triloka: ingngarsa sung tuladha, ingmadyamangunkarsa, tut wuriandayani.

EVALUATIONS AND COMMENTS

Article Title (No.):382

PENGUKURAN BATAS OPTIMAL KONSUMSI INTERNET SEHAT DAN PRODUKTIF DALAM MEDIA SOSIAL ONLINE

A. GENERAL EVALUATION

(v) **Can be published** with some revisions (explanation attached).

() **Cannot be published.** Anyhow, as the research subject is interesting and the search quality is relatively good, the writer is suggested to resend the article after being revised (explanation attached).

() **Rejected.** Need substantial revision. The article writer is suggested to send another article.

() **Send back to the writer without any comment.** The article cannot be under consideration to be evaluated (no need to be evaluated formally).

B. RECOMMENDATION FOR REVISION

() Draft need to be edited by the editor.

(v) Minor revision by the article writer.

() Major revision by the article writer.

() Unlikely cannot be revised.

C. COMMENTS AND SUGGESTIONS

Secara umum artikel yang mengembangkan model adopsi SJS ini didasarkan pada sebuah penelitian yang didesain dan dieksekusi dengan baik. Kontribusinya juga sangat jelas dengan mengusung beragam aspek, dan tidak terpaku pada TAM yang sudah terlalu banyak diteliti dan tidak member tilikan (insight) baru.

Hanya saja, artikel ini terdiri dari 41 halaman –satu spasi- (memuat 13.700 kata) terlalu panjang untuk JIEB yang maksimal 30 halaman (2 spasi) berkisar 7000 kata. Penulis mempunyai dua pilihan. Pertama, meringkas artikel dengan tetap menggunakan model penelitian dan argumentasi yang sama. Kedua, penulis mungkin mempertimbangkan

untuk membaginya menjadi dua tulisan tanpa mengganggu logika artikel. Salah satunya dengan menguji model bagian depan (sampai dengan hasrat) dan bagian belakang (mulai hasrat sampai dengan konsekuensi), termasuk budaya, secara terpisah.