



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**NILAI SEBAGAI PREDIKTOR  
JUMLAH IDENTITAS ONLINE**

**SKRIPSI**

**HERIAWAN AKMAM**

**0805800173**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
PROGRAM KELAS KHUSUS INTERNASIONAL  
DEPOK  
JUNI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**VALUE AS A PREDICTOR FOR QUANTITY OF ONLINE  
IDENTITY**

**SKRIPSI**

**HERIAWAN AKMAM**

**0805800173**

**PSYCHOLOGY FACULTY  
INTERNATIONAL CLASS PROGRAM**

**DEPOK**

**JUNE 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**NILAI SEBAGAI PREDIKTOR  
JUMLAH IDENTITAS ONLINE**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi**

**HERIAWAN AKMAM**

**0805800173**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
PROGRAM KELAS KHUSUS INTERNASIONAL  
DEPOK  
JUNI 2012**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Heriawan Akmam

NPM : 0805800173

Tanda Tangan : 


Tanggal : 4 Juli 2012


**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Heriawan Akmam  
NPM : 0805800173  
Program Studi : Kelas Khusus Internasional  
Judul Skripsi : Nilai Sebagai Prediktor Jumlah Identitas Online

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Kelas Khusus Internasional Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia

**DEWAN PENGUJI**

Pembimbing : Dr. Bagus Takwin M. Hum. (  )  
NIP : 0800300001

Penguji : Dicky C. Pelupessy, S. Psi, M. Sc. (  )  
NIP : 080603012

Penguji : Ivan Sujana, M.Psi. (  )  
NIP : 080703002

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 5 juli 2012

**DISAHKAN OLEH**

Program Sarjana Fakultas Psikologi  
Prof. Dr.  
Universitas Indonesia



Frieda Maryam Mangunsong Siahaan M.Ed.)

5408291980032001

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Indonesia



(Dr. Wilman Dahlan Mansoer M.Org.Psy.)

NIP: 194904031976031002

## KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Tentu saja selama pembuatan Skripsi ini saya mendapat bantuan dalam berbagai macam bentuk hingga akhirnya Skripsi ini dapat dirampungkan. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

- a) Kepada Universitas Indonesia dan University of Queensland yang telah menerima saya sebagai bagian dari akademisi kedua Universitas top tersebut. Dan karena itu pula saya dapat mengakses database dan perpustakaan untuk referensi penulisan Skripsi ini
- b) Kedua orang tua saya yang telah membantu secara moril dan materil selama masa studi saya di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia ini.
- c) Kepada saudara-saudara saya yang lainnya, nenek, adik-adik, om, tante, dan sepupu-sepupu saya yang baik secara langsung maupun tidak telah memberikan dukungan moral sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya.
- d) DR. Bagus Takwin, M. Hum. Selaku pembimbing Skripsi, karena telah membantu pembuatan skripsi ini baik dengan saran-saran dan koreksi-koreksi, sehingga saya dapat mengatakan saya puas dengan penulisan Skripsi ini.
- e) Teman-teman mahasiswa baik yang dari kelas reguler maupun KKI, baik yang dari Fakultas Psikologi maupun fakultas lainnya. Yang telah memberikan dorongan moral dan kepercayaan diri pada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya walaupun sempat banyak hambatan.
- f) Lisyanti Ruhjam, yang telah mengundang serta memperkenalkan saya dengan Kaskus. Serta teman-teman 'Kaskus UI' yang menerima saya sebagai bagian dari komunitas mereka Yang pada akhirnya memberi ide untuk tema Skripsi ini.

Saya menyadari bahwa karya tulis ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saya menerima dengan terbuka setiap masukan, kritik, dan saran yang dapat saya gunakan untuk penulisan selanjutnya. Akhir kata, saya berharap Skripsi ini dapat berguna bagi pembaca, terutama rekan-rekan mahasiswa Psikologi Universitas Indonesia, untuk menambah wawasan. Walaupun tidak sempurna, tapi setidaknya dapat membuka wawasan akan ide-ide penelitian kreatif berikutnya.

Jakarta, Juni 2012



Heriawan Akmam

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heriawan Akmam  
NPM : 0805800173  
Program Studi : Kelas Khusus Internasional  
Fakultas : Psikologi  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Nilai Sebagai Prediktor Jumlah Identitas Online**

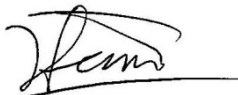
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 4 Juli 2012

Yang menyatakan



( Heriawan Akmam )

Tanggal : 4 Juli 2012



## ABSTRAK

Nama : Heriawan Akmam  
Program Studi : Psikologi  
Judul : Nilai Sebagai Prediktor Jumlah Identitas Online

Studi kumulatif oleh Robert Wright (2000) menemukan bahwa trend penggunaan internet meningkat dengan sangat pesat. Berdasarkan perkembangan itu, ada kemungkinan bahwa individu akan membawa kehidupan sosial mereka kedalam kehidupan *online*. Skripsi ini ingin meneliti hubungan antara nilai-nilai yang dianut oleh individu dan pengaruhnya ke pembentukan identitas baru mereka di dunia maya. Untuk penelitian kali ini, fokus utamanya adalah Kaskus, yang merupakan situs forum terbesar di Indonesia. Hasil regresi menunjukkan bahwa jumlah identitas online yang dimiliki oleh individu, mendapat pengaruh sebesar 22% dari nilai-nilai yang mereka anut.

**Kata Kunci :** Forum, Internet, Identitas, Nilai.

## ABSTRACT

Name : Heriawan Akmam  
Program : Psychology  
Title : Value as a Predictor for Quantity of Online Identity

Cumulative study by Robert Wright (2000) found that trend of internet usage are growing rapidly. Based on this development, there is a chance that a person will bring their social life towards online world. This study will examine the correlation between values held by a person and its influence toward identity forming in online world. For this study, the main focus will be toward 'Kaskus', which believed to be the biggest forum site in Indonesia. Regression analysis shows that quantity of online identity of individuals were 22% influenced by the values they hold.

**Kata Kunci** : Forum, Internet, Identity, value.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN JUDUL (ENGLISH).....	ii
HALAMAN JUDUL (DALAM).....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Sistematika Penulisan.....	6
2. TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Identitas dan kemajemukan identitas pada individu.....	7
2.2 Nilai-nilai yang dianut individu dan hubungannya dengan identitas.....	9
2.3 Jejaring Sosial Internet.....	11
2.4. Situs jejaring sosial Kaskus dan hubungannya dengan identitas majemuk..	16
3. METODE PENELITIAN .....	19
3.1 Partisipan.....	19
3.2 Variabel Penelitian.....	19
3.2.1 Data Demografis dan Latar Belakang Partisipan.....	19
3.2.2 Keaktifan penggunaan Internet dan Kaskus.....	20
3.2.3 Jumlah dan perbedaan penggunaan akun-akun Kaskus.....	21

3.3 Instrumen dan Prosedur Penelitian.....	21
3.3.1 Kuesioner.....	21
3.3.2 Pengelompokan dan Analisis data.....	22
3.4 Hipotesis.....	23
4. HASIL DAN ANALISIS.....	25
4.1 Demografis.....	25
4.2 Perbandingan Demografis dan Kegiatan Online.....	26
4.3 Akun Ganda.....	27
4.3.1 Akun Gandan dan Kegiatan Online.....	27
4.3.2 Perbandingan ingkat keaktifan antar akun bagi pemilik akun Ganda.....	28
4.4 Nilai dan Jumlah Akun.....	29
5. KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN.....	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Diskusi.....	33
5.2.1 Temuan baru.....	33
5.2.2 Keterbatasan.....	33
5.3 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA .....	35
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data umur dan jumlah akun kaskus dari seluruh partisipan.....	25
Tabel 2. Korelasi antara jumlah akun kaskus dengan kegiatan umur dan keaktifan <i>online</i> .....	26
Tabel 3. Perbedaan waktu penggunaan akun Kaskus.....	28
Tabel 4. Perbedaan jumlah pos antara akun-akun Kaskus.....	28
Tabel 5. Perbedaan Jumlah subscribe antara akun-akun Kaskus.....	28
Tabel 6. Hubungan antara jumlah akun di Kaskus dan beberapa nilai yang memiliki korelasi yang signifikan.....	30
Tabel 7. Hasil Regresi antara nilai-nilai untuk memprediksi jumlah akun di Kaskus	30

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Pada tahun 2000, Robert Wright melakukan studi kumulatif mengenai waktu penggunaan internet di Amerika. Ia menemukan bahwa rata-rata waktu penggunaan internet oleh individu tumbuh sebesar 31.5% selama dua tahun terakhir. Menurut perhitungannya, bila pertumbuhan pengguna internet berjalan stabil, maka pada beberapa tahun ke depan rata-rata individu akan menghabiskan sampai dengan 90% waktu mereka, di luar tidur, dengan terhubung kepada dunia internet.

Bila melihat temuan studi tersebut, tidak mengherankan kalau komunikasi lewat jalur internet mulai menjadi pilihan utama seseorang untuk bersosialisasi. Sejak ditemukannya Internet, kini Internet merupakan salah satu pilihan utama untuk seseorang berkomunikasi dan bersosialisasi. Penelitian oleh Whitlock, Powers, dan Eckenrode (2006), mengungkapkan bahwa lebih dari 80 persen remaja di Amerika menggunakan internet, dan mayoritas menggunakannya setiap hari. Dari berbagai aktivitas *online* yang mereka lakukan, para remaja itu lebih banyak menggunakan waktu *online* mereka untuk tujuan bersosialisasi.

Saat ini ada banyak situs internet yang memungkinkan penggunanya untuk memiliki halaman profil sendiri dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di situs tersebut untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Sebut saja *Facebook*, situs jejaring sosial dengan pengguna terbanyak saat ini, yang mengizinkan penggunanya membuat halaman pribadi yang bisa diisi dengan data diri dan foto-foto mereka. Ada pula situs-situs *blog* yang mengizinkan penggunanya memaparkan tulisan-tulisan mereka, yang biasanya berisi pendapat, pandangan,

dan pengalaman pribadi, di internet dan dapat diakses dengan mudah oleh semua orang.

Selain itu, situs-situs yang berupa forum diskusi berbasis internet juga mulai menarik minat banyak orang. Situs-situs semacam ini mempermudah seseorang menemukan orang lain dengan minat dan ketertarikan pada hal yang sama, lalu mendiskusikan hal itu di dalam forum yang bersangkutan. Dengan adanya situs pencari seperti *google*, *yahoo*, dan lainnya, seseorang hanya perlu menuliskan hal yang diminatinya pada situs pencari tersebut, dan biasanya hasil pencarian akan termasuk komunitas yang juga meminati hal tersebut. Ini merupakan metode pencarian komunitas yang mudah, sehingga sangat menarik bagi orang-orang yang sedang mencari komunitas untuk mereka, terutama bila seseorang memiliki minat atau hobi yang terbilang unik di lingkungannya.

Situs-situs jejaring sosial, baik yang berbentuk halaman pribadi maupun berbentuk forum, mempermudah penggunaannya untuk berhubungan dengan salah satu atau semua bagian dari kelompok sosial mereka. Pergaulan di dunia internet juga bagaikan tidak mengenal batas. Melalui komunikasi internet, seseorang dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan individu lain tanpa memandang lokasi dan waktu geografis (Valkenburg, Peter, & Schouten, 2006). Dengan teknologi yang ada saat ini, komunikasi langsung melalui jalur internet juga dapat mengirim suara dan video kepada lawan bicara kita secara langsung, sehingga komunikasi tatap muka tetap dapat dilakukan melalui jaringan internet.

Penelitian oleh Boogart (2006) menunjukkan semakin aktif seorang pelajar berinteraksi dengan temannya melalui *Facebook*, semakin tinggi pula rasa keterikatan mereka dengan teman-teman *online* mereka. Selain itu, penelitian itu juga menunjukkan bahwa wanita dan pelajar-pelajar yang baru menjadi bagian dari kehidupan kampus mereka, tampak lebih aktif berinteraksi dengan teman *online* mereka. Menurut Boogart, untuk kasus wanita ini disebabkan oleh sifat dasar wanita yang lebih mungkin mengembangkan '*sense of self*' mereka di dalam berhubungan dengan orang lain, sehingga mereka akhirnya akan lebih menghargai hubungan *online* mereka dibandingkan kaum pria. Selain karena cara berinteraksi

dengan orang lain, ketersediaan mitra interaksi juga mempengaruhi tingkat keaktifan seseorang untuk berinteraksi melalui situs jejaring sosial.

Dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa semakin kuat ikatan individu dengan orang lain, maka semakin terbuka pula ia terhadap lawan interaksinya. Keterbukaan terhadap orang lain itulah yang kemudian memberikan sebuah kesan dan pada akhirnya dapat membentuk sebuah identitas di lingkungan interaksi itu.

Bentuk komunikasi lainnya adalah komunikasi kelompok. Dalam komunikasi kelompok, terkadang individu dapat menyampaikan pesan kepada beberapa individu lain sekaligus. Dalam situs-situs jejaring sosial yang berupa forum, komunikasi yang terjadi umumnya adalah komunikasi kelompok. Pesan yang ditulis oleh seorang anggota dan di-*post* dalam forum itu dapat dilihat oleh semua orang, walaupun terkadang pesan itu ditujukan hanya pada satu orang tertentu atau beberapa orang saja.

Dalam interaksi kelompok, tidak jarang seseorang terlibat dalam kondisi *multiple group membership*, dimana satu individu menjadi anggota dari dua kelompok atau lebih yang berbeda. Dalam kondisi seperti itu, bukanlah sesuatu yang aneh bagi seseorang untuk menyesuaikan gaya interaksi mereka mengikuti gaya interaksi atau harapan dari kelompok yang dimaksud. Wajar juga bila kelompok yang berbeda memiliki harapan dan gaya interaksi yang berbeda dari para anggotanya (Ferguson, 2006).

Membicarakan identitas diri seseorang, tak lepas pula pembicaraan mengenai nilai-nilai yang dianut oleh individu itu. Nilai-nilai yang dianut seseorang sangat mempengaruhi identitas yang akan dipilihnya (Tajfel & Turner, 1986). Contohnya seseorang yang menganggap penting pengembangan akademis diri, akan lebih mungkin menjadi mahasiswa S-3 atau seorang peneliti sementara orang yang menganggap nilai itu penting tetapi tidak begitu utama akan cukup puas dengan gelar sarjana S-1. Demikian pula sebaliknya, identitas yang dipakai seseorang dapat juga mempengaruhi prioritas nilai-nilai yang dianutnya.



Contohnya seorang atlit akan lebih menganggap penting nilai kebugaran fisik dibandingkan seorang direktur perusahaan.

Masalah yang kemudian muncul adalah mengenai cara seseorang menyampaikan informasi tentang dirinya saat berkomunikasi melalui Internet. Pertanyaan yang muncul adalah apakah seseorang benar-benar merepresentasikan dirinya saat berinteraksi melalui internet? Pertanyaan ini muncul karena untuk menjadi anggota di situs jejaring sosial, seseorang tidak harus mempresentasikan dirinya sepenuhnya. Identitas diri (profil) dan foto profil (avatar) dapat dibuat sesuka hati pengguna, sehingga sang pengguna bisa tetap berkomunikasi sambil tetap menyembunyikan identitas aslinya. Ditambah lagi dengan mudahnya seseorang mendaftarkan dirinya untuk memiliki alamat elektronik (e-mail) yang baru, berarti mudah pula bagi seseorang untuk memiliki beberapa profil yang berbeda dalam satu situs jejaring sosial.

Berdasarkan fakta di atas, bila menginginkannya, seseorang dapat tampil pada sebuah jejaring sosial sebagai seseorang yang benar-benar berbeda dengan diri mereka sebenarnya. Hal ini membantu bila seseorang memang ingin atau terpaksa mengadopsi beberapa identitas yang berbeda untuk berinteraksi di beberapa kelompok yang berbeda juga. Dengan dimungkinkannya seseorang untuk menciptakan lebih dari satu profil diri yang benar-benar berbeda satu sama lain dalam situs forum ini, maka seseorang dimungkinkan untuk memiliki beberapa akun yang berbeda untuk digunakan dalam interaksi di kelompok yang berbeda pula. Sehingga, dapat dianggap bahwa akun itu menjadi perwakilan dari identitas individu.

Di Indonesia sendiri, situs berbentuk forum juga berkembang. Saat ini, situs forum yang terbesar adalah Kaskus. Situs forum Kaskus merupakan tempat bernaung berbagai macam jenis diskusi kelompok. Jenis kelompok diskusi di Kaskus juga bervariasi, mulai dari diskusi ringan yang membicarakan hobi, hingga yang membicarakan isu-isu politik dan ekonomi. Dengan banyaknya jenis-jenis diskusi dan komunitas dalam Kaskus, maka sangat memungkinkan bagi seorang anggota forum untuk menjadi bagian dalam

kelompok-kelompok yang sangat berbeda, dan dengan perbedaan itu, maka seseorang harus menyesuaikan caranya berinteraksi juga. Hingga saat ini, sudah ada lebih dari 3.000.000 akun-akun yang terdaftar di situs forum Kaskus. Jumlah tersebut termasuk beberapa akun yang mungkin saja dimiliki oleh seseorang yang sama.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan persoalan untuk berinteraksi dalam berbagai kelompok yang berbeda seperti yang diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti ingin menyelidiki masalah itu lebih dalam. Karena setiap kelompok memiliki harapan yang berbeda-beda pada anggotanya, maka ada beberapa individu yang mengadopsi lebih dari satu identitas untuk digunakan di kelompok yang berbeda pula. Demikian pula yang terjadi di Kaskus, beberapa pengguna Kaskus dapat memiliki *akun* yang berbeda yang digunakan untuk interaksi yang berbeda pula. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka pertanyaan umum penelitian ini adalah: Apakah ada hubungan antara nilai yang dianut oleh individu dan jumlah identitas *online* individu itu.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Di zaman yang semakin modern ini, sangat mudah bagi seseorang untuk mengakses internet. Berbagai jasa di dunia internet juga mempermudah seseorang untuk berinteraksi baik dengan jaringan sosial yang sudah ia miliki maupun untuk menjadi anggota sebuah jaringan sosial yang baru. Selain itu internet juga memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk membentuk sebuah identitas yang sama sekali baru.

Hal yang ingin diteliti dalam studi ini adalah hubungan antara aspek pribadi yang berupa nilai, terhadap aspek interaksi sosial yang berupa kepemilikan akun ganda di situs jejaring sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bisa tidaknya nilai-nilai yang dianut oleh individu dijadikan prediktor

kecenderungan seseorang untuk memiliki lebih dari satu identitas *online* dan sebaliknya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan fenomena kepemilikan akun ganda di situs jejaring sosial berbentuk forum.

#### **1.4 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini akan menggunakan format penulisan skripsi Universitas Indonesia yang terdiri dari 5 bab. Bab 1 seperti yang telah dipaparkan berisi tentang latar belakang penulisan dan fenomena-fenomena yang ada sekarang. Pada Bab 2 akan dipaparkan studi-studi sebelumnya yang meneliti hal-hal seputar kegiatan *online*, identitas sosial, dan hubungan antara nilai dan identitas sosial. Pada Bab 3, saya akan menjelaskan mengenai variabel penelitian, partisipan, instrumen penelitian dan proses penyebarannya, hipotesis statistik, serta teknik analisis data. Hasil penelitian yang merupakan gambaran partisipan, pengujian hipotesis dan analisis hasil penelitian akan dijabarkan di dalam Bab 4. Dan Bab 5 akan diisi dengan diskusi mengenai temuan-temuan penelitian serta batasan-batasan dari studi saat ini serta saran untuk studi sejenis mendatang.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini, akan dipaparkan teori-teori mengenai variabel yang akan diteliti pada penelitian ini. Selain itu, juga akan disertakan beberapa penelitian terdahulu yang serupa sehingga dapat memberikan gambaran atas apa yang dapat diharapkan dari hasil penelitian skripsi ini.

#### **2.1 Identitas dan kemajemukan identitas pada individu**

Identitas adalah pandangan partisipatif seseorang tentang siapa dirinya dan siapa orang lain (Ashmore, Deaux, & McLaughlin-Volpe, 2004), yang normalnya diadopsi oleh individu berdasarkan hasil interaksi sosial (Mead, 1934), dan menjadi terinternalisasi sehingga membentuk dasar seseorang untuk berpikir dan berperilaku. Menurut teori Identitas sosial, manusia cenderung mencari konsistensi keanggotaannya pada sebuah kelompok sosial (Hogg, 1996), dan berdasarkan itu masyarakat umumnya mengharapkan individu untuk bertingkah laku sesuai dengan identitas yang dikenakan oleh individu itu. Oleh karena itu tidak jarang seseorang mempresentasikan dirinya dengan mencoba menjadi seseorang yang ia anggap akan disukai oleh lawan interaksinya (Collins & Miller, 1994).

Bila melihat teori identitas sosial, maka dapat dikatakan bahwa interseksi identitas adalah hal yang wajar. Interseksi identitas adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki lebih dari satu keanggotaan, dan di setiap keanggotaan itu individu diharapkan bertingkah laku dan berkomunikasi secara spesifik (Ferguson, 2006). Contohnya adalah ketika seorang anak harus menyesuaikan gaya berinteraksinya dengan teman sebaya, guru di sekolah, dan orangtua, maka ia harus bersikap selayaknya seorang teman di hadapan teman-temannya, sebagai murid saat berinteraksi dengan gurunya, dan sebagai anggota keluarga saat

bersama orang tuanya. Intensitas kesadaran keanggotaan dalam sebuah kelompok berbeda-beda pada tiap individu, normalnya tergantung dari pengalaman seseorang sebagai anggota kelompok tertentu dan interaksi kelompok tersebut dengan masyarakat luas.

Apa yang menyebabkan terjadinya interseksi identitas pada individu? Menurut studi pembentukan identitas oleh Swann, Polzer, Seyle, & Ko, (2004) Individu memiliki motivasi yang kuat untuk mendapatkan respon balik dari performa dan perkembangan mereka dalam suatu identitas tertentu. Secara spesifik, individu mencari suatu pengesahan yang dapat ia jadikan pandangan terhadap dirinya sendiri. Saat individu mendapatkan pengakuan itu, maka dapat dibayangkan ia telah mencapai tujuan identitas mereka.

Rocass dan Brewer (2002), dalam studinya mengenai identitas sosial menemukan bahwa rata-rata individu memiliki empat sampai tujuh identitas yang mereka anggap penting dalam kehidupan sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, individu mungkin saja memiliki identitas sebagai seorang teman, orang tua, pekerja, warga negara, dan lain-lainnya, dan tidak menutup kemungkinan bahwa semua identitas itu sama pentingnya dan sama kuatnya bagi individu. Sebagian dari identitas-identitas itu bisa saling mendukung, tetapi bisa juga beberapa identitas itu tidak dapat muncul secara bersamaan.

Beberapa teori juga mengatakan bahwa di dalam pergaulan sosial hanya satu identitas utama yang dapat keluar dalam satu waktu tertentu. Teori "*saliency hierarchy*" mengatakan bahwa sebuah situasi yang spesifik akan mengaktifkan satu identitas pada diri seseorang dan menurunkan pengaruh identitas lainnya (Stryker & Serpe, 1994). Teori antagonisme fungsional (*functional antagonism*) juga mengemukakan bahwa bila satu identitas menjadi dominan, maka identitas lainnya akan menjadi lebih pasif (Turner dan kolega, 1987). Tetapi beberapa pandangan berkata sebaliknya juga tetap ada, contohnya teori aktifasi pengetahuan yang berpendapat bahwa dalam situasi apapun, tiap identitas pada diri seseorang akan tetap memiliki pengaruh terhadap individu (Ashfort dan kolega, 2008). Berdasarkan teori-teori yang disebutkan ini, maka yang mungkin

terjadi adalah identitas yang berbeda dapat menjadi dominan tergantung situasi sosial yang dijalani oleh individu.

## **2.2 Nilai-nilai yang dianut individu dan hubungannya dengan identitas**

Menurut (Schwartz, 1992), nilai adalah Konsepsi dari keinginan individu yang digunakan oleh individu itu sebagai dasar untuk mengevaluasi kejadian dan mengambil tindakan. Setiap individu pasti memiliki nilai-nilai pribadi maupun sosial, baik itu sesuatu yang memang diyakini olehnya, atau diharuskan oleh lingkungannya. Nilai-nilai inilah yang menentukan perilaku dan tujuan utama dari seseorang. Nilai-nilai yang dianut oleh seseorang merupakan hasil dari pembelajaran dan pengalaman seseorang sepanjang hidupnya. Selain nilai-nilai yang dianut, intensitas dari seberapa pentingnya sebuah nilai bagi seseorang juga bervariasi.

Bila seseorang menganut banyak nilai yang dianggapnya penting, besar kemungkinan salah satu atau beberapa nilai itu bertentangan dengan salah satu identitas utamanya. Menurut teori nilai dasar manusia (Schwartz, 1992), ada empat kelompok besar nilai yang umumnya dianut oleh individu. Keempat kelompok itu adalah pengembangan diri (kekuasaan, prestasi) yang berkebalikan dengan diri sebagai bagian dari yang lebih besar (kebersamaan, keharmonisan), serta konservatif (tradisi, konformitas) yang berkebalikan dengan nilai keterbukaan (pengalaman, kebebasan).

Swann dan koleganya, (2004) beranggapan bahwa konflik identitas juga dapat terjadi saat seseorang menganut nilai yang berasal dari kelompok nilai yang berkebalikan tadi. Sebagai contoh, seseorang mungkin saja menganggap nilai kebebasan itu sangat penting, tetapi sebagai individu yang taat beragama dia juga harus mementingkan nilai-nilai keterikatan kepada peraturan agama. Konflik muncul saat individu itu dihadapkan pada masalah seperti pernikahan berbeda agama. Sebagai seseorang yang menganggap penting nilai kebebasan, dia mungkin menganggap pernikahan adalah bagian dari kebebasan seseorang untuk memilih pasangan hidup, tetapi sebagai seorang yang bergama, dia juga harus

mendukung aturan agamanya mengenai hal itu. Dalam kasus seperti ini mungkin saja individu tersebut memilih untuk menghidupi kedua identitasnya (sebagai umat beragama dan pendukung kebebasan) secara terpisah, dan mengubah pandangannya terhadap isu tersebut secara berbeda tergantung dengan identitas yang sedang digunakannya.

Selain karena bertentangan dengan identitas utama mereka, alasan menggunakan identitas sekunder adalah nilai atau preferensi dari seseorang terhadap suatu hal bertentangan dengan norma yang berlaku atau harapan komunitasnya terhadap dirinya (Bargh, McKenna, & Fitzsimons, 2002). Contohnya tidak ada aturan yang melarang seorang mahasiswa universitas ternama untuk menikmati pornografi, tetapi hal itu tidak sesuai dengan ekspektasi lingkungannya, sehingga ia mungkin saja menikmati hal itu sambil menyembunyikan identitasnya sebagai mahasiswa. Studi oleh Subrahmanyam, Smahel, dan Greenfield (2006), menunjukkan bahwa remaja yang memasuki ruang obrolan *online* tanpa dipantau cenderung mengaku lebih tua daripada umur mereka sebenarnya saat mendeskripsikan diri mereka kepada lawan interaksinya. Bahkan dalam situasi tanpa pantauan, persentase partisipan yang membicarakan hal yang berkaitan dengan identitas mereka (umur, jenis kelamin, tempat tinggal, dan lain-lain) secara signifikan lebih sedikit daripada partisipan yang berada dalam kondisi dipantau. Sebaliknya, penggunaan kata-kata kasar atau vulgar secara signifikan lebih sering terjadi dalam ruang *chat* yang tidak diawasi. Hal ini menunjukkan bahwa saat sendiri, para remaja dalam studi ini lagi menggunakan identitas 'murid' pada diri mereka.

Mengenai peran seseorang di kehidupan sosial, Ferguson (2006) berargumen bahwa pendekatan psikologi identitas sosial yang lama, yaitu berfokus pada satu keanggotaan utama seperti ras atau kebangsaan tidak lagi dapat diterapkan saat ini. Pertanyaan terhadap identitas individu sudah berubah dari "Siapa saya?" menjadi "Siapa saya bila dikaitkan dengan orang lain?" Dengan demikian, aspek identitas kini sudah menjadi sesuatu yang sangat luas

cakupannya. Meskipun demikian, apa yang ada di dalam pemikiran individu belum tentu sesuai dengan pandangan sosial.

Bila melihat data yang dikumpulkan oleh Sang-Hun (2006), tidak jarang beberapa figur publik seperti artis atau atlet yang merupakan keturunan campuran (dari dua ras yang berbeda) mendapat tekanan publik untuk memilih satu identitas ras. Dalam kehidupan bermasyarakat yang lebih luas, tekanan untuk memilih satu identitas tidak hanya terbatas pada identitas ras saja. Aumer-Ryan (2008) melakukan studi mengenai identitas ganda ini dengan menggunakan tiga kelompok anak-anak. Dalam studi itu, dia menemukan bahwa anak-anak yang berada di dalam grup campuran melakukan pergantian identitas berdasarkan tuntutan dari kelompok mono-identitas yang bergaul dengan mereka saat itu. Meskipun dengan mengganti identitas itu anggota kelompok identitas ganda dapat bergaul dengan kelompok mono-identitas, tetap saja mereka tidak diterima sebagai anggota kelompok itu seutuhnya.

Dengan berkembangnya teknologi internet, individu kini dimudahkan untuk menjadi bagian dari suatu kelompok. Di dalam interaksi menggunakan internet, pemilihan aspek keterbukaan diri menjadi lebih luas. Interaksi dalam dunia internet juga dapat terjadi walau tanpa tatap muka, dan kedua pihak yang berinteraksi juga memiliki kemungkinan tidak akan bertemu sama sekali di dunia nyata, sehingga ada kemungkinan salah satu pihak memberikan informasi pribadi fiktif, tetapi kemungkinan tidak bertemu di dunia nyata juga memungkinkan seseorang memberikan informasi yang normalnya tidak disebarkan karena mungkin melanggar norma atau berlawanan dengan identitas utama yang berlaku bagi individu itu di dunia nyata (Bargh, McKenna, & Fitzsimons, 2002). Selain kebebasan berekspresi, keluasan dunia internet juga dapat dimanfaatkan seseorang untuk membentuk satu identitas baru di dalam kelompok yang dapat mereka yakini sebagai kelompok yang benar-terpisah dari kelompok yang mereka miliki sebelumnya.



### 2.3 Jejaring sosial Internet

Motif utama seseorang menjadi bagian dari jejaring sosial di internet biasanya tidak jauh berbeda dengan alasan mereka berinteraksi dengan individu atau kelompok di dunia nyata. Interaksi sosial, baik dengan individu maupun dengan kelompok, terbukti sebagai bagian penting dari kehidupan seseorang. Beberapa penelitian mengenai interaksi sosial menemukan efek dari interaksi sosial terhadap kesehatan fisik dan mental seseorang (Achat, et al., 1998; Cohen et al., 2003). Selanjutnya, Cohen, Gottlieb, and Underwood (2001) mengusulkan bahwa manfaat dari interaksi sosial ini adalah akibat dari dua proses interaksi yang mungkin terjadi. Yang pertama adalah menjadi bagian dalam proses serah terima sumber daya sosial, baik dalam bentuk informasi, emosi ataupun dukungan sosial pada saat salah satu pihak membutuhkannya. Proses yang ke-dua adalah proses interaksi tanpa adanya kebutuhan spesifik dari pihak-pihak yang terlibat di dalamnya. Walaupun pada proses yang kedua tidak ada timbal balik langsung dari proses interaksi, tetapi interaksi semacam itu cukup memiliki pengaruh besar terhadap identitas diri dan pengalaman dari pesertanya, yang kemudian akan memberikan pengaruh positif kepada konsep diri mereka.

Sehubungan dengan penggunaan internet berlebih, Ko (2006) melakukan studi mengenai penggunaan internet di Taiwan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih rentan untuk menggunakan internet secara berlebihan dibandingkan yang perempuan. Sementara dalam rentang umur pelajar, semakin tua umur mereka, semakin tinggi juga kecenderungan mereka untuk menggunakan internet secara berlebihan.

Mereka yang menggunakan internet secara berlebih menunjukkan nilai yang tinggi dalam *novelty seeking* (mencari pengalaman baru), dan *harm avoidance* (menghindari hal-hal yang merugikan). Sebaliknya, mereka cenderung mendapat nilai rendah dalam *reward dependence* (kebutuhan terhadap *reward*). Kecenderungan ini mendukung anggapan bahwa pengguna internet menjadi bermasalah karena hubungan mereka di dunia nyata tidak baik, sehingga mereka menjadikan dunia maya sebagai tempat sosialisasi primer mereka. Di dalam dunia

maya, dimana mereka dapat membuat 'identitas baru', seseorang dapat menghindari risiko rasa malu (*harm avoidance*) dari perbuatan yang melanggar norma karena tidak ada yang tahu identitas mereka sebenarnya. Selain karena kemungkinan menggunakan identitas baru, seseorang juga lebih memilih bersosialisasi melalui internet karena lebih mudah bagi mereka untuk menemukan komunitas yang mereka anggap sesuai dengan kepribadian mereka. Oleh karena itulah situs-situs jejaring sosial berbentuk forum juga menjamur.

Beberapa studi terhadap penggunaan situs jejaring sosial termasuk area studi yang berkembang belakangan ini. Boogart (2006) misalnya, melakukan studi mengenai penggunaan Facebook, sementara Waltz (2009) membandingkan tingkat komunikasi seseorang dalam dunia maya dan dunia nyata dan Goldner (2007) meneliti tentang pembukaan diri di dalam situs jejaring sosial. Berkembangnya ketertarikan terhadap fenomena ini bisa jadi dipicu oleh meningkatnya aktifitas individu yang berhubungan dengan dunia internet. Meskipun pada bab 1 telah disebutkan perbedaan antara studi untuk skripsi ini dengan studi-studi sebelumnya, namun secara garis besar studi ini akan mencontoh beberapa studi yang pernah dilakukan sehubungan dengan sosialisasi melalui internet.

Pada tahun 2006, Boogart melakukan studi terhadap 3149 mahasiswa dari empat Universitas negeri di Amerika Serikat mengenai penggunaan *Facebook* oleh para partisipan itu. Sebagian besar partisipan adalah mahasiswa tahun pertama. Sedangkan berdasarkan jenis kelamin, sekitar 2/3 partisipan (67.8%) adalah wanita. Lalu sebagian besar partisipan 77% bersuku kaukasian. Dari semua partisipan, sebanyak 95% mengaku memiliki akun facebook. Selain itu 47% mengaku suka membaca *blog* di internet, dan sebanyak 32% memiliki *blog* mereka sendiri. Selain itu, 40% dari partisipan juga mengaku suka memainkan *Online game* di internet.

Berdasarkan penghitungan data, orang-orang yang memiliki intensitas penggunaan facebook yang lebih besar adalah wanita, non-Kaukasian, siswa dengan GPA lebih rendah, mahasiswa tahun pertama, dan mahasiswa di

lingkungan *co-ed* (asrama yang mencampurkan mahasiswa pria dan wanita dalam satu bangunan). Selain itu, mereka yang mengaku sebagai non-heteroseksual, memiliki tingkat keterikatan yang lebih tinggi dengan teman mereka di Facebook. Selain itu, kaum minoritas (non-kaukasian, non-hetero, dan IPK rendah) lebih sering menggunakan facebook untuk berkenalan dengan orang-orang yang tak pernah dijumpai secara langsung dibandingkan kaum mayoritas.

Menurut Boogart, hasil studi di atas menunjukkan orang-orang yang intensitas penggunaan jejaring sosialnya tinggi adalah orang-orang yang termasuk golongan minoritas atau mereka yang baru masuk ke dalam lingkungan tertentu, sehingga tidak atau belum merasa nyaman dengan lingkungan tempat mereka berada.

Sedangkan Waltz (2009) melakukan studi mengenai perbandingan komunikasi seseorang dengan temannya di jejaring sosial, baik dalam dunia maya maupun nyata. Waltz mengukur penggunaan internet dengan mengadaptasi kuesioner yang digunakan Boogart (2006). Hal-hal yang diukur meliputi penggunaan jejaring sosial di internet dan interaksi tatap muka.

Hasil dari penelitian itu menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa melakukan interaksi tatap muka dengan teman dekat mereka sebanyak 6.33 kali seminggu (75%) melakukannya setiap hari. Tetapi bila dihitung waktu yang digunakan untuk interaksi tatap muka per hari, respon dari para partisipan bervariasi, dengan rata-rata 5.22 jam sehari. Selain itu, rata-rata partisipan memiliki 10.6 teman dekat di dunia nyata.

Dalam hal penggunaan internet, semua partisipan mengaku memiliki lebih dari 3 tahun pengalaman menggunakan internet. Rata-rata penggunaan internet adalah 6.83 hari per minggu, dengan mayoritas (87%) menggunakannya setiap hari. Sebagian besar mengaku menggunakan waktu internet mereka untuk mengurus surat elektronik dan percakapan lewat internet. Paling sedikit digunakan untuk bermain *game online* dan mengurus serta membaca *blog*.

Khusus mereka yang menggunakan internet untuk jejaring sosial, rata-rata partisipan mengaku memiliki satu sampai dua akun jejaring sosial. Yang paling

banyak dianggotai adalah Facebook dan Myspace, dengan rata-rata partisipan memiliki sekitar 165 teman berbeda yang berbeda di jejaring sosial tersebut.

Hasil dari studi ini juga menunjukkan korelasi positif antara waktu penggunaan internet untuk jejaring sosial dan *sense of belonging* para partisipan. Selain itu jumlah teman atau kenalan di situs jejaring sosial juga berkorelasi secara positif dengan *sense of belonging*. Tetapi pemikiran sebelumnya yang menganggap bahwa kekuatan korelasi faktor-faktor di atas akan lebih kuat untuk partisipan wanita dibandingkan partisipan pria tidak diperkuat oleh studi ini. Selain itu, perbedaan demografis lainnya (suku, usia) juga tidak mempengaruhi korelasi.

Mengenai pembukaan diri (*self disclosure*), Goldner (2004) melakukan studi terhadap 166 mahasiswa S1 dari *Pace University*. Studi ini bertujuan untuk melihat tingkat membuka diri para partisipan dalam situs jejaring sosial. Hasil dari studi tersebut menunjukkan bahwa korelasi yang terbilang signifikan adalah antara tingkat membuka diri dan dukungan sosial dari teman berjenis kelamin sama.

Berdasarkan demografi, Wanita tampak lebih membuka diri di situs jejaring sosial dibandingkan laki-laki. Mengenai informasi terkait pembukaan diri, studi ini menemukan bahwa wanita cenderung memberikan informasi non-seksual, dan informasi terkait dengan keluarganya melalui jejaring sosial dibandingkan partisipan pria.

Selain itu tingkat pembukaan diri di situs jejaring sosial berbanding terbalik dengan usia partisipan. Semakin muda umur partisipan, maka tingkat membuka diri mereka menjadi semakin tinggi. Sedangkan untuk suku bangsa, tidak ada perbedaan signifikan dalam tingkat pembukaan diri di situs jejaring sosial. Menurut Goldner, hal ini disebabkan karena pada usia remaja akhir dan dewasa awal, individu berada pada tahap mencari identitas diri. Pada tahapan itu, individu lebih tertarik untuk bereksperimen dan mencoba menjadi bagian dari berbagai macam komunitas. Internet, sebagai jaringan komunikasi yang menghubungkan orang-orang dari seluruh bagian bumi ini, dapat dijadikan salah satu alat bagi individu yang sedang mencari jati diri untuk mencari dan

menemukan komunitas yang mungkin sesuai untuk mereka. Selain itu, dengan adanya *search engine*, internet juga mempermudah seseorang untuk menemukan komunitas yang memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama dengan mereka

Selain itu, Goldner juga menemukan bahwa sebagian besar partisipan (62%) juga mengaku kalau mereka membuka situs jejaring sosial lebih dari satu kali sehari. Dan berbeda dengan kepercayaan umum, tidak ditemukan korelasi signifikan antara frekuensi penggunaan situs jejaring sosial dan perubahan tingkat hubungan dengan orang-orang penting di sekitar partisipan.

Dari penelitian-penelitian diatas, dapat dilihat bahwa pencarian kelompok dan interaksi sosial melalui internet sudah menjadi hal yang umum. Sebagian orang menjadikan interaksi melalui internet sebagai pilihan metode tambahan selain tatap muka langsung, tetapi mulai banyak juga orang-orang yang menjadikan sarana internet ini sebagai metode utama untuk tujuan itu, menggantikan interaksi sosial yang konvensional.

Di Indonesia sendiri, menurut “*Yahoo! Net index 2011*”, kegiatan yang paling banyak dilakukan orang Indonesia saat mengakses internet adalah mengunjungi situs jejaring sosial. Berdasarkan data dari penelitian mereka, dalam rentang satu tahun dari 2010 sampai 2011, terjadi juga peningkatan yang cukup signifikan pada jumlah penikmat internet (23% menjadi 33%), pengakses internet dari telepon genggam (48% menjadi 58%), pengakses internet dari rumah (25% menjadi 32%), dan pengguna internet yang mengakses situs jejaring sosial (77% menjadi 89%)

Fenomena pergaulan melalui dunia maya juga berkembang dengan cukup pesat. Cukup banyak situs-situs jejaring sosial berbentuk forum yang berkembang. Mulai dari yang membicarakan hobi, atau untuk diskusi dari sebuah organisasi yang sejak semula terbentuk di dunia nyata. Tetapi ada satu situs jejaring sosial berbentuk forum yang saat ini diyakini sebagai situs forum terbesar di Indonesia, yaitu Kaskus (Kaskus.us).

Kaskus adalah situs forum komunitas maya terbesar di Indonesia dan sejauh ini anggotanya sudah berjumlah lebih dari 3.000.000 orang. Anggota aktif

Kaskus sendiri tidak hanya berdomisili di Indonesia, namun tersebar juga di berbagai penjuru Dunia. Penggunaanya juga beragam, mulai dari kalangan remaja hingga orang dewasa. Menurut Alexa.com, pada bulan Desember 2010 Kaskus berada di peringkat 251 dunia dan menduduki peringkat 6 situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia.

#### **2.4 Situs jejaring sosial Kaskus dan hubungannya dengan identitas majemuk**

Penelitian mengenai interaksi interpersonal di dunia maya saat ini sedang berkembang dengan cukup pesat. Sudah ada Boogart (2006) dan Goldner (2007) yang melihat pembukaan diri seseorang dalam situs jejaring sosial. Tetapi, sampai saat ini penelitian tersebut masih berfokus pada interaksi antara dua orang saja dan masih kurang mendalami interaksi kelompok. Selain itu studi-studi mengenai interaksi dunia maya masih berfokus kepada partisipan dari kelompok usia dewasa muda, dalam kasus kedua studi di atas adalah kelompok mahasiswa S1, sehingga kurang melihat pengaruh yang representatif. Untuk itu, pada penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan situs jejaring sosial Kaskus sebagai obyek penelitian.

Di dalam Kaskus sendiri ada bermacam-macam kelompok yang terbentuk berdasarkan topik-topik diskusi yang ada. Mulai dari diskusi santai seputar hobi, tempat berkumpulnya orang-orang yang berasal dari kampus atau region yang sama, sampai ke mereka yang membicarakan bisnis atau berdiskusi mengenai agama atau politik. Para anggota tidak hanya sekedar membicarakan, cukup sering juga pembahasan topik-topik tertentu berkembang menjadi kegiatan bimbingan, tukar pendapat, sampai debat antara orang-orang dengan pandangan yang berbeda terhadap suatu topik. Dengan banyaknya bentuk forum dan topik yang dibicarakan dalam Kaskus, maka dengan itu tercipta berbagai macam kelompok di dalamnya.

Interaksi sosial di internet tidak jauh berbeda dengan sosialisasi di dunia nyata (Bargh & McKenna, 2004). Bukan sesuatu yang aneh bila seseorang menjadi bagian dari beberapa jenis kelompok yang sifatnya berbeda. Walau tidak sekeras di dunia nyata, tiap-tiap kelompok memiliki tuntutan kepada

anggotanya, dan beberapa kelompok juga mungkin dianggap terlalu ekstrem atau tidak etis sehingga beberapa anggota memilih untuk menyembunyikan identitas asli mereka. Oleh karena lebih mudah untuk membuat identitas baru di internet, maka merupakan sesuatu yang umum bagi seorang anggota Kaskus untuk memiliki beberapa *username* yang digunakan untuk kelompok yang berbeda.

Penelitian ini memang berlandaskan penelitian yang dilakukan oleh Goldner (2007) dan Boogart (2006). Pertanyaan-pertanyaan untuk kuesionernya pun memodifikasi pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan kepada partisipan mereka. Tetapi tentu saja ada hal yang berbeda pada skripsi ini, terutama dari sisi demografis dan perbedaan fungsi utama antara Kaskus dan facebook.

Dari sisi demografis, Kaskus adalah situs forum berbahasa Indonesia, sehingga tentu saja dari sudut etnisitas akan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan mahasiswa di universitas di Amerika. Selain kultur and etnisitas, rentang umur juga akan berbeda, karena tidak ada batasan umur untuk penelitian skripsi ini.

Selain itu, Kaskus adalah situs forum sehingga kegiatan utama untuk anggotanya adalah berdiskusi mengenai hal-hal yang menurut mereka menarik, dan seringkali dengan anggota yang mereka tidak kenal sebelumnya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang meneliti situs jejaring sosial yang dimana hubungan antara anggota yang bersangkutan biasanya sudah terjalin sebelum mereka bertemu di situs jejaring sosial itu. Hal ini menyebabkan seseorang menjadi lebih berani memberikan citra diri yang sangat berbeda dari diri mereka biasanya, sehingga pembuatan identitas baru menjadi lebih mudah.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data akan dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada partisipan. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan program SPSS untuk dicari korelasi dan perbandingan antara variabel yang dipertanyakan.

#### **3.1 Partisipan**

Partisipan untuk skripsi ini adalah para pengguna Kaskus. Kuesioner akan disusun dan disebarluaskan secara *on-line* sehingga data akan langsung berbentuk *file*. *Link* untuk menuju ke lokasi kuesioner disebarluaskan di berbagai *thread* dan *sub-forum* di Kaskus. Keikutsertaan partisipan dalam mengisi Kuesioner adalah sukarela tanpa dijanjikan imbalan atau bonus.

Pada akhirnya, 115 pengguna Kaskus bersedia mengisi survey yang disebarluaskan, tetapi dua data partisipan terpaksa saya sisihkan karena menjawab asal-asalan (mengaku berumur di atas 100 tahun). Dari 113 partisipan yang tersisa (laki-laki = 93, perempuan = 20), empat orang tidak memberikan umur mereka, tetapi karena data lainnya dianggap valid, maka data selain umur tetap dihitung. Rata-rata umur partisipan adalah 21.94 tahun ( $sd = 5.79$ ,  $\gamma = 3.05$ ).

#### **3.2 Variabel penelitian**

##### **3.2.1 Data Demografis dan Latar Belakang Partisipan**

Data demografis yang ditanyakan pada kuesioner skripsi ini adalah jenis kelamin dan umur partisipan. Sementara latar belakang lain yang ditanyakan di dalam kuesioner skripsi ini adalah pendidikan terakhir partisipan dan pendidikan atau pekerjaan partisipan saat ini. Berdasarkan penelitian Boogart mengenai pengguna Facebook pada tahun 2006 usia dewasa muda serta wanita adalah pengguna Facebook yang paling aktif, di skripsi ini, saya ingin mengetahui apakah ada pergeseran pada tren hasil itu.



### 3.2.2 Keaktifan penggunaan Internet dan Kaskus

Selanjutnya akan ada beberapa pertanyaan yang menanyakan tingkat keaktifan partisipan dalam penggunaan internet. Hal-hal yang ditanyakan adalah seberapa sering partisipan menggunakan internet, serta berapa banyak situs jejaring sosial berbentuk forum yang diikuti oleh partisipan. Untuk tingkat keaktifan menggunakan Kaskus, hal-hal yang akan ditanyakan antara lain jumlah pos terhitung mereka di akun yang paling sering digunakan, rata-rata jumlah pos per hari, dan jumlah akun yang mereka miliki di dalam Kaskus. Untuk *variable* penggunaan internet dan Kaskus, saya memodifikasi kuesioner yang digunakan oleh Boogart (2006).

Kaskus sendiri memiliki beberapa fitur, ada yang ditujukan untuk mempermudah anggota-anggotanya untuk mengikuti topik, maupun fitur yang membedakan anggota berdasarkan reputasi dan tingkat keaktifan. Dalam skripsi ini, beberapa istilah yang akan saya jadikan *variable* antara lain:

- *Thread* : Istilah untuk topik diskusi khusus. Di dalam sebuah thread, para anggota Kaskus mendiskusikan sebuah hal khusus. Sebuah thread bisa saja dihuungkan karena ketertarikan pada suatu topik yang sama (acara TV, buku, berita) atau karena latar belakang yang sama (alumni/mahasiswa sebuah perguruan tinggi, orang-orang dari region yang sama).
- *Subscribe*: Fitur yang dapat digunakan seorang anggota untuk menandai thread yang mereka ikuti. Dengan memanfaatkan fitur subscribe, seorang anggota tidak perlu lagi mencari thread yang mereka ikuti diantara sekian banyaknya thread yang ada di Kaskus
- *Post count*: Jumlah post dari seorang anggota Kaskus. Semakin banyak jumlah post, biasanya menandakan bahwa anggota tersebut sudah lama dan dapat disebut senior. Setelah post count mencapai 2000, seorang anggota dapat memberikan *reputation point* kepada anggota lain. Karena itu, jumlah 2000 post dapat dianggap sebagai garis yang membedakan anggota baru dan anggota senior.

- *Post count* dan *non-post count thread*: Sehubungan dengan *post count* diatas, beberapa thread di Kaskus tidak memasukkan post dari anggotanya. Biasanya ini disebabkan topik tersebut tidak dianggap begitu penting, atau karena topik tersebut rawan terhadap *junk post* (post yang tak berbobot) dari para anggotanya.

### **3.2.3 Jumlah dan perbedaan penggunaan akun-akun Kaskus**

Variabel Dependen yang akan diteliti dalam studi ini adalah jumlah identitas *online*. Dalam hal ini, yang akan dilihat sebagai identitas adalah jumlah akun yang dimiliki oleh partisipan.

Selain menanyakan tingkat keaktifan partisipan dalam menggunakan Kaskus, kepada partisipan yang memiliki lebih dari satu akun Kaskus saya juga akan menanyakan perbedaan keaktifan mereka dalam menggunakan akun-akun Kaskus mereka. Tingkat keaktifan penggunaan yang akan saya ukur adalah tingkat penggunaan fitur-fitur Kaskus serta jumlah pos terhitung di akun-akun yang mereka miliki.

## **3.3 Instrumen dan Prosedur penelitian**

### **3.3.1 Kuesioner**

#### **3.3.1.1 Desain Kuesioner**

Terdiri dari tiga bagian pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu meliputi aspek-aspek demografis, penggunaan internet dan Kaskus, serta item dengan *Likert Scale* untuk mengetahui nilai yang dianut oleh partisipan.

#### Informasi Demografis

Pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui latar belakang partisipan seperti umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan lainnya. Tujuannya adalah untuk mengelompokkan partisipan berdasarkan latar belakang demografis mereka, sehingga dapat diketahui apakah latar belakang seseorang memiliki pengaruh

terhadap kecenderungan mereka untuk menggunakan lebih dari satu identitas dalam interaksi *online*.

#### Pertanyaan mengenai Kaskus

Merupakan modifikasi dari *Internet Use Inventory* yang digunakan oleh Waltz (2009) dalam studinya yang berjudul “*The Relationship Between College Students' Use of Social Networking Sites and Their Sense of Belonging.*”. Dalam kuesioner ini, partisipan akan ditanyakan mengenai perbandingan penggunaan internet dan penggunaan Kaskus secara umum. Beberapa pertanyaan juga dimodifikasi untuk mengetahui perbandingan penggunaan antara akun oleh partisipan. Tujuannya adalah untuk menggali informasi frekuensi penggunaan jejaring sosial, terutama Kaskus, oleh para partisipan.

#### Nilai Pribadi

Nilai pribadi menggunakan *Values Chart* yang diambil dari *Personal Value Questionnaire* yang dibuat oleh Chasen dan Associates, P.A. Merupakan tabel silang yang menanyakan seberapa penting tiap-tiap nilai bagi partisipan. Tujuan dari pertanyaan bagian ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak nilai-nilai sosial ataupun individu yang dianggap penting oleh partisipan.

#### **3.3.1.2 Penyebaran Kuesioner**

Penyebaran kuesioner ini akan menggunakan aplikasi <http://freeonlinesurveys.com>, sehingga kuesioner ini dapat disebarakan melalui internet. Partisipan akan mendapatkan *hyperlink* yang membawa mereka langsung ke halaman survey. Hyperlink untuk kuesioner akan disebarakan di berbagai thread di Kaskus.

#### **3.3.2 Pengelompokan dan analisis data**

Analisis data akan menggunakan program SPSS yang memang merupakan program untuk mengolah data statistik. Setelah jumlah partisipan mencapai target minimum (110 orang), data akan dikelompokkan dan dinumeralisasi sehingga

dapat diproses menggunakan program SPSS. Beberapa penghitungan statistik yang akan digunakan antara lain:

1. Seleksi data: Data-data yang tidak riil atau terlalu ekstrem (nilai diatas  $3sd$  dan hanya dimiliki oleh satu partisipan) akan disingkirkan dahulu. Tujuan dari seleksi data ini adalah agar data-data ekstrem tidak mengganggu keseimbangan penyebaran (*skewness*) dari variabel yang akan diproses.
2. Komparasi Mean: Penghitungan komparasi mean, seperti namanya, adalah proses untuk membandingkan mean antara beberapa sub-variabel. Analisis anova akan diikutsertakan dalam proses ini agar signifikan atau tidaknya perbedaan mean antara dua sub-variabel tersebut.
3. Korelasi: Korelasi adalah penghitungan statistik untuk memberikan tingkat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Semakin tinggi tingkat korelasi, berarti semakin besar pengaruh variabel tersebut terhadap hasil variabel lainnya.
4. Regresi: Regresi adalah penghitungan statistik untuk memberikan gambaran bagaimana sekelompok variabel dapat memprediksi hasil dari satu variabel tertentu.

### **3.4 Hipotesis**

Beberapa hal yang menjadi bagian melalui kuesioner antara lain latar belakang demografis, Usia, Jenis kelamin, Tingkat penggunaan Kaskus, perbandingan penggunaan antara identitas yang dimiliki, dan nilai-nilai pribadi yang dianggap penting. Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, beberapa hipotesis dapat dibentuk.

#### **3.4.1 Latar belakang Demografis partisipan**

Hipotesis pertama lebih mengarah ke hubungan antara jumlah akun Kaskus yang dimiliki oleh partisipan dengan informasi demografis mereka, seperti lamanya aktif di situs forum Kaskus, dan tingkat keaktifan mereka di situs forum

selain Kaskus. Landasan dari hipotesis ini adalah bahwa bila seseorang memiliki lebih dari satu akun di Kaskus, maka ia akan menyisihkan waktu lebih lama di Kaskus, dan dengan demikian melakukan lebih banyak *posting* dan hanya memiliki sedikit waktu untuk aktif di situs forum di luar Kaskus. Selain itu keinginan untuk memiliki identitas tambahan diduga muncul setelah individu telah cukup lama menggunakan satu identitasnya, karenanya makin banyak akun yang mereka miliki, semakin lama pula mereka telah aktif di Kaskus, dan semakin banyak pos dari akun yang paling sering mereka gunakan.

### **3.4.2 Hubungan antara Nilai yang dianut partisipan dengan jumlah Akun Kaskus yang dimiliki partisipan**

Hipotesis kedua berfokus kepada hubungan antara nilai-nilai yang dianut oleh partisipan dan hubungannya dengan Keaktifan partisipan dalam berinteraksi di situs forum Kaskus. Hipotesis umumnya adalah “Nilai yang dianut oleh partisipan menjadi prediktor dari keaktifan mereka di situs forum Kaskus.” Hipotesis ini lebih lanjutnya dibagi ke beberapa hipotesis khusus:

h.2 a: Nilai-nilai yang dianut partisipan, secara keseluruhan, merupakan prediktor yang signifikan dari jumlah akun kaskus yang dimiliki.

## BAB 4

### HASIL DAN ANALISIS

Skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif, yang berarti analisis statistik harus dilakukan untuk menguji hipotesis. Bab ini berisikan hasil dari pengolahan terhadap data yang berhasil terkumpul. Pada subbab-subbab berikut akan dijelaskan mengenai temuan-temuan yang didapat dari analisis statistik.

#### 4.1 Demografis

**Tabel 1. Data umur dan jumlah akun kaskus dari seluruh partisipan**

	Jumlah data valid	Mean	Median	Mode
Umur	109	21.94	21	18
Jumlah Id Kaskus	113	3.82	2	1

Seperti dapat dilihat pada tabel 1., rata-rata umur partisipan adalah 21.94 tahun ( $sd= 5.79$   $\gamma=3.05$ ), dengan umur partisipan termuda 13 tahun dan partisipan tertua 60 tahun,  $mode= 18$  (14.2%),  $median = 21$ . Modus untuk pendidikan terakhir partisipan adalah SMA.  $N=57$  (50.4%), dan modus untuk pekerjaan saat ini adalah Mahasiswa,  $N=57$  (50.4%).

Untuk jumlah akun Kaskus, rata-rata partisipan memiliki 3.82 akun. Tetapi setelah dikhususkan pada mereka yang memiliki lebih dari satu akun saja, rata-rata memiliki 5.56 akun ( $sd= 7.43$ ). Setelah partisipan dengan jumlah akun ekstrim ( $>11$ ) dihilangkan, rata-rata jumlah akun Kaskus keseluruhan menjadi 2.66, dan rata-rata jumlah akun Kaskus dari partisipan dengan akun lebih dari satu menjadi 3.75. Modus jumlah akun Kaskus dari partisipan dengan multiple akun adalah 2 ( $n=26 = 23\%$ ).

Untuk akun selain di Kaskus, 53 (46.9%) partisipan mengaku memiliki akun di forum lain, tetapi jarang digunakan atau tidak aktif, 32 partisipan (28.3%) juga aktif di forum selain Kaskus, dan 28 partisipan (24.8%) mengaku tidak memiliki accoun di situs forum selain Kaskus.

Penghitungan frekuensi untuk jumlah pos acount yang paling sering digunakan di Kaskus menunjukkan bahwa dua kelompok terbesar adalah partisipan dengan jumlah pos antara 100-1000 dan 2001-4000 dari sejak mereka bergabung di Kaskus masing-masing dengan 24 partisipan (21.2%), 23 partisipan (20.4%) sudah meiliki lebih dari 7000 pos di salah satu akunnya. Untuk pos per hari, 65 partisipan (57.5%) hanya melakukan 0-5 pos per harinya, dan 22 partisipan (19.5%) melakukan 6-10 pos per hari di Kaskus.

#### 4.2 Perbandingan demografis dan Kegiatan *Online*

Perbandingan mean antar gender tidak adanya perbedaan yang signifikan antar gender untuk usia ( $p = .14$ ), jumlah pos per hari di Kaskus ( $p = .97$ ), jumlah akun Kaskus ( $p = .12$ ), dan jumlah nilai yang dianggap penting ( $p = .22$ ). Satu-satunya perbedaan mean yang signifikan antar gender adalah jumlah pos terhitung di Kaskus ( $p < .05$ ).

Korelasi Spearman menunjukkan korelasi yang signifikan antara usia partisipan dan jumlah akun Kaskus mereka ( $r(109) = .21, p = .03$ ). Bila korelasi hanya dilakukan pada partisipan yang memiliki lebih dari satu akun saja, korelasi antara usia dan jumlah akun menguat ( $r(67) = .40, p = .001$ ). Korelasi yang signifikan juga ditemukan antara usia partisipan dan jumlah pos dengan akun yang paling sering digunakan ( $r(109) = .24, p = .013$ ). Seperti dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Korelasi antara jumlah akun kaskus dengan kegiatan umur dan keaktifan *online*.**

r	Rata-rata penggunaan internet sehari	Jumlah pos di kaskus per hari	Jumlah pos terhitung di kaskus (akun	Umur partisipan
---	--------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------	-----------------

			paling sering digunakan)	
Jumlah Akun Kaskus	-.067	.318	.566	.208
Rata-rata penggunaan internet sehari	1	.080	.122	-.024
Jumlah pos di kaskus per hari		1	.272	.168
Jumlah pos terhitung di kaskus (akun paling sering digunakan)			1	.220

Berdasarkan data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa walaupun terdapat perbedaan jumlah yang besar antara gender pengguna Kaskus, tetapi baik partisipan pria maupun wanita memiliki tingkat keaktifan yang sama dalam menggunakan Kaskus. Perbedaan signifikan dalam jumlah pos terhitung mungkin lebih disebabkan lama partisipan aktif menggunakan Kaskus daripada tingkat keaktifan harian, sebab jumlah pos terhitung juga berkorelasi signifikan dengan usia partisipan.

### 4.3 Akun Ganda

#### 4.3.1 Akun ganda dan data Demografis

Berdasarkan data demografis, tidak ada relasi yang signifikan antara jumlah akun Kaskus dengan pendidikan terakhir ( $p = .114$ ) dan keanggotaan di situs forum lain ( $p = .82$ ). Satu-satunya data demografis yang berhubungan signifikan dengan jumlah akun Kaskus adalah pekerjaan partisipan ( $p < .005$ ), dengan pekerjaan wirausaha memiliki rata-rata jumlah akun Kaskus terbanyak ( $n = 5$ ,  $mean = 13.2$ ,  $sd = 16.90$ ). Hal ini mungkin lebih disebabkan oleh kebutuhan



pekerjaan daripada alasan pribadi, karena sebagai pemilik usaha (wiraswasta) mereka dituntut untuk berinteraksi dengan banyak orang lain.

Perlu dicatat juga bahwa walaupun tidak ada korelasi yang signifikan antara pendidikan terakhir dan jumlah akun Kaskus, rata-rata jumlah akun Kaskus dari partisipan yang memiliki pendidikan terakhir S1 jauh lebih banyak dibandingkan partisipan dengan tingkat pendidikan terakhir lainnya (mean= 6.03).

Korelasi signifikan juga ditemukan antara jumlah akun Kaskus dan jumlah post rata-rata per hari di Kaskus ( $r(113) = .32, p = .001$ ), dan jumlah pos terhitung di Kaskus ( $r(113) = .57, p < .001$ ). Sementara itu tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara kepemilikan akun di situs forum lain dan variabel-variabel dalam kuesioner ini baik melalui komparasi mean maupun korelasi Spearman.

Temuan ini mendukung hipotesis bahwa tingkat keaktifan partisipan di Kaskus berbanding lurus dengan jumlah akun yang ia miliki.

#### **4.3.2 Perbandingan tingkat keaktifan antar akun bagi pemilik akun ganda**

Dengan mengikutsertakan 43 partisipan (38.1%) yang hanya memiliki satu akun saja di Kaskus, komparasi mean dilakukan untuk mengetahui penyebaran partisipan dalam hal perbandingan penggunaan akun-akun Kaskus mereka.

Komparasi mean menunjukkan bahwa 47 partisipan (41.6% dari total partisipan) mengaku memiliki perbandingan pemakaian yang sangat jauh berbeda antara akun-akun mereka, dan 17 orang (15%) mengaku menggunakan akun-akun mereka dengan jumlah waktu yang jauh berbeda. Hanya dua partisipan (1.8%) yang mengaku membuka akun-akun mereka secara seimbang.

Untuk perbedaan jumlah pos antara akun-akun yang dimiliki, hasil yang serupa juga ditemukan. 50 partisipan (44.2%) mengaku memiliki jumlah pos yang berbeda antara akun-akun mereka, dan dari jumlah itu hanya 17 partisipan (15%) yang memiliki lebih dari satu akun dengan jumlah pos di atas 2000. Dan hanya enam partisipan (5.3%) yang mengaku memiliki perbandingan jumlah pos antar akun yang dekat serta memiliki lebih dari satu akun dengan jumlah pos di atas 2000.

Selebihnya 36 partisipan (31.9%) mengaku walaupun memiliki lebih dari satu akun Kaskus, mereka hanya menggunakan fitur *subscribe* pada salah satu

akun saja. Hanya 14 partisipan (12.4%) yang mengaku memiliki jumlah *subscribe* yang sama antara akun-akun mereka.

Ketiga penemuan di atas menunjukkan bahwa meskipun banyak partisipan yang memiliki lebih dari satu akun di Kaskus, hanya sedikit dari mereka yang aktif menggunakan seluruh atau setidaknya lebih dari satu akun mereka. Bahkan banyak pula yang memfokuskan kegiatan mereka di situs Kaskus itu kepada salah satu akun mereka saja. Seluruh perbandingan keaktifan penggunaan Kaskus ini dapat dilihat di tabel 3, 4, dan 5 berikut.

**Tabel 3. Perbedaan waktu penggunaan akun Kaskus**

n	Sama rata	Sedikit berbeda	Jauh berbeda	Sangat jauh berbeda	Hanya memiliki satu akun
Perbedaan waktu penggunaan akun Kaskus	2	4	17	47	43

**Tabel 4. Perbedaan jumlah pos antara akun-akun Kaskus**

n	Dekat, lebih dari satu akun >20	Berbeda, lebih dari satu akun >2000	Berbeda, hanya satu akun >2000	Dekat, belum ada yang mencaipai 2000	Hanya memiliki satu akun

	00				
Perbedaan jumlah pos antar akun	6	17	33	14	43

**Tabel 5. Perbedaan Jumlah subscribe antara akun-akun Kaskus**

n	Kurang lebih sama	Cukup berbeda	Sangat berbeda	Hanya satu akun yang menggunakan fitur subscribe	Hanya satu akun
Perbedaan jumlah subscribe antar akun	14	7	13	36	43

#### 4.4 Nilai dan Jumlah Akun

Perbandingan mean tidak menunjukkan perbedaan jumlah nilai yang dianggap penting antara partisipan yang hanya memiliki satu akun Kaskus dan partisipan yang memiliki lebih dari satu akun Kaskus ( $F=.11, p=.74$ ). Saat diperiksa secara terpisah, ditemukan korelasi negatif yang signifikan antara jumlah akun Kaskus ( $n=113$ ) dengan nilai kebebasan ( $r=-.26, p<.01$ ), rekreasi dan hobi ( $r=-.20, p=.04$ ), dan kekeluargaan ( $r=-.24, p=.01$ ). Selain itu ditemukan juga korelasi positif antara jumlah akun Kaskus ( $n=113$ ) dengan nilai emosi ( $r=.21, p=.02$ ) dan etika ( $r=.21, p=.03$ ). Korelasi-korelasi yang signifikan antara nilai dan jumlah akun Kaskus dapat dilihat di tabel 6 berikut

**Tabel 6. Hubungan antara jumlah akun di Kaskus dan beberapa nilai yang memiliki korelasi yang signifikan.**

r	Emosi	Etika	Kebebasan	Keluargaan	Rekreasi dan Hobi
Jumlah Akun Kaskus	.212	.209	-.256	-.196	-.239
Emosi	1	.592	.221	.298	.136
Etika		1	.059	.126	.370
Kebebasan			1	.220	.188
Keluargaan				1	.238

Seperti dapat dilihat pada tabel 7 di bawah, penghitungan data dengan regresi menunjukkan hubungan yang cukup tinggi antara kombinasi nilai-nilai yang dianut partisipan dengan jumlah akun Kaskus ( $R^2=.22$ ), yang artinya sekitar 22% dari alasan partisipan memiliki akun Kaskus sejumlah yang mereka miliki sekarang dipengaruhi oleh kombinasi nilai-nilai yang mereka anut. **Artinya jumlah akun dapat diprediksi oleh nilai yang dimiliki partisipan.**

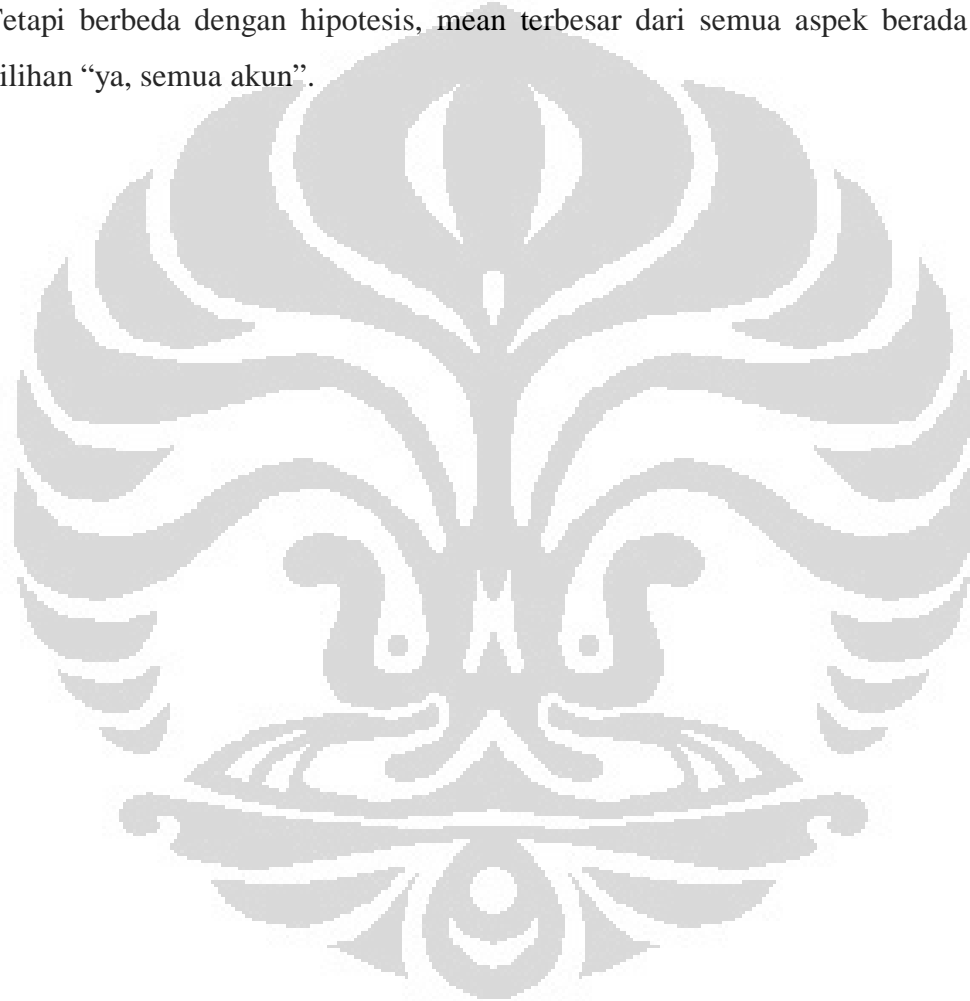
**Tabel 7. Hasil Regresi antara nilai-nilai untuk memprediksi jumlah akun di Kaskus**

Model	R	$R^2$	Adjusted R2	Std. Error
1	.466	.217	.069	2.148

Prediktor: (konstan), Kultural, Ekonomi, Spiritual, Asmara, Kekeluargaan, Rekreasi, Kesehatan, Fisik, Pergaulan, Sosial, Keseriaan, Kebebasan, Karir, Materi, Etika, Emosi, Pendidikan.

Selebihnya, Korelasi Spearman maupun Pearson tidak menunjukkan korelasi yang signifikan antara nilai-nilai yang dipegang oleh partisipan dengan waktu penggunaan internet per hari, jumlah post di Kaskus per hari, jumlah post di akun terbanyak, dan kecenderungan untuk melakukan junk post.

Partisipan yang memiliki lebih dari satu accoun Kaskus secara signifikan lebih mungkin untuk membicarakan selera mereka yang termasuk unik ( $r=.20$ ,  $p=.04$ ) dan pengalaman mereka yang memalukan ( $r=.21$ ,  $p=.03$ ). Perbandingan mean menunjukkan data yang signifikan antara pembukaan diri dengan jumlah akun Kaskus pada aspek-aspek selera yang unik ( $p<.01$ ), foto diri ( $p<.01$ ), preferensi seksual yang unik ( $p=.01$ ), dan harapan-harapan pribadi ( $p<.01$ ). Tetapi berbeda dengan hipotesis, mean terbesar dari semua aspek berada pada pilihan “ya, semua akun”.



## **BAB 5**

### **KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hipotesis pertama dari studi ini didukung oleh data, dengan ditemukannya korelasi yang signifikan antara lamanya seseorang menggunakan Kaskus dan jumlah akun serta jumlah pos di akun utama mereka. Sesuai hipotesis, pengguna Kaskus yang lebih senior (sudah menggunakan Kaskus lebih lama) cenderung memiliki lebih banyak akun dan pos terhitung. Korelasi signifikan juga ditemukan antara jumlah akun Kaskus dengan jumlah pos per-hari di Kaskus. Hal ini menunjukkan bahwa sesuai dugaan, bahwa semakin banyak akun yang dimiliki oleh individu, maka semakin aktif pula individu itu di Kaskus.

Tetapi tidak ditemukan korelasi maupun komparasi yang signifikan antara keaktifan dalam Kaskus dengan kepemilikan akun di situs forum lainnya, baik yang aktif di luar maupun tidak. Selain itu tidak ada korelasi yang signifikan antara penggunaan internet harian dengan jumlah akun Kaskus, yang artinya walaupun tingkat keaktifan partisipan di Kaskus meningkat, mereka mengalokasikan waktu penggunaan internet harian mereka untuk menggunakan Kaskus, dan bukan menambah waktu penggunaan internet harian mereka.

Hipotesis kedua adalah nilai sebagai prediktor akun Kaskus yang mereka miliki. Penghitungan regresi menunjukkan bahwa sekitar 22% keputusan untuk memiliki jumlah akun tertentu dipengaruhi oleh kombinasi nilai-nilai. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya nilai-nilai yang berkorelasi negatif dengan jumlah akun yang dimiliki oleh partisipan. Sementara itu tidak ditemukan adanya hubungan antara jumlah akun Kaskus dengan tingkat keaktifan penggunaan Kaskus dan perbedaan keaktifan antar akun.

Berdasarkan temuan ini, hipotesis utama bahwa jumlah akun di Kaskus dapat diprediksi oleh nilai-nilai yang dianut oleh individu didukung oleh data temuan. Tetapi jumlah nilai yang dianut, tidak mempengaruhi jumlah akun yang

dimiliki oleh partisipan secara langsung. Hal ini dapat dilihat dengan adanya korelasi negatif yang signifikan antara jumlah akun Kaskus dan nilai kebebasan, kekeluargaan dan rekreasi, serta korelasi positif yang signifikan antara nilai emosi dan etika.

Hanya dua partisipan yang mengaku menggunakan lebih dari satu akun Kaskus mereka dengan sama rata. Bahkan 36 partisipan yang memiliki lebih dari satu akun Kaskus mengaku hanya menggunakan fitur subscribe mereka pada salah satu akun saja. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun seseorang memiliki lebih dari satu identitas *online*, belum tentu semua identitas itu mereka anggap sebagai identitas yang penting.

## **5.2 Diskusi**

### **5.2.1 Penemuan baru dalam studi ini**

Perbandingan data demografis menunjukkan kecenderungan yang berbeda dengan yang ditemukan oleh Boogart (2006). Dalam studinya Boogart menemukan bahwa partisipan dalam usia dewasa muda dan partisipan pria lebih aktif dalam menggunakan internet. Dalam studi ini, tidak ditemukan perbedaan tingkat keaktifan dalam kegiatan *online* antara gender, dan usia. Perbedaan signifikan antara usia juga hanya ditemukan dalam perbandingannya dengan tingkat keaktifan kumulatif (jumlah post sampai saat ini, jumlah akun Kaskus) dan tidak ditemukan dalam tingkat keaktifan saat ini (post per hari, waktu *online* harian). Hal ini dapat disebabkan karena pergeseran generasi (dewasa muda pada tahun 2006 sudah menjadi dewasa pada tahun 2012), perkembangan teknologi (semakin banyak orang menggunakan internet untuk berinteraksi) atau perbedaan budaya (partisipan berasal dari negara dan budaya yang berbeda).

### **5.2.2 Keterbatasan**

Kekurangan utama dari studi ini adalah kurangnya pengacakan sampel partisipan. Seperti yang sudah dikatakan, bahwa pencarian partisipan untuk studi ini dilakukan dengan melakukan penyebaran *hyperlink* yang mengarahkan

partisipan ke situs tempat kuesioner berada. Sehingga sampel yang tersedia hanya terbatas kepada mereka yang mau meluangkan waktunya untuk mendatangi dan mengisi situs tersebut, serta penyebaran link tersebut mungkin tidak merata di seluruh Kaskus, sehingga variasi dari partisipan masih terbatas.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kekurangan-kekurangan di atas, saya memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menguatkan studi-studi sejenis di masa depan. Pencarian partisipan untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan secara personal, yaitu dengan memberikan kuesioner kepada partisipan secara tatap muka sebagai tambahan untuk metode penyebaran link yang dipakai oleh studi ini. Hal ini seharusnya tidak begitu sulit untuk dilakukan, mengingat banyaknya thread-thread tertentu di Kaskus sering mengadakan *gathering* di dunia nyata.

Selain masalah sampel, pembuatan kuesioner, terutama bagian nilai dapat lebih diperhatikan. Dengan hanya menggunakan empat skala (tidak penting, biasa, penting, dan sangat penting) kurang berhasil menyebarkan pilihan partisipan. Skala menyerupai skala Likert yang hanya berisi angka, dan menjelaskan hanya dua ujung ekstrim dapat lebih menyebarkan respon dari partisipan.

Untuk masalah akun ganda, sebaiknya alasan seseorang memiliki akun ganda juga dijadikan pertanyaan survey. Seperti yang dilihat pada hasil dari penelitian ini, banyak partisipan yang memiliki lebih dari satu akun Kaskus, tetapi hanya mementingkan dan mengutamakan salah satu akun-nya saja. Harapan saya untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengetahui alasan dan motivasi seseorang memiliki lebih dari satu identitas *online*.



## Daftar Pustaka

- Achat, H., Kawachi, I., Levine, S., Berkey, C, Coakley, E., & Colditz, G. (1998). Social networks, stress and health-related quality of life. *Quality of Life Research: An International Journal of Quality of Life Aspects of Treatment, Care & Rehabilitation*, 7(8), 735-750.
- Ashmore, R. D., Deaux, K., o, T. (2004). An organizing framework for collective identity: Articulation and significance of multidimensionality. *Psychological Bulletin*, 130(1), 80–114.
- Aumer-Ryan, K.V. (2008). *Between Two Worlds: Consequences of Dual-Group Membership among Children*. The University of Texas at Austin
- Bargh, J. A., & McKenna, K. Y. A. (2004). The Internet and Social Life. *Annual Review of Psychology*. 55, 573-590
- Bargh, J. A., McKenna, K. Y. A., & Fitzsimons, G. M. (2002). Can You See the Real Me? Activation and Expression of the ‘True Self’ on the Internet. *Journal of Social Issues*. 58 (1), 33-48
- Boogart, M. R. V. (2006). *Uncovering the social impacts of facebook on a college campus*. Retrieved June 24, 2007 from <http://hdl.handle.net/2097/181>
- Cohen, S., Doyle, W. J., Turner, R, Alper, C. M, & Skoner, D. P. (2003). Sociability and susceptibility to the common cold. *Psychological Science*, 14 (5), 389-395.
- Collins, N. L., Miller, L. C. (1994). Self-disclosure and liking: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 116(3), 457-475.

Damayanti, I., Juniarto, B. (2011). *Nuansa Romantis dalam Rooftop Movie Night*.

Diambil pada tanggal 21 Februari 2011 Dari situs:

<http://showbiz.vivanews.com/news/read/202484-nuansa-romantis-dalam-rooftop-movie-night>

Ferguson, A. (2006). Intersections of Identity: Navigating the Complexities. *Forum on Public Policy*.

Goldner, K. R. (2007). *Self Disclosure on Social Networking Websites and Relationship Quality in Late Adolescence*. Pace University, New York.

Hogg, M. A. (1996). Social identity, self-categorization, and the small group. In: *E. H. Witte & J. H. Davis (Eds.), Understanding group behavior. Vol. 2: Small group processes and interpersonal relations* (pp. 227–253). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Ko, C-H., Et al. (2006). Tridimensional Personality of Adolescents With Internet Addiction and Substance use Experience. *Canadian Journal of Psychiatry*. 51 (14), 887-894

McKenna, K. Y. A., Green, A. S., & Gleason, M. E. J. (2002). Relationship formation on the Internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 58, 9-31.

Mead, G.H. (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago:University of Chicago Press

Ramarajan, L. (2009). *Who am I?: The influence of multiple intrapersonal identities on interpersonal problem solving*. ProQuest Dissertations & Theses (PQDT)

Roccas, S., & Brewer, M. B. (2002). Social Identity Complexity. *Personality and Social Psychology Review*. 6, 88-106.

Sang-Hun, C. (2006). From an ostracized class, a hero for Koreans. Retrieved on April 13th, 2008 from <http://www.iht.com/articles/2006/02/22/news/mixed.php>

Schwartz, E. (1996). *Netactivism: How Citizens Use the Internet*. Sebastopol, CA: Songline Studios.

Schwartz, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. In M. P. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology*. Vol. 25, 1–65. San Diego, CA: Academic Press.

Sejarah singkat Kaskus, (2009) Seperti dilihat pada:

<http://www.kaskus.us/showpost.php?p=140462595&postcount=3>. Pada tanggal 14 Februari 2011.

Stryker, S., Serpe, R. T. (1994). Identity Saliency and Psychological Centrality: Equivalent, Overlapping, or Complementary Concepts? *Sosial Psychology Quarterly*, 57, 16-35

Subrahmanyam, K., Smahel, D., Greenfield, P. (2006). Connecting Developmental Constructions to the Internet: Identity Presentation and Sexual Exploration in Online Teen Chat Rooms. *Developmental Psychology*. 42 (3), 395– 406

Swann, W.B., Jr., Polzer, J.T., Seyle, D.C., & Ko, S.J. (2004). Finding value in diversity: Verification of personal and social self-views in diverse groups. *Academy of Management Review*, 29, 9-27

- Valkenburg, P. M, Peter, J. & Schouten, M. A. (2006). Friend networking sites and their relationship to adolescents' well-being and social self-esteem. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(5), 584-590
- Waltz, L. O. (2009). *The Relationship Between College Students' Use of Social Networking Sites and Their Sense of Belonging*. University of Hartford.
- Wells-Brignall III, T., Van Valey, T. (2005). The Impact of Internet Communications on Social Interaction. *Sociological Spectrum*, 25, 335–348
- Whitlock, J. L., Powers, J. L., & Eckenrode, J. (2006). The virtual cutting edge: The Internet and adolescent self-injury. *Developmental Psychology*, 42(3), 407-417
- Wolosin, R. J., Sherman, S. J., Mynatt, C. R. (1975). When Self-Interest and Altruism Conflict. *Journal of Personality and Social Psychology*. 32 (4), 752-760
- Wright, R. (2000). Will We Ever Log Off?. On: Massey, K K. (2002). *Mass Communication (2<sup>nd</sup> ed.)*. McGraw-Hill Inc. Pp. 53-56.

Create your own  
FREE ONLINE SURVEY

## Kalimat pembuka

Responden yang terhormat.

Saya adalah mahasiswa semester terakhir di fakultas Psikologi Universitas Indonesia, yang sedang melakukan penelitian mengenai hubungan antara nilai-nilai sosial dan identitas majemuk di situs-situs jejaring sosial. Pada kesempatan ini, saya memohon kerjasama dari saudara untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden dari kuesioner ini.

1

Demografis:

mohon diisi dengan data yang sesuai diri anda.

\*Usia

\*Jenis Kelamin

\*Pendidikan terakhir

\*Pekerjaan

\*Jumlah account di Kaskus

2\*

Mulai pertanyaan ini, pilih **salah satu** jawaban yang sesuai.

Rata-rata, berapa banyak waktu yang anda habiskan untuk ber-internet dalam satu hari?

- 0-30 menit     30 menit - 1 jam  
 1 - 3 jam     3 - 5 jam

- diatas 5 jam
- Belum tentu menggunakan internet dalam satu hari

3\*

Apa anda menjadi bagian dari situs forum/kelompok diskusi berbasis internet selain Kaskus?

- Ya dan aktif
- Ya, tetapi tidak aktif
- Tidak
- Other (Please Specify):

4\*

Seberapa besar perbedaan waktu membuka kaskus anda dengan id yang berbeda?

- Sama rata antara id
- salah satu id sedikit lebih diutamakan
- Salah satu id jauh lebih sering untuk digunakan
- hanya mengutamakan satu id, id lainnya hanya digunakan sesekali saja
- Hanya punya satu id

5\*

Rata-rata berapa banyak postingan yang anda lakukan dalam sehari di kaskus? (Forum, personal, visitor message)

- 0-5 post(s)
- 6-10 posts
- 11-15 posts
- 16-20 posts

- diatas 20 post dalam sehari

• 6

Berapa jumlah postingan terhitung anda di kaskus sampai saat ini (id yang paling sering digunakan)?

- Belum mencapai 100
- 100 - 1000
- 1001 - 2000
- 2001 - 4000
- 4000 - 7000
- diatas 7000

• 7

Berapa perbedaan postingan terhitung anda sampai saat ini antara id-id anda?

- Sangat dekat dan masing-masing id sudah melewati angka 2000
- Cukup atau sangat berbeda, tetapi ada lebih dari satu id yang melewati angka 2000 post
- Cukup atau sangat berbeda, dan hanya ada satu id yang melewati angka 2000 post
- Sangat atau cukup dekat, tetapi belum ada id yang melewati angka 2000 post
- hanya memiliki satu id

• 8

Berapa perbedaan jumlah topik yang anda subscribe antara id-id anda?

- Tidak banyak berbeda, kurang-lebih sama
- Cukup berbeda
- Sangat berbeda
- Hanya salah satu id yang menggunakan fungsi subscribe

- Hanya memiliki satu id

9\*

Seberapa sering anda meakukan “junk post” atau ‘post satu kalimat’?

- Tidak pernah
- Kadang-kadang
- Sering
- Ada satu id yang tidak pernah/jarang, dan ada id lain yang cukup sering

10

Seberapa pentingkah aspek-aspek berikut ini dalam kehidupan anda? Mohon dijawab dengan mengisi kotak yang sesuai.

**Pedoman jawaban:**

Sangat penting = Anda menganggap aspek ini merupakan yang utama, dan sebisa mungkin anda menjadikan aspek ini tujuan utama hidup anda

Penting = Anda menganggap aspek ini sebagai penopang utama kehidupan anda

Biasa saja = Anda menganggap aspek ini dibutuhkan sebatas untuk survival saja

Tidak penting = ada tidaknya aspek ini tidak mempengaruhi kehidupan anda.

	sangat penting	Cukup penting	Biasa saja	tidak begitu penting
kultural (nilai-nilai tradisi)	●	●	●	●
Ekonomi (kemampuan dan kekuatan finansial)	●	●	●	●
Pendidikan (pengembangan dan pencapaian akademis)	●	●	●	●



Emosi (kestabilan dan kedamaian hati)	●	●	●	●
Etika (Kejujuran, keadilan, dll)	●	●	●	●
Materi (kepemilikan barang)	●	●	●	●
Karir (jabatan atau gelar)	●	●	●	●
Kebebasan (tidak terikat pada seseorang atau organisasi)	●	●	●	●
Kesetiaan (baik dari dan untuk diri sendiri)	●	●	●	●
Sosial (diri sebagai bagian dari masyarakat)	●	●	●	●
Pergaulan (memiliki kehidupan sosial yang memadai)	●	●	●	●
Penampilan fisik	●	●	●	●
Kesehatan	●	●	●	●
Rekreasi dan Hobi	●	●	●	●
Relasi keluarga	●	●	●	●

Relasi dengan pasangan

Spiritual /Agama

11

Informasi pribadi apa saja yang pernah anda tampilkan/berikan di kaskus? Berikan tanda pada kolom yang sesuai.

\*bila hanya memiliki satu id saja, jawaban 'ya' diisi di kolom 'ya, semua id'.

ya, semua id      hanya salah satu id saja      tidak pernah sama sekali

Nama asli anda

Usia anda

Selera anda yang termasuk unik

Sudut pandang yang berbeda terhadap sebuah isu penting (politik, agama, sosial, dll)

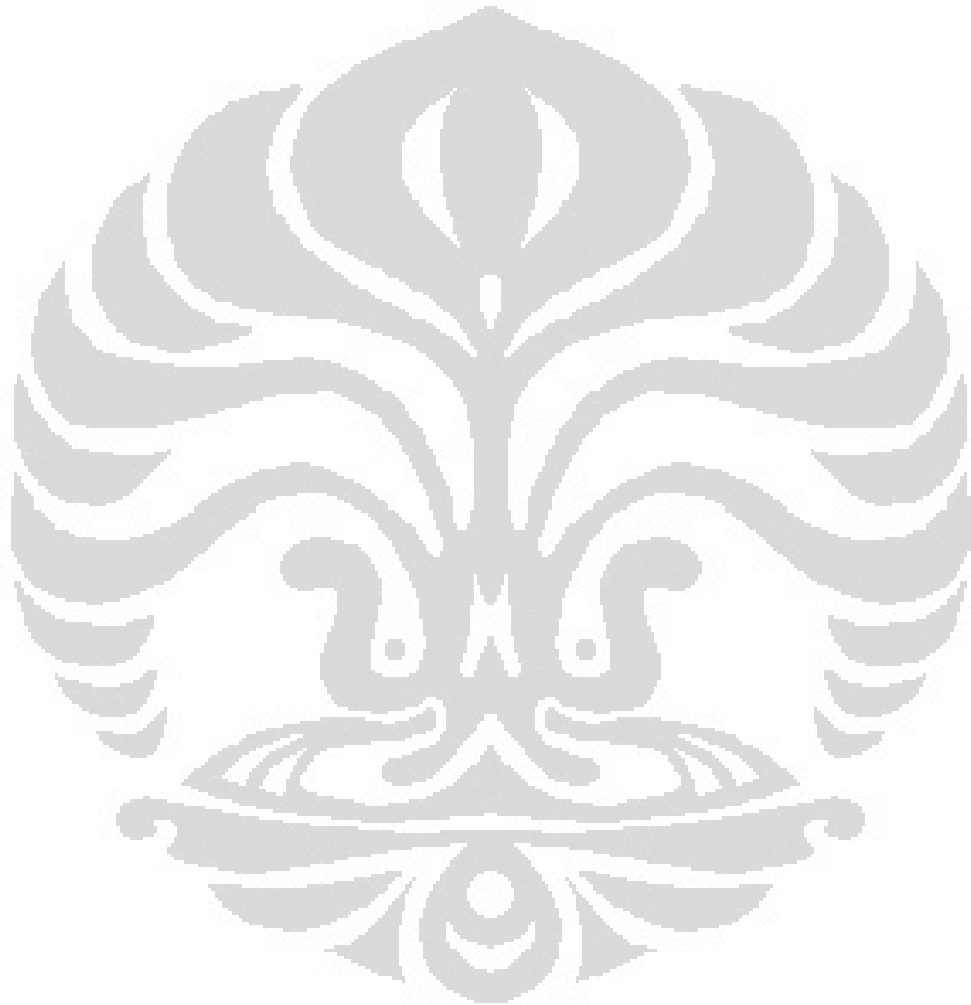
Informasi mengenai keluarga anda

Pengalaman anda yang memalukan

Foto diri anda

Preferensi seksual anda yang unik

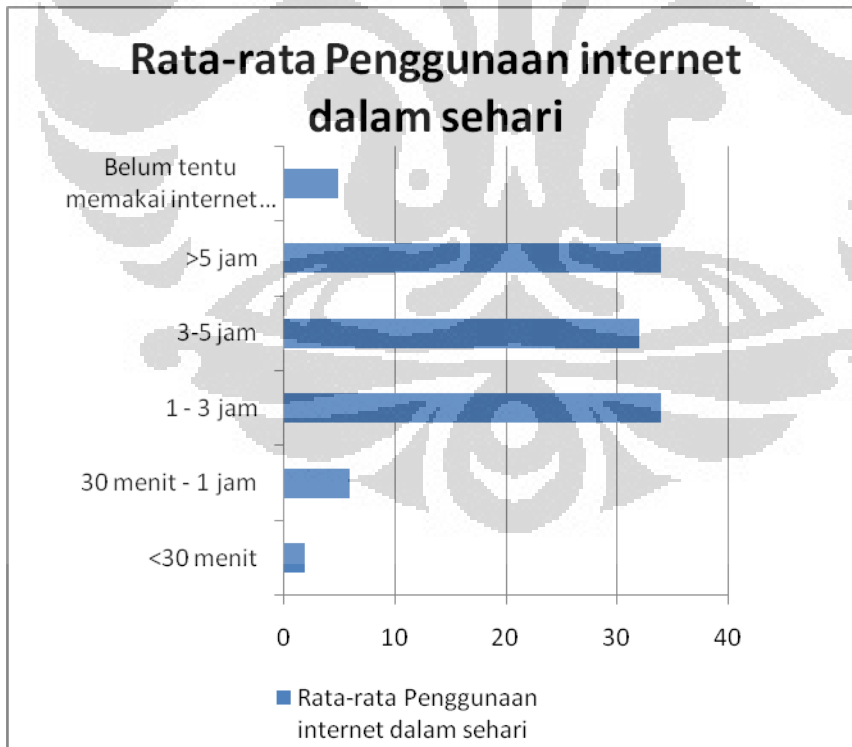
Harapan-harapan anda untuk  
masa depan pribadi



**Lampiran B:**

**Tabel dan Grafik data jawaban responden**

	Jumlah data valid	Mean	Median	Mode
Umur	109	21.94	21	18
Jumlah Id Kaskus	113	3.82	2	1

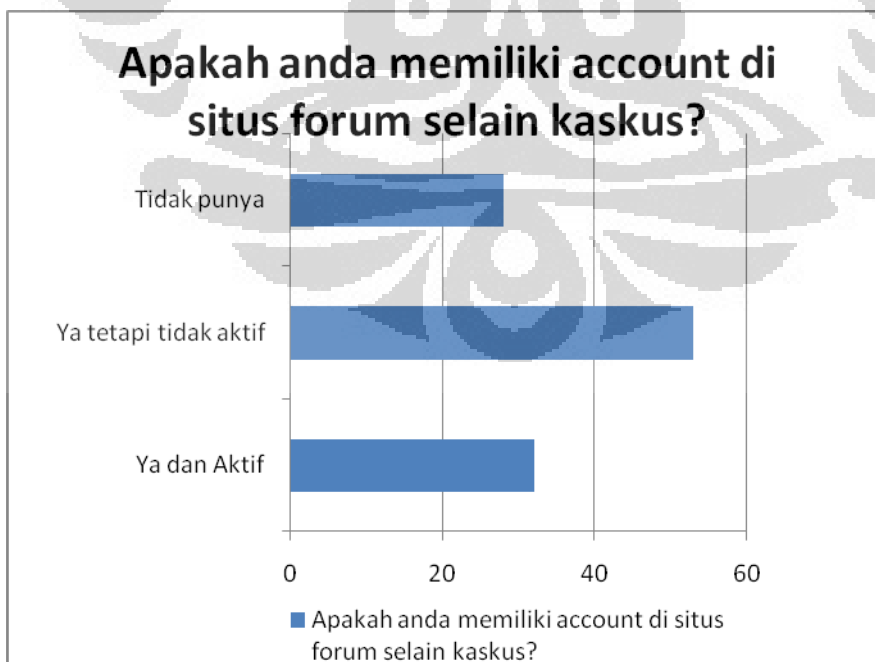
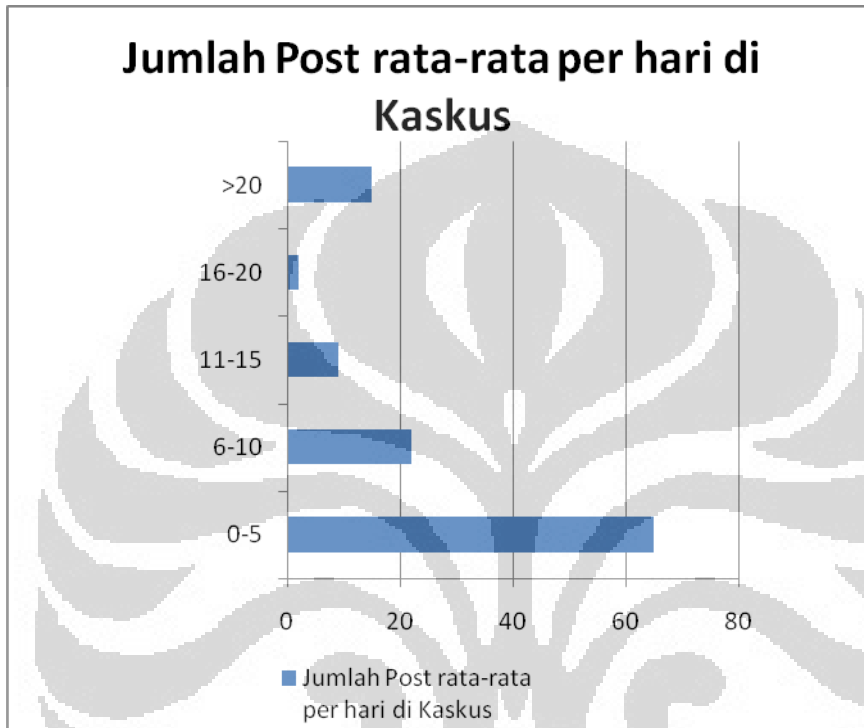


Umur Responden	n	%
13	1	.9
14	1	.9
15	2	1.8
16	3	2.7
17	8	7.1
18	16	14.2
19	10	8.8
20	9	8
21	10	8.8
22	15	13.3
24	7	6.2
25	9	8
26	5	4.4
27	2	1.8
28	2	1.8
29	2	1.8
30	1	.9
32	2	1.8
35	1	.9
36	2	1.8
60	1	.9

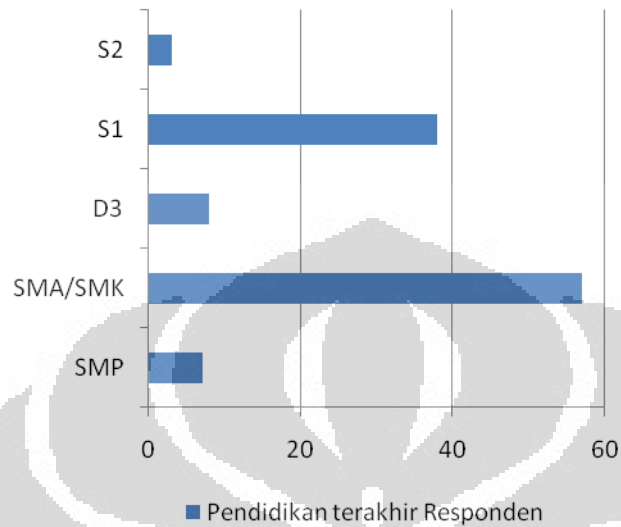
total

109

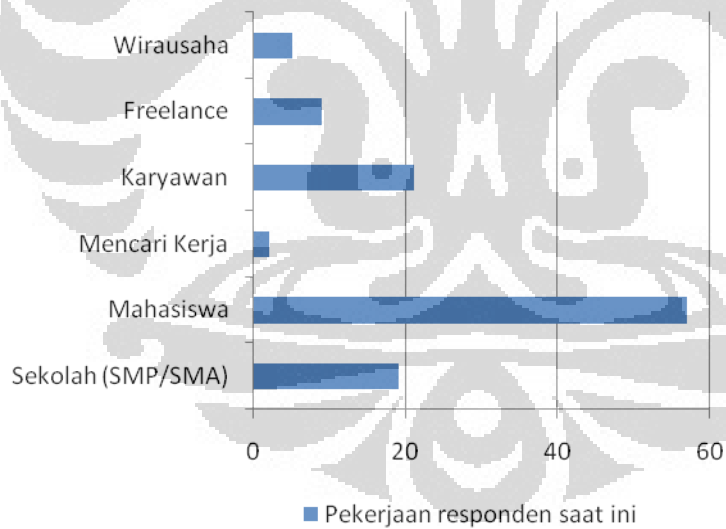
96.5



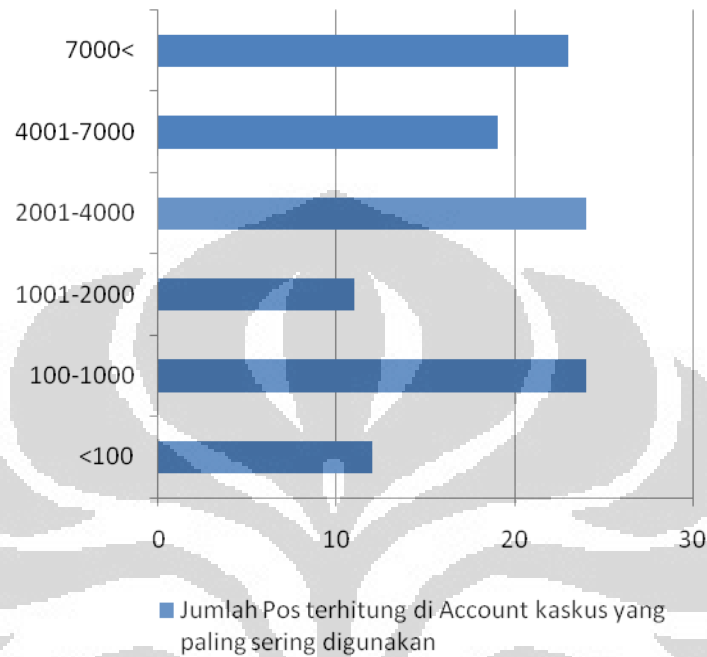
### Pendidikan terakhir Responden



### Pekerjaan responden saat ini

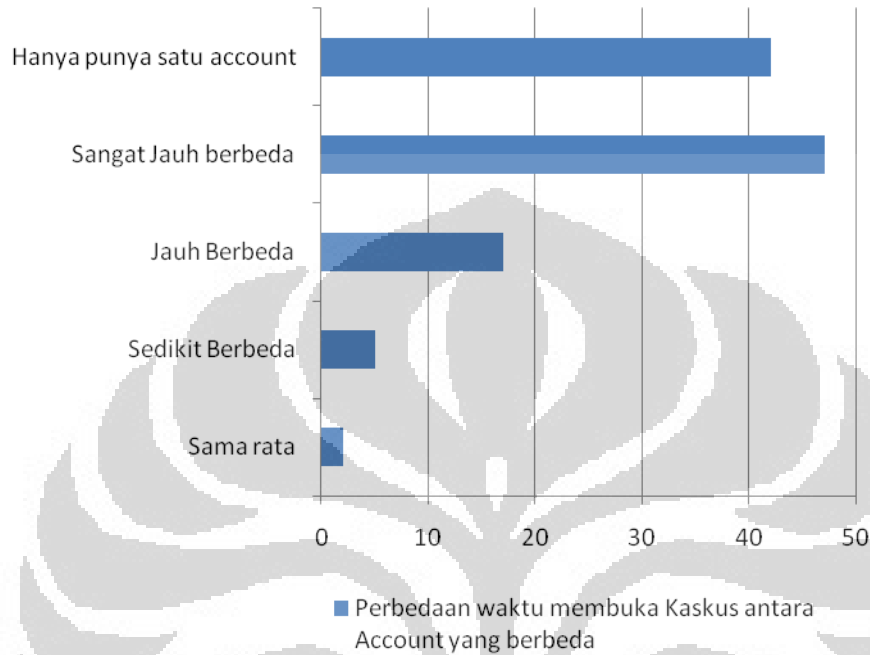


## Jumlah Pos terhitung di Account kaskus yang paling sering digunakan

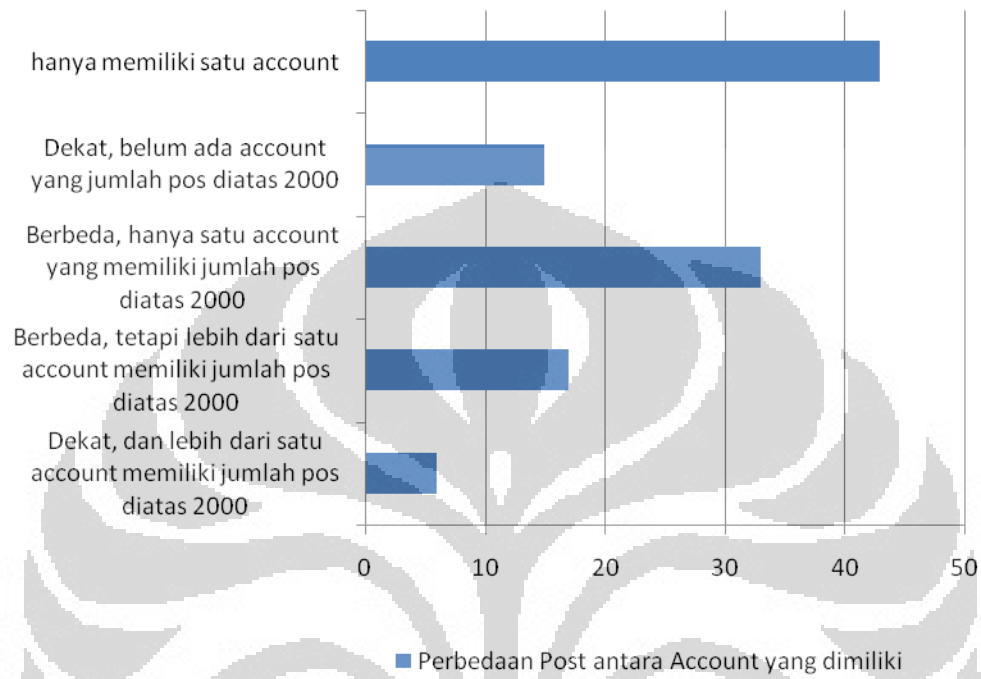




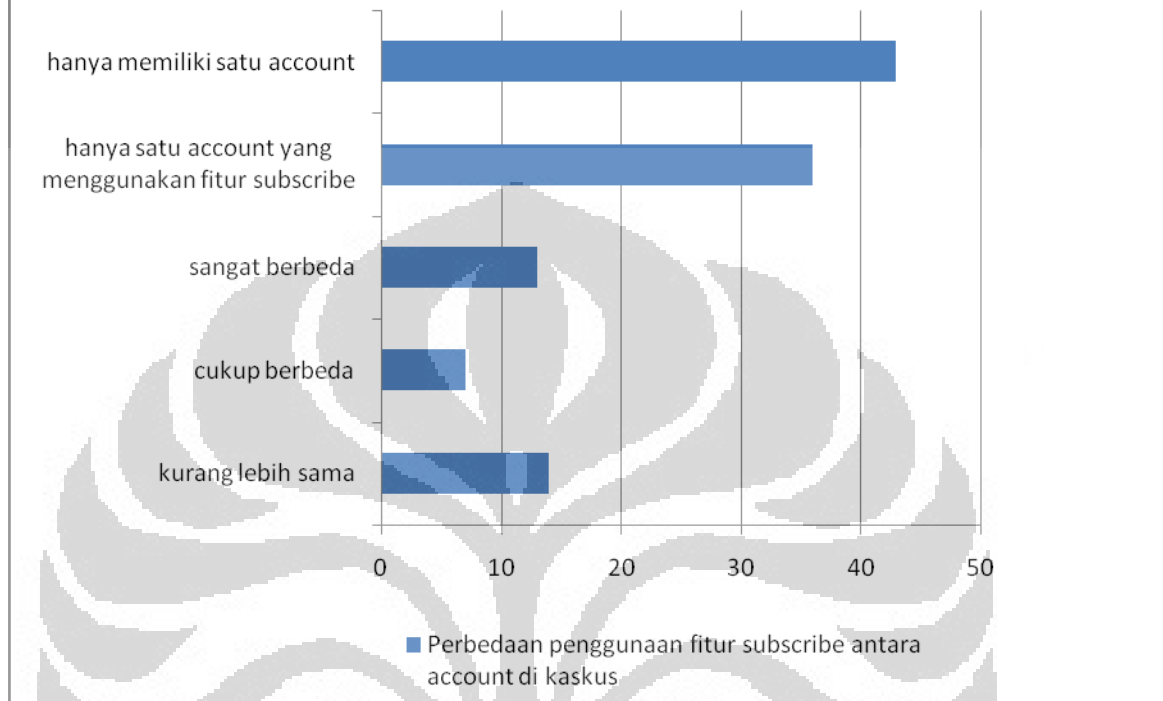
## Perbedaan waktu membuka Kaskus antara Account yang berbeda



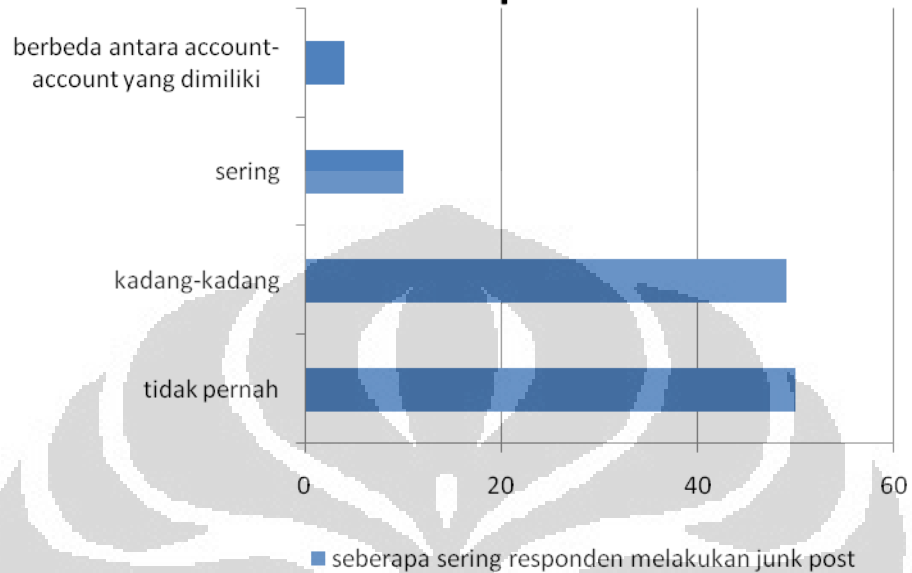
## Perbedaan Post antara Account yang dimiliki



## Perbedaan penggunaan fitur subscribe antara account di kaskus



## seberapa sering responden melakukan junk post



Nilai	Sangat Penting	Penting	Biasa	Tidak begitu penting	Total
Kultural	20	57	34	2	113
Ekonomi	49	48	14	2	113
Pendidikan	69	35	8	1	113
Emosi	62	40	10	1	113
Etika	74	31	7	1	113
Materi	12	63	33	5	113
Karir	19	53	36	5	113
Kebebasan	34	50	27	2	113
Kesetiaan	59	45	9	0	113
Sosial	46	48	18	1	113

Pergaulan	42	50	19	2	113
Fisik	6	41	54	11	112
Kesehatan	65	32	14	2	113
Rekreasi	25	57	29	2	113
Keluargaan	54	38	20	1	113
Asmara	49	38	22	2	111
Spiritual	64	34	13	2	113

### Lampiran C:

r	Emosi	Etika	Kebebasan	Ke- keluargaan	Rekreasi dan Hobi
<b>Jumlah Akun Kaskus</b>	.212	.209	-.256	-.196	-.239
<b>Emosi</b>	1	.592	.221	.298	.136
<b>Etika</b>		1	.059	.126	.370
<b>Kebebasan</b>			1	.220	.188
<b>Keluargaan</b>				1	.328

Tabel 1. Hubungan antara jumlah account di kaskus dan beberapa nilai yang memiliki korelasi yang signifikan.

**Tabel 2. Hasil Regresi antara nilai-nilai untuk memprediksi jumlah account di kaskus**

Model	R	R <sup>^</sup>	Adjusted R <sup>^</sup>	Std. Error
1	.466	.217	.069	2.148

. Predktor: (konstan) , Kultural, Ekonomi, Spiritual, Asmara, Kekeluargaan, Rekreasi, Kesehatan, Fisik, Pergaulan, Sosial, Keseriaan, Kebebasan, Karir, Materi, Etika, Emosi, Pendidikan.

r	Rata-rata penggunaan internet sehari	Jumlah pos di kaskus per hari	Jumlah pos terhitung di kaskus (akun paling sering digunakan)	Umur responden
Jumlah Akun Kaskus	-.067	.318	.566	.208
Rata-rata penggunaan internet sehari	1	.080	.122	-.024
Jumlah pos di kaskus per hari		1	.272	.168
Jumlah pos terhitung di kaskus (akun paling sering digunakan)			1	.220