

# ***Online Social Network Dependency Pada Digital Immigrant Pengguna Path Di Jakarta***

Vini Tanring, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

*vini.tanring@gmail.com*

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana *Online Social Network (OSN) Dependency* pada Digital Immigrant pengguna Path di Jakarta. Indikator yang digunakan untuk mengukur OSN Dependency yaitu *Generalized Problematic Internet Use Scale (GPIUS)*, terdiri dari *mood alternation, social benefit, negative outcome, compulsivity, excessive time, withdrawal*, dan *interpersonal control*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa OSN Dependency pada Digital Immigrant pengguna Path merupakan hal yang tidak disadari bahkan cenderung disangkal karena jawaban dari responden yang tidak konsisten. Hal ini terlihat dari nilai dependency yang mendekati skor ketergantungan, dan *interpersonal control* yang merupakan indikator dengan nilai skor paling tinggi dan dibuktikan melalui *cognitive-behavioral* dan *intrapersonal level and social components*. *Cognitive-behavioral* berbentuk seperti *iceberg*, yang membuktikan bahwa ketergantungan yang tampak terdapat pada *behavior* dan *interpersonal control* tergolong dalam *behavior*. Sedangkan komponen *intrapersonal level and social components* menunjukkan cepatnya ketergantungan karena kecenderungan dari indikator *interpersonal control* ke arah *social components* yang tinggi.

**Kata Kunci:** *Online Social Network Dependency, Digital Immigrant, Path, Jakarta*

## **Pendahuluan**

*Online Social Network Dependency (OSN Dependency)* adalah kekacauan dalam pengontrolan impuls, ketika individu mengalami peningkatan ketertarikan sebelum mengakses *Online Social Networking Sites (Online SNS)* dan individu tersebut merasakan kesenangan setelah mengakses *Online SNS* tersebut (Thadani & Cheung, 2011). OSN Dependency ini dapat digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana seseorang ketergantungan di jaringan sosial *online* dengan beberapa dimensi dari OSN Dependency yaitu *Mood Alternation* (Pergantian Suasana Hati), *Social Benefit* (Keuntungan Sosial), *Negative Outcome* (Hasil Negatif), *Compulsivity* (Dengan Paksaan), *Excessive time* (Waktu yang Berlebihan), *Withdrawal* (Penarikan Diri), dan *Interpersonal Control* (Pengontrolan Interpersonal). Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan teori OSN Dependency ini untuk mengevaluasi sejauh mana *Digital Immigrant* memiliki ketergantungan terhadap Path.

Layanan *Online Social Networking Sites* sendiri sudah tersebar di Indonesia, seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan lain-lain. Path merupakan salah

satu *social media* yang termasuk baru masuk di Indonesia, jika dibandingkan dengan Facebook, Twitter, dan Instagram. Pengguna aktifnya pun baru mencapai 4 juta orang di Indonesia (Malau & Chandrataruna, 2013). Menurut Dave Morin yang merupakan *founder* dari Path, pengguna aktif terbesar Path adalah perempuan rentang usia 19-20 tahun. Dari hasil wawancara peneliti dengan pengguna Path yang bertempat tinggal di Jakarta dan berumur 36 tahun, menemukan bahwa dia menggunakan Path sekitar 3 hingga 4 jam perhari, yang berarti 21 jam perminggu. Kemudian salah satu artikel di media *online* menyebutkan bahwa Path juga digunakan oleh orang-orang yang berumur 35 tahun ke atas. Dari fakta di atas, dapat dilihat bahwa terdapat kesenjangan antara fakta tersebut dengan konsep dari *Digital Immigrant*. Apalagi *Digital Immigrant* tersebut menggunakan Path di atas 5 jam perminggu, yang berarti sudah termasuk kategori ketergantungan (Young, 1996).

*Digital Immigrant* adalah pengguna internet yang berusia di atas 35 tahun, yang mengenal internet saat dewasa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2012). Mereka ini kerap merasa harus selalu belajar menyesuaikan diri untuk mengoperasikan *gadget*, bagaimana menggunakan *email* dan jejaring sosial, dan tidak mudah untuk berganti-ganti *platform* perangkat lunak. *Digital Immigrant* ini tidak menggunakan internet sebagai pemasok informasi utama, tetapi menggunakan internet sebagai pemasok informasi kedua (Prensky, 2001). Mereka sendiri menyadari bahwa mereka tidak mengetahui tentang dunia baru dan berusaha untuk belajar dari *Digital Native* (pengguna internet yang berumur 34 tahun ke bawah (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2012)).

Path merupakan salah satu *social media* di Amerika yang berdiri sejak November 2010 yang lalu dan membatasi pertemanan *user* hingga 150 orang (Desyana, 2014). Kemudian pada akhir April 2014, Path kemudian menambah kembali jumlah pertemanannya menjadi 500 orang, walaupun hingga saat ini penambahan tersebut masih dalam tahap uji coba (Yusuf, 2014). Dalam pemberitaan majalah Tempo, 23 Januari 2014 yang lalu, Dave Morin mengatakan bahwa, pengguna Path di Indonesia sangat aktif dan bergairah (Desyana, 2014). Bahkan Morin pun akhirnya mendatangi Indonesia dan mempelajari bagaimana masyarakat Indonesia terutama yang menggunakan Path.

Kota Jakarta merupakan kota tujuan utama Morin ketika di Indonesia. Morin mengungkapkan bahwa ia tertarik untuk membuka kantor cabang di Jakarta karena Jakarta adalah salah satu kota terbesar di dunia, dan salah satu dengan kemacetan terparah. Kemudian dengan banyaknya waktu yang dihabiskan di tengah kemacetan, aplikasi di ponsel menjadi tempat 'bermain' yang mengasyikkan. Hubungan dengan keluarga dan kerabat dekat juga sangat penting di Indonesia. Dengan sifat interaksi di Path yang lebih eksklusif dengan batas 150 teman, pengguna Path akan merasa lebih nyaman untuk berbagi informasi dan foto. Jerry Murdock, salah satu investor Path juga mengatakan bahwa Jakarta adalah tempat yang sangat menarik. Hal-hal tersebut diliput pada media *online* VOA (2013) dan Tempo *Online* (2014).

Sehingga dari beberapa alasan diatas, peneliti tertarik untuk melihat, bagaimana ketergantungan *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta?

## Tinjauan Pustaka

### ***Online Social Network Dependency (OSN Dependency)***

*Online Social Network Dependency (OSN Dependency)* adalah kekacauan dalam pengontrolan impuls, ketika individu mengalami peningkatan ketertarikan sebelum mengakses *Online Social Networking Sites (Online SNS)* dan individu tersebut merasakan kesenangan setelah mengakses *Online SNS* tersebut (Thadani & Cheung, 2011). *OSN Dependency* sendiri adalah salah satu bentuk kecanduan internet. *OSN Dependency* ini diukur menggunakan indikator dari *Generalized Problematic Internet Use Scale (GPIUS)*. Indikator-indikator yang terdapat pada GPIUS dapat dibagi ke dalam dua komponen yaitu *social components* dan *intrapersonal level*. *Social components* merupakan komponen yang terdiri dari indikator yang dapat dilihat secara kasat mata, sedangkan *intrapersonal level* terdiri dari indikator yang tidak dapat dilihat secara kasat mata. Selain itu, indikator-indikator tersebut juga terstruktur dari *cognitive behavioral theory*, dimana indikator-indikator tersebut berhubungan dengan sikap dari pengguna *Social Networking Sites*. Beberapa indikator-indikator tersebut antara lain : (1) *Mood Alternation*; (2) *Social Benefit*; (3) *Negative Outcome*; (4) *Compulsivity*; (5) *Excessive Time*; (6) *Withdrawal*; dan (7) *Interpersonal Control*.

### ***Social Media***

*Social Media* adalah sesuatu yang dibangun berdasarkan tiga elemen, konten, komunitas, dan Web 2.0 (Ahlqvist, Back, Halonen & Heinonen, 2008). Dalam *social media*, seseorang dapat membuat dan mengunduh konten. Hal ini pun menjadi menarik ketika terdapat orang lain yang melakukan hal yang sama. Konten dari *social media* sesuai dengan apa yang pengguna gunakan. Konten ini dapat berupa foto, video, informasi saat ini, dan lain-lain. Individu dan konten tersebut juga tidak dapat bertemu jika tidak terdapat teknologi. Pengembangan dari *digital technologies* untuk mengkreasikan konten dan dibagikan secara bersamaan melalui teknologi web dan aplikasi, yang dapat membuat orang secara mudah untuk berpartisipasi dalam internet disebut sebagai Web 2.0. Sehingga jika dilihat dari fungsinya, *social media* dapat diartikan sebagai sesuatu yang merujuk ke interaksi orang-orang serta membuat, membagikan, bertukar dan memberikan komentar tentang konten-konten di komunitas virtual dan jaringan.

Salah satu bentuk *social media* yaitu *social networking sites (SNS)*. SNS yang berkembang di Indonesia yaitu Friendster, Facebook, Twitter, Instagram dan Path. Path adalah situs jejaring sosial baru yang dapat digunakan untuk saling bertukar foto atau komentar dengan teman atau kerabat dekat saja (Susanto, 2012). Path diluncurkan pada bulan November 2010 yang lalu oleh Dave Morin, yang merupakan *Co-founder* sekaligus CEO Path (Susanto, 2012). Path dikenal sebagai sosial media yang membatasi jumlah teman hingga 150 orang (Bachdar, 2013).

Kemudian pada akhir April 2014, Path kemudian menambah kembali jumlah pertemanannya menjadi 500 orang, walaupun hingga saat ini penambahan tersebut masih dalam tahap uji coba (Yusuf, 2014). Jumlah pengguna Path diseluruh dunia mencapai angka 23 juta orang (Desyana, 2014). Sekitar 25%, atau 6 juta dari pengguna Path merupakan orang Indonesia, dan dari jumlah tersebut diperkirakan terdapat 4 juta pengguna aktif. Path juga memiliki berbagai fitur-fitur yang tidak dimiliki *social networking sites* lainnya.

### **Digital Immigrant**

*Digital Immigrant* adalah pengguna internet yang berusia di atas 35 tahun, yang mengenal internet saat dewasa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2012). Mereka ini kerap merasa harus selalu belajar menyesuaikan diri untuk mengoperasikan *gadget*, bagaimana menggunakan *email* dan jejaring sosial, dan tidak mudah untuk berganti-ganti *platform* perangkat lunak. *Digital Immigrant* ini tidak menggunakan internet sebagai pemasok informasi utama, tetapi menggunakan internet sebagai pemasok informasi kedua (Prensky, 2001). Mereka sendiri menyadari bahwa mereka tidak mengetahui tentang dunia baru dan berusaha untuk belajar dari *Digital Native* (pengguna internet yang berumur 34 tahun ke bawah (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2012)).

## **Metode**

### **Konseptualisasi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Survei merupakan usaha untuk mengumpulkan data dari anggota populasi untuk menentukan status terakhir dari populasi mengenai satu atau lebih fenomena (Silalahi, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat bantu kuisisioner *online* untuk mengumpulkan data sejauh mana ketergantungan *Digital Immigrant* Path di Jakarta. Kemudian, kuisisioner tersebut tentunya berisi pertanyaan dari indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur ketergantungan. Berikut adalah indikator-indikator yang digunakan : (1) *Mood Alternation*; (2) *Social Benefit*; (3) *Negative Outcome*; (4) *Compulsivity*; (5) *Excessive Time*; (6) *Withdrawal*; dan (7) *Interpersonal Control*.

### **Subjek Penelitian**

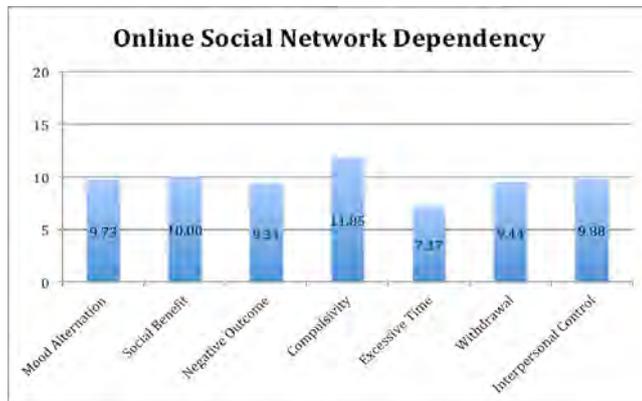
Populasi dari penelitian ini adalah seluruh masyarakat Jakarta, sedangkan sampel dari penelitian ini adalah masyarakat Jakarta berumur 35 tahun ke atas dan menggunakan Path minimal 5 jam perminggu. Lokasi penelitian difokuskan pada kota Jakarta. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *quota sampling*. Pada penelitian ini, jumlah total penduduk Jakarta yang berusia 35 tahun ke atas dan menggunakan internet, menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2012, adalah 1.475.346 jiwa.

### Analisis Data

Peneliti menganalisis data menggunakan statistik deskriptif, dengan menggunakan jenis distribusi frekuensi dari 7 indikator *OSN Dependency*. Selain itu, peneliti juga menggunakan tabulasi silang untuk menghubungkan jawaban responden dari 7 indikator tersebut dengan jawaban pertanyaan profil responden. Adapula uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetes valid dan reliable tidaknya pertanyaan-pertanyaan pada kuisisioner peneliti.

### Temuan Data

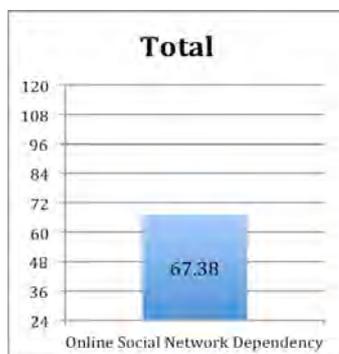
Berikut adalah temuan data yang ditemukan peneliti :



Gambar 1 : Nilai per-indikator

Berdasarkan grafik diatas, skor tertinggi terdapat pada indikator *interpersonal control* karena paling mendekati titik tertinggi dalam indikatornya yaitu 9.88 dari skor tertinggi 15. Kemudian diikuti dengan *mood alternation* 9.73 dari skor tertinggi 15, *withdrawal* 9.44 dari skor tertinggi 15, *negative outcome* 9.31 dari skor tertinggi 15, *compulsivity* 11.85 dari skor tertinggi 20, *excessive time* 7.17 dari skor tertinggi 15, dan *social benefit* 10 dari skor tertinggi 20.

Kemudian, berikut adalah hasil nilai keseluruhan dari *OSN Dependency* :



Gambar 2 : Nilai keseluruhan *OSN Dependency*

Dari grafik di atas, dapat diketahui bahwa skor *Online Social Network Dependency* pada *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta adalah 67.38 dari skor tertinggi 120 dan termasuk dalam kategori tidak ketergantungan. Berarti *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta tidak ketergantungan pada Path. Kemudian, mengenai skor dari *Online Social Network Dependency* yaitu 67.38 dari skor tertinggi 120. Artinya, *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta memiliki kecenderungan untuk ketergantungan karena skor tersebut mendekati skor 72 yang merupakan batas ketergantungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta menunjukkan kecenderungan ketergantungan yang dapat dilihat dari tingginya indikator *interpersonal control*.

## Analisis dan Interpretasi

Dari temuan data diatas, dapat dilihat bahwa indikator *interpersonal control* memiliki skor tertinggi. Indikator *interpersonal control* memiliki skor yang tinggi dapat disebabkan oleh beberapa hal, pertama yaitu aspek unik dari *social media* sendiri adalah mereka diciptakan, dan dapat dikontrol oleh pemiliki akunnya sehingga orang-orang melihat apa yang diinginkan oleh pemilik akunnya saja (DeAndrea, 2012). Pengontrolan ini dapat disebabkan untuk pernyataan eksistensi diri (Mulyana, 2009). Salah satu tujuan orang berkomunikasi adalah untuk menunjukkan dirinya eksis atau biasa disebut dengan aktualisasi diri. Jika dilihat dari *Digital Immigrant* pengguna Path, mereka mengontrol apa yang harus mereka *posting* karena mereka ingin dianggap dan dilihat oleh teman-temannya, agar mereka dianggap ada dan tetap eksis. Hal ini juga terlihat dari hasil pertanyaan terbuka dan salah satu responden menjawab :

*Path memang objektif dan lebih ke kualitas daripada ke kuantitas, sehingga kontennya lebih dalam dengan kapasitas sharing lebih sedikit, buat saya itu penting karena sebagai manusia kita butuh eksistensi diri walaupun saya bukan tipe yang anything akan dishare, jadi path sampai sekarang prioritas social media yang saya gunakan.*

Alasan kedua yaitu orang-orang menggunakan *new media* untuk memperoleh informasi tentang orang lain (Westerman, Van Der Heide, Klein & Walther, 2008). Adanya alasan ini membuat seseorang mengontrol pesan yang disampaikan melalui pengelolaan kesan (*impression management*) agar ia dapat menunjukkan ke orang lain siapa dirinya seperti apa yang ia inginkan (Mulyana, 2009). Menurut Wong (2012), sebagian besar orang-orang ingin membentuk *impressions* mereka pada *social network sites* agar dapat disenangi orang lain.

Pada pertanyaan terbuka, sebagian responden menjawab bahwa karena Path yang *private*, mereka dapat mengungkapkan segala sesuatunya tanpa harus menyembunyikan sesuatu. Tetapi pada kenyataannya, jawaban responden menunjukkan bahwa mereka masih mengontrol apa yang mereka tampilkan pada Path. Menurut French (2012), *self-presentation* dilakukan karena seseorang ingin menampilkan *self-image* yang merupakan penilaian mereka terhadap diri mereka sendiri dan salah satu bentuk *self-worth* yang dirasakan seseorang. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta

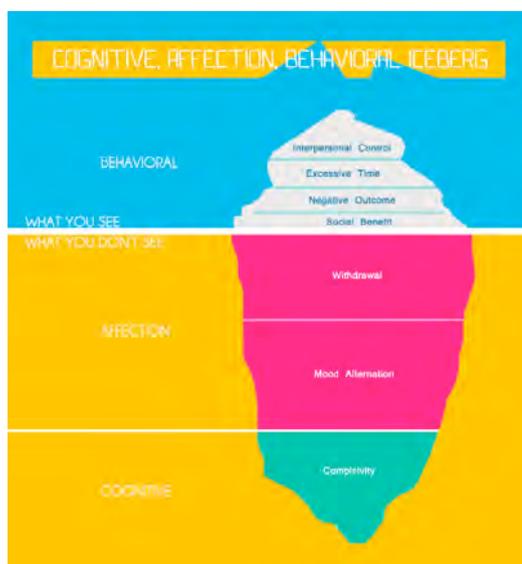
secara langsung maupun tidak langsung, atau sadar maupun tidak sadar sudah mengontrol *self-image* mereka ketika mereka menggunakan Path melalui *postingan* mereka.

Kemudian, analisis untuk nilai keseluruhan dari *Online Social Network Dependency* pertama yaitu *Online Social Network Dependency* juga memiliki hubungan dengan *Cognitive Behavioral* dan *Uses and Gratifications* (Thadani & Cheung, 2011), yang dapat mempengaruhi skor dari *Online Social Network Dependency* tersebut (Caplan, 2002). *Cognitive Behavioral* atau biasa dikenal dengan sebutan teori sikap dapat timbul dari bagaimana kita merasakan sebuah perilaku dan secara *general* diukur untuk menentukan yang favorit dan tidak favorit (Peslak, Ceccucci & Sendall, 2011). Sikap ini juga dipengaruhi oleh lingkaran sosial yang dapat mempengaruhi keputusan. Hubungan teori ini dengan *Online Social Network Dependency* adalah seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap *social network sites* dapat dilihat dari sikapnya yang dipengaruhi oleh berbagai aspek. Dalam hal ini, ketergantungan yang dialami oleh *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta ditunjukkan dari sikap-sikap mereka yang dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti pengalaman pribadi, pengaruh orang lain yang dianggap penting, media massa dan faktor emosional. Aspek-aspek ini tampak dari alasan-alasan responden menggunakan Path, seperti mengikuti *trend social media* (aspek media massa), berkomunikasi dengan orang-orang terdekat (aspek pengaruh orang lain yang dianggap penting), mencurahkan “*uneg-uneg*” (faktor emosional), mendapatkan informasi yang lebih banyak (pengalaman pribadi), dan alasan-alasan lainnya. Dari alasan-alasan yang disebutkan, peneliti menyimpulkan bahwa gejala ketergantungan yang dialami oleh *Digital Immigrant* masih tergolong gejala ketergantungan yang positif jika dilihat dari sikap mereka dalam menggunakan Path. Griffiths (1996) juga mengatakan bahwa tidak murni ketergantungan itu harus selalu negatif, karena terdapat juga ketergantungan positif walaupun terdapat konsekuensi negatif di dalamnya.

Berikutnya adalah hubungan *Online Social Network Dependency* dengan *Uses and Gratifications* (UG). Teori *Uses and Gratifications* mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut sehingga pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin, 2007). Dalam hal ini, *Digital Immigrant* memiliki peran aktif untuk memilih media yang ingin mereka gunakan, yaitu Path dan pilihan mereka ini tentunya untuk memuaskan kebutuhan mereka. Kebutuhan dari *Digital Immigrant* sendiri juga bermacam-macam dan mereka dipuaskan oleh Path melalui : (1) Fitur-fitur Path yang berbeda dan tergolong baru dari sosial media lainnya; (2) Sifat Path yang *private* membuat mereka dapat meluapkan segala ekspresi mereka tanpa harus malu karena teman-teman di dalam Path merupakan teman-teman terdekat; (3) *cross-posting* ke Facebook, Twitter, dan lain-lain; dan lain-lain. Karena kebutuhan-kebutuhan para *Digital Immigrant* pengguna Path dapat terpuaskan dengan menggunakan Path, maka mereka mengalami kecenderungan untuk ketergantungan terhadap Path.

## Interpretasi Data

Menurut Thadani dan Cheung (2011), *Online Social Network Dependency* memiliki indikator berdasarkan *cognitive-behavioral theory*. Komponen indikator tersebut bisa dibedakan berdasarkan *cognitive*, *affection* dan *behavior* yang termasuk dalam *social component* dan *intrapersonal levels*. Komponen *cognitive*, *affection* dan *behavior* tersebut sudah terbagi-bagi dalam indikator tersebut, seperti *mood alternation* tergolong *affection*, *social benefit* tergolong *behavior*, *negative outcome* tergolong *behavior*, *compulsivity* tergolong *cognitive*, *excessive time* tergolong *behavior*, *withdrawal* tergolong *affection* dan *interpersonal control* tergolong *behavior* (Davis, 2001). Komponen ini dapat digambarkan seperti pendekatan *iceberg*, berikut adalah gambar komponen tersebut sesuai dengan level *unconscious*, *preconscious* dan *conscious* :

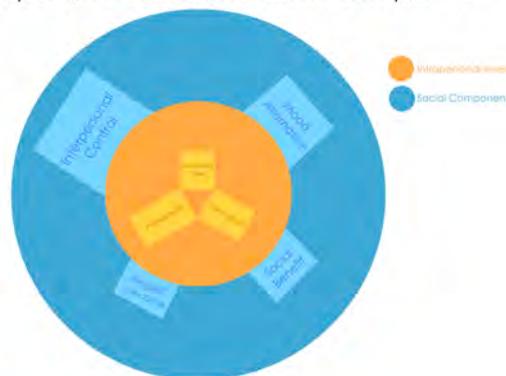


Gambar 3 . *Cognitive, Affection dan Behavioral dalam Iceberg*

Ketiga tingkatan ini dapat disandingkan dengan *cognitive*, *affection* dan *behavior*. *Cognitive* yang disandingkan dengan *unconscious*, *affection* yang disandingkan dengan *preconscious*, dan *behavioral* yang disandingkan dengan *conscious*. Kemudian dari analisis yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti melihat bahwa skor paling tinggi terdapat pada indikator *interpersonal control*, dan *interpersonal control* tergolong dalam komponen *behavior*. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator *interpersonal control* merupakan ciri-ciri yang paling terlihat dalam *OSN Dependency*.

Selanjutnya, indikator *OSN Dependency* juga dapat dilihat dari *social components* dan *intrapersonal level*. Dalam *social components* terdapat indikator *mood alternation*, *social benefit*, *negative outcomes*, dan *interpersonal control*. Sedangkan dalam *intrapersonal level* terdapat indikator *compulsivity*, *excessive time* dan *withdrawal* (Thadani & Cheung, 2011). Berikut adalah gambar indikator-indikator berdasarkan hasil skor rata-rata dan komponen *social components* dan *intrapersonal level* :

Intrapersonal Levels and Social Component



Gambar 4. Indikator OSN *Dependency* pada komponen *social components* dan *intrapersonal level*

Indikator-indikator tersebut menunjukkan kecenderungan keluar ke arah angka 5 ke arah *social components* atau ke arah keluar ke *social components*. Indikator *interpersonal control* menunjukkan kecenderungan paling tinggi. Dalam indikator ini, terdapat sub-indikator yang memiliki skor tertinggi yaitu saya dapat mengontrol bagaimana orang lain memahami saya di Path. Setiap orang tentunya akan bersikap untuk mengontrol *image* mereka di depan orang lain dan hal ini disebut sebagai *impression management*.

Dalam *Media System Dependency Theory* ketergantungan seseorang hanya dibagi berdasarkan level micro dan macro. Level micro merupakan ketergantungan di dalam diri seseorang, sedangkan level makro ketergantungan yang berhubungan ke struktur sosial dalam masyarakat. Selain itu, dalam *MSD Theory* ketergantungan seseorang pada media ditunjukkan dengan perilaku seperti media tersebut adalah bagian dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan dalam *Online Social Network Dependency*, seseorang memperlakukan media seperti kehidupannya. Hal ini terlihat dari bagaimana sikap orang-orang melakukan aktivitasnya dengan *new media*, khususnya *Social Networking Sites*.

## Simpulan

Dari hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa *Digital Immigrant* pengguna Path di Jakarta menunjukkan adanya kecenderungan untuk ketergantungan yang dapat dilihat dari tingginya nilai indikator *interpersonal control*. *Online Social Network Dependency* merupakan sesuatu yang sifatnya tanpa disadari bahkan berpeluang untuk disangkal oleh pengguna. Hal ini terlihat dari jawaban para *Digital Immigrant* yang mendekati level *dependency* dan responden sendiri memiliki jawaban yang tidak konsisten. Apalagi kata “ketergantungan” yang bermakna negatif, tentunya setiap orang tidak akan mau mengakui bahwa dirinya ketergantungan. Selain itu, hal ini juga ditunjukkan dari adanya kecenderungan untuk ketergantungan dari komponen *cognitive-behavioral*, serta adanya komponen *intrapersonal levels and social components* yang memicu cepatnya ketergantungan.

## Daftar Referensi

- Ahlqvist, Toni, Back, Asta, Halonen, Minna & Heinonen, Sirkka. (2008). *Social Media Roadmaps : Exploring The Futures Triggered by Social Media*. VTT Research Notes 2454.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2012). *Profile Pengguna Internet Indonesia*. Indonesia.
- Astuti, Ade. (2013). *Aplikasi Path Populer di Jakarta Gara-Gara Kemacetan Ibukota*. Retrieved March 3th, 2014 : <http://www.voaindonesia.com/content/path-populer-di-jakarta-gara-gara-kemacetan-ibukota/1711859.html>
- Bachdar, Saviq. (2013). *Path Semakin Private Dengan Fitur Inner Circle dan Private Sharing*. Retrieved February 28th, 2014. From : <http://www.the-marketeers.com/archives/path-semakin-private-dengan-fitur-inner-circle-dan-private-sharing.html#.UxNILaDr6fQ>
- Caplan, Scott. E. (2002). *Problematic Internet Use and Psychosocial Well-Being : Development of a Theory-Based Cognitive-Behavioral Measurement Instrument*. Computer in Human Behavior, Vol. 18, p.553-575.
- Davis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of Pathological Internet Use. Computers in Human Behavior, Vol. 17, p.187-195.
- DeAndrea, David C. (2012). *Participatory Social Media and The Evaluation of Online Behavior*. Human Communication Research, Vol. 38, p.510-528.
- Desyana, Cornilla, Siddharta, Mandy Tazkia, & Movementi, Satwika. (2014). *Path Ingin Buka Kantor di Jakarta*. Retrieved February 28th, 2014. From : <http://www.tempo.co/read/news/2014/02/24/061556961/Path-Ingin-Buka-Kantor-di-Jakarta>
- Desyana, Cornilla. (2014). *CEO Path : Pengguna Path di Indonesia Melebihi Amerika*. Retrieved February 28th, 2014. From : <http://www.tempo.co/read/news/2014/01/25/090548213/CEO-Path-Pengguna-di-Indonesia-Melebihi-Amerika>
- Desyana, Cornilla. (2014). *Path Klaim Paling Banyak Pengguna di Indonesia*. Retrieved February 28th, 2014. From : <http://www.tempo.co/read/news/2014/02/24/061556984/Path-Klaim-Paling-Banyak-Pengguna-di-Indonesia>
- French, Megan. (2012). *The Effects of Self-Presentation Goals While Using Social Networking Sites on Contingencies of Self-Worth*. The Ohio State University.
- Griffiths, M. D. (1996). *Behavioural Addictions: An Issue for Everybody?*. Journal of Workplace Learning, Vol. 8, No. 3, p.19-25.
- Malau, Ita Lismawati F & Chandraratna, Muhammad. (2013). *Indonesia, Pengguna Path Terbesar di Dunia*. Retrieved February 28th, 2014. From : <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/455472--indonesia--pengguna-path-terbesar-di-dunia->
- Mulyana, Deddy. (2009). *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Peslak, Alan, Ceccucci, Wendy, Sendall, Patricia. (2011). *An Empirical Study of Social Networking Behavior Using Theory of Reasoned Action*. Conference for Information Systems Applied Research, Wilmington North Carolina, USA.
- Prensky, Marc. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press, Vol. 9 No. 5.
- Silalahi, Ulber. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Susanto, Dwi Andi. (2012). *Path, Jejaring Sosial yang Batasi Pertemanan Dengan Banyak Orang*. Retrieved February 28th, 2014. From : <http://www.merdeka.com/teknologi/path-jejaring-sosial-yang-batasi-pertemanan-dengan-banyak-orang.html>
- Thadani, Dimple R & Cheung, Christy M. K. (2011). *Online Social Network Dependency : Theoretical Development and Testing of Competing Models*. The 44th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Westerman, D., Van Der Heide, B., Klein, K. A., & Walther, J. B. (2008). *How Do People Really Seek Information About Others? Information Seeking Across Internet and Traditional Communication Channels*. Journal of Computer-Mediated Communication, Vol. 13, p.751-767.
- Wong, Winter K. W. (2012). *A Study of Self-Presentation and Social Support on Facebook*. Discovery-SS Student E-Journal, Vol. 1, p.184-214.
- Young, Kimberly S. (1996). *Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder*. CyberPsychology and Behavior, Vol. 1 No. 3, p237-244.
- Yusuf, Oik. (2014). *Teman Jadi 500, Pendiri Path Singgung Indonesia*. Retrieved May 9th, 2014. From : <http://tekno.kompas.com/read/2014/05/02/1126005/teman.jadi.500.pendiri.path.singgung.indonesia>