

Jurnalisme Warga: Menjembatani Kesenjangan Penyaluran Kreativitas dan Akses Reportase Media

Imam Nuraryo, Dyah Nurul Maliki, Siti Meisyaroh

Kwik Kian Gie School of Business

Jl. Yos Sudarso Kav. 87 Sunter, Jakarta Utara 14350

Email: imam@kwikkiangie.ac.id

Abstract: *This research explains the relationship between the easiness to use Kompasiana online forum and the motive to be a citizen journalist. This research examines Technological Acceptance Model and Uses & Gratification Model by using survey as the method. The result shows that there are positive correlations between the use of Kompasiana online forum and the motive to be a citizen journalist with 0,389 correlation's coefficient while the correlations between the easiness and the motive to be citizen journalist is 0,499. This also indicates the simultaneous correlation between the usefulness and the easiness of using Kompasiana and students' motive to be citizen journalist.*

Keyword : *citizen journalist, Kompasiana online forum, motive*

Abstrak: *Penelitian ini menjelaskan hubungan antara kemudahan dalam memanfaatkan situs forum Kompasiana dengan motif menjadi pewarta warga. Penelitian ini bermaksud untuk menguji Technological Acceptance Model dan Uses and Gratification Model dengan menggunakan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan hubungan positif antara penggunaan forum dengan motif menjadi pewarta warga dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,389. Sedangkan hasil korelasi antara persepsi kemudahan dalam penggunaan situs dengan motif menjadi pewarta warga sebesar 0,499. Angka tersebut menandakan bahwa persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan forum online Kompasiana secara simultan berhubungan dengan motif menjadi pewarta warga.*

Kata Kunci: *forum online Kompasiana, motif, pewarta warga*

Abad 21 dikenal dengan *Knowledge Era* atau Abad Informasi. Cepatnya berbagai berita dan pengetahuan (dalam segala bentuknya) tersebar ke seluruh penjuru dunia tanpa mengenal batas wilayah, bahasa, budaya, kelas sosial, dan lain sebagainya, menjadikan kecepatan akses teknologi merupakan hal sangat penting saat ini. Kecepatan penyebaran informasi yang tinggi sangat dimungkinkan karena hadirnya berbagai revolusi teknologi informasi, dari mesin *fax* yang masih

menggunakan kertas dan pengirimannya melalui saluran telepon hingga internet (*international network*) di mana kita dapat memperoleh sekaligus gambar, suara, dan tulisan.

Perubahan yang dibawa oleh internet memunculkan istilah baru yang pada era 1980-an belum banyak dikenal, yakni jurnalisme warga. Jurnalisme warga atau *citizen journalism* (sebutan bagi yang menjalankannya adalah *citizen journalist* atau pewarta warga) merupakan aktivitas

warga biasa yang bukan wartawan profesional dalam mengumpulkan fakta di lapangan atas sebuah peristiwa, menyusun, menulis, dan melaporkan hasil liputannya di media sosial (Nugraha, 2012).

Jadi dalam jurnalisme warga, seseorang dapat dikatakan sebagai pewarta berita ketika ia menulis dan mewartakan berita ke seluruh dunia. Berita tersebut tidak dipublikasikan melalui media massa resmi melainkan melalui situs *blog* warga yang bersangkutan atau situs-situs khusus jurnalisme warga, seperti forum berita *online* dan forum-forum lainnya yang terdapat pada *website*.

Perkembangan jurnalisme warga di Indonesia cukup mendapat tempat yang subur seiring dengan jumlah pengguna internet yang semakin tinggi. Internet merupakan media utama para pewarta warga dalam memublikasikan tulisan-tulisannya. Melalui internet, para pewarta warga dapat memublikasikan tulisan-tulisannya dalam hitungan menit dan gratis.

Potensi pasar pengguna dunia maya (internet) di dunia memiliki kecenderungan terus meningkat. Karena akses internet yang lengkap dan mudah membuat masyarakat di dunia lebih memilih internet untuk akses memperoleh berbagai informasi yang akurat dan cepat. Tak terkecuali di Indonesia, masyarakat Indonesia juga cenderung memperoleh informasi melalui internet. Indonesia merupakan negara peringkat ketiga di Asia untuk jumlah pengguna internet terbesar.

Menurut survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada tahun 2012 mencapai angka 63 juta orang. Data tersebut ditambah dengan tren peningkatan jumlah pengguna internet dari yang hanya kurang dari 5 juta orang di tahun 1998 menjadi 85 juta orang di tahun 2012 (APJII, 2013).

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh *MarkPlus Insight 2012* menghasilkan fakta-fakta menarik, yakni: 40% dari pengguna internet di Indonesia (24,2 juta orang) mengakses internet lebih dari 3 jam setiap harinya, dan ada sekitar 58 juta orang (95%) mengakses internet dari *notebook*, *netbook*, *tablet*, dan perangkat seluler (APJII, 2013).

Komunitas terbesar pengguna internet didominasi oleh kalangan *middle class*, di mana mayoritas pengguna internet di Indonesia berada di rentang usia 15-35 tahun. Sekitar 56,4% pengguna merupakan “*bargain hunter*”, yang rela berjam-jam berselancar di internet untuk mencari informasi dan penawaran terbaik tentang kebutuhannya, dan sekitar 3,7 juta orang (6%) pernah melakukan transaksi *e-commerce*. Sedangkan, anggaran rata-rata pembelian secara *online* adalah Rp 150.000.

Adanya perkembangan teknologi informasi mendorong pengorganisasian data dan informasi dapat dilakukan dengan cepat. Misalnya, dengan adanya internet, orang di penjuru daerah bisa mengetahui gejala pemilihan presiden di Amerika. Di samping itu kita juga mendapatkan informasi tentang berita bencana di belahan dunia lain yang tersebar dalam hitungan menit.

Banyak orang berpikir bahwa untuk menjadi pewarta berita kepada masyarakat luas seseorang harus memiliki modal yang cukup besar dan disertai dengan keahlian yang profesional. Namun demikian, teknologi yang semakin canggih mempermudah masyarakat untuk menyalurkan aspirasi dan inspirasi mereka. Bagi para pecinta berita, hal itu merupakan suatu sarana dalam memperoleh dan memberitakan berita-berita yang ada di masyarakat.

Jurnalisme warga merupakan berita yang dituliskan oleh masyarakat luas dengan kemampuan non profesional. Berita yang disampaikan kepada khalayak adalah berita yang benar-benar terjadi di masyarakat tanpa adanya proses *editing*. Sedikit proses *editing* berita bisa mengubah pengertian dan cara pandang masyarakat terhadap berita saat itu.

Fenomena jurnalisme warga sendiri telah mengubah arah produksi berita, dari yang hanya bisa dikuasai segelintir orang dengan modal besar, kini setiap orang dapat memproduksi berita dengan bermodalkan komputer dan akses internet. Gillmor (2006) sebagai penganggas jurnalisme warga menyatakan perubahan ini memang bisa disebut revolusioner.

It is a story, first, of evolutionary change. Humans have always told each other stories, and each new era of progress has led to an expansion of storytelling. [It] is also a story of a modern revolution, however, because [new] technology has given us a communications toolkit that allows anyone to become a journalist at little cost, and, in theory, with global reach. Nothing like this has ever been remotely possible before. (Gillmor, 2006, h. xii).

Di Indonesia sendiri jurnalisme warga mulai populer pada tahun 2004. Salah satu pemicunya adalah ketika video amatir dari Cut Putri beredar luas di media internet. Ia berhasil merekam detik-detik sebelum terjadinya Tsunami Aceh tahun 2004. Setelah video dari Cut Putri, muncul *video-video* lainnya yang berasal dari warga yang dikirim ke media massa resmi, seperti video gempa Padang, longsornya Bukit Tinggi, atau video sesaat setelah kejadian bom *Marriot-Ritz Carlton*.

Tidak hanya berita yang berbentuk video, ada juga jurnalisme warga yang memanfaatkan fasilitas internet untuk menyalurkan informasi penting ke masyarakat. Mereka, misalnya, menulis dan memublikasikan gambar serta video di *blog* pribadi atau situs jejaring sosial lainnya (*Facebook* dan *Twitter*).

Para pelaku jurnalisme warga yang melaporkan berita lewat tulisan kebanyakan lebih memilih internet sebagai mediumnya. Alasannya, untuk menulis di surat kabar harian atau media televisi dibutuhkan keterampilan khusus. Meski demikian, untuk menulis berita di internet, seseorang juga harus mengetahui teknik atau cara menulis di sebuah situs yang melibatkan beberapa bahasa pemrograman komputer, salah satunya adalah HTML (*HyperText Markup Language*).

Pengelola situs berita *online* harus mempermudah orang lain untuk menulis berita di situsnya. Semakin mudah sebuah situs dikunjungi dan ditelusuri, semakin banyak pula penggunaannya. Hal ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

di mana sebuah sistem teknologi agar mudah diterima atau diadopsi oleh masyarakat harus mengandung unsur kemudahan dalam penggunaannya (*perceived easiness*) dan unsur kebermanfaatan yang nyata (*perceived usefulness*) (Davis, 1989; Venkatesh, Morris, Davis & Davis, 2003).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik meneliti hubungan persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easiness*) situs forum berita *online Kompasiana* dengan motif seseorang menjadi pewarta warga. Penulis menyederhanakan konsepnya menjadi hubungan penggunaan forum *Kompasiana* dengan motif menjadi pewarta warga.

Ada pun tujuan penelitian ini adalah: 1) apakah terdapat hubungan antara persepsi kemudahan menggunakan forum berita *online Kompasiana* dengan motif menjadi pewarta warga?; 2) apakah terdapat hubungan antara persepsi kebermanfaatan menggunakan forum berita *online Kompasiana* dengan motif menjadi pewarta warga?; 3) apakah terdapat hubungan persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan forum berita *online Kompasiana* dengan motif menjadi pewarta warga?

Jurnalisme Warga

Banyak orang ingin berbagi berita secara cepat dengan mengandalkan kecanggihan yang dimiliki internet. Keinginan masyarakat itu memicu munculnya berbagai forum, *website*, serta *news portal* yang dimaksudkan untuk berbagi berita dengan sesama di mana pun,

kapan pun, dan kepada siapa pun. Tanpa mereka sadari, apa yang mereka lakukan merupakan kegiatan jurnalistik.

Secara singkat, jurnalisme warga adalah kegiatan di mana semua orang boleh menjadi reporter sekaligus audiens dan memublikasikan informasi melalui medium tertentu. Para pencari informasi adalah audiens juga, maka netralitas berita menjadi lebih terjamin karena mereka telah melepaskan diri dari segala macam ketergantungan yang dapat mengakibatkan kesalahan informasi. Apabila mereka memodifikasi kebenaran, maka itu sama saja dengan membohongi diri sendiri.

Perkembangan jurnalisme warga sering mendapat perhatian lebih dari pengakses media *online*, sebagai bentuk partisipasinya terhadap perkembangan berita baru. Jurnalisme warga saat ini sudah memiliki ruang khusus dalam kegiatannya, ditambah banyaknya masyarakat yang haus akan informasi aktual, sehingga jurnalisme warga dapat mencuri perhatian mereka untuk mendapatkan informasi terkini.

Memang tidak dapat dipungkiri kecepatan jurnalisme warga dalam menyampaikan informasi tidak bisa ditandingi oleh media massa resmi. Faktor yang memengaruhi yaitu kemajuan di dunia *cyber* dan keberadaan jurnalis profesional pada saat kejadian berlangsung. Suatu kejadian datang tiba-tiba dan sangat kecil kemungkinan jurnalis profesional bisa langsung datang beberapa menit setelah kejadian itu berlangsung.

Secara tidak langsung masyarakat dan wartawan profesional membutuhkan

peran jurnalisme warga pada saat itu untuk melaporkan kejadian terkini. Faktor inilah yang menyebabkan semakin bertambahnya pewarta warga di setiap negara untuk mempermudah penyebaran dan pelaporan setiap kejadian dan berita yang ada saat itu.

Di dalam konsep jurnalisme warga, semua elemen masyarakat bisa berlaku menjadi pembawa berita sehingga kesempatan masyarakat luas dalam melaporkan berbagai peristiwa pun semakin terbuka lebar. Pelaporan berita tersebut tentunya harus yang bersifat terbaru, karena kalau terlalu lama maka berita tidak akan mampu bersaing dengan media massa profesional.

Dikarenakan konsep jurnalisme warga yang harus selalu *update* maka para pewarta warga memerlukan suatu akses yang cepat untuk memberitakan suatu informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Sehingga sangatlah mutlak para pewarta warga memerlukan suatu teknologi yang mendukung penyebaran informasi yang cepat serta bisa diakses di mana dan kapan saja atau yang kita kenal memiliki sifat *mobile*.

Melihat kebutuhan para pewarta warga tersebut, media *online* menciptakan suatu portal berita *online* di internet. Ini merupakan jawaban bagi setiap orang yang bermotif menuliskan berbagai peristiwa yang dialaminya (tentunya yang mengandung esensi berita untuk khalayak) agar orang lain juga ikut mengetahui informasi tersebut.

Teori *Technological Acceptance Model*

Teori *Technology Acceptance Models* (TAM) diperkenalkan oleh Fred D. Davis

(1989, h. 319) yang pertama kali muncul di dalam disertasinya "*Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology*" dan kemudian diperbarui oleh Venkatesh dan Davis (2000), Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis (2003), dan Shijing (2012).

Menurut teori TAM (*Technology Acceptance Model*), perilaku seseorang dalam menerima suatu sistem teknologi baru dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan dalam menggunakan teknologi tersebut (Davis, 1989; Venkatesh dan Davis, 2000; Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis, 2003). Maka dari itu, penelitian ini membatasi variabel independennya menjadi dua variabel, yakni persepsi kebermanfaatan (X_1) dan persepsi kemudahan penggunaan (X_2).

Inti dari model atau teori ini adalah bahwa reaksi dan persepsi pengguna teknologi akan memengaruhi sikapnya dalam penerimaan teknologi tersebut. Kata lainnya, kemudahan yang kita dapatkan dari penggunaan teknologi baru (misalnya teknologi informasi) akan mendorong kita untuk memiliki alasan bahwa teknologi tersebut bermanfaat dalam membantu aktivitas kita sehari-hari. Contohnya, oleh karena kita cepat mempelajari penggunaan suatu perangkat lunak, maka kita akan memiliki alasan bahwa perangkat lunak yang kita kuasai tersebut bermanfaat bagi kehidupan kita (Birowo, 2012, h. 43).

Persepsi tentang kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi merupakan faktor yang dominan untuk

menjelaskan persepsi dari manfaat dan penggunaan suatu sistem. Persepsi tentang manfaat mempunyai pengaruh yang kuat terhadap penggunaan sistem. Pemanfaatan teknologi berhubungan dengan perilaku menggunakan teknologi tersebut untuk menyelesaikan tugas. Pemanfaatan teknologi informasi, misalnya, merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna sistem informasi dalam melaksanakan tugasnya, di mana pengukurannya berdasarkan intensitas pemanfaatan, frekuensi pemanfaatan, dan jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, menurut Venkatesh dan Davis (2000, h. 5), unsur kepercayaan akan keamanan data pelanggan dan desain situs juga ikut berpengaruh terhadap keputusan konsumen untuk berbelanja di internet.

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkatan di mana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami (Davis, 1989, h. 320). Definisi tersebut juga didukung oleh Wibowo (2006) yang menyatakan bahwa persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran di mana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa kemudahan penggunaan suatu sistem atau teknologi akan mampu mengurangi usaha setiap individu, baik waktu maupun tenaga, untuk mempelajari sistem atau teknologi tersebut. Alasannya karena setiap individu yang bersangkutan yakin bahwa sistem atau teknologi tersebut mudah dipahami dalam

penggunaannya.

Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan suatu sistem teknologi. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan, dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya (Goodwin dan Silver dalam Adams, Nelson & Todd, 1992, h. 229).

Venkatesh dan Davis (2000, h. 201) membagi dimensi persepsi kemudahan penggunaan menjadi: 1) interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), 2) tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut (*does not require a lot of mental effort*), 3) sistem mudah digunakan (*easy to use*), dan 4) sistem mudah dioperasikan sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan (*easy to get the system to do what he/she wants to do*).

Adamson dan Shine (2003) mendefinisikan persepsi kebermanfaatannya sebagai konstruk kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu akan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis (2003) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penting manfaat dalam pemahaman respon individual dalam teknologi informasi. Venkatesh dan Davis (2000, h. 201) membagi dimensi persepsi kebermanfaatannya menjadi sebagai berikut: 1) penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu (*improves job performance*), 2) penggunaan sistem mampu menambah

tingkat produktivitas individu (*increases productivity*), 3) penggunaan sistem mampu meningkatkan efektivitas kinerja individu (*enhances effectiveness*), dan 4) penggunaan sistem bermanfaat bagi individu (*the system is useful*). Sementara itu, Adamson dan Shine (2003) juga menyebutkan bahwa hasil riset-riset empiris menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan merupakan faktor yang cukup kuat memengaruhi penerimaan, adopsi, dan penggunaan sistem teknologi oleh pengguna.

Teori *Uses and Gratifications*

Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication: Current Perspectives on Gratification Research*. Teori ini menjelaskan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut, dengan kata lain pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi (Jack, 2009, h. 71).

Latar belakang pengguna media yang merupakan pihak aktif dalam proses komunikasi membuat pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Atas dasar ini teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa para pengguna media mempunyai berbagai pilihan alternatif media untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori *uses and gratification* bertujuan untuk menjelaskan informasi yang ada dalam media terutama media massa.

Menurut teori ini, audiens tidak lagi dipandang sebagai orang pasif yang hanya menerima informasi yang disampaikan oleh media, melainkan audiens yang aktif, selektif, dan kritis terhadap semua informasi yang disampaikan oleh media.

Benang merah tentang penerapan teori *uses and gratifications* dalam media ini diungkapkan oleh Williams, Phillips, dan Lum pada tahun 1985 (dalam Jack, 2009) bahwa setiap peneliti ingin mengetahui apakah media baru dapat memenuhi kebutuhan khalayak yang sama dengan media konvensional yang telah diuji sebelumnya. Jack (2009) sendiri menganggap bahwa dengan banyaknya pilihan media di masyarakat maka perlu diteliti alasan khalayak untuk terus mengonsumsi media tertentu dan gratifikasi apa yang mereka dapatkan dari penggunaan media tersebut.

Hipotesis

Penelitian ini menguji hipotesis hubungan antara persepsi kebermanfaatan (X_1) dan persepsi kemudahan penggunaan (X_2) dengan motif menjadi pewarta warga (Y). Hal pertama kali yang dilakukan adalah menguji korelasi antar variabel, dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan dengan motif menjadi pewarta warga.

H_a : Terdapat hubungan antara persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan dengan motif menjadi pewarta warga.

METODE

Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian survei, sebagai bagian dari metode kuantitatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) pengertian survei adalah tindakan mengukur atau memperkirakan. Namun dalam penelitian ini, survei lebih berarti sebagai suatu cara melakukan pengamatan di mana indikator variabel adalah jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepada responden, baik secara lisan maupun tertulis.

Penelitian survei biasanya dilakukan satu kali. Peneliti tidak berusaha untuk mengatur atau menguasai situasi. Jadi perubahan dalam variabel adalah hasil dari peristiwa yang terjadi dengan sendirinya. Penelitian survei awalnya termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif, meskipun survei sendiri sudah banyak dikembangkan menjadi penelitian-penelitian yang melakukan 'inferensial', dalam artian berusaha melakukan prediksi tertentu (misalnya dengan menggunakan analisis regresi) (Sugiyono, 2010, h. 6; Arikunto, 2006, h. 25).

Populasi dalam penelitian adalah seluruh anggota *Kompasiana* yang aktif menulis. Menurut penuturan Nugraha (2012) selaku *Editor in Chief* di *Kompasiana.com*, *Kompasianer* yang aktif menulis berjumlah 25.600 anggota. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini mengambil dari jumlah seluruh anggota *Kompasiana* yang aktif menulis, yakni sebanyak 25.600 anggota. Ada pun tingkat presisi yang ditetapkan sebesar 10%, sehingga perhitungan jumlah sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{25600}{257}$$

$$n = \frac{25600}{25600(0,1)^2 + 1}$$

$$n = \frac{25600}{256 + 1} = 99,62 \approx 100 \text{ (dibulatkan)}$$

HASIL

Gambaran Umum *Kompasiana*

Kompasiana adalah *lo* *jurnalis Kompas* atau sebuah forum yang membicarakan berbagai informasi dan bertransformasi menjadi sebuah media warga (*citizen media*). Di sini, setiap orang dapat mewartakan peristiwa, menyampaikan pendapat dan gagasan, serta menyalurkan aspirasi dalam bentuk tulisan, gambar, atau pun rekaman *audio* *video*. *Kompasiana* menampung beragam konten dari semua lapisan masyarakat dari beragam latar belakang budaya, hobi, profesi, dan kompetensi. *Kompasiana* juga melibatkan kalangan *jurnalis Kompas* *ramedia* dan para tokoh masyarakat, pengamat, serta pakar dari berbagai bidang, keahlian, dan disiplin ilmu untuk ikut berbagi informasi, pendapat, dan gagasan.

Di *Kompasiana*, setiap orang didorong menjadi seorang *pewarta warga* yang mengatasnamakan dirinya sendiri dan melaporkan peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Keterlibatan warga yang aktif ini diharapkan dapat mempercepat arus informasi dan memperkuat pondasi demokratis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. *Ren* *jurnalisme warga* ini sudah populer di negara maju --sebagai

konsekuensi dari lahirnya *web 2.0*, yang mendukung pengguna internet (*netizen*) menempatkan dan menayangkan konten dalam bentuk teks, foto, dan *video*.

Kompasianer (sebutan untuk orang-orang yang beraktivitas di *Kompasiana*) juga dapat menyampaikan gagasan, pendapat, ulasan, maupun tanggapan sepanjang tidak melanggar ketentuan yang berlaku. Setiap konten yang tayang di *Kompasiana* menjadi tanggung jawab *Kompasianer* yang menempatkannya. Selain itu, *Kompasiana* juga menyediakan ruang interaksi dan komunikasi antar anggota. Setiap *Kompasianer* bisa menjalin pertemanan dengan *Kompasianer* lainnya. Mereka juga dapat berkomunikasi lewat *email*, berkomentar mengenai berbagai berita dan informasi dari sesama pewarta warga dan fitur interaktif lainnya.

Fasilitas dan fitur *Kompasiana* hanya bisa digunakan oleh pengguna internet yang telah melakukan registrasi di www.kompasiana.com/registrasi. Begitu proses registrasi selesai, pengguna akan mendapatkan *blog* pribadinya masing-masing. Tanpa registrasi, pengguna hanya bisa membaca konten *Kompasiana*. Melalui beragam fitur dan fasilitas interaktif tersebut *Kompasiana*, yang mengusung semangat berbagi dan saling terhubung (*sharing & connecting*), telah menjadi sebuah media sosial <<http://www.kompasiana.com>>.

Nama *Kompasiana* diusulkan oleh Budiarto Shambazy, wartawan senior *Kompas* yang biasa menulis kolom "*Politika*". Nama ini pernah digunakan untuk kolom khusus yang dibuat pendiri Harian *Kompas*, PK

Ojong, yang berisi tulisan mengenai situasi mutakhir pada masanya. Kumpulan rubrik *Kompasiana* yang ditulis PK Ojong itu sendiri sudah dibukukan <<http://www.kompasiana.com>>.

Ide pendirian *Kompasiana* berangkat dari fakta bahwa tidak semua jurnalis akrab dengan *blog*. Jangankan memiliki, membaca *blog* saja beberapa orang barangkali belum pernah. Namun merupakan langkah maju dan terobosan tak terduga manakala sejumlah jurnalis *Kompas* menyatakan diri ingin menjadi bagian dari *Kompasiana* dan bahkan sudah langsung mencurahkan pandangan dan gagasannya.

Pada tanggal 1 September 2008, *Kompasiana* mulai *online* sebagai *blog* jurnalis. Pada perjalanannya, *Kompasiana* berkembang menjadi *social blog* atau *blog* terbuka bersama para jurnalis harian *Kompas* dan *Kompas Gramedia* (KG) serta beberapa orang penulis tamu dan artis. Antusiasme para *blogger* dan *netizen* untuk ikut *ngeblog* di *Kompasiana* mendorong dibuatnya satu menu khusus bernama *Public*. Pada 22 Oktober 2008 *Kompasiana* sebagai *blog* sosial resmi diluncurkan.

Ada pun beberapa portal yang terdapat di situs utama *Kompasiana* adalah 1) berita, portal ini berisi berbagai macam tulisan berita terbaru, baik yang berasal dari dalam negeri maupun luar negeri, 2) politik, portal ini berisi tulisan-tulisan *Kompasianer* tentang tema politik, hukum, dan keamanan (Polhukam), 3) humaniora, portal ini berisi tulisan laporan *Kompasianer*, opini, dan kritik yang berhubungan dengan filsafat, sosial budaya (sosbud), edukasi, sejarah, dan

bahasa, 4) ekonomi, portal ini berisi tulisan-tulisan *Kompasianer* dalam tema bisnis dan industri, wirausaha, keuangan, manajemen, *marketing*, dan agrobisnis, 5) hiburan, portal ini berisi tulisan-tulisan *Kompasianer* tentang tema musik, film beserta ulasannya, televisi, dan humor, 6) olahraga, portal ini berisi tulisan-tulisan *Kompasianer* tentang tema olahraga khususnya cabang olahraga bola, atletik, bulutangkis, badminton, dan balap (otomotif), 7) gaya hidup atau *lifestyle*, portal ini berisikan tulisan laporan *Kompasianer*, opini, dan kritik yang berhubungan dengan gaya hidup

Selanjutnya, 8) wisata, portal ini berisikan tulisan pengalaman dan *tips* perjalanan wisata serta liputan dan fitur mengenai berbagai objek wisata, 9) kesehatan, portal ini berisikan informasi liputan, pengalaman, *tips*, dan opini di bidang kesehatan dan pelayanan medis, 10) tekno, portal ini berisikan informasi dan *tips* yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, 11) media, portal ini berisikan informasi, opini, *tips*, dan kritik seputar perkembangan jurnalisme dan media massa, 12) muda, portal ini berisikan informasi, opini, *tips*, dan kritik seputar permasalahan dan tren anak muda zaman kini, 13) *green*, portal ini rubrik yang ditujukan bagi pemerhati lingkungan serta seluruh masyarakat yang peduli terhadap masalah-masalah lingkungan, 14) fiksiana, rubrik ini menampung berbagai tulisan dalam *genre* fiksi (beberapa *Kompasianer* telah membukukan karya-karya yang mereka tayangkan di fiksiana baik secara perorangan maupun kolektif),

dan 15) lipsus, portal ini didedikasikan khusus untuk reportase warga terkait acara-acara, *moment*, atau kejadian khusus yang diangkat sebagai topik liputan oleh pengelola *Kompasiana*.

Validitas dan Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat validitas, pada item pertanyaan variabel persepsi kebermanfaatan (X_1), dibandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Jika nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel, maka *item* pertanyaan tersebut dinyatakan *valid*. Ada pun dalam pengambilan nilai r tabel, diambil kaidah $dk = n-2$ ($30-2 = 28$), dan didapatkan nilai r tabel sebesar 0,374.

Berkenaan dengan validitas persepsi kebermanfaatan, dari 10 (sepuluh) *item* pernyataan pra kuesioner terdapat dua pernyataan yang tidak *valid* (kurang dari r tabel 0,374). Begitu pula untuk validitas persepsi kemudahan penggunaan juga terdapat dua pernyataan yang tidak *valid*. Sementara itu ada tujuh butir pernyataan mengenai motif menjadi pewarta warga yang tidak *valid* dari dua puluh dua butir pernyataan.

Hasil perhitungan diperoleh nilai *Alpha Cronbach*, di mana untuk instrumen variabel persepsi kebermanfaatan adalah sebesar 0,664. Hal ini berarti tingkat reliabilitasnya moderat atau menengah. Pada variabel persepsi kemudahan penggunaan diperoleh angka sebesar 0,713, dengan tingkat reliabilitasnya dapat dikatakan tinggi. Sementara variabel motif menjadi pewarta warga sebesar 0,849. Hal ini berarti tingkat reliabilitasnya juga tinggi.

Hasil Analisis Deskriptif

Profil Responden

Responden pengguna atau anggota situs *Kompasiana* sedikit didominasi oleh laki-laki yakni sebesar 58%. Jumlah responden terbanyak berada di kisaran usia 26-40 tahun, yakni sebesar 84%, diikuti usia 17-25 tahun sebanyak 8%. Hal ini bermakna bahwa para pengguna situs *Kompasiana* berada pada usia produktif yakni 17-40 tahun. Sementara itu, tingkat pendidikan pengguna atau anggota situs *Kompasiana* didominasi oleh lulusan strata 1 (sarjana) yakni sebesar 71%, diikuti oleh lulusan sekolah menengah sebanyak 20%, dan peringkat paling bawah adalah responden dengan tingkat pendidikan S2-S3/Profesi.

Berdasarkan jenis pekerjaan, pengguna atau anggota situs yang menjadi sampel dalam penelitian didominasi oleh para pekerja yakni sebesar 74%, diikuti oleh para pelajar sebanyak 17%, dan peringkat paling bawah adalah responden dengan jenis pekerjaan pensiunan.

Tingkat pengetahuan pengguna atau anggota situs *Kompasiana* didominasi oleh para pengguna internet dengan tingkat pengetahuan internet menengah, sebanyak 85%, diikuti oleh pemula dalam hal internet sebanyak 9%, dan yang menguasai internet atau tingkat ahli dalam hal pengetahuan internet hanya 6%. Berdasarkan gambaran tersebut terlihat bahwa situs *Kompasiana* mudah digunakan oleh khalayak banyak dengan berbekal pengetahuan mengenai dasar-dasar internet.

Deskripsi Persepsi Kebermanfaatan

Setelah didapatkan hasil perhitungan kecenderungan umum responden pada variabel persepsi kebermanfaatan, ditemukan skor rata-rata sebesar 3,68. Persepsi kebermanfaatan pada situs *Kompasiana* ini berada pada kriteria tinggi.

Secara terperinci kecenderungan umum responden pada variabel persepsi kebermanfaatan adalah: *pertama*, kemampuan menulis. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,73 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti, menurut penilaian para *Kompasianer*, situs *Kompasiana* mampu meningkatkan kemampuan menulis para *Kompasianer*.

Kedua, menambah jaringan. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,55 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti bahwa menurut penilaian para *Kompasianer*, menjadi anggota *Kompasiana* bisa menambah jaringan pertemanan.

Ketiga, menuju profesionalitas. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,50 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti, menurut penilaian para *Kompasianer*, menulis di *Kompasiana* bisa menjadi langkah awal menuju wartawan profesional.

Keempat, memperluas wawasan. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan

skor rata-rata sebesar 3,88 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti, menurut penilaian para *Kompasianer*, tulisan-tulisan di *Kompasiana* bisa memperluas wawasan.

Kelima, berita terbaru. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,65 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti bahwa menurut penilaian para *Kompasianer*, tulisan-tulisan di *Kompasiana* mengandung ulasan berita terbaru.

Keenam, berbagi pengalaman. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,72 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti bahwa menurut penilaian para *Kompasianer*, melalui *Kompasiana* mereka bisa berbagi pengalaman dengan orang lain.

Ketujuh, sudut pandang lain. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,63 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Hal ini berarti bahwa menurut penilaian para *Kompasianer*, melalui *Kompasiana* mereka bisa mengetahui sudut pandang orang lain terhadap suatu fenomena/berita.

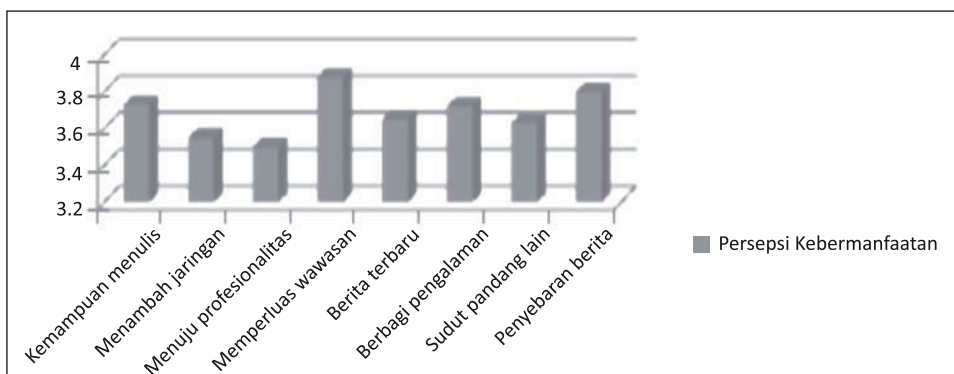
Kedelapan, penyebaran berita. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,80 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Menurut penilaian para *Kompasianer* berita lebih cepat tersebar dengan adanya *Kompasiana*.

Ada pun gambaran umum variabel persepsi kebermanfaatan berdasarkan rincian angka rata-rata pencapaiannya dapat dilihat pada gambar 1.

Deskripsi Responden pada Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan hasil perhitungan kecenderungan umum responden pada variabel persepsi kemudahan penggunaan ditemukan skor rata-rata sebesar 3,52. Persepsi kemudahan penggunaan pada situs *Kompasiana* secara keseluruhan berada pada kriteria tinggi.

Secara terperinci kecenderungan umum responden pada variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah: *pertama*, kemudahan situs. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,47 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti bahwa belajar memuat



Gambar 1 Persepsi Kebermanfaatan

tulisan di situs *Kompasiana* mudah dilakukan banyak orang (*Kompasianer*).

Kedua, kemudahan tampilan. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,58 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti tampilan situs *Kompasiana* mudah dimengerti oleh para penggunanya.

Ketiga, perbandingan kemudahan. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,47 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti menulis berita di situs *Kompasiana* lebih mudah daripada di situs berita lain.

Keempat, kemudahan aplikasi. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,50 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti aplikasi perintah (*toolbar*) di situs *Kompasiana* mudah dimengerti penggunaannya.

Kelima, fleksibilitas pengguna. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,60 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti situs

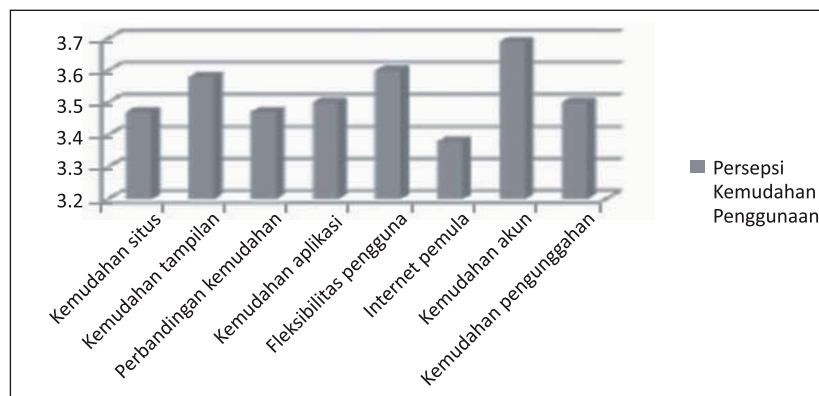
bersifat fleksibel bagi masyarakat yang ingin menulis berita.

Keenam, internet pemula. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,38 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti belajar memuat tulisan berita di *Kompasiana* tidak perlu menguasai internet secara mendalam.

Ketujuh, kemudahan akun. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,69 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti persyaratan membuat akun di *Kompasiana* (menjadi *Kompasianer*) tidak rumit atau menuntut banyak persyaratan.

Kedelapan, kemudahan pengunggahan. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,50 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti mengunggah (*upload*) gambar atau *video* berita di *Kompasiana* mudah dilakukan.

Ada pun gambaran umum variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2) berdasarkan rincian angka rata-rata pencapaiannya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Deskripsi Responden pada Variabel Motif Menjadi Pewarta Warga

Hasil perhitungan kecenderungan umum responden pada variabel motif menjadi pewarta warga menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,69. Motif menjadi pewarta warga pada situs *Kompasiana* ini secara keseluruhan berada pada kriteria tinggi. Secara terperinci kecenderungan umum responden pada variabel motif menjadi pewarta warga yang terbagi ke dalam lima dimensi dari Jack (2009, h. 121) adalah sebagai berikut:

Pertama, *personal gain*. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,52 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti, melalui situs *Kompasiana*, para *Kompasianer* bisa memperoleh banyak keuntungan secara pribadi, diantaranya mengisi waktu luang dengan hal positif, dapat memublikasikan tulisan secara *online*, dan mampu mengetahui reaksi (*feedback*) dari pembaca terhadap tulisan mereka.

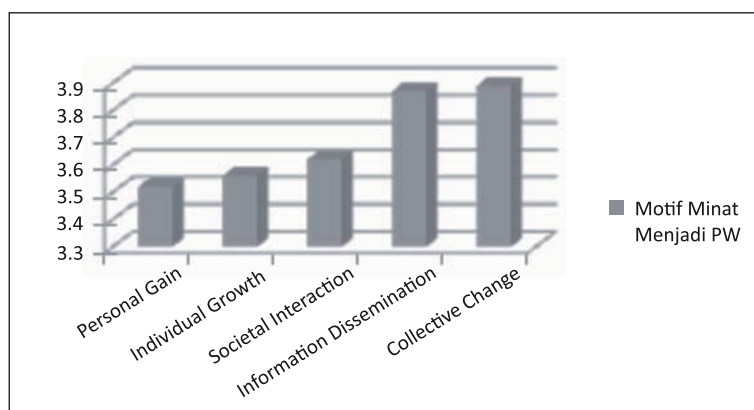
Kedua, *individual growth*. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,56 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti situs *Kompasiana* bisa

meningkatkan potensi individu *Kompasianer*, seperti potensi dalam menghasilkan berita secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap sudut pandang atau gagasan sendiri.

Ketiga, *societal interaction*. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,62 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti menulis berita di situs *Kompasiana* dapat menambah jaringan atau relasi sosial *Kompasianer* dan mampu berperan aktif dalam kancah komunitas berita *online* di Indonesia.

Keempat, *information dissemination*. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,87 dan berada pada kategori tinggi (setuju). Ini berarti situs *Kompasiana* mampu menjadi salah satu corong media warga (*citizen media*) dalam menyebarluaskan berita dan isu-isu tanpa harus terbelenggu oleh kepentingan-kepentingan pemilik modal (kapitalisme dalam jurnalistik).

Kelima, *collective change*. Berdasarkan rata-rata perhitungan skor kecenderungan umum responden ditemukan skor rata-rata sebesar 3,89 dan berada pada kategori



Gambar 3 Motif Menjadi Pewarta Warga

tinggi (setuju). Ini berarti situs *Kompasiana* mampu menjadi wadah bagi perubahan-perubahan sosial (*social change*) dengan jalan mengakomodir berbagai sudut pandang yang berbeda, sehingga para pembaca pun menjadi lebih demokratis dan toleran.

Ada pun gambaran umum variabel motif menjadi pewarta warga (Y) berdasarkan rincian angka rata-rata pencapaiannya dapat dilihat pada gambar 3.

PEMBAHASAN

Hasil Analisis Korelasi

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dan menentukan teknik statistik apa yang digunakan pada pengolahan data selanjutnya. Apabila penyebaran datanya normal akan digunakan statistik parametrik. Namun apabila penyebaran datanya tidak normal maka akan digunakan teknik statistik non parametrik. Rumus yang digunakan dalam pengujian distribusi ini yaitu rumus Kolmogorov Smirnov.

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametrik, di mana penggunaan statistik parametrik mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2010, h. 172). Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Ada pun dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS For Windows version 20*.

Untuk menjelaskan hasil uji apakah

sebuah distribusi data bisa dikatakan normal atau tidak digunakan pedoman pengambilan keputusan: Jika nilai *Asymp. Sig.* atau signifikansi (*P-value*) atau probabilitas $< 0,05$, distribusi adalah tidak normal. Jika nilai *Asymp. Sig.* atau signifikansi (*P-value*) atau probabilitas $> 0,05$, distribusi adalah normal.

Ada pun perhitungan uji normalitas distribusi data tiap variabel adalah sebagai berikut: uji normalitas persepsi kebermanfaatan. Setelah data skor total dari angket persepsi kebermanfaatan di bagian lampiran direkapitulasi dan dimasukkan ke dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *SPSS 20.0* diperoleh hasil bahwa skor variabel persepsi kebermanfaatan memiliki signifikansi (*P-value*) = 0,156, yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Persepsi kemudahan direkapitulasi dan dimasukkan ke dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov* diperoleh hasil skor variabel persepsi kemudahan memiliki signifikansi (*P-value*) = 0,064, yang lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti pengolahan data memungkinkan untuk dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik. Sementara itu, setelah data skor total dari angket motif menjadi pewarta warga di bagian lampiran direkapitulasi dan dimasukkan ke dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov* diperoleh hasil bahwa motif menjadi pewarta warga berasal dari populasi yang terdistribusi normal, dan memberikan makna bahwa pengolahan data juga memungkinkan dilanjutkan dengan statistik parametrik.

Uji Korelasi Antar Variabel Penelitian

Hubungan persepsi kebermanfaatan (X1) dengan motif menjadi pewarta warga (Y) menghasilkan angka korelasi sebesar 0,389, yang berarti hubungan antara persepsi kebermanfaatan dengan motif menjadi pewarta warga berada pada tingkat rendah dan berharga positif.

Uji signifikansi untuk X_1 dengan Y ditunjukkan dalam tabel 1. Hipotesis penelitian yang diuji dirumuskan sebagai berikut: hipotesis nol, persepsi kebermanfaatan tidak mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga. Hipotesis kerja, persepsi kebermanfaatan mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga.

Ada pun pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan kaidah keputusan: Jika nilai $\alpha = 0,05$ lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig. ($0,05 \leq \text{Sig.}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan. Jika nilai $\alpha = 0,05$ lebih besar dari nilai probabilitas Sig. ($0,05 > \text{Sig.}$),

maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan di tabel 1, diperoleh variabel persepsi kebermanfaatan terhadap motif menjadi pewarta warga dengan nilai Sig. sebesar 0,000, kemudian dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, ditemukan $0,05 > 0,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini dapat disimpulkan bahwa persepsi kebermanfaatan mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga.

Hubungan persepsi kemudahan penggunaan (X2) dengan motif menjadi pewarta warga (Y), menghasilkan angka korelasi sebesar 0,499, yang berarti bahwa hubungan antara persepsi kemudahan penggunaan dengan motif menjadi pewarta warga berada pada tingkat sedang dan berharga positif.

Uji signifikansi untuk X_2 dengan Y juga ditunjukkan dalam tabel 1. Hipotesis penelitian yang diuji dirumuskan sebagai berikut: hipotesis nol, persepsi kemudahan

Tabel 1 Uji Korelasi

		Total Skor PU	Total Skor PEU	Total Skor PEWARTA WARGA
Total Skor PU	Pearson Correlation	1	0,410**	0,389**
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000
	N	100	100	100
Total Skor PEU	Pearson Correlation	0,410**	1	0,499**
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000
	N	100	100	100
Total Skor PewartaWarga	Pearson Correlation	0,389**	0,499**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	
	N	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

penggunaan tidak mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga. Hipotesis kerja, persepsi kemudahan penggunaan mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi jurnalisme warga.

Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh hasil variabel persepsi kemudahan penggunaan dengan motif menjadi pewarta warga dengan nilai Sig. sebesar 0,000, kemudian dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, ditemukan $0,05 > 0,000$. H_0 ditolak dan H_a diterima, yang dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga.

Hubungan persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan secara bersama-sama (simultan) dengan motif menjadi pewarta warga menghasilkan perhitungan statistik seperti terlihat di tabel 2.

Besarnya angka R square (r^2) adalah 0,290. Angka tersebut dapat digunakan untuk melihat besaran hubungan persepsi kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan dengan motif menjadi pewarta warga dengan cara menghitung Koefisien Determinasi (KD) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,290 \times 100\%$$

$$KD = 29\%$$

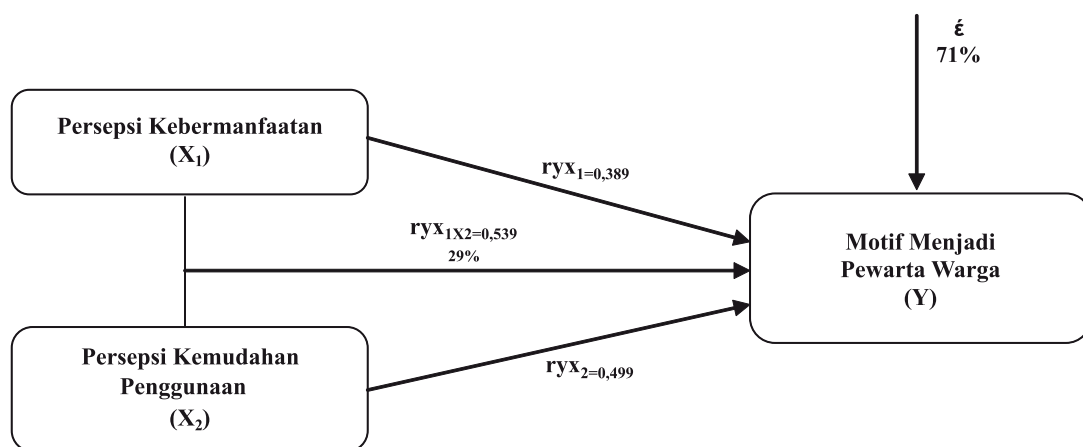
Angka tersebut memiliki makna bahwa hubungan persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan secara gabungan dengan motif menjadi pewarta warga adalah 29%. Ada pun sisanya sebesar 71% ($100\% - 29\%$) dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk melihat hubungan kedua variabel independen dengan variabel dependen dibuatlah diagram seperti dalam gambar 4.

Tabel 2 Koefisien Determinasi Gabungan

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	0,539 ^a	0,290	0,276	6,048	1,763

a. Predictors: (Constant), Total Skor PEU, Total Skor PU

b. Dependent Variable: Total Skor Pewarta Warga



Gambar 4 Diagram Hubungan Antar Variabel

Berdasarkan temuan-temuan yang telah dipaparkan, responden yang tergabung di dalam forum *Kompasiana* menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan seluruh fitur yang disediakan oleh *Kompasiana*. Hal ini menunjukkan bahwa pengujian model TAM pada media forum *Kompasiana* sebagai sarana bagi pewarta warga telah teruji. Hasil temuan secara deskriptif menunjukkan kedelapan variabel, baik pada persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan, mendapat nilai rata-rata tinggi untuk keseluruhan responden.

Riset ini menguji model TAM yang diposisikan sebagai variabel bebas, dengan motif, yang merupakan derivat dari model *uses and gratification*, sebagai variabel terikat. Hasilnya menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan forum dengan motif menjadi pewarta warga. Ini berarti kemudahan di dalam menggunakan forum ini sebagai sarana jurnalistik kreatif berkaitan dengan motif penggunaannya untuk terus selalu menjadi pewarta warga.

Pada dasarnya alasan utama di dalam pengujian model TAM dalam konteks ilmu komunikasi adalah untuk memahami sejauh mana teori ini dapat menguji kasus yang berkaitan dengan inovasi teknologi komunikasi yakni forum *online* sebagai sarana kreativitas bagi jurnalis independen atau pewarta warga. Sejauh ini, yang sering digunakan dalam pengujian teori dalam ranah ilmu komunikasi adalah teori-teori klasik seperti difusi inovasi atau ekologi media.

Sejatinya untuk pengembangan ilmu perlu dicoba suatu terobosan dengan “meminjam” teori-teori atau model-model yang dimunculkan di luar kajian ilmu komunikasi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan suatu model yang tepat, yang dapat menjelaskan fenomena sosial komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan teknologi komunikasi.

Skor rata-rata tertinggi menurut persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan situs forum *online Kompas* adalah kemudahannya dalam membuat akun, yakni 3,69. Ini berarti dari kedelapan sub-variabel yang terdapat di dalam persepsi kemudahan penggunaan penggunaan forum *online* yang menonjol adalah kemudahan di dalam bergabung dengan forum untuk melakukan aktivitas pewarta warga.

Sedangkan skor rata-rata tertinggi persepsi responden tentang manfaat situs forum ini adalah forum ini dapat memperluas wawasan bagi pengguna situs ini. Tulisan-tulisan di *Kompasiana* memberikan wawasan untuk mendapatkan ide-ide penulisan selanjutnya. Wawasan adalah modal utama di dalam kegiatan menulis. Menulis di forum bukan sekedar mengekspresikan opini dan kemudian mengirimkannya ke surat pembaca atau rubrik opini, namun juga memberikan inspirasi dalam gaya penulisan yang menarik, terlebih jika yang ditulis merupakan berita dan bukan sekedar opini.

Berdasarkan pembahasan secara deskriptif untuk kelima sub-variabel dari model *uses and gratification* yang dihitung

reratanya, sub-variabel *collective change* mendapatkan skor paling tinggi dari responden yang menjawab (3,89). Menurut penilaian para *Kompasianer*, motif mereka menggunakan situs *Kompasiana* adalah sebagai wadah untuk mendorong perubahan-perubahan sosial (*social change*) melalui tulisan-tulisan, baik itu berita, artikel, atau opini dari berbagai sudut pandang yang berbeda, sehingga diharapkan para pembaca forum ini menjadi lebih demokratis dan toleran.

Baik pengukuran yang dihasilkan dari model TAM dan *uses and gratification* dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang situs forum sejenis. Hal ini dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang paling dominan atau yang tertinggi rata-ratanya dalam merancang fitur yang paling tepat serta yang dapat memenuhi kebutuhan atas motif para penggunanya dalam melaksanakan aktivitas jurnalisme.

SIMPULAN

Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa struktur hubungan variabel-variabel yang berhubungan dengan motif menjadi pewarta warga yang terdiri atas persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan didukung oleh fakta empirik. Artinya, berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, variabel bebas yang terdiri dari persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan berhubungan positif dan signifikan dengan variabel terikat yakni motif menjadi pewarta warga.

Secara khusus hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: *pertama*, terdapat hubungan antara persepsi kemudahan penggunaan forum *online Kompasiana* dengan motif menjadi pewarta warga di kalangan *Kompasianer*. Hubungan persepsi kemudahan penggunaan dengan motif menjadi pewarta warga berada pada tingkat sedang dan berharga positif. Tingkat signifikansi dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga. *Kedua*, terdapat hubungan antara persepsi kebermanfaatan forum *online Kompasiana* dengan motif menjadi pewarta warga di kalangan *Kompasianer*. Hubungan persepsi kebermanfaatan dengan motif menjadi pewarta warga berada pada tingkat rendah dan berharga positif. Tingkat signifikansi dapat disimpulkan persepsi kebermanfaatan mempunyai hubungan signifikan dengan motif menjadi pewarta warga. *Ketiga*, terdapat hubungan persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan secara bersama-sama (simultan) dengan motif menjadi pewarta warga. Hubungan persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan secara bersama-sama (simultan) dengan motif menjadi pewarta warga adalah sebesar 29%. Sisanya sebesar 71% (100% - 29%) dipengaruhi faktor lain.

Penulis merekomendasikan pengamatan lebih lanjut mengenai hal ini. *Pertama*, model TAM dan *uses and gratification* sebaiknya dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai alternatif dari model

atau teori-teori klasik komunikasi (misalnya difusi inovasi atau ekologi media) untuk penelitian-penelitian yang berkaitan persepsi pengguna terhadap media dan teknologi komunikasi, semisal penggunaan *tablet* atau *smartphone* yang berkaitan dengan motif-motif komunikasi. *Kedua*, walaupun terdapat hubungan yang positif antara persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan dengan motif menjadi pewarta warga, namun nilai korelasi secara simultan hanya sebesar 29%. Ini berarti ada 71% faktor lain yang mendorong seseorang untuk menjadi pewarta warga. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian-penelitian selanjutnya untuk mencari faktor-faktor apa saja yang mendorong seseorang untuk menjadi seorang pewarta warga.

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, D.A., Nelson, R.R. & Todd, P. A. (1992). Perceives usefulness, ease of use, and usage of information technology: A replication. *MIS Quarterly*, 16(2), 227-247.
- Adamson, I., & Shine, J. (2003). Extending the new technology acceptance model to measure the end user information systems satisfaction in a mandatory environment: A bank's treasury. *Technology Analysis & Strategic Management*, 15(4), 441- 455.
- APJII: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2013. < <http://www.apjii.or.id>>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan*. Jakarta, Indonesia: Asdi Mahasatya.
- Birowo, S. (2012). Kajian penerapan sistem informasi akademik IBII berdasarkan pendekatan TAM. *Jurnal Informatika dan Bisnis Jakarta*, 1(1). 42-50.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Gillmor, D. (2006) *We the media: Grassroots journalism by the people, for the people*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Jack, M. (2009). The social evolution of jurnalisme warga (theory of uses and gratifications). *Canadian Journal of Media Studies*, 6 (1), 95-146.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Kompasiana. (2014). <<http://www.kompasiana.com/>>
- Nugraha, P. (2012). *Jurnalisme warga: Pandangan, pemahaman, dan pengalaman*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Buku Kompas.
- Shijing, L. (2012). *Technology acceptance model for determining the effects of age, usability, and content on mobile application usage*. Master Thesis. Ohio University, Ohio, USA.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Venkatesh, V. & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B. & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Wibowo, A. (2006). *Kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Laporan Penelitian. Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia.