

# MODEL KONSEPTUAL PENGENDALIAN SOSIAL PADA KOMUNITAS SITUS JEJARING SOSIAL

Alfa R. Yohannis<sup>1</sup>, Husni Sastramihardja<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung  
Jl. Ganesha 10 Bandung

<sup>1</sup>[alfa\\_ryano@yahoo.co.uk](mailto:alfa_ryano@yahoo.co.uk), <sup>2</sup>[husni@informatika.org](mailto:husni@informatika.org)

---

## Abstrak

Kehadiran Situs Jejaring Sosial (SJS) telah memberikan fenomena baru pada penggunaan teknologi informasi dalam konteks sosial. Budaya manusia yang ada di dunia nyata kini telah meluas sampai ke SJS, tidak hanya yang positif tapi juga yang negatif, termasuk pornografi dan rasisme. Makalah ini mengajukan suatu model konseptual pengendalian sosial sehingga bentuk-bentuk budaya negatif dan menyimpang dapat dikurangi di komunitas SJS. Model mengusulkan pengendalian sosial dapat dilakukan pada dua lapisan, yaitu pada Lapisan Interaksi Sosial dan Lapisan Teknologi SJS. Terdapat tiga faktor: kepercayaan moral, keterikatan, dan komitmen dan keterlibatan, pada Lapisan Interaksi Sosial yang jika diperkuat dapat menurunkan penyimpangan. Pada Lapisan Teknologi Terdapat dua komponen: Teknologi Persuasif dan Teknologi Koersif, yang dapat dimanfaatkan SJS untuk mengurangi penyimpangan. Beberapa rekomendasi juga diberikan bagaimana mewujudkan pengendalian sosial pada komunitas SJS.

**Kata kunci** : model pengendalian sosial, penyimpangan, situs jejaring sosial, teknologi koersif, teknologi persuasif

---

## 1. Pendahuluan

Sebagaimana produk teknologi informasi dan komunikasi—seperti ponsel dan internet—telah mengubah pola kehidupan masyarakat, SJS juga telah melakukannya. SJS telah memberikan fenomena baru pada penggunaan teknologi informasi dalam konteks sosial. Pernyataan ini sejalan dengan perspektif *Social Informatics* yang menyatakan bahwa fenomena sosial baru muncul ketika orang-orang menggunakan teknologi [8]. Interaksi sosial yang terjadi di dunia nyata telah diperluas dengan mengambil tempat baru di dunia maya. Budaya manusia yang ada di dunia nyata kini juga telah sampai di dunia maya. Tidak hanya budaya yang positif saja yang hadir tapi juga yang negatif, termasuk subbudaya menyimpang, seperti pornografi dan rasisme. Di sisi lain, sesuai dengan prinsip *Social Informatics*, pengguna adalah aktor sosial yang berarti bahwa pengguna dalam penggunaan teknologi informasi juga dibatasi oleh nilai-nilai dan norma yang mengatur bagaimana mereka berperilaku dan berinteraksi dengan pengguna lain [14]. Bentuk-bentuk penyimpangan pornografi dan rasisme dapat dianggap sebagai sesuatu yang mengganggu, tidak pantas, bahkan kriminal bagi komunitas SJS. Oleh karena itu, pengendalian sosial (PS) dibutuhkan untuk mengarahkan pengguna agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma SJS.

Makalah ini mengajukan suatu model konseptual pengendalian sosial bagi komunitas SJS se-

hingga bentuk-bentuk budaya menyimpang dapat dikurangi. Model mengusulkan pengendalian sosial dapat dilakukan pada dua lapisan, yaitu pada Lapisan Interaksi Sosial dan Lapisan Teknologi SJS. Terdapat tiga faktor—kepercayaan moral, keterikatan, dan komitmen dan keterlibatan—pada Lapisan Interaksi Sosial yang jika diperkuat dapat menurunkan penyimpangan. Pada Lapisan Teknologi Terdapat dua komponen—Teknologi Persuasif dan Teknologi Koersif—yang dapat dimanfaatkan SJS untuk mengurangi penyimpangan.

Makalah ini diawali dengan pendahuluan yang berisi latar belakang dan tujuan penulisan serta penjelasan singkat sistematika penulisan. Selanjutnya untuk memberikan pengertian dasar dan landasan teori bagi penyusunan model, penelitian terkait akan dijelaskan secara singkat pada bagian 2. Pada bagian 3, model konseptual pengendalian sosial pada komunitas SJS dikemukakan dan dijelaskan. Bagian 4 berisi rekomendasi bagi para stakeholder, penyusunan strategi, dan implikasi perancangan dalam mewujudkan pengendalian sosial pada SJS. Pada bagian terakhir, bagian 5, makalah ini ditutup dengan kesimpulan dan beberapa penelitian yang masih perlu dilakukan.

## 2. Kajian Terkait

SJS atau *Social Networking Sites* diartikan oleh Boyd dan Ellison sebagai situs yang memberikan layanan berbasis web yang memungkinkan peng-

guna untuk (1) membangun suatu profil publik atau semi-publik dalam suatu sistem terbatas, (2) membangun daftar teman yang melaluinya para pengguna dapat saling berbagi relasi, dan (3) memperlihatkan dan mengubah daftar relasi mereka dalam sistem tersebut [3]. Ofcom mendefinisikan SJS sebagai situs yang menyediakan layanan bagi pengguna untuk membuat profil atau halaman pribadi, dan membangun jejaring sosial *online*. Halaman profil berisi informasi pribadi (nama, kelamin, agama, hobi, dsb.). SJS juga menyediakan modifikasi halaman, layanan berbagi foto, video, dan musik. Pengguna dapat membangun jejaring sosial yang dapat ditampilkan dalam bentuk daftar teman [12]. Teman di sini dapat berarti teman atau kenalan mereka di dunia nyata, atau orang-orang yang hanya mereka kenal secara *online*, atau bahkan yang tidak mereka kenal sama sekali.

Melalui eksplorasinya pada isu-isu SJS, Ryano mengemukakan bahwa SJS sebagai salah satu produk teknologi telah mampu mengubah perilaku, nilai, dan budaya para penggunanya [13]. Beberapa perubahan tersebut, yaitu pengguna yang tetap membuka privasi ke publik walaupun mereka sadar identitas pribadi mereka akan diketahui orang lain [1][16], kaburnya nilai pertemanan [2][6], budaya gossip perempuan yang telah berpindah dari kamar pribadi ke SJS [9], penggunaan SJS yang terlalu lama, menggunakan profil untuk mempromosikan diri berlebihan, dan disalahgunakan untuk tindakan menyimpang seperti penipuan dan pencurian identitas [12]. Budaya menyimpang yang dulunya hanya berada di dunia nyata kini juga telah memanfaatkan SJS. Dua judul berita situs berita nasional “*Penjaja Seks Virtual Banjiri Second Life*”<sup>1</sup> dan “*Rasisme Merebak di Facebook*”<sup>2</sup> menandakan penyimpangan telah hadir di SJS. Itulah sebabnya mengapa Pengendalian Sosial diperlukan untuk mengurangi atau menghilangkan penyimpangan-penyimpangan tersebut.

Pengendalian Sosial dapat dihasilkan melalui ikatan sosial, yaitu ikatan seseorang dengan entitas sosial (keluarga, pekerjaan, sekolah, komunitas, masyarakat). Pengendalian sosial ini dibangun di atas 4 faktor, yaitu keterikatan, komitmen, keterlibatan, dan kepercayaan moral [15]. Semakin seseorang terikat dalam masyarakat dan semakin banyak investasi sosial mereka, maka mereka cenderung semakin tidak akan menyimpang. Ketika ikatan tersebut lemah, mereka cenderung menyimpang. Pengendalian Sosial juga dihasilkan melalui pengendalian diri, yaitu seseorang tidak akan menyimpang karena ia dapat mengekang dirinya [9]. Mereka yang lemah dalam pengendalian diri cenderung berpikir pendek dan tidak tahan terhadap godaan dari

kenikmatan berbuat menyimpang, sementara mereka dengan pengendalian diri yang lebih baik lebih dapat membatasi diri [17].

Baik ikatan sosial maupun pengendalian diri tidak akan mampu mendefinisikan seseorang berbuat menyimpang atau tidak jika nilai-nilai dan norma-norma komunitas tidak jelas. Nilai-nilai berperan sentral karena mengarahkan individu dan komunitas bagaimana seharusnya bersikap dan berperilaku. Sayangnya, nilai-nilai, khususnya nilai-nilai moral, sering kali diabaikan dalam perancangan aplikasi, termasuk aplikasi SJS [7]. Dengan memperjelas nilai-nilai, diharapkan konflik-konflik kepentingan dan tujuan penggunaan SJS dapat dikurangi.

Berdasarkan teori-teori tersebut, Model Konseptual Pengendalian Sosial bagi komunitas SJS dirancang dan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

### 3. Model Konseptual Pengendalian Sosial pada Komunitas SJS

Pembuatan model konseptual pengendalian sosial pada komunitas SJS (Gambar 1) dilatarbelakangi oleh banyaknya penggunaan SJS untuk penyimpangan. Kebutuhan untuk mengurangi penyimpangan pun muncul, sehingga SJS dapat menjadi tempat yang nyaman, aman, dan kondusif bagi penggunaannya. Model ini dibuat dengan tujuan memberikan gambaran besar pengendalian sosial bagi SJS. Model ditujukan bagi para *stakeholder*, yaitu pemilik, sebagai penyelenggara SJS, dan para perancang dalam merancang SJS yang memperhatikan pengendalian sosial. Model bekerja pada tingkat konseptual dengan memetakan pengendalian sosial ke dalam lapisan-lapisan, faktor-faktor pengendalian sosial yang perlu diperhatikan, pendekatan-pendekatan teknologi yang dapat digunakan, dan bagaimana interaksi antara elemen-elemen tersebut sehingga dapat mengurangi penyimpangan. Model berfungsi sebagai alat bantu bagi penggunaannya untuk memahami bahwa pengendalian sosial dapat dilakukan dengan memperkuat faktor-faktor pengendalian sosial pada lapisan interaksi sosial dan juga penggunaan teknologi untuk mendukung pengendalian sosial pada SJS.

Model pengendalian sosial pada komunitas SJS disusun dengan menyertakan faktor-faktor pengendalian sosial Hirschi [15]—faktor kepercayaan moral, faktor keterikatan, dan faktor komitmen dan keterlibatan. Faktor-faktor ini digabung dengan dua komponen teknologi: Teknologi Koersif dan Teknologi Persuasif. Model dibagi ke dalam dua lapisan, yaitu lapisan interaksi sosial dan lapisan teknologi jejaring sosial. Elemen-elemen model pengendalian sosial dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

#### 3.1 Lapisan Pengendalian Sosial pada SJS

<sup>1</sup><http://www.detikinet.com/read/2009/01/13/120432/1067514/398/penjaja-seks-virtual-banjiri-second-life>, diakses tanggal 13 Januari 2009

<sup>2</sup><http://www.detikinet.com/read/2008/10/11/131505/1018540/398/rasisme-merebak-di-facebook>, diakses 11 Oktober 2008.

Model pengendalian sosial dibagi ke dalam dua lapisan: lapisan interaksi sosial dan lapisan teknologi jejaring sosial. Lapisan interaksi sosial adalah segala interaksi sosial yang terjadi di SJS. Pada lapisan ini pengguna saling berinteraksi satu sama yang lain. Mereka saling berbagi informasi, foto, video, dan cerita pengalaman pribadi, berdiskusi dalam grup, mengikuti kabar terbaru teman-teman mereka, menyatakan diri mereka dalam bentuk profil, berkomunikasi dengan kenalan, mencari kenalan baru, dll. Faktor-faktor pengendalian sosial Hirschi dimasukkan ke dalam Lapisan Interaksi Sosial ini. Faktor-faktor tersebut diperkuat melalui interaksi sosial, baik melalui interaksi antara pengguna maupun interaksi pengguna dengan teknologi.

Lapisan teknologi jejaring sosial adalah teknologi yang digunakan pada SJS, mulai dari aplikasi, seperti blog, berbagi musik dan video, chatting, dan personal message sampai kepada teknologi yang digunakan aplikasi-aplikasi tersebut, seperti XML, *semantic web*, *JavaScript*, *internet*, dan sebagainya. Lapisan ini memungkinkan terjadinya interaksi antar pengguna SJS. Perancangan mengajukan dua komponen teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengendalian sosial pada SJS, yaitu Teknologi Persuasif dan Teknologi Koersif.

Pengendalian sosial koersif dan persuasif sebenarnya telah dilakukan pada SJS, tetapi sebagian besar masih dilakukan melalui pendekatan konvensional, langsung dari manusia ke manusia. SJS juga telah menyediakan fasilitas untuk itu. Contoh pengendalian sosial koersif, yaitu penggunaan fasilitas *report abuse* dan *user block*. Contoh pengendalian sosial persuasif, yaitu pengguna memberikan pujian, kritik, saran, dan nasehat pada *content* yang dimiliki oleh pengguna. Pendekatan pengendalian sosial yang diusulkan pada model pengendalian sosial ini adalah penggunaan teknologi dalam melakukan koersi dan persuasi. Koersi dan persuasi dapat dilakukan oleh sistem dan dilakukan secara otomatis.

### 3.2 Faktor-faktor Ikatan Sosial pada Lapisan Interaksi Sosial

Terdapat 3 faktor penguat ikatan sosial pada lapisan interaksi sosial, yaitu faktor Kepercayaan Moral, Keterikatan, Kepercayaan dan Keterlibatan. Faktor kepercayaan moral (*moral belief*) adalah kepercayaan terhadap sistem nilai bersama komunitas SJS. Sistem nilai tersebut mencerminkan nilai-nilai yang dipegang oleh komunitas SJS mengenai apa yang baik dan buruk, benar dan salah, berharga dan tidak berharga. Jika sistem nilai yang dimiliki SJS kabur maka kepercayaan moral pengguna pun menjadi kabur—tidak jelas mana yang boleh dan tidak boleh.

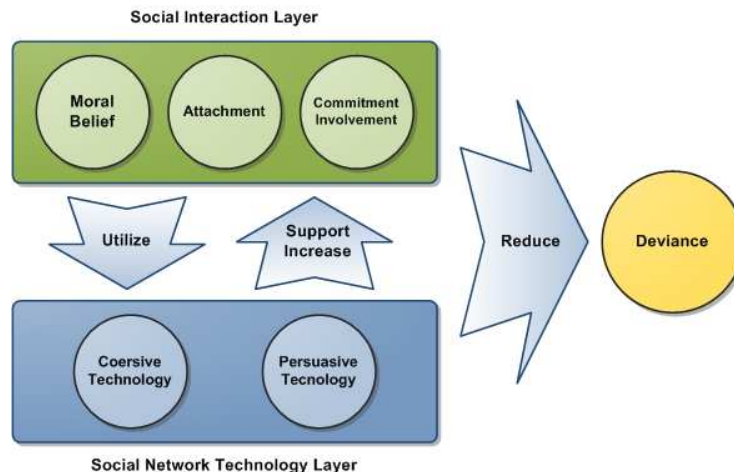
Faktor keterikatan (*attachment*) dalam konteks SJS adalah keterikatan seorang pengguna dengan pengguna lainnya. Faktor ini menempatkan ikatan, jenis dan kualitas, sebagai penentu tingkat penyimpangan pengguna SJS.

Faktor keterlibatan (*involvement*) dan komitmen (*commitment*) menyatakan keterlibatan pengguna terhadap aktivitas-aktivitas yang dianggap baik pada SJS misalnya terlibat aktif dalam forum, dan juga komitmen terhadap tujuan-tujuan komunitas SJS. Faktor komitmen dan keterlibatan menyatakan bahwa besarnya investasi pengguna ke dalam komunitas SJS melalui kontribusi aktif positif berpengaruh negatif terhadap tingkat penyimpangan.

### 3.3 Komponen Teknologi Persuasif

Komponen Teknologi Persuasif adalah teknologi yang bekerja secara non-koersif, yaitu tidak menggunakan paksaan, tipuan, atau manipulasi [5], untuk meningkatkan kepercayaan moral, keterikatan, komitmen dan keterlibatan penggunaannya sehingga tidak menyimpang.

Proses persuasi terjadi selama pengguna ber-



Gambar 1 Model Konseptual Pengendalian Sosial pada komunitas Situs Jejaring Sosial.

interaksi dengan sistem. Teknologi Persuasif bekerja dengan: (1) Memberikan pengertian dengan menjelaskan secara logis dan masuk akal manfaat yang akan diperoleh jika pengguna patuh atau melakukan penyesuaian, dan kerugian yang akan diperoleh jika pengguna melakukan penyimpangan; (2) Mengevaluasi dan memonitor kinerja pengguna sehingga pengguna merasa memegang kendali atas dirinya. (3) Memberikan saran atau anjuran melakukan aktivitas tertentu; (4) Mengingatkan apa yang akan atau sebaiknya dikerjakan; (5) Menggunakan teknik pervasif, yaitu menyampaikan pesan secara berulang-ulang sehingga tertanam di alam bawah sadar pengguna; dan (6) Cara kerjanya disesuaikan dengan natur manusia—fisik, psikis, dan sosial.

Untuk memperkuat argumen bahwa Teknologi Persuasif dapat digunakan untuk memperkuat faktor-faktor pengendalian sosial, beberapa contoh penerapan diberikan, yaitu: (1) Faktor kepercayaan moral—Teknologi Persuasif dapat mengubah sikap penggunaannya sampai kepada tingkat kepercayaan moral. Misal: *Quitnet.com*<sup>3</sup> memotivasi penggunaannya berhenti merokok dan *Baby Think It Over*<sup>4</sup>, boneka untuk mencegah remaja hamil muda. (2) Faktor keterikatan—Teknologi Persuasif memperkuat faktor ikatan dengan mendorong pengguna SJS berinteraksi dengan jejaringnya. Beberapa elemen pada Facebook telah dirancang untuk mendorong penggunaannya saling berinteraksi [4], misalnya fasilitas *Status* dan *Quiz* mendorong pengguna saling berkomentar pada status dan hasil *Quiz* satu sama lain. (3) Faktor komitmen dan keterlibatan—Teknologi Persuasif mendorong pengguna menginvestasikan dirinya ke dalam komunitas SJS. Beberapa forum (misalnya *Kaskus.us*) menggunakan sistem penghargaan, semacam ‘terima kasih’ atau ‘pujian’ bagi pengguna yang berkontribusi positif. Ini memberikan kesan investasi mereka di forum tidaklah sia-sia.

### 3.4 Komponen Teknologi Koersif

Yang dimaksud dengan Teknologi Koersif adalah pendekatan koersif untuk mengurangi penyimpangan dengan menggunakan teknologi. Koersif berarti pemaksaan fisik maupun psikologis, atau membuat lingkungan seideal mungkin sehingga mengurangi atau menghilangkan kemungkinan terjadinya penyimpangan walaupun keinginan menyimpang tetap ada. Ide teknologi ini pada [11], mengenai penggunaan teknologi pada Rekayasa Pengendalian Sosial. Teknologi Koersif bekerja tanpa harus berinteraksi dengan pengguna secara langsung. Teknologi Koersif bekerja dengan menggunakan data karakteristik pengguna yang dikumpulkan selama aktivitasnya di SJS dan digunakan untuk mengidentifikasi, mengawasi, membatasi, memanipulasi,

memaksa, hingga mengeliminasi penyimpangan pada SJS. Komponen Teknologi Koersif diperlukan karena tidak bisa diharapkan bahwa semua pengguna akan mematuhi aturan dan norma SJS. Teknologi Koersif juga sangat berguna jika faktor-faktor pengendalian sosial komunitas lemah, di mana pengawasan antar pengguna tidak berjalan dengan baik.

Yohannis menemukan bahwa penyimpang pada SJS memiliki atribut-atribut yang membedakan mereka dari bukan penyimpang [18]. Ada prospek menggunakan atribut-atribut tersebut untuk identifikasi dan pengawasan SJS.

## 4. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yang dibuat dan model yang diajukan pada makalah ini, beberapa rekomendasi diberikan yang dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu peran *stakeholder*, strategi organisasi, dan implikasi perancangan.

### 4.1.1 Peran Stakeholders

Pemilik SJS bertanggung untuk mendefinisikan latar belakang dan tujuan SJS, nilai-nilai dan norma yang berlaku pada SJS, hingga kepada bentuk formalnya. Pemilik SJS juga bertanggung jawab menetapkan strategi pengendalian sosial yang tepat bagi SJS-nya.

Pengembang SJS adalah pihak yang membangun SJS. Pengembang SJS bertanggung jawab merancang dan menyediakan teknologi demi terwujudnya strategi dan tujuan yang ditetapkan oleh pemilik SJS dalam rangka pengendalian sosial.

Komunitas SJS adalah pengguna SJS dan mereka dapat dilibatkan dalam usaha pengendalian sosial. Mereka memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi positif bagi pembangunan komunitas SJS, termasuk mematuhi peraturan penggunaan dan turut serta dalam pengendalian sosial, saling mengawasi satu sama lain.

### 4.1.2 Strategi Organisasi

Karena nilai-nilai memiliki peran yang sentral bagi komunitas, maka pada tingkat strategi organisasi, diperlukan memperjelas nilai-nilai pada SJS: termasuk mendefinisikan latar belakang dan tujuan SJS, sistem nilai, norma-norma, hingga wujud formalnya berupa aturan penggunaan SJS, dan dipertegas melalui sosialisasi dan edukasi pengguna.

Strategi pengendalian sosial komunitas SJS juga perlu dibuat. Strategi pengendalian sosial dapat dilakukan melalui integrasi sosial dan penggunaan teknologi. Teknologi Persuasif dapat digunakan untuk mendukung faktor-faktor pengendalian sosial. Pada kondisi di mana integrasi sosial lemah dan pengendalian diri kurang, kehadiran Teknologi Koersif sangat penting karena kita tidak bisa

<sup>3</sup> <http://quitnet.com> diakses 5 Mei 2009

<sup>4</sup> <http://www.realityworks.com/realcare/realcarebaby.html> diakses 5 Mei 2009

mengharapkan pengguna SJS saling mengendalikan satu sama lain.

#### 4.1.3 Implikasi Perancangan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan [18][19] dan model Pengendalian Sosial yang dikemukakan pada makalah ini, beberapa implikasi perancangan diajukan, yaitu:

- 1.) Perlunya memperhitungkan nilai-nilai dalam perancangan SJS, khususnya nilai-nilai moral. SJS sebaiknya memiliki rancangan yang dapat memperkuat faktor-faktor kepercayaan moral, keterikatan, dan komitmen dan keterlibatan, jika hendak melakukan pengendalian sosial melalui pendekatan integrasi sosial. *Value Sensitive Design* [7] dapat digunakan untuk melibatkan nilai-nilai moral dalam perancangan SJS.
- 2.) Teknologi Persuasif dapat dimanfaatkan untuk memperkuat faktor kepercayaan moral, keterikatan, dan komitmen dan keterlibatan pengguna. Teknologi tersebut ditujukan untuk mengubah sikap dan perilaku pengguna terhadap faktor-faktor tersebut.
- 3.) Perlunya memfasilitasi komunitas melakukan pengendalian sosial karena komunitas SJS juga (dapat) melakukannya. Saat ini, mereka dapat melakukan pengendalian sosial informal melalui fasilitas komunikasi yang ada, seperti *personal message*, *comment*, atau *chat*, atau juga melalui fasilitas yang khusus dirancang untuk pengendalian sosial, seperti *report abuse*, *block users*, dan *reputation building*.
- 4.) Karena faktor keterikatan penting dalam pengendalian sosial dan [2][6][18] menemukan makna label pertemanan di dunia maya tidak sama dengan makna pertemanan di dunia nyata, maka dua sikap direkomendasikan, yaitu: (a) Sikap yang pertama, situs jejaring sosial tidak lebih dari sekedar alat atau perluasan buku telepon yang memuat berbagai informasi tentang orang-orang yang berada pada daftar teman. Dengan demikian arti kata teman bertambah satu lagi, yaitu teman pada jejaring sosial. (b) Sikap kedua, memberikan makna terhadap setiap ikatan yang terbentuk pada SJS. Makna ikatan dapat diperjelas dengan membuat arti ikatan tidak berstatus tunggal, tetapi perlu diperkaya dalam jenis (teman, keluarga, rekan kerja) dan kualitasnya (kenalan, teman, teman dekat) [2][6] [18]. Makna tersebut diharapkan bukan hanya sekedar variasi pemberian nama pada label ikatan, tetapi benar-benar merepresentasikan makna label ikatan tersebut. Makna ikatan juga dapat diperjelas dengan memberikan alasan dibalik interaksi mereka, misalnya interaksi karena persamaan hobi.
- 5.) Karena komitmen dan keterlibatan sosial merupakan faktor penting bagi pengendalian sosial, diusulkan perlunya: (a) Mendorong pengguna

menginvestasikan diri ke dalam SJS dengan menerapkan sistem penghargaan, pembangunan reputasi, atau menekankan keuntungan yang akan mereka peroleh jika mereka menginvestasikan diri pada SJS. (b) Mengintegrasikan SJS dengan SJS, forum, atau blog lain. Dengan melakukannya, pengguna tidak perlu berulang-ulang berinvestasi sosial jika hendak bergabung dengan aplikasi sosial baru. Keterlibatan mereka di berbagai aplikasi sosial dapat digabungkan dan dimonitor untuk menilai investasi sosial pengguna secara keseluruhan.

- 6.) Menggunakan perbedaan karakteristik penyimpang dan bukan penyimpang untuk identifikasi dan pengawasan. Dengan menggunakan karakteristik tersebut, penyimpang dapat diidentifikasi, diawasi, dan dieliminasi jika diperlukan.
- 7.) Karena adanya keragaman nilai yang dimiliki oleh para pengguna SJS dan sukarnya menentukan apakah *content* dianggap menyimpang atau tidak oleh pengguna, maka dapat dilakukan personalisasi *content* berdasarkan nilai-nilai yang pengguna miliki (*personalized contents based on user values*). *Contents* yang ditampilkan pada pengguna SJS hanyalah *contents* yang sesuai dengan nilai-nilai yang dimilikinya.

## 5. Penutup

Penelitian ini merancang suatu model pengendalian sosial pada SJS. Model dapat dijadikan sebagai referensi bagi implementasi pengendalian sosial pada komunitas SJS. Model pengendalian sosial terdiri dari dua lapisan, yaitu lapisan teknologi jejaring sosial dan lapisan interaksi sosial. Pada lapisan sosial, terdapat 3 faktor penentu penyimpangan, yaitu kepercayaan moral, keterikatan, dan komitmen dan keterlibatan. Pada lapisan teknologi, terdapat 2 komponen, yaitu Teknologi Persuasif dan Teknologi Koersif. Model pengendalian sosial pada komunitas SJS yang dirancang pada penelitian ini masih perlu diuji lebih lanjut, misalnya melalui simulasi atau penerapan pada kondisi dunia nyata.

Model pengendalian sosial pada komunitas SJS yang diusulkan pada penelitian ini bukanlah model yang statis. Model dapat dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan lapisan baru, faktor-faktor pengendalian sosial baru, atau komponen-komponen lain pada lapisan teknologi. Pada perancangan model, aspek-aspek pengendalian sosial, seperti preventif, represif, punitif, korektif, kompulsif, pervasif, formal, dan informal, belum diperhitungkan. Oleh karena itu, penelitian mengenai aspek-aspek pengendalian sosial dalam konteks SJS dan bagaimana mengintegrasikan aspek-aspek tersebut ke dalam model masih perlu dilakukan.

## Daftar Pustaka

- [1] Aquisti, A., & Gross, R., 2006, *Imagined Communities: Awareness, Information Sharing, and Privacy on the Facebook*, dalam P. Golle, & G. Danezis (Penyunt.), Proceedings of 6th Workshop on Privacy Enhancing Technologies (hal. 36-58), Cambridge, U.K: Robinson College.
- [2] Boyd, D. M., 2004, *Friendster and Publicly Articulated Social Networks*, Proceedings of ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2004), 1279-1282.
- [3] Boyd, D. M., & Ellison, N. B., 2007, *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*, Dipetik September 20, 2008, dari Journal of Computer-Mediated Communication: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issues1/boyd.ellison.html>
- [4] Enrique., 2008, Dipetik Mei 18, 2009, dari [http://credibility.stanford.edu/captology/notebook/archives.new/psychology\\_of\\_facebook](http://credibility.stanford.edu/captology/notebook/archives.new/psychology_of_facebook)
- [5] Fogg, B. J., Cueller, G., & Danielson, D., 2008, *Motivating, Influencing, and Persuading Users: An Introduction to Captology*, dalam A. Sears, & J. A. Jacko, The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications (2nd Edition ed., hal. 133-144, Oxon & New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.
- [6] Fono, D., & Kate, R. G., 2006, *Hyperfriends and Beyond: Friendship and Social Norms on LiveJournal*, M. Consalvo, & Haythornthwaite, Penyunt.) Internet Research Annual: Selected Papers from the AOIR Conference , 4, hal. 91-103.
- [7] Friedman, B., Khan Jr., P. H., & Borning, A., 2008, *Value Sensitive Design and Information System*, dalam K. E. Himma, & H. T. Tavani, The Handbook of Information and Computer Ethics (hal. 69-101, New Jersey: John Wiley & Sons.
- [8] Kling, R., 1999, *What is Social Informatics and Why Does it Matter?* Dipetik Juni 18, 2009, dari [www.dlib.org](http://www.dlib.org): <http://www.dlib.org/dlib/january99/kling/01kling.html>
- [9] Larsen, M. C., 2007, *Understanding Social Networking: On Young People's Construction and Co-construction of Identity Online*, Internet Research 8.0: Let's Play. Vancouver: Association of Internet Researchers.
- [10] Longshore, D., Chang, E., & Messina, N., 2005, *Self-Control and Social Bonds: A Combined Control Perspective on Juvenile Offending*, Journal of Qualitative Criminology , 21 (4), December.
- [11] Marx, G. T., 2001, *Technology and Social Control: The Search for the Illusive Silver Bullet*. Dipetik Agustus 26, 2008, dari [web.mit.edu](http://web.mit.edu): <http://web.mit.edu/gtmarx/www/techandsocial.html>
- [12] Ofcom., 2008, *Social Networking: A Quantitative and Qualitative Research Report into Attitudes, Behaviours, and Use*, England: Office of Communication.
- [13] Ryano, A., 2009, *Bridging Theories and Applications: Learn from Social Networking Sites Issues*, National Conference of Information System 2009, Yogyakarta, Indonesia, January 17, 2009.
- [14] Sawyer, S., & Tyworth, M., 2006, *Social Informatics: Principles, Theory, and Practice.*, J. Berleur, M. I. Numinen, & J. Impagliazzo, Penyunt.) IFIP Federation of Information Processing , 233 (Social Informatics: An Information Society for All? In Remembrance of Rob Kling), hal. 49-62.
- [15] Stolley, K. S., 2005, *The Basic of Sociology*, U.S.A: Greenwood Press.
- [16] Tufekci, Z., 2008, *Can You See Me Now? Audience and Disclosure Management in Online Social Network Site*. Bulletin of Science and Technology Studies.
- [17] Welch, M. R., Tittle, C. R., Yonkovski, J., Meidinger, N., & Grasmick, H. G., 2008, *Social Integration, Self-Control dan Conformity*, Journal of Quantitative Criminology , 24, hal. 73-92.
- [18] Yohannis, A.R. and Sastramihardja, H., 2009, *Recognizing Deviants in Social Networking Sites: Study Case Fupei.com*, International Congress of Electrical Engineering and Informatics 2009, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia, August 5-7 2009.
- [19] Yohannis, A.R., 2009, *Designing Conceptual Model of Social Control on Social Networking Site Communities (Case Study Fupei.com and Kombes.com)*, Master Thesis, Master of Informatics, School of Electrical Engineering and Informatics, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.