

**PENGARUH PERTEMANAN DI DUNIA MAYA TERHADAP
PERILAKU ALTRUISME PADA ILMPI WILAYAH VI
(SULAWESI, MALUKU, PAPUA)**

Vinna Riflini Paparang

Universitas Negeri Manado

Email: vinnarpaparang@gmail.com

Dr. Deetje J. Solang, M.Si

Universitas Negeri Manado

Email: deetjesolang@unima.ac.id

Gloridei Lingkanbene Kapahang

Universitas Negeri Manado

Email: glorideikapahang@unima.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak pertemanan dalam dunia maya akan semakin tinggi atau rendah perilaku altruismenya terhadap Pengurus ILMPI Wilayah VI (Sulawesi, Maluku, Papua) Periode 2022-2023 dan Periode 2023-2024 dengan menggunakan metode korelasi. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dimana jumlah sampel 104 pengurus dengan hasil regresi sederhana didapati pengaruh positif yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan semakin tinggi pertemanan dunia maya maka akan semakin tinggi perilaku altruismenya.

Kata kunci: Pertemanan dunia maya, altruisme, ILMPI wilayah VI

Abstract: This research aims to determine the impact of online friendships on the level of altruistic behavior among the ILMPI officials in Region VI (Sulawesi, Maluku, Papua) for the periods 2022-2023 and 2023-2024 using correlation methods. The study employed a saturated sample, where the entire population of 104 officials was included, and the results of simple regression showed a significant positive influence. Therefore, it can be concluded that higher online friendships are associated with increased altruistic behavior.

Keyword: Cyber friendship, altruism, ILMPI region VI

PENDAHULUAN

Memiliki teman merupakan hal yang wajar, mengingat Manusia adalah makhluk sosial yang tentu saja memerlukan interaksi dengan sesamanya. Sebagai makhluk sosial yang dituntut dapat berkomunikasi bersama orang-orang dilingkungan sekitar, dengan mengikuti kemajuan zaman hingga Saat ini, komunikasi tidak hanya terbatas pada interaksi tatap muka, melainkan juga dapat dilakukan melalui media sosial. Dengan demikian setiap individu dapat menjalin pertemanan dengan siapapun dan kapanpun atau bias akita kenal dengan pertemanan dunia maya.

Pertemanan dunia maya merupakan hubungan antar pribadi yang memutuskan berteman dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi. Dalam mewujudkan hubungan baik dengan teman dunia maya menurut DeVito (1997) menekankan pada “keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality). Memulai pertemanan dunia maya tentu memerlukan tahap yang harus dilalui. Menurut Nugroho (2019) ada 6 tahapan dalam pertemanan dunia maya :

1. Contact / kontak
2. Involvement / keterlibatan
3. Intimacy / keintiman
4. Disorientation / disorientasi
5. Repair / memperbaiki
6. Dissolution / pemutusan

Dan tahap pengembangan online menurut Gina Lai & Ka Yi Fung (2019) yang meliputi :

1. Memulai komunikasi melalui internet dengan individu yang tidak dikenal.

2. Menilai orang-orang yang kita interaksi online dengan, mulai dari yang tidak dikenal hingga yang sudah dikenal.
3. Membangun relasi pertemanan dalam dunia maya dan melanjutkannya ke dalam pertemuan langsung.
4. Kekontinuan dan kestabilan dalam menjaga hubungan sosial.

ASPEK PERTEMANAN DUNIA MAYA

Walther & Boyd (2002) memberikan 3 aspek dukungan sosial online yang memfasilitasi manajemen interaksi, yaitu :

1. Identitas bersama (ciri-ciri satu dengan yang lain)
2. Anonimitas (Identitas pribadi yang tidak diketahui)
3. dan manajemen interaksi (memberikan konteks yang ideal untuk dukungan sosial)

Aspek yang digunakan dalam variabel ini, dari Helmi, dkk (2017) yang memberikan 4 aspek sebagai berikut :

1. Membagikan
2. Sukarela
3. Persahabatan/Pertemanan
4. Saling Mendukung di Jejaring Sosial

Jika kita melihat sekitar, media sosial bukan hanya digunakan untuk komunikasi antar individu yang tidak dapat bertemu, namun media sosial dipergunakan juga untuk menjadi wadah bagi organisasi online yang segala aktivitasnya dan komunikasinya sering dilakukan secara online. Hal ini selaras dengan Ikatan Lembaga Mahasiswa Psikologi Indonesia (ILMPI) wilayah VI yang mencakup Sulawesi, Maluku dan Papua. Organisasi ini dijalankan oleh pengurus-pengurus terpilih dari Universitas yang tergabung dalam

ILMPI dan di wilayah VI tergabung 11 Universitas dan dua Institut dari wilayah Sulawesi, Maluku dan Papua. Penelitian terdahulu dari Lubis, dkk (2021) dengan judul penelitian “Strategi Komunikasi Organisasi PK IMM FISIP UMSU Dalam Melaksanakan Program Kerja di Masa Pandemi Covid-19”. Peneliti mencantumkan ketika covid-19 mereka mengubah sistem dalam melaksanakan program kerja organisasi ke sistem online. Transformasi berbagai program kerja dalam lingkungan daring, seperti pertemuan, seminar, perekrutan anggota baru, dan lainnya, dengan memanfaatkan platform media sosial.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan Lubis, dkk (2021) yang memanfaatkan media sosial untuk menjalankan program kerja, hal ini memiliki kesamaan dengan ILMPI wilayah VI yang menjalankan program kerja secara online. Keakraban dari hubungan pertemanan dunia maya antar pengurus menjadi tantangan selama mereka menyelesaikan satu periode kepengurusan karena penting untuk mereka dapat memiliki hubungan yang akrab untuk kerja sama yang baik dalam suatu kepengurusan. Dengan komunikasi yang intens antar pengurus tentu saja akan mempengaruhi keakraban, sehingga tidak heran jika nanti mereka bisa saling mengekspresikan perilaku menolong tanpa mengharapkan timbal balik dari teman yang mereka tolong.

Perilaku menurut Notoatmodjo (2012) adalah Tindakan individu yang mencakup berbagai aspek, seperti: bergerak, berkomunikasi, merespons, dan berpenampilan, dengan dampak yang signifikan dan mencakup beragam situasi sekitar. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya perilaku manusia meliputi tindakan serta aktivitas. Sedangkan altruisme dapat

diartikan sebagai sikap menolong ketika orang lain mengalami kesusahan dan membutuhkan bantuan yang tidak mengharapkan timbal balik ketika menolong orang lain. Arifin (2015) menjelaskan bahwa altruisme adalah memberikan pertolongan kepada individu atau kelompok lain yang membutuhkan tanpa mengharapkan imbalan, dilakukan dengan niat yang tulus dan ikhlas.

Perilaku menolong atau altruisme pada individu yang menjalin hubungan pertemanan dunia maya dapat dilakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan dan kemampuan yang dimiliki. Menurut Frans (2008), altruisme adalah perilaku memberikan bantuan atau dukungan kepada individu yang sedang mengalami tekanan atau kesulitan, dengan memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain. Individu yang bersifat altruistik selalu berupaya untuk mencegah orang lain mengalami penderitaan.

Menurut Sarwono (1999), ada beberapa faktor yang memengaruhi individu untuk melakukan tindakan altruisme terhadap orang lain, yang terdiri dari:

a. Faktor Eksternal

Pengaruh situasi adalah faktor eksternal yang dibutuhkan untuk mendorong individu melakukan tindakan altruisme, termasuk:

- 1) Kehadiran orang lain.
- 2) Respons terhadap bantuan yang diterima dari orang lain.
- 3) Tekanan waktu.
- 4) Kapasitas yang dimiliki.

b. Faktor Internal

Faktor internal dalam diri individu juga berperan penting dalam mengembangkan perilaku altruisme. Beberapa faktor internal yang

memengaruhi tindakan altruisme termasuk:

- 1) Empati.
- 2) Faktor pribadi dan situasional.
- 3) Nilai-nilai moral dan agama.
- 4) Norma-norma sosial tanggung jawab.
- 5) Mood atau suasana hati.
- 6) Norma-norma saling menguntungkan.

ASPEK ALTRUSIME

Aspek yang digunakan dalam variabel ini, dari Nashori (2008) aspek perilaku altruisme mencakup hal-hal berikut ini:

- a. Empati
- b. Sukarela
- c. Keinginan Memberi

Kalau kita lihat dalam buku “Altruisme Digital: Psikologi Positif Dalam Perilaku Menolong Secara Online” yang ditulis oleh Effendy,dkk (2021). Dalam buku tersebut ada penelitian dari Yumeng Hu (2020) dengan judul “Why DO They Help People With AIDS/HIV Online? Altruistic Motivation and Moral Identity.” Penelitian ini berfokus pada AIDS/HIV dimana peneliti membuat forum online di situs Zhi Ai Jia Yuan, disana relawan dapat memberikan info-info terbaru pada teman-teman penderita AIDS/HIV, memberikan semangat, bahkan sampai bantuan material praktis.

Jika menghubungkan kedua penelitian ini, maka kita akan menemukan bahwa kita tentu membutuhkan empati dan kepercayaan untuk tetap menjalin hubungan baik walaupun dengan individu yang belum pernah kita temui.

Berdasarkan fenomena yang tampak ketika saya masih tergabung dalam Kepengurusan Ikatan Lembaga Mahasiswa Psikologi Indonesia (ILMPI) Wilayah VI (Sulawesi,

Maluku, Papua) kami bekerja sama dengan memanfaatkan sosial media baik sebagai teman kerja-sama maupun sebagai orang asing yang akan saling bertukar pandangan hingga menolong dalam berbagai cara walaupun kami tidak pernah bertemu.

Fenomena lainnya selain keakraban adalah terganggunya program kerja karena kesibukkan pribadi, kerja sama tim yang buruk dan tidak ada inisiatif menolong tim ketika membutuhkan bantuan. Dengan demikian peneliti memperkecil fenomena tersebut dengan ingin mengetahui pengaruh pertemanan dunia maya terhadap perilaku altruisme pada pengurus ILMPI wilayah VI (Sulawesi, Maluku, Papua) apakah semakin tinggi keakraban maka semakin tinggi juga perilaku altruismenya atau malah sebaliknya pada pengurus ILMPI wilayah VI (Sulawesi, Maluku, Papua) periode 2022-2023 dan periode 2023-2024.

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang mengarah pada fenomena yang dapat diukur secara obyektif dan bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel. Penelitian kuantitatif memiliki fokus pada hubungan sebab-akibat antara variabel yang mempengaruhi objek penelitian, sehingga dalam penelitiannya terdapat variabel dependen dan independen (Sugiyono, 2018).

Populasi pada penelitian ini adalah Pengurus Ikatan Lembaga Mahasiswa Psikologi Indonesia (ILMPI) Wilayah VI (Sulawesi, Maluku, Papua) periode 2022-2023 dan periode 2023-2024. ILMPI merupakan organisasi virtual

yang sepenuhnya memanfaatkan media sosial untuk dapat menjalin komunikasi dengan intens maupun rapat mengenai program kerja organisasi. Alasan memilih Pengurus ILMPI Wilayah VI sebagai subjek penelitian adalah karena setiap pengurus ILMPI Wilayah VI merupakan orang asing yang belum pernah bertemu kemudian menjadi teman dunia maya dan bekerja sama melaksanakan program kerja organisasi. Setiap satu periode memiliki 52 pengurus, maka jika dijumlahkan ada sebanyak 104 yang menjadi populasi. Penelitian ini menerapkan metode sampling jenuh, yang merupakan pendekatan dimana seluruh anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel penelitian. Populasi penelitian ini adalah 104 pengurus ILMPI Wilayah VI periode 2022-2023 dan periode 2023-2024 yang semuanya menjadi sampel penelitian.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner yang disusun dalam bentuk formulir *Google* dan disebarluaskan melalui aplikasi *WhatsApp* dengan menggunakan skala likert untuk penilaian.

Hipotesis pada penelitian ini H_a : Memiliki pengaruh, H_o : Tidak memiliki pengaruh. Dengan demikian dapat di tarik hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh hubungan pertemanan dalam dunia maya akan semakin tinggi atau rendah perilaku altruismenya terhadap pengurus ILMPI wilayah VI (Sulawesi, Maluku, Papua) periode 2022-2023 dan periode 2023-2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Uji Normalitas

Teknik yang digunakan dalam pengujian ini adalah menggunakan

metode uji one sample Kolmogorov-Smirnov. Kriteria untuk menentukan bahwa residual mengikuti distribusi normal adalah sebagai berikut:

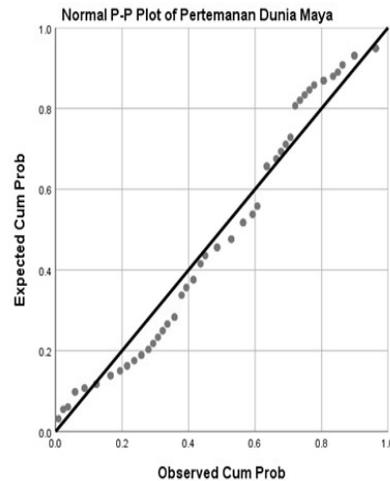
- Sign > 0,05 maka data normal
- Sign < 0,05 maka data tidak normal.

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.92487144
Most Extreme Differences	Absolute	.097
	Positive	.065
	Negative	-.097
Test Statistic		.097
Asymp. Sig. (2-tailed)		.097 ^c

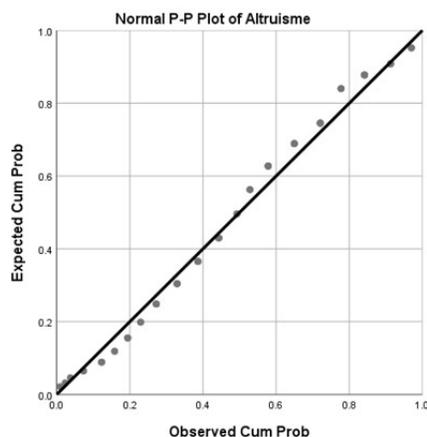
a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang tercantum dalam tabel, didapatkan nilai uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,097 yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Analisis normalitas data ini dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 25.

Peneliti juga sudah menguji data penelitian dengan Normalitas



Probability Plot yang dapat dilihat pada gambar dibawah :



Dari hasil pengujian diatas, titik-titik tersebar tidak secara acak, melainkan mengikuti pola garis diagonal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal.

2. Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Squares	F	Sig.
Altruisme * Pertemanan Dunia Maya	Between Groups (Combined)	2181.905	42	51.950	5.012	.000
	Linearity	1433.630	1	1433.630	138.309	.000
	Deviation from Linearity	748.274	41	18.251	1.781	.062
Within Groups	Deviation from Linearity	279.867	27	10.365		
Total		2461.771	69			

Setelah menguji Nilai Deviation From Linearity, ditemukan bahwa nilai signifikansi deviation from linearity adalah 0,062, yang lebih besar dari 0,05 ($0,062 > 0,05$). Selain itu, perbandingan antara nilai F hitung sebesar 1,76 dengan F tabel sebesar 1,87 menunjukkan bahwa nilai F hitung lebih kecil dari F tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel pertemanan dalam dunia maya dan perilaku altruisme.

3. Uji Hipotesis

1) Uji Hasil Regresi Sederhana

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	1433.630	1	1433.630	94.819	.000 ^b
	Residual	1028.141	68	15.120		
	Total	2461.771	69			

a. Dependent Variable: Altruisme

b. Predictors: (Constant), Pertemanan Dunia Maya

Dalam hasil uji regresi sederhana, terdapat nilai F hitung sebesar 94.819 dengan tingkat signifikansi 0.000, yang lebih rendah dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini mengindikasikan bahwa variabel pertemanan dalam dunia maya memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku altruisme..

2) Uji Hasil Koefisien Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	23.611	3.975			5.939	.000
	Pertemanan Dunia Maya	.234	.024	.763		9.737	.000

a. Dependent Variable: Altruisme

Di dalam kolom B, nilai konstanta adalah 23.611 dan koefisien untuk variabel pertemanan dalam dunia maya adalah 0.234. Jadi, persamaan regresi dapat ditulis sebagai $23.611 + 0.234X$. Arti dari persamaan regresi ini adalah bahwa pengaruhnya bersifat positif, yang berarti setiap kenaikan satu skor pada variabel pertemanan dalam dunia maya akan meningkatkan nilai perilaku altruisme sebesar 0.234..

3) Uji Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.763 ^a	.582	.576	3.888

a. Predictors: (Constant), Pertemanan Dunia Maya

b. Dependent Variable: Altruisme

Di dalam kolom B, nilai konstanta adalah 23.611 dan koefisien untuk variabel pertemanan dalam dunia maya adalah 0.234. Jadi, persamaan regresi dapat ditulis sebagai $23.611 + 0.234X$. Arti dari persamaan regresi ini adalah bahwa pengaruhnya bersifat positif, yang berarti setiap kenaikan satu skor pada variabel pertemanan dalam dunia maya akan meningkatkan nilai perilaku altruisme sebesar 0.234.

Dapat disimpulkan dari hasil analisis regresi sederhana antara pertemanan dalam dunia maya (x) dan perilaku altruisme (y) bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi yang sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), serta nilai korelasi (R) sebesar 0.763, menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara pertemanan dalam dunia maya dan perilaku altruisme.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan nilai koefisien determinasi R-Square sebesar 0.582 atau 58,2%. Ini mengindikasikan bahwa sebesar 58,2% dari variasi dalam perilaku altruisme pada Pengurus ILMPI Wilayah VI (Sulawesi, Maluku, Papua) dapat dijelaskan oleh pengaruh pertemanan dalam dunia maya, sementara 41,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

B. PEMBAHASAN

Kuesioner penelitian dibuat menggunakan Google Form dan dibagikan kurang lebih selama satu bulan dibagikan melalui Aplikasi WhatsApp dengan hasil 70 pengurus yang telah mengisi kuesioner selama satu bulan disebarkan angket dan 34 pengurus tidak mengisi kuesioner dengan alasan yang tidak diketahui sehingga dianggap tidak bersedia mengisi kuesioner atau pengaruh dari faktor lain.

Faktor-faktor yang menjadi pendukung dari semakin tingginya perilaku altruisme ketika keakraban pertemanan dunia maya tinggi adalah faktor eksternal dan faktor internal yang terlihat pada pengurus ILMPI WIL.VI periode 2022-2023 sampai periode 2023-2024 sebagai berikut:

1. Faktor Eksternal

- a) Program Kerja ILMPI wilayah VI
- b) Didikan Keluarga
- c) Didikan Pendidik (Guru/Dosen)
- d) Nilai-nilai Agama
- e) Norma Sosial

2. Eksternal

- a) Tanggung Jawab Sebagai Pengurus
- b) Empati
- c) Imbalan
- d) Religiusitas

Perilaku menolong memiliki tiga jenis yang dikenal masyarakat, yaitu altruisme, prososial, dan filantropi. Peneliti memfokuskan penelitian ini pada perilaku menolong altruisme. Peneliti juga melakukan uji deskriptif pada variabel Y (perilaku altruisme) guna untuk memperkuat hasil perilaku altruisme dalam penelitian ini. Artinya pengurus ILMPI wilayah VI memiliki perilaku altruisme sebagai mana hasil dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan hasil sebagai berikut:

Descriptive Statistics	
N statistic	70
Range	22
Minimum	50
Maximum	72
Sum	4344
Mean	62.06
Std deviation	5.973
Variance	35.678
Skewness	-0.177
Kurtosis	-0.998

Kategori	Skor
Rendah	$Y < 233$
Sedang	$233 \leq Y < 12.179$
Tinggi	$12.179 \leq Y$

Dari hasil tersebut, rata-rata dengan nilai 6206 diklasifikasikan sebagai sedang, dan standar deviasi

juga berada di kategori sedang dengan nilai 5973. Ini menunjukkan bahwa perilaku altruisme dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai sedang. Varians, dengan nilai 35678 yang diklasifikasikan sebagai tinggi, mengindikasikan bahwa subjek memiliki variasi perilaku altruisme yang beragam.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengurus ILMPI WILAYAH VI Periode 2022-2023 sampai Periode 2023-2024 yang memiliki perilaku altruisme tinggi juga memiliki emosi positif atau afeksi positif yang tinggi. Hal ini juga tidak dapat dipisahkan dari hubungan sosial dan cara individu membangun relasi dengan pengurus-pengurus yang ada di ILMPI wilayah VI periode 2022-2023 sampai periode 2023-2024.

Penelitian terhadap ILMPI Wilayah VI memberikan hasil yang positif dimana semakin tinggi keakraban pertemanan dunia maya maka akan semakin tinggi juga perilaku altruismenya. Dengan tingginya keakraban di pertemanan dunia maya maka akan semakin memberikan peluang yang besar untuk dapat melakukan perilaku menolong dalam bentuk apapun, baik secara kerja sama untuk menjalankan program kerja maupun membuka kesempatan bagi orang-orang diluar sana agar bisa menolong orang lain juga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian terhadap pengurus ILMPI wilayah VI (Sulawesi, Maluku, dan Papua) untuk periode 2022-2023 dan 2023-2024 menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara pertemanan dalam dunia maya dengan perilaku altruisme. Berdasarkan koefisien regresi, pengaruhnya memiliki sifat positif, yang berarti

bahwa setiap peningkatan satu skor pada variabel pertemanan dalam dunia maya akan mengakibatkan peningkatan sebesar 0,234 dalam perilaku altruisme. Dengan demikian, rumusan dan tujuan dari penelitian ini terpenuhi, menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat keakraban dalam pertemanan dalam dunia maya, semakin tinggi juga perilaku altruisme yang ditunjukkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. B.S. (2015). Psikologi Sosial. Bandung: CV Pustaka Setia.
- DeVito, Joseph A. (1997). Komunikasi Antarmanusia. Terjemahan Agus Maulana. Jakarta: Profesional Books.
- Effendy, dkk. (2021). Psikologi Positif. Jawa Timur: Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
- Frans, B, M. (2008). *Putting the Altruism Back into Altruism: The Evolution of Empath*. Annu Rev.Psychol.59:279 300.
- Helmi, dkk. (2017). *The Development of Online Friendship Scale*. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning.
- Lubis. H. F, dkk (2021). Strategi Komunikasi Organisasi *PK IMM FISIP UMSU* Dalam Melaksanakan Program Kerja di Masa Pandemi Covid-19. Arifin & Syamsul, Seminar Nasional Teknologi Edukasi dan Humaniora.
- Lai. G & Fung. (2019). *From Online Strangers to Offline Friends: A aqualitative Study Of Video Game Players In Hong Kong*. Published In: Media, Culture & Society.
- Nashori, Fuad. (2008). Psikologi Sosial Islami. Bandung, Refika Aditama.

- Nugroho, L. T. (2019). Pembentukan Pertemanan di Sekolah Gratis (Studi Analisis Isi Pembentukan Hubungan Pertemanan Siswa di SMK IT Informatika Surakarta). Skripsi.
- Notoatmodjo, S. (2012). Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarwono, S.W. (2002). Psikologi Sosial Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Walther, J.B., & Boyd, S. (2002). Ketertarikan pada dukungan sosial yang dimediasi computer. Di C.A Lin & D. Atkin (Eds.), Teknologi komunikasi dan masyarakat: Adopsi dan penggunaan audiens (hlm. 153-188). Cresskill, NJ: Hampton Tekan.
- Hu, Y. (2020). *Why Do They Help People with AIDS/HIV Online? Altruistic Motivation and Moral Identity*. Journal of Social Service Research.