

ABSTRAK

Fenomena ketidaksantunan dunia maya merupakan permasalahan serius yang berdampak negatif terhadap interaksi kerja bermedia daring saat ini. Beranjak dari permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pelaku ketidaksantunan dunia maya di lingkungan kerja Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Subjek berjumlah 443 orang diambil dengan teknik *survey non list based random sampling*. Kriteria subjek penelitian adalah pengguna aktif media serta menduduki posisi jabatan sebagai Pimpinan. Penelitian ini menggunakan 4 skala yakni, skala *cyber incivility* dari Lim dan Teo (2009), skala *role stressor* dari Peterson dkk. (1995), skala *job related affective well being* dari Van Katwyk, Spector dan Fox (2000), serta *trait emotional intelligence questionnaire short form (TEIQue-SF)* versi 1.50 dari Cooper dan Petrides (2010). Data kemudian dianalisis dengan pendekatan CB-SEM menggunakan *tools* AMOS versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ketidaksantunan dunia maya memiliki nilai *fit* CFI = 0.920; TLI = 0.911; RMSEA=0,076; CMINDF = 2,867). Hal ini membuktikan bahwa model ketidaksantunan dunia maya dapat dibangun dengan melibatkan variabel stresor peran, emosi negatif dan kecerdasan emosi yang mendasar pada teori stresor emosi kontraproduktif. Temuan dalam penelitian ini adalah emosi negatif berperan sebagai mediator yang memediasi pengaruh stresor peran terhadap ketidaksantunan dunia maya. Temuan lain adalah kecerdasan emosi dapat berperan sebagai moderator yang memoderasi pengaruh peran kerja lebih terhadap emosi negatif, serta pengaruh emosi negatif terhadap ketidaksantunan dunia maya aktif.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis bagi pengembangan konsep ketidaksantunan dunia maya pada penelitian selanjutnya, dan secara praktis memberi manfaat bagi manajemen organisasi dan pimpinan dalam meminimalisir terjadinya ketidaksantunan dunia maya di lingkungan kerja.

Kata kunci: Ketidaksantunan dunia maya, stresor peran, emosi negatif, media komunikasi daring.

ABSTRACT

Cyber incivility is a serious problem that negatively impacts online work interactions and reduces work performance. Viewing this problem, this study aimed to develop a model explaining cyber incivility in the Indonesian work environment.

This research used a quantitative method. A total of 443 subjects were taken using a non-list based random sampling technique. The subject criteria, in this case, were active users of online media and occupying positions of leadership. Four scales were employed, including the cyber incivility scale by Lim and Teo (2009), the role stressor scale by Peterson *et al.* (1995), the scale of job-related affective wellbeing by Van Katwyk, Spector and Fox (2000), and Trait Emotional Intelligence Questionnaire Short Form (TEIQue-SF) version 1.50 by Cooper and Petrides (2010). Data were then analyzed using the CB-SEM approach using AMOS version 22.

The results showed that the cyber incivility model was fit with values of CFI = 0.920; TLI = 0.911; RMSEA = 0.076; and CMINDF = 2,867. This proves that the cyber incivility model can be built by involving role stressors, negative emotions, and emotional intelligence that are fundamental to the counterproductive emotional stressor theory. The findings in this study showed that negative emotions play a role as mediators that mediate the influence of role stressors on cyber incivility. Besides, emotional intelligence can act as moderators that moderate the influence of role overload on negative emotions and that of negative emotions on active cyber incivility.

This research is expected to provide theoretical benefits for the development of the concept of cyber incivility in further research, and practical benefits for the management/organizations and leaders in minimizing the occurrence of cyber incivility behavior in the work environment.

Key words: Cyber incivility perpetrators, Role stressors, Negative emotions, and Online communication media