

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SITUATIONAL INVOLVEMENT SEBAGAI PEMEDIASI PENGARUH ENDURING INVOLVEMENT PADA CYCLING AFFECTIVE STATE

Dendi Santoso Husen

Program Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Situational Involvement* Sebagai Pemediasi Pengaruh *Enduring Involvement* pada *Cycling Affective State*. Dalam Penelitian ini penulis menggunakan sample sebanyak serratus empat puluh enam responden. Responden tersebut adalah orang yang senang menggunakan sepeda dengan minimal 3 bulan terakhir di Provinsi DIY. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif, sumber data yang digunakan yaitu data primer dan metode pengumpulan pada penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner. Pengujian yang digunakan untuk menguji instrumen penelitian berupa uji validitas dan reliabilitas. Untuk teknik analisis data menggunakan statisika deskriptif dan analisis model SEM (*Structural Equation Modeling*) yang dioperasikan dengan menggunakan program AMOS (*Analysis of Moment Structure*).

Berdasarkan hasil uji hipotesis, variabel *enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state*, dan *enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *situational involvement*, sedangkan *situational involvement* tidak berpengaruh positif *cycling affective state*, dan *situational involvement* sebagai pemediasi tidak berpengaruh terhadap *enduring involvement* pada *cycling affective state*.

ABSTRACT

This study aims to determine *Situational Involvement* as a Mediator of the Effect of *Enduring Involvement* on the *Cycling Affective State*. In this study the authors used a sample of one hundred forty-six respondents. These respondents are people who enjoy using bicycles for at least the last 3 months in DIY Province. The type of data used is qualitative data, the data source used is primary data and the method of collection in this study is a questionnaire. The test used to test the research instrument in the form of validity and reliability tests. The data analysis technique uses descriptive statistics and SEM (*Structural Equation Modeling*) which is operated using the AMOS (*Analysis of Moment Structure*) program.

Based on the results of hypothesis testing, the variable *enduring involvement* has a positive effect on the *cycling affective state*, and *enduring involvement* has a positive effect on *situational involvement*, while *situational involvement* has no positive effect on the *cycling affective state*, and *situational involvement* as a mediator has no effect on *enduring involvement* in the *cycling affective state*.

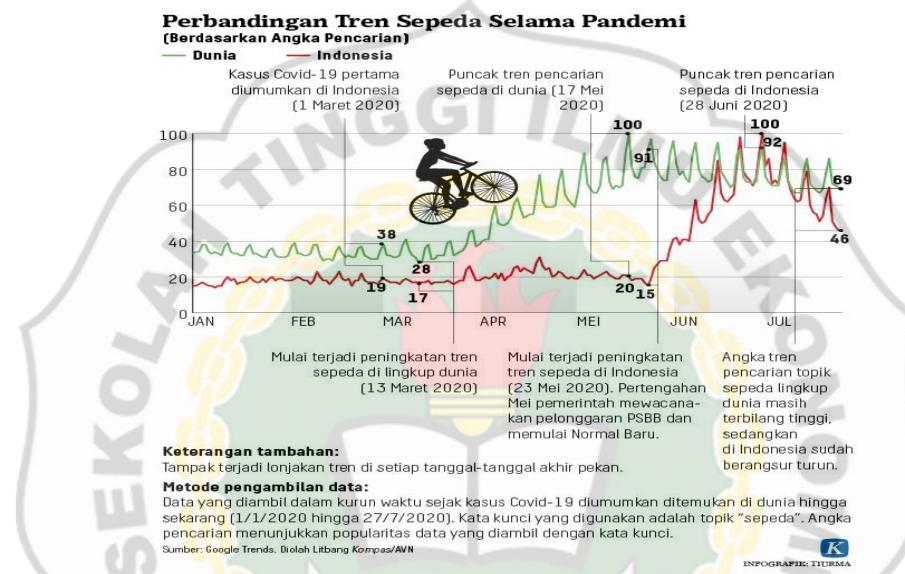
Keywords: *Enduring Involvement*, *Situational Involvement*, *Cycling Affective State*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 mengakibatkan masyarakat ingin selalu hidup sehat, oleh karena itu masyarakat berbondong-bondong untuk melakukan olahraga salah satunya yaitu bersepeda. Bersepeda merupakan olahraga yang tren pada saat ini, hal ini juga membuat masyarakat yang tidak gemar sepeda menjadi gemar, dan langsung membeli sepeda dengan cara membeli secara *online* maupun langsung ke toko sepeda. Peningkatan minat masyarakat ini mengakibatkan permintaan sepeda juga meningkat.



Sumber: Kompas.com

Gambar 1.1

Pebandingan Tren Sepeda Selama Pandemi

Tren pencarian sepeda di dunia mengalami kenaikan secara signifikan pada bulan Mei 2020, tepatnya pada tanggal 17 Mei 2020. Berbeda dengan negara Indonesia yang mengalami kenaikan tertinggi pada bulan Juni 2020, tepatnya pada tanggal 28 Juni 2020. Hal ini membuat masyarakat dunia melakukan pencarian secara *online* tentang topik sepeda di situs *Google.com*.

Puncak tren pencarian sepeda di dunia pada tanggal 17 Mei 2020 menyentuh angka hingga 100. Namun setelah itu, tren pencarian sepeda mengalami grafik naik turun tetapi masih menyentuh angka diatas 90 sampai akhir bulan Juni. Oleh karena itu, masyarakat dunia sangat antusias dalam mencari sepeda lebih dari satu bulan lamanya. Grafik ini memiliki pola yang khas, titik pencarian tertinggi terjadi pada setiap akhir pekan. Hal ini dilihat dari periode 1 Januari 2020 hingga 27 Juli 2020. Akan tetapi pada bulan Juli tren pencarian sepeda di dunia mengalami penurunan hingga menyentuh angka 69.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sedangkan di Indonesia, terdapat data tren sepeda pada periode awal bulan Maret 2020 sampai akhir Juli 2020. Hal ini bertepatan dengan ditemukannya kasus *Covid-19* yang diberitakan pada 2 Maret 2020 oleh Pemerintah. Meningkatnya pencarian sepeda di Indonesia menurut Google Trends terjadi pada tanggal 14 Juni 2020 sampai 5 Juli 2020. Namun pada tanggal 28 Juni 2020 merupakan titik puncak pencarian sepeda hingga menyentuh angka 100. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat antusias dalam mencari sepeda. Akan tetapi pada tanggal 27 Juli 2020 tren mengalami penurunan hingga mencapai angka 46.

Enduring involvement adalah sifat stabil yang mewakili tingkat minat atau gairah individu untuk suatu produk yang digunakan sehari-hari atau dalam skala jangka panjang yang berkelanjutan. Menurut Richins and Bloch (1986) mengemukakan bahwa tingkat keterlibatan jangka Panjang individu dimotivasi oleh sejauh mana produk tersebut berhubungan dengan diri atau kesenangan yang diterima dari produk tersebut. Jenis keterlibatan ini telah didefinisikan oleh Havitz dan Dimanche (1997) sebagai keadaan motivasi, gairah atau minat yang tidak dapat diobservasi terhadap aktivitas rekreasi atau produk terkait, yang ditimbulkan oleh stimulus atau situasi tertentu, dan yang memiliki sifat penggerak (Rothschild 1984). Sebagai contoh misalnya, menurut Richins & Bloch (1986) *enduring involvement* tetap konsisten atau berkembang perlahan dari waktu ke waktu seperti ketika keterlibatan beberapa remaja dengan musik rock menurun saat mereka mencapai usia dewasa. Bersepeda membantu orang mengatasi kecemasan atau kegelisahan karena dengan bersepeda memberikan keleluasaan dan baik bagi kesehatan fisik serta mental. Ditengah pandemi saat ini, masyarakat cenderung memiliki banyak waktu luang sehingga yang tadinya tidak memiliki waktu untuk berolahraga sekarang dapat memanfaatkan waktunya untuk berolahraga salah satunya adalah bersepeda sehingga terlibat dalam tren *gowes*, keterlibatan ini disebut sebagai *enduring involvement*.

Affective state merupakan istilah yang mengacu pada pengalaman merasakan emosional yang mendasari keadaan. Deskripsi sering membedakan antara pengalaman jangka panjang yang lebih tersebar (suasana hati) dan pengalaman jangka pendek yang lebih terfokus (emosi). Menurut (Clark, 2016) mempengaruhi kesepakatan dengan keadaan emosi atau suasana hati Anda. Ada aspek yang stabil dan itu juga dipengaruhi oleh karakteristik situasional. Biasanya, keadaan afektif dipisahkan menjadi pengaruh positif dan negatif karena hampir seluruhnya independen satu sama lain. Keadaan afektif yang sangat positif meliputi antusiasme, kepercayaan diri, kebahagiaan, dan kewaspadaan. Keadaan afektif yang sangat negatif meliputi kemarahan, rasa jijik, ketakutan, dan rasa bersalah (Havitz and Mannell, 2005). Ketika seseorang terlibat menggunakan sepeda dalam situasi waktu luang maka memunculkan emosional kebahagiaan ketika selepas bersepeda, hal ini dinamakan *cycling affective state*.

Enduring involvement mempengaruhi *cycling affective state*. Ketika seseorang terlibat secara jangka panjang/abadi maka, seseorang tersebut akan merasakan suasana emosi yang positif/negatif tergantung dari situasi orang tersebut. Misalnya, seorang atlet sepeda profesional harus menyampingkan perasaan sementara (*situational involvement*) dari keterlibatan tersebut (*enduring involvement*) dan emosional yang mendasari perasaan (*affective state*) seorang atlet

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

harus tetap tenang karena atlet tersebut sudah sangat profesional dalam pekerjaan mereka.

Situational involvement mencerminkan perasaan sementara dari keterlibatan yang meningkat, yang menyertai situasi tertentu (Houston and Rothschild, 1978). Hubungan *enduring involvement* dan *situational involvement* belum dipelajari secara luas, karena pengembangan konseptual tambahan diperlukan sehubungan dengan konsep terakhir.

Enduring involvement mempengaruhi *situational involvement*. Ketika seseorang terlibat secara jangka panjang/abadi maka, seseorang tersebut akan merasakan situasi/keadaan yang berbeda-beda. Hal ini berpengaruh positif antara *enduring involvement* terhadap *situational involvement*.

Situational involvement berpengaruh terhadap *cycling affective state*. Ketika situasi atau kondisi seseorang menunjukkan partisipasi positif terhadap bersepeda maka, seseorang dapat memunculkan suasana emosi yang positif juga seperti emosi yang bahagia, bangga, tenang, dan kagum.

Enduring involvement berpengaruh terhadap *situational involvement*, kemudian *situational involvement* berpengaruh terhadap *cycling affective state*. Ketika seseorang terlibat secara jangka panjang/abadi dengan situasi/keadaan yang berbeda-beda maka, dapat memunculkan suasana emosi baik positif maupun negatif.

Rumusan Masalah

Mengacu latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state*?
2. Apakah *enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *situational involvement*?
3. Apakah *situational involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state*?
4. Apakah *situational involvement* memediasi pengaruh *enduring involvement* ke *cycling affective state*?

Tinjauan Teori

Enduring Involvement

Involvement adalah kata yang umum digunakan dan berbagai arti yang menggambarkan keterlibatan psikologi sosial dan perilaku konsumen. *Enduring involvement* adalah sifat stabil yang mewakili tingkat minat atau gairah individu untuk suatu produk yang digunakan sehari-hari atau dalam skala jangka panjang yang berkelanjutan.

Situational Involvement

Situational involvement mencerminkan perasaan sementara dari keterlibatan yang meningkat, yang menyertai situasi tertentu (Houston & Rothschild, 1978). Hubungan *enduring involvement* dan *situational involvement* belum banyak

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dipelajari, karena pengembangan konseptual tambahan diperlukan sehubungan dengan konsep terakhir. Menurut Rothschild (1984) *situational involvement* dapat dijelaskan dengan menggunakan bagian dari definisi *enduring involvement* yang ditimbulkan oleh stimulus atau situasi tertentu

Affective state

Affective state dianggap sebagai emosi atau perasaan yang diekspresikan dalam wajah, suara, atau isyarat. Menurut Darwin dalam (Odo, Masthoff et al. 2018) menjelaskan bahwa emosi atau perasaan sebagai alat komunikasi untuk bertahan hidup. Ini adalah sifat dari setiap keadaan mental yang bisa menyenangkan atau tidak menyenangkan dengan beberapa tingkat gairah yang membentuk perbedaan individu dalam parameter reaktivitas emosional

Pengembangan Hipotesis

Enduring involvement adalah sifat stabil yang mewakili tingkat minat atau gairah individu untuk suatu produk yang digunakan sehari-hari atau dalam skala jangka panjang yang berkelanjutan. Keterlibatan seseorang pesepeda dalam jangka panjang atau abadi dapat membuat seseorang merasakan perasaan emosi yang didasari dengan segala situasi apapun. Berdasarkan penjelasan teori dan hasil penelitian terkait, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H1: *Enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state*.

Situational involvement mencerminkan perasaan sementara dari keterlibatan yang meningkat, yang menyertai situasi tertentu (Houston & Rothschild, 1978). Seorang pesepeda akan merasakan situasi atau keadaan yang berbeda-beda. Berdasarkan penjelasan teori dan hasil penelitian terkait, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H2: *Enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *situational involvement*.

Situasi atau kondisi seseorang yang terlibat dengan penggunaan sepeda dapat menciptakan sebuah emosi afektif tertentu. *Situational involvement* mencerminkan perasaan sementara dari keterlibatan yang meningkat, yang menyertai situasi tertentu (Houston & Rothschild, 1978). Berdasarkan penjelasan teori dan hasil penelitian terkait, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H3: *Situational involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state*.

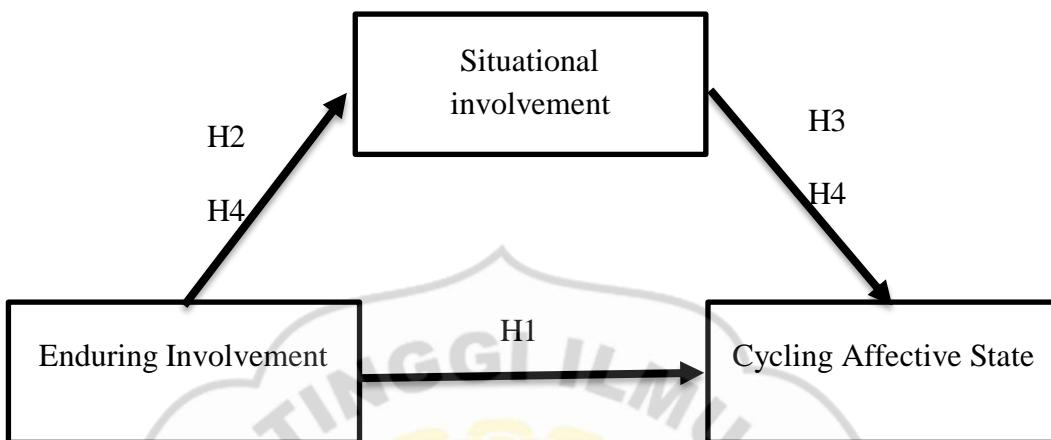
Ketika seseorang terlibat menggunakan sepeda secara jangka panjang pada situasi atau keadaan yang *enjoy* karena melakukan kegiatan tersebut, maka memunculkan emosional atau suasana hati yang bahagia. Jadi keterlibatan secara jangka panjang atau abadi dengan situasi atau keadaan yang positif maka, dapat memunculkan suasana emosi yang positif juga. Sebaliknya, situasi atau keadaan yang negatif dapat memunculkan suasana emosi yang negatif juga. Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian tersebut maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H4: *Situational involvement* memediasi pengaruh *enduring involvement* pada *cycling affective state*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Model Penelitian

Berdasarkan uraian mengenai hipotesis, maka model penelitian sebagai berikut.



Metode Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh individu yang menggunakan sepeda dalam waktu minimal 3 bulan terakhir, hal ini untuk mengukur apakah seseorang tersebut terlibat menggunakan sepeda dalam jangka panjang. Sampel pada penelitian ini menggunakan 146 responden yang ada di Provinsi DIY

Sampel Dan Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan sampel orang yang menggunakan sepeda minimal 3 bulan terakhir di Provinsi DIY. Data primer yang diperoleh merupakan data yang didapatkan peneliti secara langsung dari narasumber melalui metode survey dan membagikan kuesioner pada responden. Penyebaran kuesioner menggunakan media *online* yaitu *google form* dan media sosial lain mengingat masa pandemic untuk menghindari kontak langsung. Dan penelitian ini menggunakan Skala *Likert* untuk mengukur persepsi, sikap dan pendapat responden.

Metode Dan Teknik Analisis

Uji Validitas Dan Reliabilitas

Uji validitas yang digunakan peneliti adalah dilakukan secara bersamaan dengan semua variabel berdasarkan pada bagian *rotated component matrix*. Uji validitas dinyatakan valid jika angka *factor loading* > 0,5.

Uji reliabilitas dapat memperlihatkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan diharapkan. Pengujian reliabilitas dapat ditetapkan dengan ketentuan memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,06.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini pengukuran yang digunakan merupakan metode SEM (*structural equation modeling*) dengan menggunakan alat analisis berupa program AMOS (*Analysis of Moment Structure*). SEM merupakan metode yang digunakan untuk menguji hubungan antar variabel bertingkat secara bersamaan yang tidak dapat diselesaikan dengan persamaan regresi linier.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Analisis Data Dan Pembahasan

Data Demografi Responden

Data demografi responden terdiri dari jenis kelamin, usia, pekerjaan pendidikan. Profil dari responden dapat dilihat dalam table sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin
responden laki-laki lebih mendominasi pada penelitian ini, sebesar 55,5% atau dari 146 responden 81 diantaranya adalah laki-laki, sedangkan perempuan sebesar 44,5% atau dari 146 responden 65 diantaranya adalah perempuan.
2. Usia
Responden yang berusia 15-26 tahun sebesar 107 responden, 2 responden berusia < 15 tahun, 25 responden berusia > 31 tahun, dan 12 responden yang berusia 26-30 tahun.
3. Pekerjaan Responden
responden yang berstatus sebagai mahasiswa dengan persentase 44,5% responden atau 65 orang. Pegawai Negeri hanya terdapat 17 orang responden (11,6%). 32 orang responden atau 21,9% yang memiliki pekerjaan sebagai Pegawai Swasta. Responden yang tidak bekerja (termasuk di dalamnya ibu rumah tangga) sebanyak 6 orang dengan persentase 4,1%.
4. Status pernikahan
Responden yang berstatus Menikah sebanyak 33 (22,6%) responden dari 146 responden. Sedangkan responden yang berstatus Tidak Menikah sebanyak 113 dengan persentase 77,4% dari 146 responden.
5. Pendidikan Terakhir
Responden pada pendidikan terakhir Sarjana mendominasi pada penelitian ini, yakni sejumlah 44,5% atau dari 146 responden 65 diantaranya adalah yang berpendidikan terakhir Sarjana. Untuk pendidikan terakhir SMA sebesar 61 atau 41,8% dari 146 responden. Dan pendidikan terakhir Diploma yaitu sebesar 8,9% atau berjumlah 13 responden. Sedangkan untuk kategori Lainnya yang terdiri dari berbagai macam pendidikan yaitu sebesar 4,8% atau berjumlah 7 responden.
6. Pendapatan per bulan
Terdapat 48 responden yang berpenghasilan <Rp 1.500.000/bulan dengan persentase 32,9%. Dan yang berpenghasilan s/d Rp 1.500.000-Rp 3.000.000/bulan ada 42 responden dengan persentase 28,8%. Ada yang 24 responden atau 16,4% dengan pendapatan s/d Rp 3.000.000-Rp 5.000.000 kemudian 26 responden dengan pendapatan s/d Rp 5.000.000-Rp 10.000.000 dengan persentase 17,8%. Serta sebanyak 6 responden atau 4,1% dengan penghasilan >10.000.000.
7. Jenis sepeda yang dimiliki
Dari 146 responden terdapat 17,1% atau 25 yang menggunakan sepeda lipat (W2B). Dan yang menggunakan sepeda jalan (RB) dalam persentase sebanyak 47,9% atau 70 responden. Serta sebanyak 51 atau 34,9% responden menggunakan sepeda gunung (MTB).
8. Frekuensi bersepeda
Frekuensi bersepeda yang tidak tentu memiliki jumlah 60 responden dengan persentase 41,1%. Sebanyak 48 responden atau 32,9% yang memilih untuk menggunakan sepeda seminggu sekali. Yang memilih bersepeda 2 minggu

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sekali terdapat 22 responden atau 15,1% dan yang memilih menggunakan sepeda setiap hari sebanyak 16 responden dengan nilai persentase 11%.

Uji Validitas

Pengujian yang digunakan untuk menguji tingkat validitas pada penelitian ini yaitu mengenakan analisis faktor dalam program AMOS (*Standardized Regression Weight*). Uji validitas dinyatakan valid jika angka *factor loading* > 0,5. Item yang tidak valid maka tidak dipakai untuk analisis berikutnya.

Kode	Pertanyaan	Factor Loading	Status
EI1	Saya selalu menekankan pentingnya bersepeda	0.738	Valid
EI2	Saya sulit menggantikan bersepeda dengan kegiatan lain	0.692	Valid
EI3	Bersepeda seperti memberi hadiah untuk diri saya sendiri	0.850	Valid
EI4	Saya selalu senang menceritakan bersepeda pada orang lain	0.805	Valid
EI5	Saya terganggu kalau ada orang yang menunjukkan bahwa bersepeda adalah kegiatan yang tidak ada gunanya	<0.5	Tidak Valid
EI6	Saya sangat menyukai bersepeda	0.816	Valid
EI7	Bersepeda tidak pernah membuat saya merasa terabaikan	0.836	Valid
EI8	Bersepeda adalah kegiatan yang sangat menarik bagi saya	0.826	Valid
EI9	Bersepeda benar-benar menceritakan diri saya yang sebenarnya	0.840	Valid
EI10	Saat bersepeda, saya yakin bahwa saya memilih kegiatan yang benar	0.813	Valid
EI11	Bersepeda menyenangkan bagi saya	0.664	Valid
EI12	Saat memilih dari berbagai alternatif kegiatan lain, saya selalu yakin bahwa bersepeda adalah pilihan yang tepat	0.846	Valid

Hasil Uji Validitas Variabel *Situational Involvement*

Kode	Pertanyaan	Factor loading	Status
------	------------	----------------	--------

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SI1	Bersepeda adalah kegiatan yang selalu menarik bagi saya	0.862	Valid
SI2	Saya selalu menyukai aktivitas bersepeda	0.915	Valid
SI3	Saya percaya diri dengan kegiatan bersepeda yang saya lakukan saat ini	0.875	Valid
SI4	Bersepeda menunjukkan tipe diri saya yang sesungguhnya	0.875	Valid

Hasil Uji Validitas Variabel *Cycling Affective State*

Kode	Pertanyaan	Factor loading	Status
CAS1	Saat bersepeda, saya biasanya tidak mempedulikan hal-hal lain	0.825	Valid
CAS2	Saya selalu menyukai aktivitas bersepeda	0.833	Valid
CAS3	Saya percaya diri dengan kegiatan bersepeda yang saya lakukan saat ini	0.818	Valid

Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, metode uji reliabilitas digunakan untuk mengukur apakah indikator mampu mencerminkan konstruk suatu variabel. Sebuah variabel dapat dikatakan raliabel jika bernilai *Cronbach's Alpha* > 0,6.

Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Cronbach's Alpha	Status
1	Variabel <i>Enduring Involvement</i>	0.937	Reliabel
2	Variabel <i>Situational Involvement</i>	0.897	Reliabel
3	Variabel <i>Cycling Affective State</i>	0.847	Reliabel

Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif bertujuan untuk menggambarkan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Std. Deviation	<i>Enduring Involvement</i>	<i>Situational Involvement</i>	<i>Cycling Affective State</i>
<i>Enduring Involvement</i>	3,233	0,548	1		

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

<i>Situational Involvement</i>	3,289	0,588	.889**	1	
<i>Cycling Affective State</i>	3,474	0,942	.552**	.444**	1

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *SEM two step* dengan program aplikasi AMOS. Untuk pengujian dengan SEM, pertama dituntut adanya fit model dengan data yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Uji Fit

Goodness-of fit Indexes	Criteria	MODEL FIT	
		<i>Calculated result</i>	<i>Model Evaluation</i>
Chi Square	<i>Small, not significant</i>	269**	Kurang baik
	1-2 over fit, 2-5 liberal limit	2,28	Baik
GFI	> 0,9	0,827	Moderat
AGFI	> 0,8	0,750	Moderat
TLI	> 0,9	0,915	Baik
CFI	> 0,9	0,935	Baik
RMSEA	< 0,1	0,096	Baik

Hasil pengujian disimpulkan bahwa mayoritas hasil dari pengukuran *fit model* adalah baik dan moderat, sehingga pengujian dari *fit model* yaitu sebuah model didukung oleh data yang ada. Langkah dalam proses pengujian hipotesis adalah dengan menguji model penelitian. Hipotesis akan diterima apabila *p-value* < 0,05.

Hasil Uji Hipotesis

No	Isi Hipotesis	Estimate	P-value	Hipotesis
H1	<i>Enduring involvement</i> berpengaruh positif terhadap <i>cycling affective state</i>	1,337	0,0001	Diterima
H2	<i>Enduring involvement</i> berpengaruh positif terhadap <i>Situational involvement</i>	0,837	0,0001	Diterima
H3	<i>Situational involvement</i> berpengaruh positif terhadap <i>cycling affective state</i>	-0,583	0,144	Ditolak

Uji Mediasi

Pengujian mediasi pada penelitian ini menggunakan program aplikasi AMOS. Mediasi didukung apabila nilai *Standardized Indirect Effect* > *Standardized Direct Effect*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Hipotesis	Standardized Indirect Effect	Standardized Direct Effect	Keterangan
<i>Situational involvement memediasi pengaruh enduring involvement pada cycling affective state</i>	-0,28	0,768	Mediasi tidak didukung karena nilai Standardized Indirect Effect < Standardized Direct Effect (-0,28 < 0,768)

Hasil Pengujian Hipotesis dan Mediasi

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state* ($\beta = 1,337$; $P < 0.05$). Berdasarkan hasil analisis ini mendukung hipotesis pertama peneliti.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa *enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *situational involvement* ($\beta = 0,837$; $P < 0.05$). Hasil analisis ini mendukung hipotesis kedua peneliti.

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *situational involvement* tidak berpengaruh positif terhadap *cycling affective state* ($\beta = -0,583$; $P > 0.05$). Hasil analisis ini tidak mendukung hipotesis ketiga peneliti.

Untuk hipotesis keempat dengan adanya mediasi menunjukkan bahwa *situational involvement memediasi pengaruh enduring involvement pada cycling affective state* adalah tidak berpengaruh. Hal ini berdasarkan perbandingan hasil dari *Standardized Indirect Effect < Standardized Direct Effect* dengan nilai (-0,28 < 0,768) menunjukkan bahwa hubungan mediasi tidak dukung. Hasil analisis ini tidak mendukung hipotesis keempat peneliti.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *situational involvement* sebagai pemediasi *enduring involvement* pada *cycling affective state* pada Pesepeda yang di Provinsi DIY. Berikut penjelasan keempat hipotesis peneliti:

Hasil pengujian hipotesis pertama dalam penelitian ini mendukung adanya pengaruh *enduring involvement* terhadap *Cycling affective state*. *Enduring involvement* adalah keterlibatan seseorang dengan kegiatan dalam jangka waktu yang lama, hal ini terkait dengan emosi afektif seseorang. Seseorang yang terlibat secara jangka panjang akan menghasilkan emosi afektif yang baik, jadi semakin tinggi keterlibatan jangka panjang seseorang maka semakin tinggi juga emosi afektif yang dirasakan.

Hasil pengujian hipotesis kedua dalam penelitian ini mendukung adanya pengaruh *enduring involvement* terhadap *situational involvement*. Hal ini dikarenakan ketika seorang terlibat secara jangka panjang akan menghasilkan situasi tertentu misalnya menyukai aktivitas tersebut. Dengan kata lain, semakin besar *enduring involvement* yang dimiliki seseorang untuk aktivitas tertentu maka pada umumnya semakin tinggi juga *situational involvement*-nya.

Hasil pengujian hipotesis ketiga dalam penelitian ini tidak mendukung adanya pengaruh *situational involvement* terhadap *cycling affective state*. Hal ini

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dikarenakan ketika seseorang merasakan situasi saat bersepeda maka akan mengabaikan emosi afektif dari kegiatan bersepeda. Dengan kata lain, seseorang yang hobi bersepeda akan fokus terhadap kegiatannya dan merasakan kebahagiaan tersendiri bukan karena pada situasi tertentu.

Hasil pengujian hipotesis terakhir menunjukkan tidak mendukung adanya mediasi antara *enduring involvement* pada *cycling affective state*. Dalam hal ini sangat jelas *situational involvement* atau mediasi tidak berpengaruh pada hubungan *enduring involvement* pada *cycling affective state* dikarenakan seseorang yang terlibat bersepeda dalam jangka waktu yang lama akan menghasilkan emosi afektif yang baik tanpa memperdulikan situasi.

Simpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *cycling affective state* pada Pesepeda di Provinsi DIY. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan seseorang bersepeda (*enduring involvement*) maka semakin tinggi pula emosi afektif (*cycling affective state*) yang dirasakan pesepeda.
2. *Enduring involvement* berpengaruh positif terhadap *situational involvement* pada Pesepeda di Provinsi DIY. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan seseorang secara jangka panjang akan menghasilkan situasi tertentu misalnya menyukai aktivitas tersebut.
3. *Situational involvement* tidak berpengaruh terhadap *cycling affective state* pada Pesepeda di Provinsi DIY. Hal ini menunjukkan bahwa *situational involvement* bukan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi emosi afektif yang dirasakan.
4. *Situational involvement* sebagai pemediasi tidak berpengaruh terhadap *enduring involvement* pada *cycling affective state*. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang terlibat bersepeda secara jangka panjang akan merasakan emosi afektif yang baik tanpa memperhatikan situasi tertentu.

Saran

Berdasarkan hasil dari peneliti lain dan penjelasan pada bab sebelumnya, peneliti bisa memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi para peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah sampel penelitian. Dengan menambah sampel pada penelitian diharapkan peneliti mendapatkan hasil yang lebih akurat karena semakin besar jumlah sampel yang mendekati populasi semakin kecil peluang kesalahan.
2. Diharapkan dapat menambah pernyataan klasifikasi, sehingga kriteria responden mampu lebih spesifik.
3. Diharapkan dapat menambah variabel-variabel yang belum ada di penelitian ini. Contohnya seperti variabel *Customer Loyalty*. Loyalitas konsumen (*Costumer Loyality*) yaitu wujud kesetiaan konsumen untuk menggunakan suatu produk atau jasa dengan terus menerus atau dalam jangka waktu yang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

lama, karena konsumen cenderung memiliki kepuasan yang tinggi terhadap produk dan jasa yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- “Baron and Kenny’s Method for Mediation.” 2017. Statistics Solutions. August 30, 2017. <https://www.statisticssolutions.com/baron-and-kennys-method-for-mediation/>.
- Baron, R. M., and D. A. Kenny. 1986. “The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Considerations.” 51: 1173–82.
- Bloch, Peter H. 1981. “AN EXPLORATION INTO THE SCALING OF CONSUMERS’ INVOLVEMENT WITH A PRODUCT CLASS,” 6.
- “Booming Di Seluruh Dunia Karena Corona, Ini Tren Penjualan Sepeda Saat Ini Halaman All - Kompas.Com.” n.d. Accessed February 25, 2021. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/06/27/154500965/booming-di-seluruh-dunia-karena-corona-ini-tren-penjualan-sepeda-saat-ini?page=all>.
- Burton, Scot, and Richard G. Netemeyer. 1992. “The Effect of Enduring, Situational, and Response Involvement on Preference Stability in the Context of Voting Behavior.” *Psychology & Marketing* 9 (2): 143–56. <https://doi.org/10.1002/mar.4220090205>.
- Celsi, Richard L., and Jerry C. Olson. 1988. “The Role of Involvement in Attention and Comprehension Processes.” *Journal of Consumer Research* 15 (2): 210. <https://doi.org/10.1086/209158>.
- Cimen, Gokcen, Hacer Ilhan, Tolga Capin, and Hasmet Gurcay. 2013. “Classification of Human Motion Based on Affective State Descriptors: Classification of Human Motion Based on Affective State Descriptors.” *Computer Animation and Virtual Worlds* 24 (3–4): 355–63. <https://doi.org/10.1002/cav.1509>.
- Clark, Brent. 2016. “What Is Meant by ‘Affective States’ in a Decision Making Experiment?” 2016. <https://www.researchgate.net/topic/Affective-Learning>.
- Freedman, J. 1964. “Involvement, Discrepancy and Change. Journal of Abnormal and Social Psychology, 69, 290-295.”
- Furchan, Arief, and Donald Ary. 2004. “Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan.” <http://thesis.ums.ac.id/index.php?opo=bibliography&id=124>.
- Ghozali, Imam, and Hengky Latan. 2015. *Partial Least Square. Konsep Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*.
- Havitz, Mark E., and Frédéric Dimanche. 1997. “Leisure Involvement Revisited: Conceptual Conundrums and Measurement Advances.” *Journal of Leisure Research* 29 (3): 245–78. <https://doi.org/10.1080/00222216.1997.11949796>.
- Havitz, Mark E., and Dennis R. Howard. n.d. “How Enduring Is Enduring Involvement? A Seasonal Examination of Three Recreational Activities.”
- Havitz, Mark E., and Roger C. Mannell. 2005. “Enduring Involvement, Situational Involvement, and Flow in Leisure and Non-Leisure Activities.” *Journal of Leisure Research* 37 (2): 152–77. <https://doi.org/10.1080/00222216.2005.11950048>.
- Hess, Ursula, Rainer Banse, and Arvid Kappas. 1995. “The Intensity of Facial

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Expression Is Determined by Underlying Affective State and Social Situation.” *Journal of Personality and Social Psychology* 69 (2): 280–88. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.2.280>.
- Houston, MJ, and ML Rothschild. 1978. “InvolvementPerspectives.”
- Hull, R. Bruce, Sean E. Michael, Gordon J. Walker, and Joseph W. Roggenbuck. 1996. “Ebb and Flow of Brief Leisure Experiences.” *Leisure Sciences* 18 (4): 299–314. <https://doi.org/10.1080/01490409609513290>.
- Hupfer, Nancy T., and David M. Gardner. 1971. “Differential Involvement With Products and Issues: An Exploratory Study.” *ACR Special Volumes* SV-01. <https://www.acrwebsite.org/volumes/11965/volumes/sv01/SV-01/full>.
- Im, Hyunjoo, and Young Ha. 2011. “The Effect of Perceptual Fluency and Enduring Involvement on Situational Involvement in an Online Apparel Shopping Context.” *Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal* 15 (3): 345–62. <https://doi.org/10.1108/13612021111151932>.
- Kapferer, Jean-Noel, and Gilles Laurent. 1985. “Consumers’ Involvement Profile: New Empirical Results.” *ACR North American Advances* NA-12. <https://www.acrwebsite.org/volumes/6402/volumes/v12/NA-12/full>.
- Kassarjian, Harold H. 1981. “LOW INVOLVEMENT: A SECOND LOOK.” *ACR North American Advances* NA-08. <https://www.acrwebsite.org/volumes/9254/volumes/v08/NA-08/full>.
- Khan, Farman Ali, Sabine Graf, Edgar R. Weippl, and A Min Tjoa. 2009. “An Approach for Identifying Affective States through Behavioral Patterns in Web-Based Learning Management Systems.” In *Proceedings of the 11th International Conference on Information Integration and Web-Based Applications & Services - IiWAS ’09*, 431. Kuala Lumpur, Malaysia: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1806338.1806418>.
- Kort, Barry, Rob Reilly, and Rosalind W Picard. n.d. “External Representation of Learning Process and Domain Knowledge: Affective State as a Determinate of Its Structure and Function,” 6.
- Laaksonen, P. 1994. “Consumer Involvement: Concepts and Research. London, UK: Routledge.”
- Lastovicka, J.L, and D. M Gardner. 1979. “Components of Involvement. In: Maloney, J.C., Silverman, B. (Eds.), Attitude Research Plays for High Stakes, American Marketing Association Proceedings, Pp. 53-73.”
- Margono, S. 2004. *Margono Metodologi Penelitian Pendidikan*. <http://heavylasopa996.weebly.com/1/post/2019/01/buku-margono-metodologi-penelitian-pendidikan-pdf.html>.
- Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Melacak Tren Perburuan Sepeda. 2020. Tutur Visual. August 21, 2020. <https://interaktif.kompas.id/baca/melacak-tren-perburuan-sepeda/>.
- Michaelidou, Nina, and Sally Dibb. 2008. “Consumer Involvement: A New Perspective.” *The Marketing Review* 8 (1): 83–99. <https://doi.org/10.1362/146934708X290403>.
- Mittal, B. 1989. “Measuring Purchase-Decision Involvement. Psychology and Marketing 6 (2), 147- 162.”
- Mittal, B. 1995. “A Comparative Analysis of Four Scales of Consumer Involvement. Psychology and Marketing 12 (7), 663-682.”

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Mittal, B, and M.S Lee. 1987. "Separating Brand-Choice Involvement from Product Involvement via Consumer Involvement Profiles. In: Houston, M.J. (Ed.), Advances in Consumer Research 15, Provo UT: Association for Consumer Research, Pp.43-49."
- Mittal, B, and M.S Lee. 1987. 1989. "A Causal Model of Consumer Involvement. *Journal of Economic Psychology* 10, 363-389."
- Nash, Jonathan D., and Andrew Newberg. 2013. "Toward a Unifying Taxonomy and Definition for Meditation." *Frontiers in Psychology* 4. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00806>.
- Odo, Chinasa, Judith Masthoff, Nigel Beacham, and Manal Alhathli. 2018. "Affective State for Learning Activities Selection," 11.
- O'Keefe, D.J. 1990. "Social Judgement Theory. In Pesuasion: Theory and Research. Newbury Park, CA: Sage."
- Pritchard, M.P, and W. A Brunson. 2001. "Understanding Spectator Involvement: How Do Enduring and Situational Involvement Stimulate Involvement Response? In, Abstracts, 16th Annual Conference North American Society for Sport Management, (Pp. 67-68). Virginia Beach, VA."
- Richins, Marsha L., Peter H. Bloch, and Edward F. McQuarrie. 1986. "How Enduring and Situational Involvement Combine to Create Involvement Responses." *Journal of Consumer Psychology* 1 (2): 143–53. [https://doi.org/10.1016/S1057-7408\(08\)80054-X](https://doi.org/10.1016/S1057-7408(08)80054-X).
- Rothschild, Michael L. 1984. "PERSPECTIVES ON INVOLVEMENT: CURRENT PROBLEMS AND FUTURE DIRECTIONS," 3.
- Russell, James. 1980. "A Circumplex Model of Affect." *Journal of Personality and Social Psychology* 39 (December): 1161–78. <https://doi.org/10.1037/h0077714>.
- Shareef, Aamer. 2012. "SITUATIONAL AND ENDURING INVOLVEMENT: IMPACT ON RELATIONSHIP MARKETING TACTICS" 4 (1): 8.
- Sherif, C. W., and M. Sherif. 1967. "Attitude, Ego-Involvement, and Change." Undefined. 1967. /paper/Attitude%2C-ego-involvement%2C-and-change-Sherif-Sherif/a570349dc96ec925ac5e06e7302c7b088cb4901b.
- Sherif, CW, M Kelly, HL Rogers, G Sarup, and BI Tittler. 1973. "Personal Involvement, Social Judgement, and Action." 27: 311–28.
- Sherif, CW, M Sherif, and RE Nebergall. 1965. "The Social Judgment-Involvement Approach. Philadelphia: W. B. Saunders, 1965.," 1.
- Sherif, Muzafer, and S. Stansfeld Sargent. 1947. "Ego-Involvement and the Mass Media." *Journal of Social Issues* 3 (3): 8–16. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1947.tb02208.x>.
- Stone, Robert N. 1984. "The Marketing Characteristics of Involvement." *ACR North American Advances* NA-11. <https://www.acrwebsite.org/volumes/6244/volumes/v11/NA-11/full>.
- Van Der Mey, Alexander., Frank. Smit, Kees-Jan. Droog, and Arnoud. Visser. 2010. "Emotion Expression of an Affective State Space; a Humanoid Robot Displaying a Dynamic Emotional State during a Soccer Game."
- "What Is Affective State | IGI Global." n.d. Accessed October 23, 2020. <https://www.igi-global.com/dictionary/affective-state/42305>.