

PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP GAYA HIDUP REMAJA MASA KINI

Merry Dian Khoiroh¹

Email: 210631100118@student.trunojoyo.ac.id

Muhlis Tahir²

Email: muhlis.tahir@trunojoyo.ac.id

M. Ainul Yaqin Asmorodono³

Email: 210631100132@student.trunojoyo.ac.id

Iksan Dwi Rahmawan⁴

Email: 210631100140@student.trunojoyo.ac.id

Diniyatul Fatma⁵

Email: 210631100124@student.trunojoyo.ac.id

Maulana Pramudigdo⁶

Email: 210631100141@student.trunojoyo.ac.id

M. Rosul⁷

Email: 210631100135@student.trunojoyo.ac.id

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Trunojoyo Madura

ABSTRAK

Saat ini, media sosial sangat populer di berbagai kalangan dan dianggap sangat efektif oleh masyarakat Indonesia. Salah satu platform yang menarik perhatian besar adalah TikTok. Media sosial ini dinilai memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kegiatan dan perilaku penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana media sosial TikTok berdampak pada gaya hidup remaja masa kini. Penelitian ini menggunakan teori S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon) sebagai dasar teori untuk menganalisis bagaimana TikTok, sebagai stimulus, mempengaruhi pengguna (organisme) dan memicu respons yang mempengaruhi gaya hidup mereka. Penelitian ini menggunakan metode riset kuantitatif dimana data dikumpulkan melalui kuisisioner yang disebarluaskan kepada 50 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dengan kategori yang ditentukan berdasarkan *accidental sampling* dan dianalisis melalui regresi linier sederhana dibantu program IBS SPSS versi 20.0. Penelitian ini menguji ada atau tidaknya pengaruh indikator dari variabel X (Media Sosial Tiktok) terhadap variabel Y (Gaya Hidup Remaja Masa Kini). Teknologi yang mengisi kekosongan dan kepuasan atas teknologi. Berdasarkan hasil pencarian melalui SPSS 20.0 maka didapat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan TikTok terhadap perilaku dan kebiasaan remaja, serta memberikan kontribusi penting untuk

memahami dinamika media sosial dalam kehidupan sehari-hari remaja.

Kata Kunci: Media sosial, Gaya hidup, Remaja Masa Kini.

ABSTRACT

Currently, social media is very popular in various circles and is considered very effective by the Indonesian people. One platform that is attracting great attention is TikTok. This social media is considered to have the ability to influence the activities and behavior of its users. This research aims to understand how the social media TikTok has an impact on the lifestyles of today's teenagers. This research uses the S-O-R (Stimulus-Organism-Response) theory as a theoretical basis for analyzing how TikTok, as a stimulus, influences users (organisms) and triggers responses that influence their lifestyle. This research uses quantitative research methods where data is collected through questionnaires distributed to 50 respondents who are students at Muhammadiyah University of Ponorogo, with categories determined based on accidental sampling and analyzed through simple linear regression assisted by the IBS SPSS version 20.0 program. This research tests whether or not there is an influence of indicators from variable X (TikTok Social Media) on variable Y (Lifestyle of Today's Teenagers). Technology that fills the void and satisfaction of technology. Based on the search results via SPSS 20.0, it is hoped that the results of this research can provide more comprehensive insight into the influence of TikTok use on adolescent behavior and habits, as well as provide an important contribution to understanding the dynamics of social media in the daily lives of adolescents.

Keywords: Social Media, Lifestyle, Today's Teenagers.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, teknologi semakin maju. Seiring dengan perkembangan zaman sekarang, tentunya akan diiringi pula dengan kemajuan teknologi. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di zaman ini, berita dari luar negeri begitu cepat tersampaikan. Komunikasi jarak jauh dengan tatap mukapun bisa dilakukan. Tak dapat dipungkiri bahwa kehidupan zaman modern telah dirasakan berbagai lapisan masyarakat. Sebagai contoh hadirnya New Media yang merupakan sebuah istilah untuk menggambarkan kemunculan era baru dalam berkomunikasi atau berinteraksi,

komputer, jaringan informasi dan komunikasi. New Media sendiri memiliki pengertian yaitu teknologi berbasis komputer yang tidak hanya berfungsi untuk memberikan informasi tetapi juga berfungsi untuk saling bertukar informasi, seperti komputer, internet, terminal vidio teks, kabel digital dan sebagainya. (West, 2008)

Perkembangan internet semakin lama semakin maju hingga saat ini terutama dikalangan remaja. Internet berkembang pesat sehingga siapapun dapat menggunakannya, dimanapun dan kapanpun. Perkembangan internet juga memicu munculnya berbagai macam sosial media baru, termasuk TikTok. Dari beberapa aplikasi yang dimiliki oleh Facebook Inc., TikTok dapat mengalahkan beberapa aplikasi tersebut dan menjadi peringkat kedua setelah aplikasi WhatsApp. (Kusuma, 2020)

TikTok adalah salah satu aplikasi yang memberikan penggunanya kebebasan untuk membuat video dengan durasi pendek sekitar 15 sampai 180 detik dengan menambahkan filter, musik, dan juga fitur yang menarik lainnya. Aplikasi ini di buat oleh negara China, di bawah perusahaan ByteDance. Kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan hampir seluruh dunia melakukan lockdown dan work from home guna mencegah penularan virus dan pengaruhnya sangat besar terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia dan di seluruh dunia. Media sosial seperti TikTok tentunya memiliki peran yang cukup penting di masa-masa sulit seperti ini. Hal tersebut yang menyebabkan TikTok mengalami lonjakan atau kenaikan popularitas yang cukup besar.

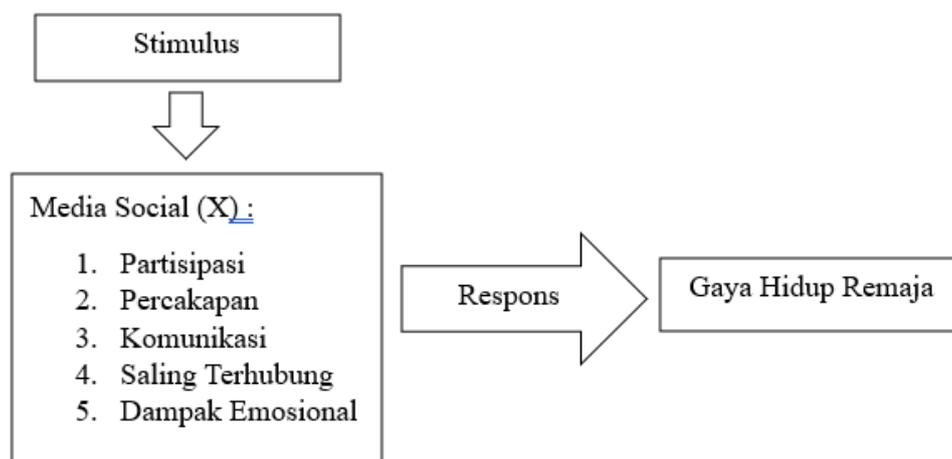
Mulai dari kalangan remaja, orang dewasa, bahkan juga anak kecil sangat menyukai aplikasi ini karena kemudahan dalam mengaksesnya untuk mendapatkan hiburan dan juga informasi. Semua orang dapat dengan mudah membuat atau mendapatkan hiburan berupa video-video dari berbagai semua umur, kalangan, dan dari berbagai dunia. Orang-orang juga dengan mudah mengakses dan mendapatkan informasi mengenai apapun seperti bisnis, berita-berita terbaru dan informasi lainnya, namun dari kemudahan akses tersebut tentunya tidak selalu menjadi hal yang baik. Karena aplikasi ini bisa diakses oleh semua orang dari berbagai umur dan kalangan, tentunya tidak ada juga pembatasan konten-konten yang dibuat. Semua orang bisa dengan mudah melihat konten yang memiliki unsur positif maupun unsur negatif. Hal ini tentunya sangat membahayakan bagi para remaja dibawah umur yang melihat konten-konten berunsur negatif tersebut.

Banyak konten-konten TikTok yang menggunakan baju-baju sexy serta berjoget dangangerakan yang tidak pantas dan terlihat erotis yang bahkan dijadikan sebuah trend.

Sehingga banyak orang yang ikut melakukan hal tersebut demi mengikuti trend yang ada dan mendapat pengakuan dari para pengguna social media lainnya terutama pengguna social media TikTok. Tidak hanya trend berjoget, pada aplikasi TikTok juga banyak konten ‘racun’ yang banyak di minati remaja. Konten ‘racun’ ini adalah konten dimana orang-orang merekomendasikan barang-barang yang menurutnya bagus. Konten ini juga diperkuat dengan adanya program affiliate. Program affiliate fitur yang bisa dimanfaatkan pengguna untuk memasarkan berbagai produk melalui konten video, (Syahrial, 2022). Hal tersebut juga memicu terjadinya perubahan gaya hidup yang konsumtif kepada remaja.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah, "Bagaimana pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya hidup remaja?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya hidup remaja. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat akademis dengan memperkaya penelitian di bidang komunikasi dan memberikan pemahaman mengenai pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya hidup remaja. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat praktis, yaitu dapat memperluas wawasan dan menambah literatur ilmiah.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya hidup remaja. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik, seperti frekuensi, jumlah, dan karakteristik penggunaan TikTok dan gaya hidup remaja. Jenis penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis

tertentu, melainkan untuk menggambarkan secara akurat kondisi dan karakteristik gaya hidup remaja yang terpapar media sosial TikTok.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar kepada 50 responden di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan terkait penggunaan TikTok dan gaya hidup remaja. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media sosial TikTok, yang didefinisikan sebagai aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video pendek. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah gaya hidup remaja, yang diukur melalui berbagai indikator seperti kebiasaan belajar, bermain, bersosialisasi, dan menonton televisi.

Penelitian ini didasari oleh tinjauan teori yang telah dipaparkan sebelumnya, yang membahas tentang dampak media sosial terhadap remaja, termasuk pengaruh positif dan negatifnya. Data pada penelitian ini diambil dengan cara kuesioner. Kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan dengan ruang jawaban yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dari responden. Kuesioner digunakan jika sumber daya terbatas karena kuesioner bisa sangat murah untuk merancang dan mengelola dan waktu adalah sumber daya penting yang menghabiskan kuesioner semaksimal mungkin, perlindungan privasi peserta sebagai peserta akan merespons dengan jujur hanya jika identitas mereka disembunyikan dan kerahasiaan dipertahankan, dan menguatkan dengan temuan lain sebagai kuesioner dapat menjadi alat konfirmasi yang berguna ketika dikuatkan dengan penelitian lain yang memiliki sumber daya untuk mengejar strategi pengumpulan data lainnya. (Etikan, 2017)

Tabel 1. Operasional Konsep Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan	No. Item	Skala
Variabel (X) Media Sosial Tiktok	Partipasi	Saya sering membuka media sosial Tiktok	1	Likert
		TikTok membantu saya untuk mengembangkan kreativitas dan bakat saya.	2	Likert
		TikTok membantu saya untuk belajar hal-hal baru dan meningkatkan pengetahuan saya.	3	Likert
		TikTok membuat saya kecanduan dan menghabiskan terlalu banyak waktu saya.	4	Likert

		Seberapa sering Anda menemukan topik baru atau menarik untuk dibicarakan dari video TikTok?	5	Likert
	Percakapan	Seberapa sering Anda merasa terpapar konten yang negatif atau tidak pantas di TikTok?	6	Likert
		Seberapa sering Anda berinteraksi dengan pengguna TikTok lain yang memiliki minat yang sama dengan Anda	7	Likert
		Seberapa sering Anda merasa diintimidasi atau di-bully di TikTok	8	Likert
	Komunitas	Seberapa sering anda melakukan share ke sesama pengguna di Tiktok	9	Likert
		Seberapa sering Anda menggunakan TikTok untuk mengikuti berita dan peristiwa terkini	10	Likert
		Seberapa sering Anda merasa cemburu atau tidak puas dengan kehidupan Anda sendiri setelah melihat konten di TikTok	11	Likert
	Saling Terhubung	Seberapa sering Anda merasa khawatir tentang privasi dan keamanan data Anda di TikTok	12	Likert
		TikTok membantu saya untuk merasa lebih bahagia dan terhibur.	13	Liker
		TikTok membantu saya untuk merasa lebih terhubung dengan orang lain dan mengurangi rasa kesepian.	14	Likert
	Dampak Emosional	TikTok membuat saya merasa tidak aman tentang penampilan atau tubuh saya.	15	Likert
		Tiktok membuat saya merasa kurang percaya diri akan konten yang dapat	16	Likert

		membuat saya merasa overthinking		
Variabel (Y) Gaya Hidup Remaja	Gaya Hidup Remaja	Seberapa sering Anda berolahraga atau melakukan aktivitas fisik lainnya	17	Likert
		Seberapa sering Anda mengonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang	18	Likert
		Seberapa sering Anda begadang atau tidur larut malam	19	Likert
		Seberapa sering Anda menghabiskan waktu di depan layar (telepon, komputer, televisi) dalam waktu lama	20	Likert

Metode Skala Likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada Tahun 1932. Skala likert memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Skala likert dapat juga dikatan sebagai skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan untuk penelitian. Skala likert dapat diperlihatkan pada Tabel 2. (S. Syofian, 2015)

Tabel 2. Skala Likert

Skala	Kategori
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Cukup
4	Kurang Setuju
5	Tidak Setuju

Peneliti meniadakan alternatif jawaban ragu-ragu atau jawaban yang netral ditengah-tengah dengan alasan bahwa:

- a) Jawaban ragu-ragu mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memberikan jawaban dan bisa juga diartikan netral;
- b) Tersedianya jawaban di tengah menimbulkan kecenderungan menjawab di tengah, terutama bagi mereka yang ragu-ragu antara setuju atau tidak setuju;

Penggunaan alternatif jawaban dimaksudkan untuk melihat kecenderungan pendapat responden ke arah setuju atau tidak setuju. Jika disediakan kategori jawaban di tengah maka akan mengurangi banyaknya informasi yang akan didapat dari responden. (Sarjono, 2011).

Populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan kseluruhan (universum) dari objek penelitian. (Noor, 2012). Peneliti mengambil sampel sebesar 50 responden yang didapat dengan menggunakan teknik penarikan sampel kouta. Teknik sampel kuota adalah metode pengambilan sampel di mana peneliti menetapkan jumlah tertentu dari setiap kelompok atau kategori yang akan diikutsertakan dalam penelitian, berdasarkan karakteristik tertentu dari populasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Tujuan utama dari penggunaan teknik ini adalah untuk memastikan bahwa sampel yang diambil mencerminkan proporsi yang diinginkan dari subkelompok dalam populasi, sehingga hasil penelitian dapat lebih representatif dan relevan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarkan kepada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, penulis memperoleh data karakteristik responden sebagai berikut :

- a. Jenis kelamin: banyaknya responden berdasarkan “jenis kelamin” yaitu responden yang berjenis kelamin pria sebanyak 25 orang (50%) dan responden yang berjenis kelamin wanita 25 orang (50%).
- b. Umur: sebagian umur responden 18-20 tahun sebanyak 25 orang (50%), usia responden 21-23 sebanyak 25 orang (50%). Hal ini menunjukkan bahwa dominasi umur pengguna Tiktok di Universitas Muhammadiyah Ponorogo diantara 18-23 tahun.

Uji Validitas

Data yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner, dilakukan pengujian validitas, instrumen diuji dengan menghitung koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya dalam taraf signifikansi 0,05 dengan rumus Korelasi Product Moment Pearson. Instrumen bisa dikatakan valid mempunyai nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} didapatkan adalah $df = n-2$ ($100-2$) = 98, maka tabel r pada angka 98 Product Moment adalah 0,197.

Tabel 3. Validitas Media Sosial Tiktok

Item	r hitung	r tabel	Status
X1	0.610	0,197	Valid
X2	0.618	0,197	Valid
X3	0.649	0,197	Valid
X4	0.349	0,197	Valid
X5	0.584	0,197	Valid
X6	0.385	0,197	Valid
X7	0.681	0,197	Valid
X8	0.447	0,197	Valid
X9	0.467	0,197	Valid
X10	0.438	0,197	Valid
X11	0.499	0,197	Valid
X12	0.565	0,197	Valid
X13	0.567	0,197	Valid
X14	0.576	0,197	Valid
X15	0.557	0,197	Valid
X16	0.576	0,197	Valid

Berdasarkan tabel 3 pengujian validitas untuk variabel media sosial Instagram dan WhatsApp mempunyai nilai korelasi di atas 0,197 dengan demikian berarti item pernyataan dari variabel media sosial Tiktok dinyatakan valid.

Tabel 4. Validitas Gaya Hidup Remaja

Item	r hitung	r tabel	Status
Y17	0.623	0,197	Valid
Y18	0.618	0,197	Valid
Y19	0.627	0,197	Valid
Y20	0.657	0,197	Valid

Berdasarkan tabel 4 pengujian validitas untuk variabel gaya hidup remaja mempunyai nilai korelasi atau nilai r hitung di atas 0,197 (r tabel), dengan demikian berarti item pernyataan dari variabel gaya hidup remaja dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas berguna untuk menunjukkan konsistensi hasil pengukuran bila dilakukan pengukuran kembali terhadap objek yang sama. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Jika nilai suatu variabel memiliki Cronbach's Alpha > 0,60 maka variabel tersebut dikatakan reliabel.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Item

Variabel	r kritis	Cronbach's Alpha	Ket. Alpha > 0.197
Media Sosial Tiktok	0,60	0,730	Reliabel
Gaya Hidup Remaja	0,60	0,730	Reliabel

Dari tabel di atas diketahui nilai alpha setelah dilakukan uji reliabilitas yaitu nilai variabel X 0,730 dan nilai variabel Y sebesar 0,730. Nilai yang didapati seluruh item lebih besar dari 0,60 nilai r-kritis. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item reliabel.

Koefisien Korelasi

Tabel 6. Uji Hipotesis (Uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8,611	1,665		5,337	,000
Media Sosial Tiktok	,168	,036	,403	5,241	,000

a. Dependent Variable: Gaya Hidup Remaja

Dari tabel di atas, diketahui bahwa nilai t-hitung yang diperoleh sebesar 5.241. Nilai ini akan dibandingkan dengan nilai t-tabel pada tabel distribusi t. Dengan taraf signifikansi (α) = 5% = 0,05, derajat kebebasan (df) = n (jumlah sampel penelitian) – k (jumlah variabel penelitian) = 100 - 2 = 98, diperoleh nilai t-tabel pada tabel distribusi $t \pm 3,920$. Dari nilai-nilai di atas terlihat bahwa nilai t hitung (5,241) > t tabel (3,920), maka H0 ditolak dan Ha diterima artinya “Media sosial Tiktok berpengaruh signifikan terhadap Gaya Hidup Remaja Masa Kini”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media sosial Tiktok berpengaruh terhadap Gaya Hidup remaja Masa Kini. Ini dibuktikan dengan thitung sebesar 5,241 yang lebih besar dari ttabel 3,920, serta tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak dan

hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa media sosial Tiktok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Gaya Hidup Remaja Masa Kini. Dari hasil uji korelasi, ditemukan bahwa ada hubungan yang cukup kuat antara pengaruh media sosial Tiktok terhadap Gaya Hidup Remaja Masa Kini, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,403, yang menunjukkan adanya pengaruh antara kedua media sosial tersebut terhadap Gaya Hidup Remaja Masa Kini, dengan pengaruh sebesar 16,3%, sedangkan sisanya sebesar 83,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Etikan, I. &. (2017). Developing questionnaire base on selection and designing. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 219-221.
- Kusuma, P. (2020). Di Balik Fenomena Ramainya TikTok di Indonesia. *Tekno Kompas*.
- Noor, J. (2012). Metodologi Penelitian. *Kencana*, Jakarta.
- S. Syofian, T. S. (2015). "Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web". *Pros. Semnastek*.
- Sarjono, H. &. (2011). SPSS vs LISREL : Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset. *Salemba Empat*, Jakarta.
- Syahrial, M. (2022). Syarat dan Cara Daftar TikTok Affiliate. *Kompas.Com*.
- West, R. &. (2008). Buku 1 edisi 3 Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi*, Jakarta : Salemba Humanika.