

PENGARUH TERPAAN KONTEN GAMING TIKTOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA DI KELURAHAN HULAAN, KABUPATEN GRESIK

¹Taufiq Ramdan, ²Arief Darmawan, ³Hamim

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945

Surabaya Email : Seventoz@gmail.com

Abstract: Behavior reflects how a person feels about something. Personality is the way individuals react and interact with others. The development of the use of Tiktok today is also creeping among teenagers. As we know, Tiktok has become part of children's lives today. One of the most popular social media among teenagers in Hulaan, Menganti-Gresik Regency has disrupted the development of their stimulus. So this is the background to find out the Influence of Tiktok Application Gaming Content on Teenagers' Behavior in Hulaan, Anti-Gresik. This study aims to prove the influence of Tiktok use on behavior. The method used is Quantitative correlational research method to examine on a specific population or sample. Data collection using research instruments, statistical data analysis with the aim of testing hypotheses that have been set. Variables.

Keywords: Social Media, Tiktok, Behavior

Abstrak: Perilaku mencerminkan bagaimana seseorang merasakan mengenai sesuatu. Kepribadian seseorang mencerminkan bagaimana mereka bereaksi dan berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan Tiktok semakin meluas di kalangan remaja saat ini. Media sosial ini sangat populer di antara remaja di Hulaan, Kabupaten Menganti-Gresik, dan dampaknya mengganggu perkembangan stimulus mereka.. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan Tiktok terhadap perilaku. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif penelitian korelasional untuk menginvestigasi pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Variabel-variabel yang digunakan bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel pada remaja di Hulaan, Kabupaten Gresik. Data dikumpulkan melalui kuesioner, dan kemudian diolah menggunakan aplikasi seperti Excel dan SPSS. Hasil pengamatan yang diambil berdasarkan data di Hulaan, Kab.Gresik, Bahwa pengaruh Tiktok memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku remaja. Dampak baiknya dalam penggunaan tiktok yaitu mereka akan lebih cepat untuk mendapatkan informasi, edukasi, hiburan dll. Akan tetapi dampak buruk yang akan terjadi pada perilaku remaja adalah perubahan perilaku sosial sehingga remaja akan cenderung lupa akan waktu karena terlalu asik bermain tiktok.

Kata Kunci: Perilaku, Media sosial, Tiktok

Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, masyarakat telah mengalami kemajuan yang signifikan dalam berbagai aspek seperti sosial, ekonomi, pendidikan, serta lain-lain. Salah satu perkembangan penting yakni dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi saat ini sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Dengan adanya teknologi ini, informasi dari berbagai belahan dunia bisa diperoleh secara praktis. Dunia informasi saat ini tampaknya tidak dapat berjalan tanpa keterlibatan teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat telah mendorong perkembangan teknologi yang semakin canggih dari waktu ke waktu. Komunikasi yang sebelumnya memakan waktu lama saat ini jadi sangat cepat dan tampaknya tidak mengenal jarak. (Putri et al., 2016)

Perkembangan teknologi, terutama dalam bidang komunikasi, telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan kita. Namun, apakah perkembangan teknologi komunikasi ini benar-benar membawa kita ke arah yang lebih baik? (Rizqi & Pradana, 2019)

Salah satu perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki jangkauan yang luas adalah internet, yang menghubungkan jaringan komputer dan telepon satu sama lain. Internet telah mengalami berbagai inovasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan menjadi media serba guna. Hampir semua aspek media dan kebutuhan masyarakat terhubung dengan internet, sehingga internet dapat dikatakan sebagai media komunikasi massa. Kemajuan teknologi tersebut juga menyebabkan munculnya berbagai situs jejaring sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *TikTok*, *Instagram*, *YouTube*, dan sebagainya. Diantara semua itu, *TikTok* merupakan salah satu yang sangat populer saat ini. (As'at, 2019)

TikTok adalah sebuah aplikasi yang menawarkan efek khusus yang unik dan menarik, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat video pendek yang menarik perhatian banyak orang. Video pendek yang dihasilkan dapat dibagikan dengan teman-teman di media sosial dan pengguna *TikTok* lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam dukungan musik yang memungkinkan pengguna untuk menari, menampilkan gaya bebas, dan membuat video unik lainnya, mendorong kreativitas pengguna untuk menjadi konten kreator atau yang sering disebut sebagai *Tiktokers*. (Malimbe et al., 2021)

Perkembangan dari penggunaan *TikTok* saat ini, sudah merambat ke seluruh anak remaja dan dewasa di daerah Hulaan, Kecamatan Menganti, karena kemudahan akses yang diberikan dan juga kemudahan cara penggunaan aplikasi tersebut membuat kaum remaja hingga lupa waktu, hal ini tentu akan berdampak pada perubahan perilaku sosial mereka sendiri.

Sepanjang tahun 1980-an, terdapat banyak fakta yang menampilkan penyusutan perhatian masyarakat terhadap perilaku etis. Perilaku merupakan perwujudan dari penilaian seseorang terhadap objek, orang, dan peristiwa, yang mencerminkan perasaan individu terhadap perihal tersebut. (Rohati et al., 2022)

Penelitian ini didasarkan pada teori SOR (Stimulus, Organism, Response) yang menyatakan bahwa perilaku dapat dipengaruhi oleh kualitas rangsang yang berinteraksi dengan organisme. Teori ini menekankan bahwa efek media pada individu dimulai dengan perhatian atau paparan terhadap pesan media.

Perubahan sikap akan melalui proses stimulus yaitu indikator pengaruh aplikasi *tiktok* berupa: Frekuensi, Durasi, Intensitas. Proses tersebut diatas menggambarkan “perubahan sikap” dan bergantung pada proses yang terjadi pada diri individu. Adapun langkah dari perubahan sikap itu sendiri meliputi: Perhatian, Pengertian, dan Penerimaan.

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi yang ditunjukkan oleh seorang individu terhadap rangsangan yang datang dari luar atau dari dalam dirinya sendiri. Perilaku merupakan tindakan yang dapat diamati dan memiliki frekuensi, durasi, serta tujuan yang spesifik, baik itu disadari maupun tidak.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan sosiopsikologis yang menitikberatkan pada perilaku sosial individu, variabel psikologis, dampak individu, sifat kepribadian, persepsi, dan kognisi. Pendekatan ini lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana individu bertindak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel yang diteliti, dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya acak. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengandalkan penggunaan angka-angka, mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsiran dan penyajian hasil penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif yang melibatkan penggunaan angket atau kuesioner untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil yang didapatkan melalui kuesioner responden menunjukkan bahwa identitas responden dari jenis kelamin didapatkan hasil laki-laki sebanyak 40 responden (75%) dan perempuan 13 responden (25%). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa remaja laki-laki lebih dominan. Dari data yang didapatkan menunjukkan usia para responden mendapatkan hasil sebanyak 14 responden (26%) yang berusia 10-14 tahun, 26 responden (49%) yang berusia 15-16 tahun, dan 13 responden (25%) berusia diatas 17 tahun. Jadi dalam penelitian ini, usia rata-rata responden diatas 15 tahun.

Dari data yang didapatkan berdasarkan berapa lama menggunakan tiktok menunjukkan yaitu dibawah setahun 5 responden (9%), 1-2 tahun berjumlah 9 responden (17%), penggunaan tiktok selama 2-3 tahun berjumlah 15 responden (28%) dan yang menggunakan tiktok selama lebih dari 3 tahun berjumlah 24 responden (46%). Maka dilihat dari hasil diatas bahwa responden mayoritas menggunakan tiktok yaitu lebih dari 3 tahun. Tiktok sendiri sudah berdiri sejak tahun 2016 saat itu bernama "Douyin" dan pada tahun 2017 tiktok resmi diluncurkan untuk ponsel *ios* dan *android*.

Dari data yang didapatkan berdasarkan lokasi saat menggunakan tiktok menunjukkan remaja lebih sering menggunakan aplikasi tiktok pada saat dirumah yaitu berjumlah 38 responden (72%) sedangkan saat menggunakan tiktok di sekolah berjumlah 15 responden (28%) dan remaja yang menggunakan tiktok pada saat di sekolah menunjukkan 0 responden. Maka dilihat dari hasil diatas bahwa remaja kebanyakan lebih sering menggunakan tiktok pada saat berada dirumah.

Dari data yang didapatkan dari intensitas berapa sering menggunakan tiktok dalam waktu sehari menunjukkan bahwa remaja menggunakan aplikasi tiktok 3-5 kali dalam waktu sehari berjumlah 13 responden (24%), dan remaja yang menggunakan aplikasi tiktok 6-10 kali dalam sehari berjumlah 20 responden (38%), sedangkan yang menggunakan aplikasi tiktok diatas 10 kali dalam sehari berjumlah 20 responden (38%). Maka dilihat dari hasil diatas remaja lebih sering menggunakan tiktok sebanyak 10 kali atau lebih.

Dari data yang didapatkan berdasarkan penggunaan tiktok dalam waktu sehari menunjukkan bahwa remaja yang menggunakan tiktok dibawah 1 jam perhari berjumlah 7 responden (13%), remaja yang menggunakan tiktok selama 1-2 jam perhari berjumlah 23 responden (43%), sedangkan yang menggunakan tiktok selama 2-5 jam perhari berjumlah 19 responden (36%), dan yang menggunakan tiktok lebih dari 5 jam perhari hanya berjumlah 4

responden (8%). Maka dapat disimpulkan bahwa remaja kebanyakan menggunakan aplikasi tiktok tidak lebih dari 5 jam perhari.

Dari data yang didapatkan berdasarkan ketertarikan remaja di Hulaan, Menganti-Gresik saat menggunakan tiktok menunjukkan bahwa remaja yang memilih tiktok sangat menarik berjumlah 31 responden (58%), dan remaja yang memilih menarik berjumlah 15 responden (28%), remaja yang memilih lumayan menarik berjumlah 7 responden (14%), sedangkan yang memilih tiktok tidak menarik berjumlah 0 atau tidak ada. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja di Hulaan, Menganti-Gresik sangat meminati tiktok.

Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	t		
1 (Constant)	10.478	1.619	6.472	<,001	X	-.034 .127 -.037 -.265 .792

Dari uji regresi diketahui bahwa perilaku remaja di Hulaan, Menganti-Gresik memiliki pengaruh signifikan positif, nilai koefisien regresi pengaruh tiktok menunjukkan -0.034 yang berarti variabel (X) pengaruh tiktok memiliki pengaruh positif terhadap Variabel (Y). Apabila variabel pengaruh tiktok naik satu satuan maka akan meningkatkan perilaku remaja di Hulaan, Menganti-Gresik sebesar -0.034. dan dari data yang didapatkan diketahui bahwa nilai t hitung sebesar -0.265 dimana nilai t tabel dalam penelitian ini 2.00758 dengan nilai sig variabel lebih besar dari 5% (0.05) yaitu sebesar 0.792. Maka dapat di ambil kesimpulan t hitung $-0.265 < -t$ tabel -2.00758 . hal ini mengindikasi bahwa variabel (X) tiktok diterima atau berpengaruh terhadap perilaku remaja di Hulaan, Menganti-Gresik.

Uji Koefisien Determinasi (R2)

Model	R Square	Adjusted R Square	Estimate Std. Error of the
1	.470 ^a	1.545	

1 .470^a1.545

Adapun koefisien determinasi (R2) pada penelitian ini R square yang dihasilkan adalah 0.221. Artinya bahwa aplikasi tiktok memiliki pengaruh sebesar 22,1% terhadap perilaku remaja di Hulaan, Menganti-Gresik, yang mana 77,9% lainnya disebabkan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

Dari hasil penelitian ini memaparkan dengan teori yang digunakan yakni teori SOR (Stimulus Organism Response) bahwa, stimulus merupakan pengaruh *tiktok* mempunyai tiga indikator yaitu frekuensi, durasi, serta atensi. Pada indikator frekuensi yang didapatkan dari hasil kuesioner responden yaitu rata-rata banyaknya pengulangan dalam membuka *tiktok* adalah 6 sampai 10 kali dalam sehari yang dilakukan oleh remaja di Hulaan, Menganti-Gresik. Durasi yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu, mayoritas remaja di

Hulaan, Menganti-Gresik telah menggunakan aplikasi tiktok selama 3 tahun dan rata-rata menggunakan aplikasi *tiktok* yaitu kurang dari 5 jam perhari. Intensitas menjelaskan remaja di Hulaan, Menganti-Gresik sangat tertarik menggunakan tiktok sehingga membuat remaja dapat melakukan hal-hal yang diinginkan pada aplikasi tiktok tersebut.

Pada penelitian ini stimulus dapat diterima oleh organism, sehingga menimbulkan ketertarikan pada remaja di Hulaan, Menganti-Gresik dalam membuka aplikasi *tiktok*, sehingga menimbulkan komunikasi dan perhatian, pada penelitian ini stimulus dinyatakan efektif ada reaksi. Setelah stimulus mendapat perhatian dari organisme, remaja di Hulaan, Menganti-Gresik mengerti terhadap stimulus (*correctly comprehended*) sehingga stimulus dapat diterima dan dipahami dalam perubahan sikap yang terjadi.

Dari Hasil penelitian ini respon yang terjadi yaitu perubahan sikap/perilaku pada remaja di Hulaan, Menganti-Gresik, perubahan sikap secara kognitif yaitu remaja di Hulaan mengetahui tentang perubahan sikap yang terjadi oleh pengaruh penggunaan aplikasi *tiktok*. Secara afektif yaitu remaja di Hulaan, Menganti-Gresik perubahan sikap terbentuk namun ada yang setuju dan tidak setuju terhadap sesuatu yang ada pada perubahan sikap tersebut. Kognitif menjelaskan perubahan sikap/perilaku timbul dari kognitif dan afektif, maka remaja di Hulaan, Menganti-Gresik menjadi tahu perubahan sikap/perilaku yang ditimbulkan oleh penggunaan aplikasi *tiktok*.

Penutup

Tentunya dalam penggunaan media sosial pada era globalisasi ini tentunya sudah tidak asing. Media sosial sudah merambat di semua kalangan masyarakat dari yang muda hingga yang tua, dan tentu saja media sosial juga memberikan dampak negatif dan juga dampak positif, salah satu contohnya yaitu media sosial *tiktok* yang banyak digunakan dalam bermedia sosial sehari-hari.

Dari pengamatan yang diambil di Hulaan, Menganti-Gresik bahwa pengaruh *tiktok* memiliki pengaruh yang signifikan pada remaja. Dan dampak baiknya dalam penggunaan *tiktok* yaitu mereka akan lebih cepat untuk mendapatkan informasi, edukasi, hiburan dll, dikarenakan tiktok menyediakan tayangan-tayangan video singkat. Akan tetapi dampak buruk yang akan terjadi pada perilaku remaja adalah, remaja akan cenderung lupa akan waktu karena terlalu asyik bermain tiktok contohnya saat menonton video siaran langsung *game online*, pada aplikasi *tiktok* sudah tersedia berbagai macam tayangan *game online*. remaja juga gampang terpengaruh oleh tayangan-tayangan yang ada di tiktok. Salah satu alasan remaja tidak bisa lepas oleh media sosial adalah dengan adanya *Smartphone*, dengan *smartphone* kita bisa dengan mudah mengakses dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan dari hasil penelitian maka penulis bermaksud membagikan saran yang mudah-mudahan bisa bermanfaat untuk pembaca serta peneliti berikutnya, yakni sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang penggunaan media sosial dan dampak-dampak yang mungkin terjadi jika digunakan secara berlebihan. Penelitian ini terutama difokuskan pada kalangan remaja yang merupakan pengguna utama media sosial. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat terkait penggunaan media sosial dan konsekuensi yang mungkin timbul dari penggunaan yang berlebihan.

2. Bagi Akademik.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan baru dalam studi dan referensi di bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam menganalisis perilaku siswa terhadap

perkembangan teknologi yang ada. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam pengembangan ilmu komunikasi serta memperkaya pemahaman tentang interaksi siswa dengan teknologi yang sedang berkembang.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mereka dapat melakukan pengembangan sumber daya yang lebih baik agar dapat mengakses sumber daya yang tepat dan efisien dalam penggunaan waktu, sehingga dapat mendapatkan responden yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Daftar Pustaka

- As'at, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Facebook Terhadap Perilaku Murid Kelas Viii Smp*. 1–19.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Rizqi, M., & Pradana, B. C. S. A. (2019). Literasi Dampak Penggunaan Smartphone Bagi Kehidupan Sosial di Desa Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 5(2), 15. <https://doi.org/10.37535/101005220182>
- Rohati, N., Astuti, L., & Pratomo, B. S. (2022). *Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Perilaku Sosial Masyarakat Di Desa Dusun Curup Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara the Influence of Facebook Social Media on Social Behavior in the Village of Dusun Curup , Air Bei District , Bengkulu Utara . 20(2)*, 145–154.