

Pengaruh Media Sosial Tiktok Dan Lingkungan Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja Kota Banda Aceh

Nirma Varita¹, Uswatun Nisa², Rahmat Saleh³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

²Pusat Riset Ilmu Sosial dan Budaya (PRISB) Universitas Syiah Kuala

Abstract

Teenagers as social media users tend not to be ready to choose useful web activities and are also more often affected by the social environment. All of that will have an impact on the lifestyle of teenagers. This study aims to determine whether or not there is an influence of TikTok social media and social environment on the lifestyle of teenagers in Banda Aceh city. This study used quantitative methods, by distributing questionnaires to 269 respondents. The theory used in this research is the Stimulus Organism Response (S-O-R). From the F test analysis, social media (X1) and social environment (X2) has a significance value of 0.001 which is smaller than 0.5, so both of them have a significant influence on the Lifestyle (Y). The t test analysis indicate that the social media variable (X1) has a t count value of 6.055 > t table 1.986 and the social environment variable (X2) has a t count value of 3.460 > t table 1.986, so that both variables X1 and X2 are proven to have a partial effect on the Lifestyle variable (Y). Then R Square test results show a value of 0.198 (20%), which means that the independent variables contribute as much as 20% to lifestyle variables. Social media variables contributed 0.164 (16.4%) and social environment variables contributed 0.94 (9.4%) to teenagers lifestyle. The results of this study show that there is about 80% contribution from other variables that affect the teenagers lifestyle, which can be investigated as further research. The results of this study give an idea for society about how exactly social media and social environment affect the lifestyle of adolescents.

Keywords

Teenagers, Lifestyle, Social Media, Social Environment, Tiktok

Email

uswatunnisa@usk.ac.id

PENDAHULUAN

Internet telah menjadi salah satu pilar inovasi kebudayaan masa kini, baik metropolitan maupun pedesaan, baik masyarakat kelas atas maupun kelas bawah (Nurriszka, 2016). Dalam rangka memperoleh informasi terbaru manusia dapat mengandalkan jaringan internet, salah satunya adalah dengan menggunakan media sosial. Media sosial dapat didefinisikan sebagai media online yang memanfaatkan internet dimana para penggunanya bisa langsung berinteraksi (Dewa & Safitri, 2021). Media sosial lebih mengutamakan komunikasi dua arah antara komunikator dan komunikan tanpa adanya Batasan ruang dan waktu (Maharani & Hanafi, 2022). Data yang diperoleh dari *We Are Social* (dalam (Mayasari, 2022) menyebutkan, jumlah pengguna media sosial dinamis di Indonesia pada periode Januari 2022 adalah 191 juta orang. Jumlah tersebut meningkat 12,35% dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang berapa pada angka 170 juta orang. Hal ini menunjukkan bahwa pesatnya perkembangan platform hiburan virtual seperti Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, dan Tiktok juga berdampak pada meningkatnya jumlah pengguna.

TikTok merupakan satu dari sejumlah media sosial yang paling dikenal saat ini (Dewa & Safitri, 2021). Indonesia sendiri menduduki peringkat kedua dunia pada Januari 2023 dengan jumlah pengguna dalam negeri sebanyak 109,90 juta orang (Sadya, 2023). Hal ini menunjukkan masyarakat Indonesia memanfaatkan TikTok sebagai panggung hiburan online. Media Sosial TikTok digunakan untuk menghasilkan serta menyebarkan video kepada orang lain dengan cara men- *scroll* layar ke atas maupun ke bawah. TikTok melampaui berbagai

aplikasi terkenal lainnya, termasuk YouTube, WhatsApp, Facebook Courier, dan Instagram, selama kuartal pertama tahun 2018 (Q1) dengan 45,8 juta unduhan (Bulele & Wibowo, 2020).

Berbeda dengan Youtube atau Instagram, perhitungan TikTok dapat membagikan konten pengguna tanpa melihat jumlah pengikutnya dengan mempelajari kecenderungan pengguna lebih cepat dibandingkan aplikasi lain, yang disebut FYP sebagai "*For Your Page*" (Novita et al., 2022). Saat ini aplikasi TikTok menjadi aplikasi unggulan dan digandrungi oleh generasi milenial yang mayoritas adalah anak sekolah, mengingat besarnya jumlah pengguna TikTok di Indonesia lebih dari 10 juta dan mayoritas di antara pengguna tersebut adalah anak usia sekolah (pelajar) (Bulele & Wibowo, 2020). Media sosial TikTok memungkinkan penggunanya membuat konten dengan durasi mulai dari 15 detik hingga 10 menit dengan menggunakan berbagai efek unik yang tersedia di media tersebut. Aplikasi TikTok menyediakan efek yang menarik, mudah digunakan, dan bahkan dalam proses pembuatan video, pengguna dapat memilih musik dan filter secara bersamaan.

Asosiasi Penyedia Jaringan Internet Indonesia (APJII) merilis laporan daftar pengguna internet Indonesia 2020 dan hasilnya Aceh memiliki 3.721.410 pengguna internet (Farhan, 2023). Hampir seluruh anak muda di Indonesia khususnya Aceh tahu tentang TikTok dan dapat mendownload di App Store maupun Play Store (Yurliana et al., 2022). Selain itu, terdapat 2 pemuda pembuat konten TikTok yang mengabaikan syariat Islam yang didapat oleh satuan polisi bantuan umum (Satpol PP-WH) kota Banda Aceh (Setiawan, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa terpaan dari media sosial TikTok yang salah memberi pengaruh buruk kepada penggunanya. Mengutip dari laman Forbes, lebih dari 60% pengguna TikTok terdiri dari generasi Z, mengacu pada kelahiran setelah tahun 1996 (Safitri & Naini, 2020). Hal ini membuktikan bahwa mayoritas pengguna TikTok adalah remaja. Dimana batasan usia remaja menurut WHO adalah 12-24 tahun (Hidayanto & Millah, 2015).

Tidak hanya media sosial, lingkungan sosial juga dapat menyebabkan perubahan berbeda pada remaja. Remaja sebagai pengguna media sosial belum siap untuk memilih aktivitas web yang bermanfaat dan akan lebih sering terkena dampak lingkungan sosial (Maqsura et al., 2017). Catatan komnas perempuan 2022 berbagai kekerasan berbasis gender secara online meningkat, dimana pada 2022 kasus yang dilaporkan sebanyak 1.721 dibandingkan dengan tahun sebelumnya yaitu sebanyak 940 kasus. Komnas perempuan mencatat kasus yang paling sering terjadi diantaranya penyebaran film porno, peretasan dan pemalsuan akun, bullying dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan internet mencakup dunia maya tanpa batas, dimana segala informasi dapat dimanfaatkan oleh siapapun sehingga dampak negatif dalam perkembangan moral dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk mengunduh isi situs tanpa izin.

Lingkungan sosial adalah tempat dilakukannya aktivitas sehari-hari (Pakaya et al., 2021). Lingkungan sosial sebagai "semua kondisi yang dalam beberapa hal mempengaruhi perilaku seseorang," termasuk proses kehidupan seperti pertumbuhan dan perkembangan yang juga dapat dipandang sebagai mempersiapkan lingkungan untuk generasi mendatang (Khansa & Putri, 2022). Apabila lingkungan yang dipilih ini mendorong kepada peningkatan kualitas diri maka nantinya akan menjadi orang yang baik pula (Tamara, 2016). Secara global, perkembangan media sosial yang sangat pesat mengubah cara hidup manusia, sehingga keadaan dalam lingkungan sosial juga mengalami perubahan yang akhirnya menjadi pengaruh berubahnya cara hidup seseorang.

Gaya hidup secara luas dicirikan sebagai cara hidup yang dikenali dari cara orang lain menginvestasikan tenaganya (aktivitas), dilihat dari pekerjaan, minat sampingan, berbelanja, olah raga, dan kegiatan sosial. Bentuk gaya hidup seseorang yang dilihat dari aktivitas, Minat, dan opini. Gaya hidup seseorang akan tercermin dari aktivitas yang mereka dilakukan. Minat seseorang juga akan merupakan salah satu indikator dari gaya hidup, misalnya dimana dan bagaimana seseorang menghabiskan waktu mereka, bagaimana seseorang memilih makanan,

menggunakan busana, bahkan ketika mereka memilih jenis olahraga. Kemudian pendapat dan opini yang meliputi pendapat tentang diri sendiri, permasalahan sosial, bisnis dan produk tertentu (Luthfianto & Suprihadi, 2017).

Seperti yang tersebut di atas, bahwa gaya hidup seseorang dapat dilihat dari pemilihan busana yang dikenakan. Terkait hal ini, beberapa pemberitaan mengungkapkan bahwa dewasa ini remaja di kota Banda Aceh sering menggunakan busana yang melanggar syariat Islam, salah satunya adalah penggunaan celana pendek (dialeksis.com, 2023). Hal tersebut sering kali terjadi karena meniru sosok idola, pengaruh media sosial, serta minimnya edukasi dari keluarga sehingga hal ini semakin memperjelas bahwa selain sebagai wahana komunikasi dan media belajar mereka menjadikan media sosial sebagai sumber inspirasi dalam berbusana sehingga turut merubah gaya hidup mereka. Selain itu, remaja aceh juga terjebak pergaulan bebas narkoba. Statement dari IllizaSa'aduddin Djamal, salah satu tokoh Aceh yang juga mantan Walikota Banca Aceh menguatkan dugaan ini, bahwa "perilaku-perilaku remaja saat ini turut dipengaruhi oleh keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah, teman, budaya, jejaring sosial dan organisasi antarpribadi lainnya" (Merdeka.com, 2013).

Penelitian yang melihat tentang pengaruh media sosial terhadap gaya hidup remaja pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya adalah penelitian yang melihat pengaruh penggunaan media sosial terhadap gaya hidup konsumtif remaja di Salatiga yang dilakukan oleh Christina Vicky Erlinda pada tahun 2017 (Erlinda, 2017). Hasil studi yang dilakukan oleh Erlinda menunjukkan bahwa media sosial memberi pengaruh terhadap gaya hidup konsumen sebesar 0,696 atau berpengaruh sebesar 48,40%. Namun, gaya hidup yang dilihat dalam penelitian tersebut adalah gaya hidup konsumtif, dan tidak menekankan pada satu jenis media sosial. Selain itu, teori yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teori *uses and gratification*, sementara dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teori SOR (Stimulus Organism Respon). Meskipun tergolong ke dalam teori yang sangat lama, teori SOR masih memungkinkan untuk digunakan saat ini karena asumsi teorinya yang tergolong umum dan dapat menggambarkan fenomena komunikasi dalam berbagai kondisi. Asumsi dari teori SOR sejalan dengan topik penelitian ini, sehingga dapat dijadikan dasar dari penelitian. Menurut teori SOR, media masa amat perkasa dalam memengaruhi penerima pesan, teori S-R ini menggambarkan proses komunikasi secara sederhana yang hanya melibatkan dua komponen, yaitu media massa dan penerima pesan, yaitu khalayak.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ambar Kuswati 2021 (Kuswati, 2021) berjudul "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Akhlakul Karimah Remaja Desa Bunton Kecamatan Adipala Kabupaten Cilacap". Berdasarkan temuan penelitian ini, media sosial Tiktok mempunyai pengaruh sedang terhadap akhlakul karimah remaja di desa Bunton, kecamatan Adipala, kabupaten Cilacap. Artinya 70% atau 28 remaja menggunakan media sosial Tiktok. dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial Tiktok secara mendasar mempengaruhi akhlakul karimah generasi muda di kota Bunton kawasan Adipala wilayah Cilacap pada tahun 2021.

Melihat gambaran di atas, maka penelitian ini akan meneliti bagaimana sebenarnya "Pengaruh Media Sosial TikTok dan Lingkungan Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja Kota Banda Aceh" karena banyak remaja di kota Banda Aceh mengalami permasalahan gaya hidup sejak adanya media sosial, salah satunya dibuktikan dengan adanya perubahan cara berpakaian dimana remaja sering mengenakan celana pendek. Hal ini terjadi karena meniru sosok idola yang dilihat melalui media sosial (dialeksis.com, 2023). Kalangan remaja akan menjadi responden dalam penelitian ini, sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan sebelumnya bahwa remaja saat ini mayoritas adalah pengguna aktif media sosial Tiktok (Manurung et al., 2022). Dalam kehidupan sehari-hari remaja merupakan sekelompok pemuda pemudi yang sibuk dalam menambah pengetahuan, menambah wawasan, dan meningkatkan kualitas diri. Dewasa ini remaja kota Banda Aceh banyak mengalami perubahan dalam hal gaya hidup,

mulai dari gaya hidup yang konsumtif, cara berbusana dan lain sebagainya. Namun, perubahan gaya hidup remaja yang disebabkan oleh penggunaan media sosial dan lingkungan tidaklah pasti. Perubahan ini bisa saja terjadi, namun tergantung pada bagaimana remaja menggunakan aplikasi TikTok dan bagaimana orang melihat serta memilih lingkungan sosial.

KAJIAN TEORITIK

Media sosial merupakan kumpulan aplikasi gabungan web yang terbentuk dengan dasar filosofi dan inovasi Web 2.0 dan yang memungkinkan pengguna memproduksi dan menyebarkan konten tersebut (Istiani & Islamy, 2020). Menurut (Saleh & Pitriani, 2018) Media sosial memiliki beberapa indikator. Pertama, Partisipasi atau keterlibatan yang tidak disengaja yang turut diikuti dengan kesadaran dan tanggung jawab terhadap kepentingan kolektif dan mencapai suatu sasaran atau target bersama. Kedua, keterbukaan atau keadaan yang memungkinkan informasi dapat dibagikan dan diterima oleh masyarakat secara keseluruhan. Ketiga, percakapan yaitu terdiri dari pertukaran percakapan yang dimulai dan diuraikan berdasarkan prinsip dan standar kolaborasi percakapan yang terlihat alami dan pada umumnya diperlukan. Keempat, Komunitas atau masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat tujuan, keyakinan, aset, kecenderungan, kebutuhan, peluang dan berbagai keadaan lain yang sebanding. Kelima, saling terhubung atau aktivitas yang menunjukkan seberapa sering orang berinteraksi satu sama lain.

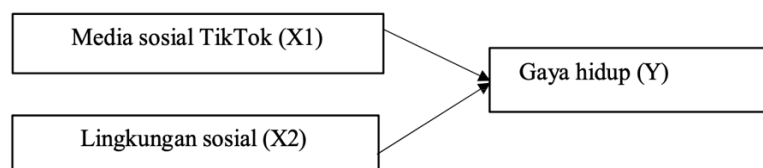
Lingkungan sosial adalah segala interaksi sosial antar manusia, baik secara langsung (seperti bercakap-cakap dengan teman) maupun secara perwakilan (seperti mengamati apa yang dilakukan atau dikatakan orang lain), termasuk dalam lingkungan sosial. Lingkungan sosial memiliki tiga indikator yaitu; lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (Pakaya et al., 2021). Lingkungan keluarga meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anaknya serta suasana atau keadaan di rumah. Kedua Lingkungan sekolah, meliputi hubungan antara pendidik dan siswa serta antara siswa dan pendidik. Ketiga Lingkungan Masyarakat meliputi termasuk jenis-jenis kehidupan daerah dan teman-teman sosialnya.

Gaya hidup seringkali dideskripsikan melalui aktivitas, minat, dan penilaian. Cara hidup tidak hanya mencakup kelas sosial atau karakter seseorang (Luthfianto & Suprihadi, 2017). Gaya hidup memiliki tiga indikator yaitu Aktivitas berupa kegiatan seseorang, minat meliputi kecenderungan seseorang, dan opini meliputi perspektif dari seseorang.

Dalam mempengaruhi gaya hidup tidak hanya media sosial saja yang berperan aktif, lingkungan sosial juga memberikan pengaruh terhadap gaya hidup remaja. Hal ini sering kali terjadi karena penyalahgunaan media sosial tidak luput dari minimnya kontrol dari lingkungan keluarga serta kesalahan remaja dalam memilih pergaulan di lingkungan sosial, sehingga remaja secara bebas mengakses berbagai informasi yang tersedia di media sosial. Dengan demikian variabel X1 dan X2 memiliki kedudukan yang sama dalam memberikan pengaruh terhadap variabel Y.

Untuk menjelaskan fenomena penggunaan media sosial dan gaya hidup atau dalam hal ini variabel dependen dan independent, peneliti akan menggunakan teori SOR (Stimulus Organism Respon). Teori yang dicetuskan oleh Houlard pada tahun 1953 menjelaskan bahwa teori ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikasi (Ohorella et al., 2022). Respon Stimulus Model ini menggambarkan proses bagaimana media memberikan pengaruh pada individu. Paparan efek media dimulai ketika adanya stimulus yang ada ketika individu mengkonsumsi pesan dari media sosial dan dari stimulus berupa pesan tersebut menghasilkan reaksi pada individu tersebut. Dalam proses komunikasi, menurut teori stimulus respon, perspektif “bagaimana” dalam perubahan sikap lebih dominan dibandingkan perspektif “apa” dan “mengapa”. Jelas bagaimana cara menyampaikannya, untuk situasi ini bagaimana mengubah watak, bagaimana mengubah

sikap komunikasi. Dalam melihat perspektif baru, ada tiga faktor penting, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan (Kurniawan, 2018).



Kerangka Berfikir, 2023

Dalam konteks penelitian ini, dapat dikatakan terdapat stimulus dari berasal dari luar yaitu rangsangan media sosial TikTok dalam bentuk video. Stimulus yang mereka dapatkan dari TikTok secara tidak langsung akan menimbulkan respon dari para remaja yang kemudian respon tersebut akan mempengaruhi mereka, termasuk gaya hidup remaja. Teori SOR juga berasumsi bahwa perilaku seseorang dapat berubah jika stimulus baru yang diberikan kepada kuantitasnya lebih besar dari pada stimulus semula. Stimulus baru yang diberikan kepada individu juga harus memberikan kepercayaan total pada organisme. Respon komunikasi terhadap stimulus atau pesan dapat berupa penerimaan atau penolakan. Komunikasi dapat terjadi dengan asumsi ada pertimbangan dari penerima, sehingga dapat memahami pesan yang disampaikan, dengan tujuan agar yang bersangkutan dapat menangani pesan tersebut dan mengubah sikap orang tersebut atau tidak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui survey dengan menyebarkan kuesioner kepada responden penelitian. Penentuan responden penelitian menggunakan *probability sampling* melalui sampling rumpun atau *cluster sampling*, dimana populasi dipisahkan menjadi kelompok wilayah dan kemudian memilih wakil untuk setiap kelompok. Pengambilan sampel menggunakan Rumus Isaac dan Michael. Sampel diambil pada populasi remaja di kota Banda Aceh. Dalam penelitian ini peneliti menetapkan remaja dengan usia 15-24 tahun dengan jumlah populasi 37.892 orang (Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh, 2023). Berdasarkan tabel Isaac dan Michael, jumlah penduduk sebanyak 37.892 individu dan dibulatkan menjadi 40.000 remaja yang berada di Kota Banda Aceh dan batas ketahanan kesalahan ditetapkan sebesar 10% dan nilai $d = 0,0100$. Jadi diperoleh jumlah sampel sebanyak 269 responden.

Kuesioner yang disusun dalam penelitian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tertutup dengan total pertanyaan sebanyak 26 pertanyaan. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden yang telah memenuhi kriteria sampel dimana responden berdomisili di Banda Aceh, berusia 15-24 tahun, dan memiliki aplikasi TikTok. Penyebaran kuesioner dilakukan secara elektronik dalam bentuk Google form kepada remaja di Banda Aceh yang merupakan pengguna aktif media sosial TikTok. Penelitian ini menggunakan skala likert dengan 6 pilihan skala. Skala Likert digunakan untuk menganalisis pertanyaan-pertanyaan yang menunjukkan sikap setuju atau tidak setuju terhadap objek penelitian.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan statistik deskriptif. Peneliti melakukan beberapa pengujian yang meliputi uji Instrumen, uji asumsi klasik, uji analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk melihat data dengan menggambarkan informasi yang sudah dikumpulkan tanpa berniat untuk mencapai suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tidak dapat dihindari bahwa media sosial membawa berbagai pengaruh pada penggunanya baik dalam hal positif maupun negatif. Pada kalangan remaja media sosial bukan sekedar dimanfaatkan sebagai media hiburan saja namun juga dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan salah satunya dalam hal gaya hidup. Mereka akan lebih sering meniru dan memiliki minat yang sangat besar terhadap suatu hal yang menarik perhatian mereka. Hal ini karena mereka masih belum stabil dalam berpikir dan bertindak (Remaja, 2020). Tidak hanya itu keadaan lingkungan sosial di sekitar remaja juga sangat berperan penting dalam proses pencarian jati diri remaja itu sendiri.

Hasil analisis statistik deskriptif pada kategori skor responden untuk variabel media sosial TikTok (X1) sebanyak 34 responden (12,6%) masuk kedalam kategori rendah, 187 responden (69,5 %) masuk kedalam kategori sedang, 48 responden (17,8%) masuk kedalam kategori tinggi. Untuk Lingkungan Sosial (X2) pada kategori skor responden terdapat 31 responden (11,5%) masuk kedalam kategori rendah, 169 responden (62,8%) masuk kedalam kategori sedang, 69 responden (25,7%) masuk kedalam kategori tinggi dan yang terakhir untuk kategori skor responden Gaya Hidup terdapat 38 responden (14,1%) masuk kedalam kategori rendah, 191 responden (71,0%) masuk kedalam kategori sedang, 40 responden (14,9%) masuk kedalam kategori tinggi. Dengan adanya skor kategori responden tersebut kita dapat melihat bagaimana kecenderungan jawaban responden terhadap masing-masing variabel. Berdasarkan hasil uji kategori skor responden tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Sosial dan Lingkungan Sosial berpengaruh positif terhadap gaya hidup remaja karena dari hasil uji skor responden yang didapatkan, skala yang paling banyak yaitu berada pada skor sedang dan tidak terdapat banyak data yang berada di rentang skor rendah ataupun rentang skor yang tinggi.

Variabel gaya hidup (Y) dipengaruhi secara signifikan oleh temuan analisis penelitian yang dilakukan terhadap variabel media sosial (X1) dan lingkungan sosial (X2). Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang diperoleh, yaitu 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media sosial TikTok dan Lingkungan sosial terhadap gaya hidup remaja kota Banda Aceh.

Analisis terhadap variabel media sosial (X1) menunjukkan bahwa Gaya Hidup (Y) dipengaruhi secara parsial oleh variabel (X1). Hal ini disimpulkan dengan melihat nilai t tabel yang diperoleh yaitu sebesar 6,055. Nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan nilai t tabel yaitu sebesar 1,986. Sementara hasil analisis terhadap variabel lingkungan sosial (X2) menunjukkan bahwa variabel tersebut juga berdampak pada variabel gaya hidup (Y). Hal ini ditunjukkan dengan t hitung determinasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan t tabel, yaitu $3,640 > 1,986$. Maka terdapat pengaruh antara lingkungan sosial terhadap gaya hidup remaja.

Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.451 ^a	.204	.198	9.08059

a. Predictors: (Constant), Lingkungan Sosial, Media Sosial

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis diatas, didapatkan nilai *Adjusted R Square* (koefisien determinasi) sebesar 0,198 Hal ini mempunyai pengertian bahwa pengaruh variabel independent (X)

terhadap variabel dependen (Y) sebesar 20%. Hasil uji R Square dalam penelitian ini juga mengungkapkan bahwa variabel media sosial (X1) dan lingkungan sosial (X2) berdampak sebanyak 0,198 (20%) terhadap gaya hidup remaja Kota Banda Aceh, yang berarti variabel bebas mempengaruhi variabel terikat sebesar 20%. Diantara keduanya, variabel bebas yang lebih berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu variabel media sosial (X1) dengan persentase 16,4%, sedangkan variabel bebas lingkungan sosial (X2) hanya sebesar 9,4 %.

Hal tersebut bisa disebabkan karena saat ini media sosial, khususnya TikTok sangat digandrungi oleh para remaja. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pew Research Center, (salah satu pusat penelitian yang merilis informasi tentang tren isu sosial, opini public dan demografi Amerika Serikat Dan dunia) yang menemukan bahwa remaja hampir tidak bisa lepas dari media sosial karena mereka menggunakannya untuk mendapatkan informasi menarik dan memenuhi kebutuhan gaya hidup mereka (Ruth & Candraningrum, 2020).

Pada variabel lingkungan sosial (X2) indikator yang pengaruhnya lebih besar adalah lingkungan sekolah yaitu sebesar 5,5%. Sedangkan indikator lingkungan keluarga memberikan pengaruh sebesar 3,9 % dan indikator yang pengaruhnya kecil adalah lingkungan masyarakat yaitu 1,5 %. Pada hasil uji Chi Square media sosial (X1) dan Gaya Hidup (Y) karakteristik pekerjaan memiliki perbedaan dengan karakteristik jenis kelamin, umur, dan asal daerah, dimana pada karakteristik pekerjaan nilai asymsimp. Sig dibawah 0,05. Hal ini terjadi karena pekerjaan menjadikan responden lebih jarang membuka media sosial karena keterbatasan waktu yang dimiliki. Selain itu pekerjaan juga menjadikan responden tidak memiliki waktu untuk melakukan aktivitas seperti hobi, berbelanja, bermain game dan sebagainya.

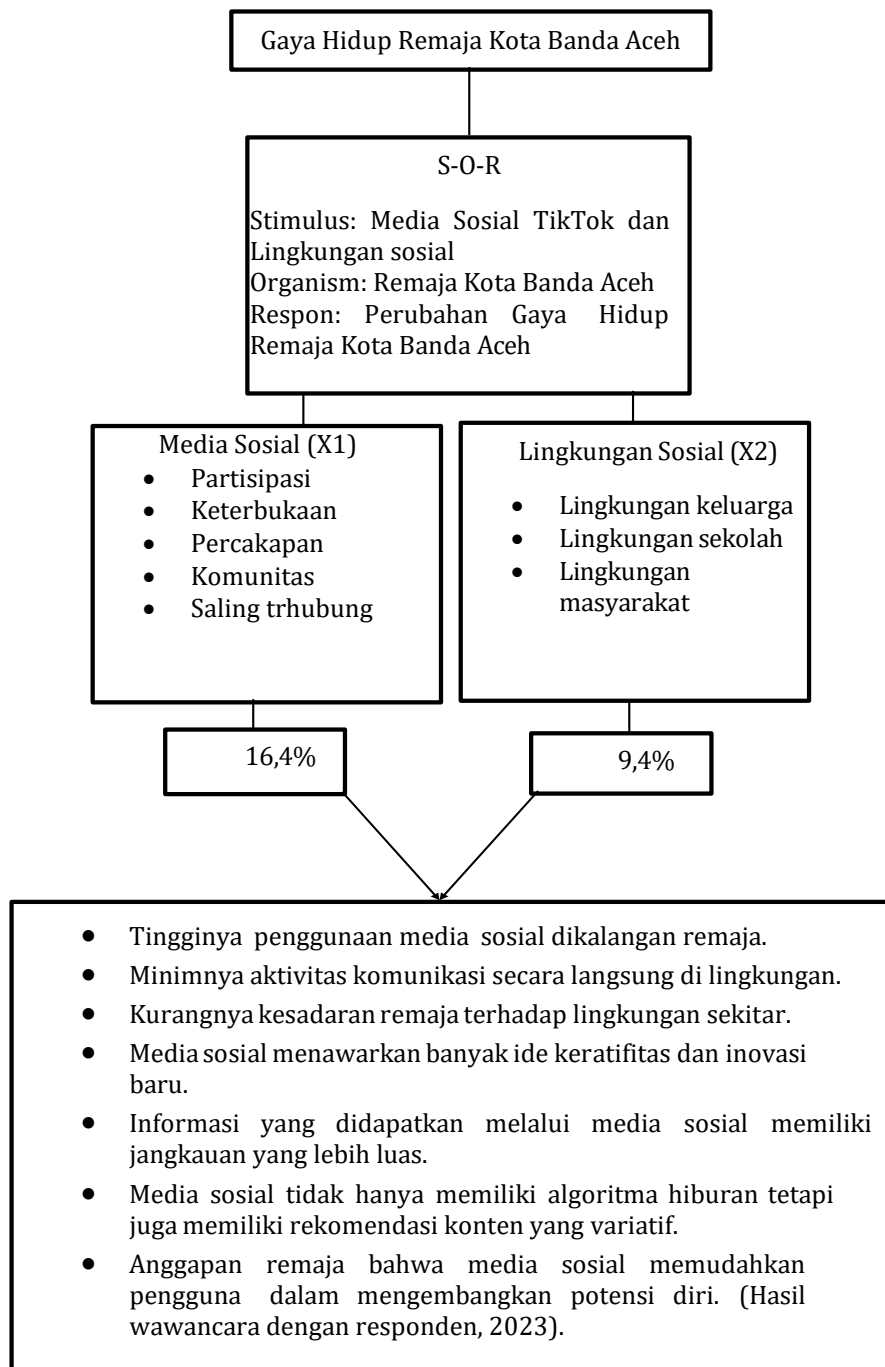
Dari 269 responden pada penelitian ini, karakteristik responden berupa jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan terdapat perbedaan jumlah responden dimana laki-laki berjumlah 103 responden (38,3%). Sedangkan perempuan berjumlah 166 responden (61,7%). Berdasarkan hasil uji Chi Square yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig untuk karakteristik responden jenis kelamin pada tiga variabel (media sosial, lingkungan sosial, dan gaya hidup) memiliki nilai Asymp. Sig (indikasi normalitas data) lebih dari 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik tersebut tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel Media sosial.

Untuk memperkuat hasil penelitian peneliti juga melakukan wawancara dengan dua orang informan yang juga menjadi responden dalam penelitian ini. Wawancara yang dilakukan terkait dominasi pengaruh variabel media sosial dari variabel lingkungan sosial terhadap gaya hidup mereka. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa hal yang menyebabkan media sosial memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap gaya hidup adalah karena minimnya aktivitas dalam lingkungan sosial remaja. Aktivitas komunikasi dan interaksi antara satu individu dengan individu lain saat ini sangat rendah. Para remaja lebih memilih berinteraksi dan menghabiskan waktu mereka dengan media sosial. Bahkan saat ini mereka mengikuti perkembangan yang terjadi di sekitar mereka melalui media sosial, bukan melalui lingkungan sosial. Adapun seluruh hasil penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan hasil penelitian yang ada di bawah ini.

Teori SOR menegaskan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi, artinya simbol, isyarat nonverbal, dan kata-kata verbal tertentu akan menyebabkan orang lain bereaksi dengan cara tertentu (Azura & Lubis, 2022). Penelitian ini membuktikan bahwa stimulus yang diberikan oleh variabel media sosial (X1) lebih besar dibandingkan stimulus yang diberikan oleh variabel lingkungan sosial (X2), sehingga membuat persentase pengaruh dari media sosial lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan hipotesis dari teori S-O-R yang menyatakan bahwa komunikasi massa merupakan komunikasi yang amat perkasa yang sangat berdampak pada

pengumpulan pesan sehingga semakin besar stimulus yang diberikan, semakin besar pula dampak yang ditimbulkannya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Christina Vicky Erlinda Priest, 2017), dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial berdampak pada gaya hidup remaja. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa tingkat pengaruh gaya hidup terhadap remaja meningkat seiring dengan frekuensi penggunaan media sosial.



Bagan Hasil Penelitian (Olahan Peneliti 2023)

Berdasarkan bagan di atas, dapat dilihat bahwa penyebab pengaruh media sosial lebih besar adalah tingginya penggunaan media sosial di kalangan remaja. Hal ini dapat dilihat di kehidupan sehari-hari, sangat banyak remaja bahkan anak-anak dibawah umur yang sudah menggunakan handphone diluar dari pengawasan orang tua sehingga berdampak pada aktivitas komunikasi remaja tersebut. Aktivitas remaja di lingkungan sekitar menjadi terbatas karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain media sosial. Namun meskipun demikian media sosial juga berdampak positif pada remaja, dimana dengan menggunakan media sosial remaja dapat memperoleh berbagai ide kreatif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sosialnya. Selain itu berbagai pengetahuan juga dapat diakses dengan mudah oleh remaja melalui media sosial, baik informasi disekitar bahkan informasi penting lainnya yang berasal dari luar daerah bahkan sampai dengan luar negeri, sehingga untuk mengembangkan potensi diri remaja tidak perlu membayar mahal, mereka cukup memanfaatkan handphone pribadi milik mereka.

Hasil penelitian yang diperoleh sebesar 20% beserta hasil dari wawancara dengan responden menjadi salah satu kebaruan dalam penelitian ini, dimana hal ini dapat mengubah persepsi masyarakat terhadap media sosial. Ketika seseorang dihadapkan pada keterbukaan terhadap Media sosial Tiktok dan dijunjung oleh lingkungan sosial, hal tersebut dapat menumbuhkan inspirasi, menambah semangat komunikasi sehingga komunikasi cepat menerima pesan yang diterimanya dan kemudian terjadi penyesuaian perubahan perilaku yang menjadi cara hidup komunikasi. Perilaku ini dapat berubah jika jumlah stimulus yang diberikan melebihi stimulus awal. Hal ini menunjukkan bahwa stimulus yang diberikan individu harus mampu menanamkan keyakinan penuh pada organisme tersebut. Dalam penelitian ini, semakin besar dorongan yang diberikan media sosial Tiktok dan Lingkungan sosialnya, maka semakin besar pula dampak yang didapat oleh remaja di kota Banda Aceh.

Pada akhirnya, jumlah 20% yang dikontribusikan oleh variabel media sosial dan lingkungan sosial terhadap gaya hidup remaja tergolong tidak begitu besar. Masih ada 80% faktor lainnya yang tidak dianalisis oleh penelitian ini. Faktor seperti agama, budaya, kelas sosial, dan lainnya tentu memiliki peran dalam perubahan gaya hidup remaja Kota Banda Aceh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa kesimpulan yang dapat ditarik yaitu Gaya hidup (Y) dipengaruhi secara signifikan oleh temuan analisis variabel terkait media sosial (X1) dan lingkungan sosial (X2). Dalam penelitian ini variabel bebas mempengaruhi variabel dependen sebesar 20%. Variabel media sosial (X1) mempengaruhi variabel gaya hidup (Y) sebesar 0,164 (16,4%) dan variabel lingkungan sosial (X2) memberi pengaruh terhadap variabel gaya hidup (Y) sebesar 0,94 (9,4%). Dengan demikian pengaruh yang diberikan variabel media sosial Tiktok terhadap gaya hidup remaja Kota Banda Aceh lebih tinggi dibandingkan dengan variabel lingkungan sosial. Berdasarkan temuan penelitian, didapatkan sejumlah alasan mengapa variabel media sosial Tiktok memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan lingkungan sosial. Alasan terbesar adalah karena tingginya penggunaan media sosial ini di kalangan remaja, dan mereka menerima banyak stimulus-stimulus baru dari media tersebut, yang pada akhirnya menyebabkan minimnya aktivitas komunikasi secara langsung pada remaja Kota Banda Aceh. Hal ini sesuai dengan hipotesis S-O-R yang menyatakan bahwa setiap pengaruh yang terjadi merupakan suatu reaksi dari stimulus yang diterima.

Teori S-O-R ini merupakan prinsip yang sederhana dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dalam faktor perhatian dapat dilihat ketika audiens memberikan perhatian terhadap pesan yang diterimanya. Dalam dalam penelitian ini berupa perhatian remaja terhadap konten yang mereka di Tiktok. Proses selanjutnya yaitu faktor pengertian atau pemahaman, dimana khalayak memahami sehingga menghasilkan pengetahuan yang

merupakan akibat dari konten yang mereka saksikan. Selanjutnya adalah faktor penerimaan, dimana stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan dapat diterima dan ditolak. Pesan diterima apabila audiens menerima dan meresponnya. Artinya, bagaimana audiens setelah melihat konten atau berkomunikasi di lingkungan sosial mereka. Dengan demikian mereka akan lebih bersedia untuk mengubah sikap. Maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya konten yang diterima oleh remaja dari media sosial TikTok memberikan reaksi perubahan pada diri mereka.

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa ternyata masih banyak faktor lainnya (80%) yang berpengaruh pada gaya hidup remaja di luar media sosial dan lingkungan sosial. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan berbagai variabel berbeda yang mempengaruhi gaya hidup remaja. Selain itu, hasil penelitian terkait tingginya pengaruh variabel media sosial TikTok terhadap gaya hidup remaja jika dibandingkan dengan variabel lingkungan sosial akan lebih menarik jika dapat dikaji dengan pendekatan fenomenologi pada kelompok remaja. Dengan demikian akan didapatkan temuan yang lebih mendalam tentang minimnya aktivitas dalam lingkungan sosial secara langsung dibandingkan dengan lingkungan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Azura, A., & Lubis, E. E. (2022). Pengaruh Media Sosial Instagram @racunshopeecheck Terhadap Minat Beli Followers. *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 32–37.
- Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh. (2023). *Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh*. Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh. <https://bandaacehkota.bps.go.id/statictable/2021/08/26/145/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-kota-banda-aceh-2020.html>
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok. *Conference on Business, Social Science and Innovation Technology*, 1, 565–572. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Christina Vicky Erlinda Priest. (2017). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA HIDUP KONSUMTIF REMAJA DI SALATIGA*. https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14802/7/T1_362013035_Judul.pdf
- Dewa, C. B., & Safitri, L. A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie). *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(1), 65–71. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.10132>
- dialeksis.com. (2023). *Remaja Aceh dan Celana pendek*. Dialeksis.Com. <https://dialeksis.com/opini/remaja-aceh-dan-celana-pendek/>
- Farhan. (2023). *Jumlah Pengguna Internet di Aceh mencapai 2 juta?* Teuku Farhan. <https://teukufarhan.wordpress.com/2018/10/18/jumlah-pengguna-internet-di-aceh-mencapai-2-juta/>
- Hidayanto, F., & Millah, F. N. (2015). Bina Keluarga Remaja (BKR) dalam Rangka Meningkatkan Pola Asuh Remaja Yang Benar dan Terarah. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(1), 25–29.
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Fikih Media Sosial Di Indonesia. *Asy Syar'iyah: Jurnal Ilmu Syari'Ah Dan Perbankan Islam*, 5(2), 202–225. <https://doi.org/10.32923/asy.v5i2.1586>
- Khansa, S. D., & Putri, K. Y. S. (2022). Pengaruh Sosial Media Tiktok Terhadap Gaya Hidup Remaja. *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 133. <https://doi.org/10.33822/jep.v5i1.3939>
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>
- Kuswati, A. (2021). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TIK TOK TERHADAP AKHLAKUL KARIMAH REMAJA DI DESA BUNTON KECAMATAN ADIPALA KABUPATEN CILACAP TAHUN 2021*. <https://repository.unugha.ac.id/1092/1/SKRIPSI AMBAR FULL.pdf>

- Luthfianto, D., & Suprihhadi, H. (2017). Pengaruh kualitas layanan dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Cafe Jalan Korea. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 22(1), 14–25. ejurnal.gunadarma.ac.id
- Maharani, L. O., & Hanafi, H. (2022). Penggunaan Media Sosial Aplikasi Lita Dalam Membentuk Personal Branding Sebagai Pemain Games Wanita. Source: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 8 Nomor 1 April 2022. DOI: <https://doi.org/10.35308/source.v8i1.4778>
- Manurung, B., Lita, L., & Adila, D. R. (2022). Hubungan Penggunaan Media Sosial: Aplikasi Tik Tok Dengan Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1012–1021.
- Maqsura, H., Sari, H., Program, M., Ilmu, S., Keperawatan, K., Syiah, U., Banda, K., Keilmuan, B., Jiwa, K., Keperawatan, F., Syiah, U., Banda, K., & Kenakalan, B. (2017). *BENTUK KENAKALAN REMAJA AKIBAT PENGGUNAAN INTERNET* Internet merupakan sarana inti komputer untuk berkomunikasi , internet meliputi seluruh dunia dengan internet , kini semakin banyak anak siapapun , sehingga dampak buruknya melakukan perilaku menyimpang y. 1–6.
- Mayasari, F. (2022). Etnografi Virtual Fenomena Cancel Culture dan Partisipasi Pengguna Media terhadap Tokoh Publik di Media Sosial. *Journal of Communication and Society*, 1(01), 27–44. <https://doi.org/10.55985/jocs.v1i01.15>
- Merdeka.com. (2013). *Remaja di Banda Aceh terjebak pergaulan bebas dan narkoba*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/>
- Noviawan Rasyid Ohorella, Annisa, & Prihantoro, E. (2022). *Jurnal Komunika Vol. 18, No. 2, 2022. 18(2)*, 9–18.
- Novita, D., Murniyati, Dwi Septiani, W., & Puspitorini, I. (2022). Monetisasi Media Sosial di Tiktok. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(4), 1035–1040. <http://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11927>
- Nurriszka, A. F. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Pelajar Sman 04 Pontianak. *Sociologique*, 4(2), 1–13. <http://jurnafis.untan.ac.id/index.php/sociologique/article/view/1043>
- Pakaya, I., Posumah, J. H., & Dengo, S. (2021). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pendidikan Masyarakat Di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Administrasi Publik*, 7(104), 11–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP/article/view/33692>
- Remaja, E. (2020). *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol.7, No.2 Desember 2020. 7(2)*, 130–139.
- Ruth, D., & Candraningrum, D. A. (2020). Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok terhadap Personal Branding Generasi Milenial di Instagram. *Koneksi*, 4(2), 207. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8093>
- Sadya. (2023). *Pengguna Instagram RI Terbesar Keempat di Dunia pada Awal 2023*. Sarnita Sadya. <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-instagram-ri-terbesar-keempat-di-dunia-pada-awal-2023>
- Safitri, U., & Naini, A. M. I. (2020). Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Generasi Z Di Masa Pandemi. *Universitas Sebelas Maret*, 19(X), 12–26.
- Saleh, G.-, & Pitriani, R. (2018). Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya “Alone Together.” *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 103. <https://doi.org/10.24912/jk.v10i2.2673>
- Setiawan. (2021). *2 Remaja Pembuat Konten TikTok Langgar Syariat Islam Diamankan*. Agus Setiawan. <https://www.viva.co.id/amp/berita/nasional/1420456-2-remaja-pembuat-konten-tiktok-langgar-syariat-islam-diamankan>
- Tamara, R. M. (2016). Peranan Lingkungan Sosial Terhadap Pembentukan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Di Sma Negeri Kabupaten Cianjur. *Jurnal Geografi Gea*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.17509/gea.v16i1.3467>
- Yurliana, Saleh, R., & Azman, Z. (2022). The Use Of The Tik Tok Application As a From Of Self-actualization In Cyberspace (Study On Users Of The Tik Tok Application In The City Of Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK*, 7(1). www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP