

## INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU IMITASI REMAJA

Esti Astuti<sup>1</sup>, Susi Andriani<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, STIKOM InterStudi, Jakarta

Jl. Wijaya II No. 62 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12160

esti.astuti26@gmail.com

---

### Abstract

*The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the intensity of the use of the TikTok application on the imitation behavior of adolescent students at SMAN 1 Jampangkulon, Sukabumi City. The research methodology used quantitative descriptive with data collection using a closed questionnaire which was distributed to 93 respondents from a population of 1,269 people using the Slovin formula. The research theory uses the Stimulus-Organism-Response (SOR) theory proposed by Hovland, et al. The data processing technique was performed using SPSS 16 with data analysis using descriptive analysis, normality test, simple linear regression test, and hypothesis testing. The results showed that  $H_a$  was accepted, meaning that the intensity of the use of the TikTok application affected imitation behavior in students. The result of the coefficient of determination on the  $r$  square value is 48.2%, while the remaining 57.2% is influenced by other factors not examined in the study, so it can be concluded that the intensity of using the TikTok application on imitation behavior in students has a moderate effect.*

**Keywords:** Intensity of using the TikTok application, Imitation Behavior, SOR theory

---

### Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi remaja siswa di SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi. Metodologi penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuisioner tertutup yang disebarkan kepada 93 responden dari populasi sebanyak 1.269 orang dengan menggunakan rumus Slovin. Teori penelitian menggunakan teori *Stimulus-Organisme-Response* (SOR) yang dikemukakan oleh Hovland, et al. Teknik pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS 16 dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji regresi linear sederhana dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima, artinya adanya pengaruh intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi pada siswa. Hasil nilai koefisien determinasi pada nilai  $r$  square yakni sebesar 48,2%, sedangkan sisanya 57,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi pada siswa memiliki pengaruh yang sedang.

**Kata Kunci :** Intensitas penggunaan aplikasi TikTok, Perilaku Imitasi, teori SOR

### Pendahuluan

Globalisasi telah membawa pengaruh besar pada modernisasi terhadap perubahan dalam berbagai hal, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang berkembang pesat dan cukup signifikan, khususnya pada media komunikasi yang semakin berkembang dalam bidang *cybermedia*. Banyak aplikasi, media sosial, serta situs yang membuat pola kehidupan sehari-hari menjadi berubah dengan segala jenis kegiatan telah difasilitasi oleh teknologi internet (Utami & Baiti, 2018).

Berdasarkan data survei Asosiasi Jasa Penyelenggara Internet Indonesia (AJPII) mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia semakin bertambah dan meningkat 196,7 juta jiwa (73,7%) pada kuartal II di tahun 2020. Dengan mayoritas pengguna internet di Indonesia yang paling tinggi dan banyak digunakan yaitu media sosial (Pratama, 2020).

Menurut Andlika, media sosial merupakan *platform* yang memungkinkan penggunanya untuk mempresentasikan dirinya dengan berbagi, berkomunikasi, melakukan interaksi dengan pengguna lainnya, dan membentuk hubungan sosial secara *online* atau virtual dengan menggunakan internet (Safitri et al., 2021). Apalagi bagi pengguna remaja sekolah, media sosial banyak dimanfaatkan sebagai sarana untuk pamer, mencari popularitas serta perhatian publik. Hidayatun (2015) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *social media* tak bisa lepas dari intensitas pemakaian internet yang menjadi kondisi *trend* bagi kaum remaja sebagai alat untuk berkomunikasi secara lebih menarik.

Dalam perkembangan media sosial kini, aplikasi *social media* yang mendominasi dan marak digunakan pada kalangan remaja adalah aplikasi TikTok. Hasil data penggunaan TikTok di Indonesia menyatakan bahwa pengguna TikTok memang didominasi oleh usia 14-24 tahun yang disebut

dengan gen Y dan Z, dimana usia ini merupakan usia remaja yang sedang sekolah (Rakhmayanti, 2020).

Aplikasi yang diluncurkan oleh Zhang Yiming pada September tahun 2016, terbilang sangat sukses, karena berdasarkan hasil riset dari Sensor Tower melaporkan bahwa aplikasi teratas yang paling banyak di unduh sepanjang tahun 2020 dalam Google *Play Store* dan *App Store* adalah TikTok (Fazrin, 2020). Aplikasi TikTok adalah aplikasi jejaring sosial untuk membuat dan berbagi sebuah video yang memiliki durasi sekitar 15 detik. Pengguna dapat mengaplikasikan berbagai macam *filter*, *background music* (musik latar) dan *template lipsync* untuk berkomunikasi dengan komunitas penonton *online* (Omar & Dequan, 2020).

Aplikasi TikTok membuat generasi kekinian seperti pengguna remaja merasa tertarik dan sangat cocok untuk menggunakannya. Karena dalam pembuatan video di TikTok terbilang pendek, cukup mudah dan cepat, sehingga kemudahan ini membuat pengguna ingin membagikan videonya kepada pengguna lain yang memakai TikTok agar mendapatkan banyak *like* dan *comment*. Hal ini dijelaskan dalam penelitian Palupi et al., (2020) bahwa pada aplikasi TikTok pengguna juga dapat berbagi ide kreatif agar videonya bisa mendapatkan banyak penonton, *like*, serta bisa dijadikan inspirasi oleh pengguna lain, akan tetapi video tersebut akan lebih dihargai apabila konten dari isi video sangat menarik.

Penggunaan aplikasi TikTok ternyata memberikan manfaat tersendiri bagi penggunanya, seperti halnya mengasah kreatifitas, *skill editing* video. Namun dapat juga memberikan dampak negatif seperti meniru gerakan dan gaya dari anak-anak TikTok tanpa peduli dengan gerakan apa yang ditampilkan baik atau buruk sehingga gerakan tersebut belum tentu cocok untuk ditiru bagi remaja sekolah (Lia, Suriana, & Sarah, 2020). Hal ini juga ditunjukkan, bahwa maraknya remaja suka menirukan goyangan tidak wajar atau suka bergoyang ria, sehingga remaja dan anak-anak menirukan orang dewasa sebagai model (Batoebarra, 2020).

Peniruan atau perilaku imitasi sendiri merupakan perilaku meniru baik dari segi tingkah laku, sikap, gaya hidup hingga penampilan fisik seseorang serta cara bicara dan lain sebagainya (Lies, Khairul, & Rusmana, 2019). Selain itu, meniru merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan oleh khalayak agar bisa menyesuaikan tingkah laku yang ia sesuaikan dengan peran sosial yang sudah ia pelajari. Bandura mengatakan bahwa aspek yang

mempengaruhi imitasi terdapat empat proses yakni : atensi, retensi, pembentukan perilaku dan motivasi (Kusuma, 2014).

Kepopuleran aplikasi TikTok dikalangan remaja sekolah digunakan sebagai alternatif hiburan dan menghilangkan rasa jenuh serta bosan akibat sekolah dan belajar dilakukan secara *online* pada masa pandemi, TikTok juga digunakan oleh remaja sebagai tempat untuk mengekspresikan diri melalui video setelah ia menonton konten video dari pengguna lain. Sehingga hal ini lah yang menyebabkan pengguna TikTok menjadi meningkat. Namun, dampak dari penggunaan *social media* ini ternyata membuat remaja sekolah menjadi malas belajar, dengan demikian siswa sering lupa belajar akibat dari kebiasaan menggunakan *social media*. Tidak hanya itu, *media social* membuat siswa mengalami penurunan pada proses pembelajaran meskipun tidak semua siswa terpengaruh oleh pemakaian *social media* TikTok (Marini, 2019).

Penelitian Hakim & Fatoni (2020) mengungkapkan bahwa peniruan atau perilaku imitasi pada remaja sesudah menyaksikan suatu tayangan pada media sosial akan mengarah pada perilaku imitasi yang sangat jauh sehingga hal tersebut dapat membentuk perubahan jati diri atau membuat identitas baru pada remaja tersebut. Sebab, masa remaja merupakan masa dengan penuh percobaan hingga meningkatkan kreatifitas yang menyebabkan remaja juga sangat mudah terpengaruh dengan *trend* yang terjadi di khalayak (Dewi., et al, 2021). Seperti halnya melakukan peniruan pada konten *trend* dan viral yang ada di TikTok, dimana TikTok kini merupakan aplikasi *social media* dengan penghasil jumlah video viral terbanyak dibandingkan dengan aplikasi lain (Safitri et al., 2021).

Dalam penelitian Omar & Dequan (2020), Banyak fenomena konten video viral yang menjadi populer melalui tingginya frekuensi aktivitas berbagi melalui situs media sosial. Sehingga viralitas video inilah dilihat sebagai kesuksesan *online*. Dengan melakukan peniruan tersebut, siswa tidak ingin dianggap atau dikatakan dirinya kurang *up to date* oleh lingkungannya. Sehingga ia ingin diakui bahwa dirinya *hits* dan mengikuti *trend* yang ada (Kusuma, 2014). Jika intensitas dikaitkan pada penggunaan aplikasi TikTok, terdapat beberapa indikator intensitas menurut W.J.S Purwadarminta, yakni : perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi (Rahmayati, 2019).

Penelitian ini menggunakan teori SOR Hovland, dalam teori Hovland et al., (1953)

mengungkapkan jika hakikatnya proses perubahan pada perilaku sama dengan proses belajar. Hal ini menggambarkan jika proses perubahan perilaku merupakan proses pembelajaran bagi individu yang berdasar dari *stimulus* yang diberikan ataupun disampaikan kepada *organisme* agar bisa diterima ataupun ditolak. Jika diterima atau tidak ditolak oleh *organisme*, berarti *stimulus* yang diberikan efektif terhadap respon individu. Namun, *Stimulus* yang ditolak menunjukkan bahwa itu adalah *stimulus* yang tidak efektif yang memengaruhi *respons* individu dan berhenti di sini (Agitashera et al, 2020). Keterkaitan teori SOR dalam penelitian ini dijelaskan bahwa : (1) *stimulus* pada penelitian ini yaitu intensitas penggunaan aplikasi TikTok, (2) *organisme* pada penelitian ini yaitu siswa yang menggunakan aplikasi *social media* TikTok, (3) *response* pada penelitian ini yaitu perilaku imitasi siswa dari efek atau pengaruh intensitas media yang digunakan yaitu aplikasi TikTok.

Dari uraian diatas, penelitian ini membahas tentang intensitas penggunaan Aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi pada remaja. Usia remaja yang menjadi subjek dalam penelitian ini yakni berusia 15-18 tahun yang merupakan siswa dari SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi sebagai responden dalam penelitian sesuai dengan kriteria remaja sekolah yang tertarik dan senang menggunakan TikTok. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi remaja siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi. Adapun manfaat penelitian secara umum yakni untuk memberikan informasi serta ilmu pengetahuan terkait penggunaan aplikasi TikTok pada kalangan remaja siswa. Sedangkan secara akademisi untuk memberikan kontribusi bagi peneliti lain yang tertarik pada penelitian ini.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif dilandaskan pada filsafat dari positivisme yang mengutamakan fakta sebagai keobjektifan dan pengkajian secara kuantitatif. Metode ini dikatakan kuantitatif karena desain dalam penelitiannya berupa angka yang dianalisa menggunakan statistik (Hermawan, 2019). Metode deskriptif kuantitatif menurut Nasir adalah metode yang menggambarkan penelitian dimana fenomena yang terjadi secara jelas, faktual, terstruktur dan akurat perihal pada fakta yang berlangsung saat ini dengan menggunakan beberapa

pertanyaan secara tertulis yang sudah disiapkan (Rukajat, 2018).

Populasi ialah suatu kawasan yang di dalamnya diperoleh subjek dan objek yang memenuhi syarat atau karakteristik khusus sesuai dengan yang ditentukan peneliti, namun peneliti perlu mempelajarinya hingga kemudian bisa menarik kesimpulannya (Nugroho, 2018). Populasi pada penelitian ini ialah siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi dengan jumlah 1.296 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa berusia 15-18 tahun yang tertarik dan senang memakai *social media* TikTok yakni berjumlah 93 responden dari perhitungan rumus *Slovin* pada taraf 10%, dengan formulasi rumus *Slovin* sebagai berikut (Riyanto & Hatmawan, 2020) :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

N= Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

e = Tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel

Teknik penarikan sampel pada penelitian memakai teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (dalam Mustika & Anggraini, 2019), *purposive sampling* merupakan teknik penarikan sampel menggunakan pertimbangan khusus, atau karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti dalam menentukan sampelnya agar peneliti mudah untuk menjelajahi objek ataupun situasi sosial yang akan diteliti. Sedangkan pengumpulan data menggunakan kuisioner atau angket melalui *google form* dengan jenis angket tertutup agar memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan. Menurut Walgito, angket ialah daftar isi pertanyaan ataupun isi pernyataan yang harus dikerjakan serta ditanggapi oleh responden yang hendak diselidiki (Aprilian, Elita, & Afriyati, 2019).

Skala pengukur yang digunakan dalam kuisioner atau angket penelitian untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti menggunakan model skala *Likert*, dengan memakai 4 pilihan jawaban yaitu : 4 = SS, 3 = S, 2 = TS dan 1 = STS. Menurut Sugiyono (dalam Yusuf & Daris, 2018), *likert* merupakan skala yang dipakai sebagai alat ukur untuk mengukur suatu opini, sikap, persepsi seseorang maupun sekelompok orang dalam fenomena sosial. Teknik olah data dalam penelitian memakai *software SPSS version 16.00*. Sedangkan untuk menganalisa data memakai analisa deskriptif, uji normalitas, uji regresi linear sederhana dan uji hipotesis.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, kuisioner disebarikan pada 93 siswa sebagai responden dengan memakai *google form*, maka didapati klasifikasi responden antara lain jenis kelamin, usia responden dan kelas responden. Sehingga dari hasil penyebaran kuisioner dapat diperoleh data responden seperti tabel berikut ini.

**Tabel 1**  
**Klasifikasi Responden**

Keterangan	F	%
Jenis Kelamin :		
Laki-Laki	28	30,1
Perempuan	65	69,9
Total	93	100
Kelas Responden :		
MIPA	46	49,5
IPS	47	50,5
Total	93	100
Usia Responden :		
15 tahun	10	10,7
16 tahun	56	60,2
17 tahun	22	23,7
18 tahun	5	5,4
Total	93	100

Berdasarkan tabel 1 dari hasil kuisioner di atas hasil dari klasifikasi responden berdasarkan jenis kelamin perempuan dihasilkan sebanyak 65 orang (70%), sedangkan untuk berjenis kelamin laki-laki dihasilkan sebanyak 28 orang (30%). Maka dapat disimpulkan bahwa responden yang lebih banyak memakai aplikasi TikTok adalah siswa perempuan jika dibandingkan dengan pemakaian TikTok oleh siswa laki-laki.

Berdasarkan hasil kelas responden pada kelas MIPA diperoleh sebanyak 46 orang (49%) dan untuk kelas IPS diperoleh sebanyak 47 orang (51%). Hal ini dapat disimpulkan jika banyak responden yang menggunakan aplikasi TikTok adalah dari kelas IPS dibandingkan dengan kelas MIPA.

Sedangkan berdasarkan hasil dari usia responden pada usia 15 tahun diperoleh hasil 10 orang (11%), pada usia 16 tahun diperoleh 56 orang (60%), sedangkan pada usia 17 tahun dihasilkan 22 orang (24%) dan pada usia 18 tahun diperoleh hanya 5 orang (5%). Sehingga dapat disimpulkan kebanyakan dari siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi yang menggunakan aplikasi TikTok berusia 16 tahun.

Uji validitas merupakan pengujian untuk mengukur kevalidan data pada suatu item pertanyaan pada kuisioner. Sah ataupun tidak suatu item dalam instrumen bisa terlihat pada nilai koefisien korelasi,

yakni antara skor item dan skor total. Yaitu dengan cara membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Suatu instrument atau item pertanyaan dikatakan valid atau sah adalah jika nilai  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel maupun sebaliknya jika item pertanyaan tidak valid maka nilai  $r$  hitung  $<$  dari  $r$  tabel,  $r$  tabel pada penelitian ini yakni sebesar 0.2039.

Hasil dari uji validitas dari variabel X (intensitas penggunaan Aplikasi TikTok) setelah dilakukan pengujian validitas terdapat 2 item atau butir pertanyaan yang tidak sah atau tidak valid dari item sebanyak 40 pertanyaan, sehingga 2 item tersebut dihilangkan dan item pertanyaan yang valid tetap digunakan yakni sebanyak 38 item pertanyaan. Sementara hasil untuk perolehan dari pengujian validitas variabel Y (perilaku imitasi) semua item yang berjumlah 16 pertanyaan dinyatakan sah atau valid, karena semua  $r$  hitung dalam hasil pengujian validitas variabel Y  $>$  dari  $r$  tabel.

Uji reliabilitas ialah alat ukur sebagai pengukur suatu kuisioner yang merupakan indikator dari variabel. Kuisioner dapat dikatakan *reliable* dengan *cronbach's alpha* apabila jumlah data  $>$  dari 0,60. Sehingga bisa disimpulkan data tersebut dapat dipercaya. Berikut tabel hasil dari uji reliabilitas pada variabel X (intensitas penggunaan aplikasi TikTok) :

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel X**

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	38

Berdasarkan tabel 2 dari hasil uji reliabilitas pada variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X), diketahui nilai alpha yang dihasilkan adalah sebesar 0.910 yakni lebih besar dari 0.60, Maka dapat dikatakan bahwa data dari variabel X dapat dipercaya.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y**

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	16

Berdasarkan tabel 3 dari perolehan reliabilitas pada variabel perilaku imitasi (Y), diketahui nilai alpha yang dihasilkan sebesar 0.813 yakni  $>$  dari 0.60, maka dapat dikatakan data pada variabel Y dapat dipercaya.

Adapun hasil deskripsi data yang dihasilkan dari tiap-tiap variabel dalam penelitian. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X) dan variabel perilaku imitasi (Y). Deskripsi data yang dihasilkan pada kedua variabel dihasilkan dari penyebaran kuisioner atau angket kepada sejumlah responden yang menjadi target sampel pada penelitian. Berikut deskripsi tabel dari intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X):

**Tabel 4**

**Deskripsi Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok**

Jumlah Sampel (N)	93
Skor Minimum	56
Skor Maksimum	138
Rata-Rata ( $\mu$ )	106
Standar Deviasi ( $\sigma$ )	15

Berdasarkan tabel 4 dari deskripsi intensitas penggunaan aplikasi TikTok, dihasilkan nilai skor untuk minimum sebesar 56, sedangkan nilai skor pada maksimum diperoleh 138. Nilai rata-rata variabel yang dihasilkan adalah 106 dan nilai standar deviasi sebesar 15, sehingga dapat diperoleh batasan skor yang dapat dikategorisasi pada subjek digolongkan ke dalam tiga kategori yang dihitung berdasarkan hipotetik. Menurut Al rahmah dan Lisnawati, adapun rumus yang digunakan dalam cara menghitung hipotetik sebagai berikut (Mustika & Anggraini, 2019).

**Tabel 5**

**Kategorisasi**

**Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok**

$(M = X_{max} + X_{min}/2)$ $M_i = 160 + 40 / 2 = 100$		
$(SD = X_{max} - X_{min}/6)$ $SD = 160 - 40 / 6 = 20$		
Rendah	$X < M - SD$	$X < 80$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$	$80 \leq X < 120$
Tinggi	$X \geq M + SD$	$X \geq 120$
<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Rendah	4	4,3
Sedang	69	74,2
Tinggi	20	21,5

Berdasarkan tabel 5 pada intensitas penggunaan aplikasi TikTok, dapat dilihat bahwa subjek yang diperoleh dari kebiasaan memakai *social media* TikTok pada kategori rendah diperoleh sebanyak 4,3%. Selanjutnya, pada subjek yang diperoleh dari kebiasaan memakai aplikasi TikTok pada kategori sedang diperoleh sebanyak 74,2%, dan pada subjek yang memiliki kebiasaan memakai aplikasi TikTok pada kategori Tinggi diperoleh sebanyak 21,5%. Dengan demikian dapat

disimpulkan, secara umum siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi dapat dikatakan memiliki tingkat kategori sedang dalam intensitas penggunaan aplikasi TikTok.

Tingkatan kategori tersebut menunjukkan bahwa siswa cukup intens mempunyai perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi dalam menggunakan aplikasi TikTok, meskipun pada aplikasi tersebut menyediakan berbagai fitur filter yang menarik dan unik untuk digunakan. Artinya dalam penggunaan aplikasi TikTok dikalangan remaja siswa, hal ini masih dalam batasan wajar dan tidak terlalu berlebihan.

Adapun deskripsi tabel pada perilaku imitasi (Y) serta hasil nilai skor yang diperoleh pada gambaran umum dari nilai skor perilaku imitasi yang dihitung berlandaskan skor hipotetik. Berikut gambaran tabel deskripsi perilaku imitasi dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6**

**Deskripsi Perilaku Imitasi**

Jumlah Sampel (N)	93
Skor Minimum	31
Skor Maksimum	58
Rata-Rata ( $\mu$ )	46
Standar Deviasi ( $\sigma$ )	7

Pada tabel 6 diatas, memperlihatkan nilai dari skor minimum yang diperoleh pada variabel perilaku imitasi yakni sebesar 31, sedangkan nilai skor untuk maksimum yang diperoleh sebesar 58. Nilai rata-rata variabel dihasilkan sebesar 46 dan nilai standar deviasi sebesar 7. sehingga dapat diperoleh batasan skor yang dapat dikategorisasi pada subjek digolongkan ke dalam tiga kategori yang dihitung berdasarkan hipotetik sebagai berikut (Mustika & Anggraini, 2019).

**Tabel 7**

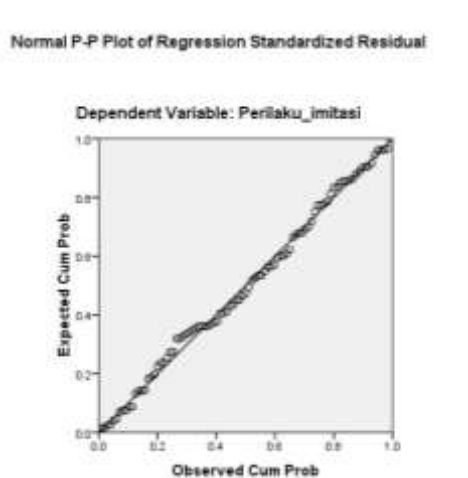
**Kategorisasi Perilaku Imitasi**

$(M = X_{max} + X_{min}/2)$ $M_i = 64 + 16 / 2 = 40$		
$(SD = X_{max} - X_{min}/6)$ $SD = 64 - 16 / 6 = 8$		
Rendah	$X < M - SD$	$X < 32$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$	$32 \leq X < 48$
Tinggi	$X \geq M + SD$	$X \geq 48$
<b>Kategori</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Rendah	2	2,1
Sedang	52	55,9
Tinggi	39	42

Berdasarkan tabel 7 pada perilaku imitasi bisa dilihat jika subjek yang mempunyai kebiasaan berperilaku imitasi pada kategori rendah di peroleh

sebanyak 2,1%. Berikutnya, pada subjek yang mempunyai kebiasaan berperilaku imitasi pada kategori sedang diperoleh sebanyak 55,9%, serta pada subjek yang mempunyai kebiasaan pada kategori tinggi diperoleh sebanyak 42%. Hingga perihal ini bisa disimpulkan jika secara *universal* siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi bisa dikatakan mempunyai tingkatan perilaku imitasi yang sedang. Hingga perihal ini bisa disimpulkan jika secara *universal* siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi bisa dikatakan mempunyai tingkatan perilaku imitasi yang sedang. Perilaku dalam kategori tersebut menunjukkan bahwa pembentukan perilaku imitasi yang terjadi pada siswa memanglah ada, namun tidak menimbulkan peniruan secara berlebihan pada siswa dari penggunaan aplikasi TikTok. Meskipun demikian, perilaku peniruan pada individu tetaplah terjadi karena individu merasa telah memperoleh tambahan ketika ia meniru orang lain. Menurut Bandura, sebagian besar perilaku khalayak dipelajari melalui peniruan maupun penyajian, contohnya seperti perilaku (imitasi) (Apsari et al., 2017).

Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan memakai *one-sample kolmogrov smirnov*. Untuk mengetahui distribusi ataupun penyebaran data yang diperoleh normal ataupun tidak normal akan digunakan analisa grafik *P-plot* ataupun bisa disebut dengan *normality plot*. Hasil uji normalitas *kolmogrov smirnov* menunjukkan jika variabel X (intensitas penggunaan aplikasi TikTok) dan variabel Y (perilaku imitasi) mempunyai data yang normal dengan signifikansi = 0,889 lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah :



**Gambar 1**  
**Grafik hasil uji normalitas**

Berdasarkan gambar 1 pada grafik hasil uji normalitas ataupun *normality plot* menggambarkan jika data tersebar pada sekitar garis diagonal dan mengikuti arah pada garis diagonal, hal ini menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. Sehingga bisa disimpulkan jika data dari variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X) serta variabel perilaku imitasi (Y) berdistribusi normal.

**Tabel 8**  
**Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14,345	3,895		3,683	,000
	Intensitas_penggunaan_aplikasi_TikTok	,299	,036	,654	8,247	,000

a. Dependent Variable: Perilaku\_imitasi

Berlandaskan tabel 8 hasil dari uji regresi linear sederhana membuktikan jika nilai constant yang diperoleh sebesar 14,345 dan nilai koefisien regresi yang diperoleh sebesar 0,299. Maka bisa diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 14,345 + 0,299 X$ .

Nilai constan (a) sebesar 14,345 menyatakan, bahwa jika intensitas penggunaan aplikasi TikTok tidak memberikan kontribusi maka nilai perilaku imitasi sebesar 14,345. Artinya, meskipun tidak ada kontribusi dari intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X), perilaku imitasi (Y) pada remaja siswa nilainya positif, yaitu sebesar 14,345. Sedangkan nilai koefisien regresi (b) yang diperoleh sebesar 0,299 menyatakan, jika tiap peningkatan 1 satuan pada intensitas penggunaan aplikasi TikTok (x), maka perilaku imitasi (y) akan bertambah sebesar 0,299. Sehingga bisa dikatakan intensitas penggunaan aplikasi TikTok (x) memiliki pengaruh positif terhadap perilaku imitasi (y). artinya, semakin tinggi penggunaan aplikasi TikTok, maka semakin tinggi juga perilaku imitasi yang dilakukan oleh remaja siswa. Dengan demikian, intensitas penggunaan aplikasi TikTok memengaruhi perilaku imitasi melalui penggunaan aplikasi tersebut.

**Tabel 9**  
**Hasil Koefisien determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,654 <sup>a</sup>	,428	,421	5,249

a. Predictors: (Constant), Intensitas\_penggunaan\_aplikasi\_TikTok  
 b. Dependent Variable: Perilaku\_imitasi

Berdasarkan tabel 9 hasil dari besaran  $R = 0.645$  menunjukkan bahwa koefisien korelasi yang dihasilkan merupakan korelasi positif yang kuat, dimana adanya hubungan yang kuat antara variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok dengan variabel perilaku imitasi. Sehingga perihal ini menunjukkan variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok berhubungan positif terhadap variabel perilaku imitasi. Dengan demikian, intensitas penggunaan aplikasi TikTok dapat menjadi prediktor terhadap perilaku imitasi.

**Tabel 10**  
**Hasil uji linieritas**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Imitasi	Between Groups	3313.326	44	75.303	3.383	.000
	Linearity	1874.199	1	1874.199	84.189	.000
Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok	Deviation from Linearity	1439.127	43	33.468	1.503	.085
	Linearity					
	Within Groups	1068.567	48	22.262		
	Total	4381.892	92			

Berdasarkan tabel 10 hasil dari uji linieritas, didapatkan hasil nilai *deviaton from linearity* signifikansi sebesar  $0.085 >$  dari  $0.05$ , hingga bisa disimpulkan jika terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X) dengan variabel perilaku imitasi (Y).

**Tabel 11**  
**Hasil uji hipotesis**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.345	3.895		3.683	.000
	Intensitas penggunaan aplikasi TikTok	.209	.036	.654	8.247	.000

a. Dependent Variable: Perilaku\_imitasi

Berdasarkan tabel 11 hasil dari uji-t diperoleh nilai  $t$  hitung =  $8,247 >$  dari nilai  $t$  tabel  $1,986$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 <$  dari  $0,05$ . Maka nilai uji  $t$  hitung  $>$  dari  $t$  tabel yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan nilai probabilitas ( $\alpha = 0,00 < \alpha = 0,05$ ) karena probabilitas di bawah nilai alpha. Hingga bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh antara variabel intensitas penggunaan aplikasi TikTok (X) terhadap variabel perilaku imitasi (Y).

Intensitas penggunaan aplikasi TikTok dalam teori SOR merupakan *stimulus* atau rangsangan, dimana penggunaan aplikasi TikTok yang digunakan oleh siswa sebagai *organisme* ternyata dapat direspon. Artinya, *stimulus* yang diberikan dari penggunaan aplikasi TikTok kepada siswa sebagai *organisme* dapat diterima. Dengan demikian, *stimulus* dari penggunaan

aplikasi TikTok secara intensif efektif terhadap respon siswa, sehingga hal ini memberikan pengaruh atau efek pada ketersediaan siswa dalam pembentukan perilaku imitasi sebagai respon.

Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi tergolong sedang, yakni sebesar  $0.428$  yang dipresentasikan menjadi  $42,8\%$  jika dilihat pada nilai  $R$  square tabel 11 koefisien determinasi. Sisanya  $52,7\%$  dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian. Walaupun pengaruh pada intensitas penggunaan aplikasi TikTok yang dihasilkan sedang, hasil penelitian ini membuktikan penelitian terdahulu jika intensitas dalam menggunakan *social media* dapat mempengaruhi perilaku imitasi.

### Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil pada penelitian di atas maka diperoleh tingkatan kategori intensitas penggunaan aplikasi TikTok yang digunakan oleh siswa berada pada tingkatan yang sedang, sementara tingkatan kategori pada perilaku imitasi remaja siswa SMAN 1 Jampangkulon berada pada tingkatan yang sedang juga. Hasil dari koefisien korelasi menunjukkan adanya hubungan positif yang terjadi antara intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi, semakin tinggi intensitas penggunaan aplikasi TikTok maka semakin tinggi perilaku imitasi ataupun sebaliknya. Hasil penelitian ini juga menjawab tujuan dari penelitian yakni adanya pengaruh dari intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi pada remaja siswa SMAN 1 Jampangkulon Kota Sukabumi. Artinya, hipotesis pada penelitian diterima. Selain itu, intensitas penggunaan aplikasi TikTok memiliki pengaruh yang sedang terhadap perilaku imitasi, karena berdasarkan koefisien determinasi pengaruh intensitas penggunaan aplikasi TikTok yang dihasilkan sebesar  $42,8\%$ . Artinya pengaruh dari intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku imitasi memang ada, namun pengaruh ini kurang signifikan karena dibawah  $50\%$ , sedangkan sisanya  $52,7\%$  dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian.

### Daftar Pustaka

Agitashera, D., Farida, N., & Wulandari, R. (2020). The Effect of Endorsers ' Source Credibility on Emotion Towards Youtube ' s Advertisement. *ULTIMACOMM*, 12(2). <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v12i2.1459>

- Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 8 Kota Bengkulu. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 2(3), 220–228. <https://doi.org/10.33369/consilia.2.3.220-228>
- Apsari, L., Mayangsari, M. D., & Erlyani, N. (2017). Pengaruh Perilaku Modeling Pada Tayangan Drama Korea Terhadap Citra Diri Remaja Penggemar Drama Korea. *Jurnal Ecopsy*, 3(3), 144–148. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v3i3.2662>
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi Tik-Tok Seru-Seruan Atau Kebodohan. *Network Media*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849>
- Dewi, C. M., Putri, A. S., Zamzam Nugraha, M. P., & Haq, A. H. B. (2021). Kepercayaan diri dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial TikTok di Masa Pandemi : Studi Korelasi. *Fenomena*, 29(2). <https://doi.org/10.30996/fn.v29i2.4653>
- Fazrin, A. (2020, November 13). Daftar Aplikasi yang Paling Banyak Diunduh, Tiktok Teratas. Diakses dari : [www.seluler.id](http://www.seluler.id) website: <https://seluler.id/2020/10/daftar-aplikasi-yang-paling-banyak-diunduh-tiktok-teratas/>
- Hakim, R. M., & Fatoni, A. (2020). Pengaruh Terpaan Media Sosial Youtube dan Interaksi Antarsosial terhadap Perilaku Imitasi Remaja Putri. *SCRIPUTRA*, 10(1), 15–23. <https://doi.org/10.9744/scriptura.10.1.15-23>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan Mixed Methode* (1st ed.; C. S. Rahayu, Ed.). Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan.
- Hidayatun, U. (2015). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Dukungan Teman Sebaya terhadap Perilaku Konsumtif pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Bimbingan Dan Konseling*, 10(4), 24. Diakses dari : [https://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muñoz\\_Zapata\\_Adriana\\_Patricia\\_Artículo\\_2011.pdf](https://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muñoz_Zapata_Adriana_Patricia_Artículo_2011.pdf)
- Kusuma, N. N. (2014). *Hubungan Celebrity Worship Terhadap Idola K-Pop (Korean Pop) Dengan Perilaku Imitasi Pada Remaja*. 15. Diakses dari : [https://www.academia.edu/8756944/Hubungan\\_Celebrity\\_Worship\\_Terhadap\\_Idola\\_K-pop\\_Korean\\_Pop\\_dengan\\_Perilaku\\_Imitasi\\_Pada\\_Remaja](https://www.academia.edu/8756944/Hubungan_Celebrity_Worship_Terhadap_Idola_K-pop_Korean_Pop_dengan_Perilaku_Imitasi_Pada_Remaja)
- Lia, V., Suriana, & Sarah, F. (2020). DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA KELAS VI MIN 1 ACEH UTARA. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(1), 75–84.
- Lies, U., Khairul, R., & Rusmana, A. (2019). *Komunikasi Budaya dan Dokumentasi Kontemporer* (P. M. Yusup & A. Rusmana, Eds.). Sumedang: Unpad Perss.
- Marini, R. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Lab. Lampung Tengah*. 101. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Intan, Lampung.
- Mustika, T., & Anggraini, R. (2019). Pengaruh Terpaan Media Terhadap Reputasi Lembaga Pemerintah. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 1(1), 66–79. <https://doi.org/10.33376/is.v1i1.350>
- Nugroho, U. (2018). *Penelitian Metodologi Kuantitatif Pendidikan Jasmani* (1st ed.). Purwodadi: CV.Sarnu Untung.
- Omar, B., & Dequan, W. (2020). Watch, share or create: The influence of personality traits and user motivation on TikTok mobile video usage. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4), 121–137. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I04.12429>
- Palupi, D. N., Meifilina, A., & Harumike, N. D. Y. (2020). The Effect of Using TikTok Applications on Self-Confidence Levels. *Unisbablitar*, 5(2), 66–74.
- Pratama, A. M. (2020, November 13). Pengguna Internet Indonesia hingga Kuartal II 2020



Capai 196,7 Juta. Diakses dari :  
www.kompas.com website:  
<https://money.kompas.com/read/2020/11/09/213534626/pengguna-internet-indonesia-hingga-kuartal-ii-2020-capai-1967-juta-orang>.

Rahmayati, A. Y. (2019). Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squad. *Komunikasi Dan Penyiaran Islam. (Skripsi)*. Komunikasi Dan Penyiaran Islam. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Rakhmayanti, I. (2020, November 13). Pengguna TikTok di Indonesia Didominasi Generasi Z dan Y. Diakses dari : [www.sindonews.com](http://www.sindonews.com) website:  
<https://tekno.sindonews.com/berita/1523692/207/pengguna-tiktok-di-indonesia-didominasi-generasi-z-dan-y>

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif* (pertama). Sleman: DEEPUBLISH.

Rukajat, A. (2018). *PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF* (1st ed.). Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

Safitri, A. A., Rahmadhany, A., & Irwansyah. (2021). Pengaruh Pengungkapan Jati Diri melalui TikTok terhadap Penilaian Sosial. *Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 1–9.

Utami, A. S. F., & Baiti, N. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 18(2), 257–262. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/3680/2624>

Yusuf, M., & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian Teori dan Aplikasi dalam Bidang Perikanan* (1st ed.; M. Ismail, Ed.). Bogor: PT. Penerbit IPB Press.