

---

## Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Perilaku Remaja

### *The Influence of Using Wattpad Application on Teenage Behavior*

Ardian Setio Utomo<sup>1\*</sup>, Dewi Warhamni<sup>2</sup>, Tsanya Marghereta<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC" Yogyakarta

Jalan Magelang Km 6 Yogyakarta 55284

<sup>2</sup>Universitas Multimedia Nusantara

Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

\*Email Korespondensi: [ardian@mmtc.ac.id](mailto:ardian@mmtc.ac.id)<sup>1</sup>

Diterima : 19 September 2022 || Revisi : 5 Oktober 2022 || Disetujui : 20 November 2022

---

#### **Abstract**

*Technology that continues to develop makes the internet become a medium to disseminate messages that can influence people's behavior. Wattpad is a site and blogging application that is currently in demand by teenager. However, teenager who often act impulsively can experience changes in behavior after reading novels on the Wattpad application. Based on this matter, then this study aims to determine the effect of using the Wattpad application on teenage behavior. This study used a quantitative method to examine the effect of using the Wattpad application on teenage behavior. Sampling was done by purposive sampling technique. There were 100 respondents who were the users of Wattpad application throughout Indonesia. Data was collected using an online questionnaire and then processed using SPSS version 28 for the classical assumption test, simple linear regression analysis, t test, and the coefficient of determination. The results show that the use of the Wattpad application has an influence on teenage behavior by 58.2% and the remaining 41.8% was influenced by other factors not examined in this study.*

**Keywords:** *Application Usage, Wattpad, New Media, Behavior, Teenager*

#### **Abstrak**

Teknologi yang terus berkembang membuat internet menjadi sarana penyebaran pesan yang dapat berpengaruh pada perilaku masyarakat. Wattpad merupakan situs dan aplikasi *blogging* yang saat ini diminati remaja. Akan tetapi, remaja yang seringkali bertindak impulsif bisa mengalami perubahan perilaku setelah membaca novel pada aplikasi Wattpad. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Responden berjumlah 100 orang merupakan pengguna aplikasi Wattpad di seluruh Indonesia. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner secara *online* kemudian diolah dengan menggunakan program SPSS versi 28 untuk uji asumsi klasik, analisis regresi linier sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wattpad memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja sebesar 58,2% dan sisanya sebesar 41,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** Penggunaan Aplikasi, Wattpad, New Media, Perilaku, Remaja

## PENDAHULUAN

Berisi latar belakang permasalahan Teknologi media untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi kini berkembang semakin pesat yang diawali dengan munculnya internet yang dapat mengubah sikap dan cara berinteraksi antar individu. Penggunaan internet saat ini telah membentuk ruang-ruang virtual sehingga menciptakan ruang kultural yang dapat menembus batasan antar pengguna yang satu dengan pengguna lainnya. Terlebih dengan adanya kemudahan yang ditawarkan oleh internet, yakni pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Sebagai media baru, internet memiliki keunikan yang tidak sama dengan perangkat komunikasi sebelumnya. Internet tidak hanya dalam bentuk audio atau visual, tetapi juga dapat menggabungkan keduanya yang dikenal dengan istilah multimedia. Internet memiliki keunggulan sebagai media yang mudah digunakan sekaligus menawarkan berbagai keunggulan. Terlebih dengan kecepatannya untuk diakses oleh pengguna, internet berpengaruh dalam perubahan sikap, perilaku, tren berpakaian, bahkan pergaulan di masyarakat. Hal ini menjadikan internet sebagai alternatif diantara beragam sarana dalam pembentukan perilaku individu yang juga disebut sebagai terpaan media yang mana khalayak terpengaruh oleh pesan yang bersumber dari media. Berdasarkan data dari We Are Social (dalam Annur, 2022), ada 204,7 juta penduduk di Indonesia yang menggunakan internet pada awal tahun 2022. Terdapat kenaikan sebesar 1,03% dibandingkan jumlah pengguna internet pada tahun 2021. Sedangkan untuk tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai angka 73,7% dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 277,7 juta pada Januari 2022.

Penggunaan internet tidak lepas dari penggunaan media sosial yang kini memiliki berbagai jenis, seperti situs *web*, surat elektronik, *social networking* seperti Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, TikTok, Bigo dan Blog untuk berbagi tulisan berupa ungkapan pendapat atau opini. Media sosial juga memiliki fitur bagi

penggunanya untuk saling berinteraksi di ruang maya tersebut. Wattpad adalah *platform* untuk membaca dan *blogging* yang memberi ruang bagi para penggunanya untuk menulis dan membaca secara gratis. Pada situs resminya di [www.wattpad.com](http://www.wattpad.com), Wattpad merupakan sebuah komunitas maya untuk pembaca dan penulis terbesar di dunia yang hingga tahun 2017 pengguna Wattpad mencapai 15 juta di seluruh dunia. Amerika menduduki posisi pertama sebagai pengunjung situs Wattpad terbanyak di dunia sebesar 10,7%, kemudian Indonesia 6,9%, dan Meksiko 5,2% (Lubis, 2020).

Dalam penggunaannya, aplikasi Wattpad begitu praktis karena dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun secara gratis. Untuk menggunakan Wattpad, pengguna terlebih dahulu memasang aplikasi ini melalui *smartphone* atau dapat pula mengaksesnya langsung melalui laman *website* [www.wattpad.com](http://www.wattpad.com). Adanya kemudahan akses yang ditawarkan Wattpad membuat banyak remaja beralih ke aplikasi ini dibandingkan membaca novel, cerita, atau karya sastra lainnya dalam bentuk buku cetak. Dalam aplikasi Wattpad tersedia berbagai macam jenis, antara lain klasik, romansa, fiksi remaja, horor, komedi, dan aksi. Banyaknya variasi yang dapat dibaca inilah yang membuat aplikasi Wattpad menarik terutama bagi remaja.

Selain membaca jenis atau genre bacaan yang digemari dan menulis cerita, pengguna juga dapat masuk ke dalam klub-klub diskusi yang terdapat pada aplikasi Wattpad, kemudian melakukan diskusi dengan pengguna lain terkait cerita dari novel-novel yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Bahkan, pengguna mendapatkan masukan dan saran dari cerita yang telah ditulis kemudian saling berbagi dengan penulis lain. Fitur interaktif seperti ini menjadikan aplikasi Wattpad sebagai media sosial multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Namun, apabila aplikasi Wattpad ini tidak digunakan dengan bijak dan efektif, dapat menimbulkan dampak yang merugikan bagi para penggunanya. Pengguna dapat kecanduan sehingga lupa belajar dan berakibat menjadi minim ilmu pengetahuan

akibat terlalu sibuk membaca novel-novel yang terdapat pada Wattpad. Hal ini karena banyak dari novel Wattpad yang menceritakan kisah remaja sehingga pengguna dapat terhanyut dalam dunia novel tersebut. Khalisa (2019) menyebutkan bahwa karya yang bagus pada aplikasi Wattpad dapat menyebabkan kecanduan. Hal ini karena ketika pembaca telah menyelesaikan satu bagian, maka akan ada perasaan mengganjal ketika tidak melanjutkan bagian selanjutnya atau bahkan sampai selesai.

Beberapa novel pada aplikasi Wattpad telah diterbitkan menjadi novel dalam bentuk cetak dan bahkan mendapat predikat *best seller* di toko buku. Hal ini kemudian menarik perhatian para produser film, sehingga tidak jarang novel-novel tersebut diangkat menjadi sebuah film atau serial film. Novel-novel yang telah menjadi *best seller* dan bahkan telah dibuat filmnya seperti 'Dear Nathan', 'Hello Salma', 'Assalamualaikum Calon Imam' dan 'The Perfect Husband'. Selain diproduksi dalam bentuk film, novel-novel Wattpad kini telah diproduksi dalam bentuk film serial seperti novel 'Kisah Untuk Geri', 'Antares', 'Little Mom' yang tayang pada aplikasi *streaming* film.

Dengan adanya novel-novel Wattpad yang diterbitkan dalam bentuk cetak dan bahkan diproduksi dalam bentuk film dan serial, menunjukkan bahwa minat pengguna terhadap aplikasi Wattpad cukup besar dan bahkan begitu loyal. Terbukti dengan penggunanya yang tetap membeli novel dalam versi cetaknya dan bahkan menonton film dan serialnya meskipun telah membaca cerita tersebut pada aplikasi Wattpad. Meskipun keberadaan Wattpad sudah cukup lama, aplikasi ini tetap dapat mempertahankan eksistensinya dan bahkan semakin berkembang mengikuti kemajuan dan perubahan teknologi saat ini. Hal inilah yang membuat aplikasi Wattpad lebih menarik dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang sejenis, misalnya pada aplikasi Storial, Innoval, Novelme. Namun, hingga saat ini masih jarang novel dari aplikasi lain yang juga diterbitkan dalam bentuk cetak ataupun diadaptasi menjadi film dan serial.

Di samping itu, terdapat juga aplikasi Webtoon yang merupakan aplikasi *web* komik yang saat ini disukai masyarakat, khususnya remaja. Sama halnya seperti Wattpad, cerita dari aplikasi ini juga beberapa diantaranya diangkat untuk menjadi film dan serial. Namun, aplikasi Webtoon lebih dikenal oleh pengguna dari Korea Selatan, sehingga film dan serial yang ditayangkan dari aplikasi ini pun juga berasal negara tersebut. Berbeda dengan aplikasi Wattpad yang dikenal baik oleh pengguna di Indonesia. Hal yang menarik lainnya dari Wattpad yakni aplikasi ini menyajikan cerita-cerita remaja dengan jenis romansa. Hal tersebut kemudian membentuk stigma bahwa kehidupan remaja identik memiliki unsur romansa, sehingga mendorong remaja untuk berekspektasi memiliki kehidupan seperti tokoh dalam cerita novel tersebut. Cerita remaja pada aplikasi Wattpad yang seringkali mengangkat tema *fan fiction* juga memengaruhi pembacanya yang kebanyakan penggemar dari tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Hal ini karena *fan fiction* merupakan sebuah cerita yang mana karakter utamanya biasanya menggunakan nama artis atau idola terkenal yang telah memiliki banyak penggemar.

Remaja berada pada fase usia perkembangan dalam segala aspek kehidupan sehingga remaja seringkali bersikap labil yang merupakan gambaran identitas remaja. Di samping itu, remaja juga mengalami masa peralihan, sehingga belum bisa dinyatakan berstatus dewasa, namun juga tidak dapat dinyatakan dengan status anak (Putri, 2016). Selain itu, para responden yang merupakan remaja pengguna aplikasi Wattpad mengakui bahwa mereka terkadang suka berimajinasi bahwa mereka adalah tokoh dalam novel tersebut (Ramadhani, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2019) menunjukkan hasil bahwa terpaan Wattpad pada genre dewasa berpengaruh sebesar 58,8%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sutarini (2022) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pengguna aplikasi Wattpad terhadap minat baca siswa SMK. Hal ini

menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Wattpad khususnya remaja, cenderung memiliki respon setelah membaca novel pada aplikasi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku para remaja dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini karena remaja sering bertindak impulsif dan cenderung mengikuti apa yang didengar, dilihat, dan dibaca. Terlebih aplikasi ini begitu dekat dengan para remaja dan bahkan mendapatkan loyalitas dari penggunanya sehingga penelitian ini mengambil tema yang berjudul 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Perilaku Remaja'.

## KAJIAN PUSTAKA

Perilaku adalah aktivitas yang muncul berupa tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan dari lingkungan, hasil akhir dari jalinan yang memberikan pengaruh dalam segala aspek. Selain itu, perilaku juga dapat diamati secara langsung maupun yang tidak bisa diamati oleh pihak luar. Skinner (dalam Sitorus, 2018) menjelaskan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara stimulus atau rangsangan dan respon, perilaku manusia terjadi melalui proses.

Dalam pendekatan model S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon) yang meliputi pesan, komunikasi, dan efek, mengklasifikasikan manusia dalam dua bentuk, yakni *covert behavior* dan *overt behavior*. Respon biasanya dalam bentuk tindakan sehingga dapat dengan mudah diamati. Notoatmodjo (dalam Sitorus, 2018) menyatakan bahwa sebelum seseorang berperilaku, di dalam dirinya terlebih dahulu mengalami proses yang berurutan, yakni kesadaran, ketertarikan, evaluasi, uji coba, dan adaptasi. Selain itu, perilaku merupakan keadaan untuk berpikir, berpendapat, dan bersikap yang menjadi refleksi dari suatu keadaan dalam berbagai macam aspek baik internal maupun eksternal. Notoatmodjo (dalam Sitorus, 2018) mengemukakan bahwa terbentuknya perilaku dibedakan menjadi dua faktor yakni internal dan eksternal. Reaksi psikis dari perilaku seseorang

terhadap lingkungannya dapat dikelompokkan menjadi dua yakni pasif dan aktif. Lebih lanjut Green (dalam Notoatmodjo, 2014) mengemukakan terdapat tiga faktor yang memengaruhi perilaku yakni predisposisi, pendukung, dan pendorong.

Wattpad adalah sebuah layanan situs berbasis *web* asal Kanada dimana penggunanya dapat membaca atau menulis kemudian membagikan karyanya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel, puisi atau lainnya. Pada penelitian ini, indikator penggunaan aplikasi Wattpad yaitu frekuensi, durasi, isi pesan, dan daya tarik. Frekuensi yaitu tingkat kekerapan atau keseringan dalam berkomunikasi (Devito, 2009). Durasi yaitu lamanya waktu atau rentang waktu yang digunakan pada saat melakukan aktivitas komunikasi (Devito, 2009). Isi pesan yaitu bahan atau materi yang dipilih dan ditentukan oleh komunikator untuk menyampaikan maksudnya. Daya tarik yaitu sikap yang membuat orang senang akan objek situasi atau ide-ide tertentu (As'ad, 1992).

Pada variabel perilaku remaja digunakan indikator *awareness*, *interest*, *evaluation*, *trial*, dan *adaptation*. *Awareness* yaitu kesadaran seseorang terhadap objek yang dilihat. *Interest* dapat diartikan sebagai minat seseorang terhadap suatu objek. *Evaluation* diartikan sebagai penilaian seseorang terhadap objek. *Trial* diartikan sebagai uji coba. *Adaptation* yaitu penyesuaian yang dilakukan oleh seseorang terhadap objek.

## New Media

*New media* memiliki karakteristik berbeda dengan media sebelumnya. Media baru mengedepankan interaktivitas sesama pengguna untuk bisa saling berbagi informasi. Interaktivitas adalah komunikasi yang terjalin antar manusia dengan bantuan komputer, sehingga interaktivitas yakni adanya informasi dua arah antara perangkat dengan pengguna (Fajri, 2017). Van Dijk (dalam Sitorus, 2018) mengemukakan bahwa *network society* menjadi salah satu bagian dari media baru yang merupakan sebuah formasi yang memiliki

hubungan yang luas secara kolektivitas. Seperti juga yang diungkapkan McQuail (2011) yang membagi karakteristik media baru dalam beberapa bagian perspektif penggunaannya yakni interaktivitas, kehadiran sosial, *media richness*, otonomi, unsur bermain, privasi, dan personalisasi.

Media baru umumnya hanya bisa diakses menggunakan koneksi internet dan media ini meliputi unsur-unsur multimedia. Media baru juga dikenal dengan media *online* yang memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan media-media sebelumnya antara lain media berbasis teknologi, fleksibel, interaktif, privat dan publik, serta aturan yang dimiliki masih rendah.

### Terpaan Media Sosial

Adanya media baru sangat memungkinkan terjadinya terpaan media. Hal ini karena media baru sangat potensial menyentuh ranah global karena menggunakan internet. Selain itu, media baru memiliki sifat multiarah dan memiliki beragam format dan *content*. *Platform* yang banyak digunakan adalah media sosial, karena media sosial memiliki karakteristik yang dimiliki media baru yang mana penggunaannya dapat saling berinteraksi dua arah secara *online* melalui berbagai jejaring sosial antara lain Facebook, Instagram, Tik Tok, Bigo, dan Twitter. Karjaluoto (dalam Sitorus, 2018) mengungkapkan bahwa media sosial terdiri dari berbagai macam antara lain *blog*, forum, konten komunitas, dunia virtual, Wikis, dan jejaring sosial. Teori terpaan media merupakan suatu kondisi yang mana khalayak terpapar informasi dari suatu media. Perilaku audiens meliputi aktivitas mendengar, melihat, membaca pesan, memperoleh pengalaman dan perhatian terhadap pesan baik secara individu maupun secara kelompok (Ardianto, 2014). Selain itu terpaan media meliputi frekuensi, durasi, dan atensi (Rakhmat, 2015).

### METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, kajian dalam penelitian ini bersifat induktif, objektif, dan ilmiah. Data yang digunakan berupa pernyataan yang dinilai dalam

bentuk angka kemudian dikembangkan dengan menggunakan model matematis, teori dan hipotesis serta analisis menggunakan statistik (Hermawan, 2019). Populasi pada penelitian ini adalah remaja, pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan karakteristik yaitu remaja berdomisili di kota-kota di Indonesia yang terdiri dari perempuan dan laki-laki berusia 10-24 tahun dan pengguna aplikasi Wattpad. Kemudian ditentukan 100 responden menggunakan rumus Cochran. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada responden menggunakan *Google Form*.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, setiap variabel memiliki beberapa indikator seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Indikator
Penggunaan Aplikasi Wattpad	frekuensi durasi isi pesan daya tarik
Perilaku remaja	<i>awareness</i> <i>interest</i> <i>evaluation</i> <i>trial</i> <i>adaptation</i>

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh langsung dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *Google Form* kepada 100 responden. Setiap variabel mencakup beberapa pertanyaan dengan skor 1-5. Data tersebut kemudian dihitung skor maksimal, skor minimal, *mean* ideal dan standar deviasi idealnya untuk mengetahui kategori data pada masing-masing variabel.

Tabel 2. Hasil Kategorisasi Data Variabel Aplikasi Wattpad

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0	0%
Rendah	0	0%
Sedang	1	1%
Tinggi	28	28%
Sangat Tinggi	71	71%
Total	100	100%

Diketahui bahwa responden yang memberikan penilaian terhadap variabel aplikasi Wattpad pada kategori sedang sebanyak 1 orang dengan persentase 1%, kategori tinggi sebanyak 28 orang dengan persentase 28% dan kategori sangat tinggi sebanyak 71 orang dengan persentase 71%.

Tabel 3. Hasil Kategorisasi Data Variabel Perilaku Remaja

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0	0%
Rendah	1	1%
Sedang	19	19%
Tinggi	56	56%
Sangat Tinggi	24	24%
Total	100	100%

Pada kategori variabel perilaku remaja diketahui responden yang memberikan penilaian terhadap variabel perilaku remaja pada kategori rendah sebanyak 1 orang dengan persentase 1%, kategori sedang sebanyak 19 orang dengan persentase 19%, kategori tinggi sebanyak 56 dengan persentase 56%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 24 orang dengan persentase 24%.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Sebelum dilakukan analisis regresi linier dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi. R tabel diperoleh dari hasil perhitungan rumus  $df = n-2$  dengan signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Oleh karena jumlah sampel (n) adalah 100, maka perhitungan rumus tersebut adalah  $df = 100-2$ , didapatkan hasil 98, angka tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui nilai r tabel, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,098.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Aplikasi Wattpad

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,697	0,098	valid
2	0,712	0,098	valid
3	0,604	0,098	valid
4	0,828	0,098	valid
5	0,791	0,098	valid
6	0,845	0,098	valid
7	0,821	0,098	valid
8	0,881	0,098	valid
9	0,884	0,098	valid

10	0,871	0,098	valid
----	-------	-------	-------

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Remaja

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,751	0,098	valid
2	0,714	0,098	valid
3	0,705	0,098	valid
4	0,641	0,098	valid
5	0,705	0,098	valid
6	0,668	0,098	valid
7	0,669	0,098	valid
8	0,534	0,098	valid
9	0,632	0,098	valid
10	0,686	0,098	valid

Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan *Cronbach's Alpha*. Seluruh butir pertanyaan kuesioner tentang penggunaan aplikasi Wattpad dan perilaku remaja memiliki nilai *alpha* yang lebih besar dari 0,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Aplikasi Wattpad

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.936	10

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Remaja

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.863	10

Penelitian ini menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dan diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,099, nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 8. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.61365290
Most Extremely Differences	Absolute	.074
	Positive	.071
	Negative	-.074
Test Statistic		.074
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.099
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	.095 <sup>c</sup>
	99% Confidence Interval Lower Bound	.087
	Upper Bound	.102

Tabel 9. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Remaja * Aplikasi Wattpad	Between Groups	(Combined) Linearity Deviation from Linearity	409.823 95.322 314.501	12 1 11	34.152 95.322 28.591	1.179 3.292 .987	.311 .073 .464
	Within Groups		2519.417	87	28.959		
	Total		2929.240	99			

Tabel 10. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.232	8.009		2.526	.013
	Aplikasi Wattpad	.331	.182	.180	1.816	.072

Penelitian ini menggunakan uji linearitas pada taraf signifikansi 0,05. Diketahui bahwa variabel penggunaan aplikasi Wattpad dan perilaku remaja memiliki nilai signifikansi sebesar 0,464 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga penelitian ini memiliki hubungan yang linear.

Pada uji heteroskedastisitas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,072, nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

Pada uji autokorelasi dalam penelitian ini digunakan Durbin Watson (DW) diperoleh nilai *Durbin Watson* (DW) sebesar 1,481, nilai tersebut

berada dalam interval  $-2 < DW < 2$ , sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi autokorelasi.

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk memberikan gambaran dan mempelajari bentuk hubungan atau pengaruh variabel X terhadap Y serta meramalkan tinggi rendahnya skor pada variabel dependen berdasarkan atas satu variabel independen yang mana variabel data berwujud skor.

Diketahui bahwa penggunaan aplikasi Wattpad berpengaruh terhadap perilaku remaja. Nilai konstanta sebesar 9,232 berarti bahwa variabel perilaku remaja akan sebesar 9,232 jika variabel aplikasi Wattpad sama dengan nol.

Sedangkan koefisien regresi sebesar 0,431 menunjukkan bahwa apabila penggunaan aplikasi Wattpad meningkat sebesar 1 satuan maka perilaku remaja akan meningkat sebesar 0,431. Hal tersebut berarti jika penggunaan aplikasi Wattpad menurun, maka perilaku remaja juga akan mengalami penurunan. Namun sebaliknya, jika penggunaan aplikasi Wattpad meningkat, maka perilaku remaja juga akan meningkat.

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila nilai koefisien determinasi mendekati angka nol, artinya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat semakin lemah. Sebaliknya, apabila nilai koefisien determinasi mendekati angka satu, artinya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat semakin kuat. Diperoleh hasil koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,582 atau 58,2%. Hal ini

Tabel 13. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.670 <sup>a</sup>	.582	.562	5.37812

Tabel 14. Hasil Uji T

<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>T</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	9.232	4.835		2.658	.038
	Aplikasi Wattpad	.431	.118	.432	3.224	.000

menunjukkan bahwa variabel aplikasi Wattpad dengan indikator frekuensi, durasi, isi pesan, dan daya tarik berpengaruh terhadap variabel perilaku remaja dengan indikator *awareness*, *interest*, *evaluation*, *trial*, dan *adaptation* sebesar 58,2% yang mana sisanya sebesar 41,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar fokus penelitian.

Uji t dalam penelitian ini diperoleh nilai t hitung sebesar 3,224 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, t tabel diperoleh dari hasil rumus ( $\alpha, n - k - 1$ ). Oleh karena k (variabel bebas) adalah 1, n (jumlah sampel) adalah 100, dan  $\alpha$  adalah 0,05 maka dari perhitungan rumus tersebut didapatkan hasil (0,025, 98), angka tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui nilai t tabel. Dengan demikian, diperoleh nilai t tabel adalah sebesar 1,984. Berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji t, diketahui variabel penggunaan aplikasi *Wattpad* dengan indikator frekuensi, durasi, isi pesan, dan daya tarik berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku remaja dengan indikator *awareness*, *interest*, *evaluation*, *trial*, dan *adaptation*.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 3,224 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana t hitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0,05.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wattpad dengan indikator frekuensi, durasi, isi pesan, dan daya tarik berpengaruh signifikan terhadap perilaku remaja dengan indikator *awareness*, *interest*, *evaluation*, *trial*, dan *adaptation*. Penggunaan aplikasi Wattpad diketahui berpengaruh cukup kuat terhadap perilaku remaja. Pengguna di Wattpad terlibat dalam produksi dan konsumsi bacaan dalam aplikasi tersebut karena aplikasi Wattpad mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Beragam konflik cerita yang diangkat menjadi tema dalam cerita bersifat khas dan menarik sehingga memiliki daya tarik untuk menarik minat pembaca. Pengetahuan dan pengalaman penulis yang dituangkan dalam karyanya memberikan efek tersendiri bagi pembaca. Di samping itu, remaja yang merasa bahwa cerita pada aplikasi Wattpad hampir sama dengan kehidupan mereka dan merasa bahwa

penyelesaian konflik yang ada pada cerita bisa diterapkan dalam kehidupan nyata mereka. Remaja yang cenderung belum memiliki pengetahuan yang cukup terkait dengan bahan bacaan mereka cenderung bersikap penurut atau hanya sekedar membaca tanpa adanya pengetahuan yang dibutuhkan mengenai ilmu pengetahuan yang sebanding dengan yang mereka baca sehingga dapat dengan mudah dipengaruhi oleh teks bacaan yang mereka baca, karena remaja memiliki kecenderungan mengandalkan insting dan perasaan untuk mencoba hal baru. Akibatnya, remaja lebih banyak dipengaruhi oleh teks. Selain itu, hal ini juga disebabkan adanya perilaku remaja yang cenderung dominan pada tindakan afektif atau tindakan yang berlandaskan atas perasaan. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diketahui bahwa persamaan regresi dalam penelitian ini adalah  $Y' = 9,232 + 0,431 X$ . Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa jika variabel penggunaan aplikasi Wattpad menurun, maka perilaku remaja juga akan mengalami penurunan. Sebaliknya, jika variabel penggunaan aplikasi Wattpad meningkat, maka perilaku remaja juga akan meningkat. Besarnya pengaruh variabel penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja sebesar 58,2%. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,582. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad dengan indikator frekuensi, durasi, isi pesan, dan daya tarik terhadap perilaku remaja indikator *awareness*, *interest*, *evaluation*, *trial*, dan *adaptation* cukup signifikan.

## SIMPULAN

Bagian Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja. Hal tersebut berdasarkan hasil uji t yang diperoleh nilai t hitung sebesar 3,224 yang mana nilai t hitung > t tabel. Besarnya pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja sebesar 54,8%. Hasil tersebut diperoleh dari koefisien

determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,548. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, diperoleh persamaan  $Y' = 9,232 + 0,431 X$ . Dengan demikian, jika variabel penggunaan aplikasi Wattpad menurun, maka variabel perilaku remaja juga akan mengalami penurunan. Sebaliknya, jika variabel penggunaan aplikasi Wattpad meningkat, maka variabel perilaku remaja juga meningkat

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan. Bagi pengguna aplikasi Wattpad, khususnya remaja, hendaknya lebih bijak dalam menggunakan aplikasi Wattpad dan tidak mencontoh hal-hal negatif yang terdapat pada cerita. Selain itu, akan lebih baik apabila pengguna di bawah usia tujuh belas tahun didampingi dan mendapat bimbingan dari orang tua saat mendaftar di aplikasi Wattpad dan mencentang tanda belum berusia tujuh belas tahun saat melakukan registrasi. Peran orang tua bagi pengguna di bawah usia tujuh belas tahun perlu lebih memberikan kontrol terhadap bacaan yang terdapat pada aplikasi Wattpad, terutama pada cerita yang dapat memengaruhi sikap pembaca.

Bagi penyedia dan pengelola aplikasi Wattpad, agar memiliki fitur untuk melakukan filter atau batasan cerita-cerita pada aplikasi Wattpad sehingga aman untuk dibaca oleh semua kalangan, khususnya para remaja dan melakukan pengawasan lebih ketat terhadap seluruh konten-konten cerita yang ada pada aplikasi Wattpad. Perusahaan dapat menyediakan sumber daya manusia yakni editor bagi para penulis lepas yang ada pada aplikasi, dimana editor berperan untuk memberikan masukan dan saran kepada para penulis. Adanya kerja sama dan koordinasi yang baik antara pihak perusahaan dengan para penulis dapat menghasilkan karya yang layak dibaca oleh pengguna yang masih di bawah umur.

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan penelitian dan menggali lebih dalam dengan teori-teori lain yang relevan, menambah variabel atau meneliti variabel lain seperti prestasi siswa, perilaku tertutup (*introvert*) atau pemahaman siswa terkait teks bacaan digital guna memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan. Penelitian juga dapat dilakukan terhadap aplikasi *website* novel selain Wattpad mengingat di era sekarang ini pertumbuhan aplikasi *website* novel sangat cepat. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan metode lain, yakni metode kualitatif atau campuran sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih menyeluruh, mendalam, dan bervariasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annur, Cindy Mutia, Adi Ahdiat. (2022). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022*. Dikutip pada 4 Juni 2022 dari <https://bit.ly/399eviv>
- Ardianto, Elvinaro, Lukiaty K., Siti K. (2014). *Komunikasi Massa*. Bandung: Simbiosis Rekatama
- As'ad, Moh. (1992). *Psikologi Industri*. Bandung: CV. Mandar Maju
- Devito, Joseph. (2009). *The Interpersonal Communication Book*. Boston: Pearson
- Fajri, Jawhari. (2017). *Dimensi Interaktivitas Media Sosial Instagram Instamarinda Guna Memperkenalkan Daerah Pariwisata di Kota Samarinda*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 5(3)
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif & Mix Methode*. Kuningan: Hidayatul Qurun
- Khalisa, Shabha. (2019). *Pengaruh Membaca Menggunakan Aplikasi Wattpad Terhadap Pengguna*. Dikutip pada 5 Juni 2022 dari <https://bit.ly/3Mfuvgt>
- Lestari, Novita. (2019). *Pengaruh Terpaan Wattpad Genre Dewasa Terhadap Pembentukan Sikap Pembaca*. Komunika Jurnal S1 Ilmu Komunikasi dikutip pada 12 November 2022 dari <https://123dok.com/document/zgdrx37z-pengaruh-terpaan-wattpad-dewasa-pembentukan-pembaca-novita-lestari.html>
- Lubis, Isabella Elstina Waty. (2020). *Effect of Wattpad Social Media As Online Reading Media On Increasing Interest In Reading Fiction In Adolescents In Indonesia*. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Vol. 7, Edisi I Januari-Juni
- McQuail, Dennis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba
- Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Putri, Wilga S. R., Nunung N., Meilanny B. S. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*. Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 3 (1)
- Rakhmat, Jalaludin. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ramadhani, Vania. (2021). *Minat Baca Remaja Meningkat, Tapi Cerita Romantisasi Perilaku Menyimpang Juga Menjamur*. Dikutip pada 5 Juni 2022 dari <https://bit.ly/3NT2EE1>
- Sitorus, Frederick Gerhad. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi TikTok Pada Remaja Di Kota Medan)*. Research Repository Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Sutarini, Dara Fitrah D. (2022). *Efektivitas Aplikasi Wattpad Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Baca*. Jurnal Muara Pendidikan Vol. 7 No. 1 Hal. 78-84
- Wattpad. (2018). *About*. Dikutip pada 30 September 2021 dari <https://www.wattpad.com/about/>

----- (2018). *Company Wattpad*.  
Dikutip pada 30 September 2021 dari  
<http://company.wattpad.com/press>