

# 1. Wattpad tanpa DP

by Jurnal Manajemen Informasi dan Komunikasi

---

**Submission date:** 28-Sep-2022 12:03PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1911040966

**File name:** 1664341429\_Artikel\_1\_tanpa\_DP.docx (91.44K)

**Word count:** 4555

**Character count:** 28863

## PENGARUH APLIKASI WATTPAD TERHADAP PERILAKU REMAJA

**ABSTRAK** - Teknologi yang terus berkembang membuat internet menjadi sarana dalam penyebaran pesan yang dapat berpengaruh pada sikap masyarakat. Wattpad merupakan situs dan aplikasi *blogging* yang saat ini begitu diminati oleh remaja. Akan tetapi, remaja yang seringkali bertindak impulsif bisa mengalami perubahan perilaku setelah membaca novel pada aplikasi Wattpad. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Penelitian ini mengkaji pengaruh aplikasi Wattpad (X) terhadap perilaku remaja (Y) dengan sampel sebanyak 100 responden yang merupakan pengguna aplikasi Wattpad di seluruh Indonesia. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen kuesioner dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* dengan cara menyebarluaskan kuesioner secara *online*. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah dengan menggunakan uji asumsi klasik, analisis regresi linier sederhana, uji t, dan koefisien determinasi yang pengolahannya dilakukan dengan program SPSS versi 28. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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:** Aplikasi, Internet, Media, Perilaku Remaja, Wattpad

73

### PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang semakin pesat, diawali dengan munculnya internet yang dapat mengubah sikap dan cara interaksi antar individu. Penggunaan internet saat ini telah membentuk ruang digital baru sehingga menciptakan ruang kultural yang dapat menembus dimensi antar penggunanya. Terlebih dengan adanya kemudahan yang ditawarkan oleh internet, yakni pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Internet sebagai media baru, memiliki karakteristik yang tidak sama dengan media komunikasi sebelumnya. Internet tidak hanya dalam bentuk audio atau visual saja, tetapi internet juga dapat menggabungkan keduanya hingga dikenal dengan istilah multimedia. Internet memiliki keunggulan sebagai media yang mudah digunakan sekaligus menawarkan berbagai keunggulan. Terlebih dengan kecepatannya untuk diakses oleh pengguna, internet memegang pengaruh dalam perubahan sikap, perilaku, tren berpakaian, bahkan pergaulan di masyarakat. Sehingga, tidak dapat dipungkiri bahwa internet menjadi salah satu diantarasarana dalam penyebaran sikap masyarakat. Hal ini juga disebut pula sebagai terpaan media. Dimana khalayak terpengaruh oleh pesan yang bersumber dari media. Berdasarkan data dari We Are Social pada 15 Februari 2022 (Dalam Annur, 2022) menyebutkan

74

terdapat 204,7 juta pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2022. Terdapat kenaikan sebesar 1,03% dibandingkan jumlah pengguna internet di tahun 2021. Sedangkan untuk tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai angka 73,7% dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 277,7 juta pada bulan Januari tahun 2022.

45

78

Penggunaan internet tidak lepas dari penggunaan media sosial yang kini memiliki berbagai jenis, seperti situs *web*, surat elektronik, situs jejaring sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, TikTok, Bigo serta blog untuk berbagi tulisan berupa ungkapan pendapat atau opini. Media sosial juga memiliki fitur bagi penggunanya untuk saling berinteraksi di ruang maya tersebut. <sup>7</sup> Salah satu media sosial yang dapat digunakan oleh pengguna untuk membaca dan *blogging* adalah Wattpad yang memberi ruang bagi para penggunanya untuk dapat menulis dan membaca secara gratis.

Pada situs resminya di [www.wattpad.com](http://www.wattpad.com), menyebutkan Wattpad merupakan sebuah komunitas maya untuk pembaca dan penulis terbesar di dunia, dimana hingga tahun 2017 pengguna Wattpad mencapai 15 juta pengguna di seluruh dunia. Amerika menduduki posisi pertama sebagai pengunjung situs Wattpad terbanyak di dunia dengan persentase 10,7%, kemudian disusul oleh Indonesia dengan persentase 6,9% dan Meksiko dengan persentase sebesar 5,2% (Lubis, 2020).

9

Dalam penggunaannya, aplikasi Wattpad begitu praktis karena dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun secara gratis. Untuk memulai mengakses aplikasi Wattpad, pengguna terlebih dahulu mengunduh aplikasi ini melalui *smartphone* atau dapat pula mengaksesnya melalui laman *website* [www.wattpad.com](http://www.wattpad.com). Adanya kemudahan akses yang ditawarkan 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 genre, mulai dari klasik, romansa, fiksi remaja, horor, komedi dan aksi. Banyaknya variasi genre yang dapat dibaca <sup>67</sup> inilah yang menjadikan salah satu daya tarik dari aplikasi Wattpad ini.

Selain membaca 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 atau 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 penggunaan aplikasi Wattpad ini tidak digunakan dengan bijak dan efektif, dapat menimbulkan dampak yang merugikan bagi para pengguna itu sendiri. Seperti kecanduan sehingga lupa belajar dan berakibat menjadi minim ilmu pengetahuan akibat terlalu sibuk membaca novel-novel yang terdapat pada Wattpad. Karena banyak dari novel Wattpad yang menceritakan kisah remaja sehingga dapat membuat pengguna terhanyut dalam dunia novel itu sendiri. Khalisa (2019)

menyebutkan bahwa karya yang bagus pada aplikasi Wattpad dapat membuat kecanduan. Hal ini karena ketika seorang pembaca telah menyelesaikan satu bagian, maka rasanya akan ada yang 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 juga kemudian menarik perhatian para produser film, sehingga tidak jarang kemudian novel-novel tersebut kemudian diangkat menjadi sebuah film atau bahkan 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 bahkan 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 serta serial, menunjukkan bahwa minat pengguna terhadap aplikasi Wattpad cukup besar dan bahkan begitu loyal. Terbukti dengan pengguna yang tetap membeli novel dalam versi cetaknya dan bahkan menonton film dan serialnya meski telah membaca cerita tersebut pada aplikasi Wattpad. Meski tergolong sudah cukup lama, aplikasi Wattpad menunjukkan bahwa aplikasi ini tetap dapat mempertahankan eksistensinya dan bahkan semakin berkembang mengikuti kemajuan dan perubahan teknologi saat ini. Hal inilah yang membuat aplikasi Wattpad begitu menarik dibanding dengan aplikasi lainnya yang sejenis, seperti misalnya pada aplikasi Storial, Innovel, Novelme. Namun hingga saat ini masih begitu jarang novel dari aplikasi lain yang juga diterbitkan dalam bentuk cetak ataupun diadaptasi menjadi film dan serial.

Di samping itu terdapat juga aplikasi Webtoon, di mana aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi *web* komik yang saat ini juga begitu disukai oleh masyarakat, khususnya remaja. Sama halnya seperti Wattpad, cerita dari aplikasi ini juga beberapa diantaranya diangkat untuk menjadi film dan serial, akan tetapi, 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 bumbu romansa. Hal tersebut kemudian membentuk stigma bahwa kehidupan remaja selalu memiliki unsur romansa. Sehingga mendorong remaja untuk berekspektasi memiliki kehidupan seperti tokoh dalam cerita novel tersebut. Cerita remaja pada aplikasi Wattpad yang sering kali mengangkat tema *fan fiction* juga begitu mempengaruhi pembacanya yang kebanyakan memang penggemar dari tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Karena *fan fiction* sendiri memang sebuah cerita dimana karakter utamanya biasanya menggunakan nama artis atau idola terkenal yang telah memiliki banyak penggemar.

16 Remaja merupakan masa perkembangan dalam segala hal. Hal ini kemudian menyebabkan remaja sering kali bersikap labil atau mudah dipengaruhi yang memang merupakan suatu ciri dari remaja sendiri. Di samping itu, masa remaja juga menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan. Hal ini disebabkan karena remaja belum dapat dinyatakan dengan status dewasa, namun juga tidak dapat pula dinyatakan dengan status anak (Putri, 2016). Selain itu, pada salah satu laman berita gensindo.sindonews.com pada Rabu 21 Juli 2021 dengan judul 'Minat Baca Remaja Meningkat, tapi Cerita Romantisasi Perilaku Menyimpang juga Menjamur' menunjukkan bahwa para responden yang merupakan remaja pengguna aplikasi Wattpad mengakui bahwa mereka terkadang suka berimajinasi bahwa mereka adalah tokoh dalam novel tersebut (Ramadhani, 2021).

Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Wattpad khususnya remaja, cenderung memiliki respon setelah membaca novel pada aplikasi tersebut. Maka, penelitian dilakukan untuk mengkaji bagaimana aplikasi ini mempengaruhi perilaku para remaja dalam kehidupannya sehari-hari. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa remaja terkadang sering kali bertindak impulsif dan cenderung mengikuti apa yang didengar, lihat dan baca. Terlebih aplikasi ini begitu dekat dengan para remaja dan bahkan mendapatkan loyalitas dari penggunanya. Sehingga penelitian ini mengambil tema yang berjudul Pengaruh Aplikasi Wattpad Terhadap Perilaku Remaja.

### 13 TINJAUAN PUSTAKA

8 Perilaku merupakan tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan atau aktivitas yang merupakan hasil akhir dari jalinan yang saling memberikan pengaruh antara berbagai 26 macam gejala, dimana gejala itu muncul bersama-sama dan saling mempengaruhi antar manusia itu sendiri dan memiliki bentangan yang sangat luas. Selain itu, perilaku juga dapat dikatakan sebagai semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak bisa diamati oleh pihak luar. Perilaku merupakan hasil hubungan antara stimulus atau rangsangan dan respon, perilaku manusia yang terjadi melalui proses (Skinner dalam Sitorus, 2018). 20 Unsur-unsur dari dalam model S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon) ini meliputi Pesan, Komunikasi dan Efek. Selain itu dalam model ini perilaku manusia diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yakni 1) *Covert Behavior* atau yang disebut juga sebagai perilaku tertutup yang merupakan respon organisme 12 terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Dimana respon atau reaksi terhadap stimulus tersebut terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, sehingga respon tersebut belum dapat diamati dengan jelas oleh orang lain. 2) *Overt Behavior* atau perilaku terbuka yang merupakan bentuk dari respon atau reaksi terhadap stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut biasanya dalam bentuk tindakan sehingga dapat dengan mudah diamati atau dilihat oleh 11

orang lain.

Notoatmodjo (Dalam Sitorus, 2018) menyatakan bahwa sebelum orang menghadapi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terlebih dahulu mengalami proses yang berurutan yakni: 1) Awareness (Kesadaran), individu tersebut sadar dan mengetahui adanya stimulus, 2) Interest (Ketertarikan), yakni individu mulai tertarik pada stimulus, 3) Evaluation (Evaluasi), tahap di mana individu memiliki pertimbangan baik dan buruknya stimulus, 4) Trial (Uji coba), tahap di mana individu mulai mencoba berperilaku baru, 5) Adaption (Adaptasi), dalam tahap ini individu telah berperilaku baru menyesuaikan dengan pengetahuan kesadaran dan sikap stimulusnya.

Selain itu perilaku merupakan keadaan untuk berpikir, berpendapat, dan bersikap yang menjadi refleksi dari suatu keadaan dalam berbagai macam aspek baik internal maupun eksternal. Hal ini sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh Notoatmodjo (Dalam Sitorus, 2018) bahwa terbentuknya perilaku dibedakan menjadi dua, yakni: 1) Faktor Internal, faktor ini memiliki fungsi untuk mengolah rangsangan dari luar yang mencakup kecerdasan, pengetahuan, motivasi, persepsi, emosi, dan sebagainya, 2) Faktor Eksternal, faktor yang berada di luar diri individu yang meliputi lingkungan sekitar baik fisik maupun non fisik seperti iklim cuaca, manusia, sosial ekonomi, dan kebudayaan.

Perilaku juga dapat diartikan sebagai suatu reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya. Hal ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni: 1) Pasif atau tanpa tindakan nyata dan dalam bentuk aktif atau dengan tindakan konkret, biasanya bentuk pasif merupakan hal-hal yang ada dalam pikiran individu tersebut tanpa adanya tindakan kasat mata, 2) Aktif merupakan suatu reaksi individu yang dapat dilihat dengan kasat mata. Menurut Green (Dalam Notoadmodjo, 2014) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perilaku, yakni: 1) Faktor Predisposisi, merupakan faktor yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai dan unsur-unsur yang ada pada individu dan masyarakat, 2) Faktor Pendukung, merupakan faktor terwujud dalam lingkungan fisik, 3) Faktor Pendorong, merupakan faktor yang terwujud dalam sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, petugas kesehatan, termasuk Undang-Undang, peraturan daerah maupun pusat.

*New media* atau media baru merupakan media yang memiliki karakteristik berbeda dengan media sebelumnya. Media baru <sup>9</sup> memungkinkan adanya interaktivitas dengan pengguna dan memberi informasi. Interaktivitas merupakan bagian dari karakteristik media baru. Sedangkan interaktivitas ini adalah sebuah komunikasi yang terjalin antar manusia dengan bantuan komputer. Interaktivitas juga merupakan salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan dan mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas yakni adanya informasi dua arah antara perangkat (*Device*) dengan pengguna (*User*) (Fajri, 2017).

<sup>7</sup> Salah satu bagian dari media baru adalah '*Network Society*', yang merupakan sebuah formasi sosial yang berinfrastruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi baik individu, kelompok, organisasi, dan kelompok sosial. Dengan kata lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (Van Dijk dalam Sitorus, 2018). Seperti juga yang diungkapkan McQuail (2011) yang membagi karakteristik media baru dalam beberapa bagian perspektif penggunanya, yakni: <sup>1</sup> Interaktivitas, yakni komunikator dan komunikan dapat berkomunikasi atau berinteraktif satu sama lain secara langsung tanpa harus bertatap muka, <sup>2</sup> Kehadiran Sosial, dimana penggunaan media dapat memunculkan komunikasi personal dengan orang lain, <sup>3</sup> *Media Richness*, dimana media dapat lebih banyak melibatkan individu dan melibatkan banyak indera, <sup>4</sup> Otonomi, yaitu pengguna dapat mengendalikan sendiri atas konten dan bersifat mandiri tanpa adanya kontrol, <sup>5</sup> Unsur Bermain, hal ini karena di dalam media baru terdapat unsur untuk hiburan dan kesenangan, <sup>6</sup> Privasi, bersifat pribadi yang dihubungkan dengan suatu konten, <sup>7</sup> Personalisasi, yang merupakan konten dan penggunaan menjadi personal dan unik.

<sup>58</sup> Media baru identik dengan media *online*, format media yang hanya bisa diakses melalui koneksi internet dan meliputi unsur-unsur multimedia seperti gabungan teks, foto, video, dan audio. Sehingga media *online* juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara *online*. Media *online* adalah media massa yang dapat kita temukan di internet. Sebagai media massa, media *online* juga memperhatikan dan menggunakan kaidah-kaidah jurnalistik dalam sistem kerja mereka. Media *online* yang merupakan media baru, memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan media-media sebelumnya seperti media yang berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, potensi interaktif, berfungsi secara privat dan publik, serta memiliki aturan yang rendah.

## TERPAAN MEDIA SOSIAL

Adanya media baru sangat memungkinkan terjadinya terpaan media, hal ini karena media baru sangat potensial untuk <sup>5</sup> menjangkau khalayak secara global melalui jaringan dan koneksi internet.

Selain itu, media baru memiliki sifat multiarah dan mendorong bahkan mewadahi respon serta memiliki beragam bentuk dan konten. Platform yang banyak digunakan adalah media sosial yang merupakan bagian dari media baru. Karena media sosial memiliki karakteristik yang dimiliki media baru dimana penggunanya dapat saling berinteraksi dua arah secara online melalui berbagai jejaring sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lain sebagainya. Karjaluoto dalam Sitorus (2018) mengungkapkan bahwa media sosial terdiri dari berbagai macam seperti Blog, Forum, Konten Komunitas, Dunia Virtual, Wikis dan Jejaring Sosial.

Teori terpaan media merupakan suatu kondisi di mana khalayak sasaran terkena pesan komunikasi dari suatu media. Terpaan media juga dapat diartikan sebagai perilaku audiens dalam menggunakan media. Selain itu terpaan media juga dapat diartikan sebagai kelgiatan mendengar, melihat dan membaca pesan-pesan media ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu atau kelompok (Ardianto, 2014). Dalam penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan oleh khalayak dalam berbagai media, jenis dari isi media yang dikonsumsi, serta hubungan antara individu konsumen dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terpaan media meliputi frekuensi, durasi dan atensi. Rakhmat (2015) menyatakan bahwa terpaan media meliputi: 1) Frekuensi, merupakan rutinitas atau berapa kali khalayak menggunakan media dan mengkonsumsi pesan yang ada di dalamnya, 2) Durasi, merupakan waktu atau lama audiens menggunakan media dan mengkonsumsi pesan yang ada di dalam media.

## 6 METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana kajian dalam penelitian ini bersifat induktif, objektif dan ilmiah serta menggunakan data yang diperoleh berupa angka atau pernyataan yang dinilai, dikembangkan dengan menggunakan model matematis, teori dan hipotesis serta analisis menggunakan statistik (Hermawan, 2019). Populasi pada penelitian ini adalah remaja dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan karakteristik: 1) Remaja berdomisili di kota-kota yang ada di Indonesia, 2) Berusia 10-24 tahun baik laki-laki maupun perempuan, 3) Pengguna aplikasi Wattpad, kemudian ditentukan 100 responden menggunakan rumus Cochran. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden dengan menggunakan Google Form.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh langsung dengan cara menyebarkan kuesioner secara online menggunakan Google Form kepada 100 responden dimana

30 masing-masing variabel 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.

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

Tabel 1. Hasil Kategorisasi Data Variabel Aplikasi Wattpad

21 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%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel aplikasi Wattpad memiliki kategorisasi sangat tinggi.

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

Tabel 2. Hasil Kategorisasi Data Variabel Perilaku Remaja

50 Pada deskripsi 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%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel perilaku remaja memiliki kategorisasi tinggi.

46 Dalam penelitian ini analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Sebelum analisis regresi linier dilakukan, diperlukan untuk melakukan 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. Karena n (Jumlah sampel) adalah 100, maka perhitungan rumus tersebut adalah  $df = 100 - 2$ , didapatkan hasil 398 dimana angka tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui nilai r tabel, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,098.

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 3. Hasil Uji Validitas Variabel Aplikasi Wattpad**

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

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Remaja**

1 Kemudian pada uji reliabilitas, penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha untuk menguji reliabilitas instrumen. Seluruh item pertanyaan kuesioner pada variabel aplikasi Wattpad dan variabel perilaku remaja memiliki nilai alpha yang lebih besar dari 0,6. Sehingga dapat disimpulkan apabila seluruh item pertanyaan kuesioner dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur.

Cronbach's Alpha	N of Items
.936	10

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Aplikasi Wattpad**

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	10

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Remaja**

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

N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.61365290
Most Extreme Differences	Absolute	.074
	Positive	.071
	Negative	-.074
Test Statistic		.074
72	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
68	Upper Bound	.102

**Tabel 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

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

		Between (Combined)	34	Sum of		Mean	F	Sig.
				Squares	df			
Perilaku			409.823	12	34.152	1.179	.311	
Remaja *	Groups	Linearity	95.322	1	95.322	3.292	.073	
Aplikasi		Deviation from	314.501	11	28.591	.987	.464	
Wattpad		Linearity						
	Within Groups		2519.417	87	28.959			
	Total		2929.240	99				

**Tabel 8. Hasil Uji Linearitas**

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

Model	B	Std. Error	Standardized		
			20	unstandardized Coefficients	Coefficients
1 (Constant)	20.232	8.009			2.526 .013
Aplikasi Wattpad	.331	.182	.180	1.816	.072

**Tabel 9. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

22 Pada uji autokorelasi dalam penelitian ini menggunakan Durbin Watson (DW) diperoleh nilai Durbin Watson (DW) sebesar 1,481 dimana nilai tersebut berada dalam interval  $-2 < DW < 2$ , sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi autokorelasi.

Model	R	R Square	31	Adjusted R	Std. Error of the
			Square	Estimate	Durbin-Watson
1	.180 <sup>a</sup>	.033	.023	5.378	1.481

**Tabel 10. Hasil Uji Autokorelasi**

Analisis regresi linier sederhana memiliki tujuan <sup>1</sup> untuk memberikan gambaran dan mempelajari tentang bentuk hubungan atau pengaruh dari variabel X terhadap Y serta meramalkan tinggi rendahnya skor pada variabel dependen berdasarkan atas satu variabel independen dimana variabel data berwujud skor.

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

**Tabel 11. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Dari persamaan tersebut, diketahui bahwa variabel aplikasi Wattpad <sup>1</sup> memiliki pengaruh terhadap variabel perilaku remaja. Nilai konstanta sebesar 9,232 memiliki arti bahwa variabel perilaku remaja akan sebesar 9,232 jika variabel aplikasi Wattpad <sup>1</sup> sama dengan nol. Sedangkan koefisien regresi sebesar 0,431 menunjukkan bahwa apabila aplikasi Wattpad meningkat sebesar 1 satuan maka perilaku remaja akan meningkat sebesar 0,431. Hal tersebut menjelaskan jika aplikasi Wattpad menurun, maka perilaku remaja juga akan mengalami penurunan. Namun sebaliknya, jika aplikasi Wattpad meningkat, maka perilaku remaja juga akan meningkat.

<sup>24</sup> Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. <sup>17</sup> 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. <sup>17</sup> Diperoleh hasil koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar <sup>1</sup> 0,582 atau 58,2%. Maka dapat menunjukkan bahwa variabel aplikasi Wattpad memiliki pengaruh terhadap variabel perilaku remaja <sup>49</sup> sebesar 58,2% dimana sisanya sebesar 41,8% dipengaruhi oleh faktor lain diluar fokus <sup>23</sup> penelitian.

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

**Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

<sup>40</sup> Uji t dalam penelitian ini diperoleh nilai t hitung sebesar 3,224 dan nilai signifikansi sebesar <sup>65</sup> 0,000, t tabel diperoleh dari hasil rumus <sup>a</sup>,  $t = \frac{t_{hitung}}{\sqrt{1 - R^2}}$ . Karena k (Variabel bebas) adalah 1, n (Jumlah sampel) adalah 100, dan  $\alpha$  adalah 0,05 maka dari perhitungan rumus tersebut didapatkan hasil <sup>63</sup> (0,025, 98) dimana angka tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui nilai t tabel. Sehingga diperoleh nilai t tabel adalah sebesar 1,984. Maka dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji t, diketahui variabel aplikasi Wattpad memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel perilaku remaja. <sup>69</sup>

Penelitian ini bertujuan menguji apakah aplikasi Wattpad memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 3,224 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana t hitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0,05. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa aplikasi Wattpad memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa aplikasi Wattpad terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku remaja.

Model	Unstandardized		Standardized		
	B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1 (Constant)	9.232	4.835		2.658	,038
Aplikasi	.431	.118	.432	3.224	.000
Wattpad					61

Tabel 13. Hasil Uji T

Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa aplikasi Wattpad memberikan pengaruh yang cukup kuat dalam pembentukan sikap pembaca dan berdampak pada perilaku pembaca yang merupakan remaja. Terlebih pembaca di Wattpad terlibat dalam produksi dan konsumsi bacaan dalam aplikasi tersebut karena aplikasi Wattpad begitu mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Segala 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 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 cukup mengenai ilmu pengetahuan yang sebanding dengan yang mereka baca sehingga dapat dengan mudah dipengaruhi oleh teks bacaan yang mereka baca dikarenakan remaja memiliki kecenderungan mengandakan insting dan perasaan untuk mencoba hal baru. Akibatnya remaja lebih banyak dipengaruhi oleh teks, selain itu juga hal ini 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 menjelaskan bahwa jika variabel aplikasi Wattpad menurun, maka perilaku remaja juga akan mengalami penurunan. Sebaliknya, jika variabel aplikasi Wattpad meningkat, maka perilaku remaja juga akan meningkat. Besarnya pengaruh variabel aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja adalah sebesar 58,2%. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,582, dimana hal ini menunjukkan bahwa pengaruh aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja cukup signifikan.

## KESIMPULAN

57

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja. Hal tersebut berdasarkan hasil uji t yang diperoleh nilai t hitung sebesar 3,224 dimana nilai t hitung > t tabel. Besarnya pengaruh aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja adalah sebesar 54,8% dimana hasil tersebut diperoleh dari koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0,548. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, diperoleh persamaan  $Y' = 9,232 + 0,431 X$ . Nilai konstanta sebesar 9,232 memiliki arti bahwa variabel perilaku remaja akan sebesar 9,232 jika variabel aplikasi Wattpad sama dengan nol. Sedangkan koefisien regresi sebesar 0,431 menunjukkan bahwa apabila variabel aplikasi Wattpad meningkat sebesar 1 satuan maka variabel perilaku remaja akan meningkat sebesar 0,431. Hal tersebut menjelaskan jika variabel aplikasi Wattpad menurun, maka variabel perilaku remaja juga akan mengalami penurunan. Sebaiknya, jika variabel aplikasi Wattpad meningkat, maka variabel perilaku remaja juga meningkat.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh aplikasi Wattpad terhadap perilaku remaja, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan, bagi pembaca 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 pembaca di bawah usia tujuh belas tahun agar 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 dalam hal pengawasan saat pembaca di bawah usia tujuh belas tahun saat menggunakan aplikasi Wattpad agar dapat lebih memberikan kontrol terhadap bacaan yang terdapat pada aplikasi Wattpad, terutama pada cerita yang dapat mempengaruhi sikap pembaca.

Bagi penyedia aplikasi Wattpad, agar memiliki fitur untuk melakukan filter 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, di mana Editor berperan untuk memberikan masukan dan saran kepada para penulis. Sehingga 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.

1 Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan penelitian dan menggali lebih dalam lagi 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 dan semakin menjamur. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan metode lain, yakni metode kualitatif atau campuran, sehingga bisa didapatkan jawaban responden maupun informan yang lebih menyeluruh, mendalam dan bervariasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

# 1. Wattpad tanpa DP

## ORIGINALITY REPORT

**39**  
%  
SIMILARITY INDEX

38%  
INTERNET SOURCES

18%  
PUBLICATIONS

23%  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- |   |   |          |
|---|---|----------|
| 1 | <a href="http://ojs.mmtc.ac.id">ojs.mmtc.ac.id</a><br>Internet Source                           | 4%<br>4% |
| 2 | <a href="#">Submitted to UIN Walisongo</a><br>Student Paper                                     | 2%<br>2% |
| 3 | <a href="http://jurnal.fisipuntan.org">jurnal.fisipuntan.org</a><br>Internet Source             | 2%<br>2% |
| 4 | <a href="#">Submitted to State Islamic University of<br/>Alauddin Makassar</a><br>Student Paper | 2%<br>2% |
| 5 | <a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a><br>Internet Source                     | 1%<br>1% |
| 6 | <a href="http://123dok.com">123dok.com</a><br>Internet Source                                   | 1%<br>1% |
| 7 | <a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a><br>Internet Source           | 1%<br>1% |
| 8 | <a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a><br>Internet Source                           | 1%<br>1% |
| 9 | <a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a><br>Internet Source               | 1%<br>1% |

- |    |  |     |
|----|--|-----|
| 10 | repository.umsu.ac.id<br>Internet Source   | 1 % |
| 11 | Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan<br>Jurnal Indonesia<br>Student Paper                                  | 1 % |
| 12 | digilib.unimus.ac.id<br>Internet Source  | 1 % |
| 13 | Submitted to Universitas Sumatera Utara<br>Student Paper   | 1 % |
| 14 | repository.uin-suska.ac.id<br>Internet Source  | 1 % |
| 15 | repository.ub.ac.id<br>Internet Source   | 1 % |
| 16 | www.researchgate.net<br>Internet Source  | 1 % |
| 17 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta<br>Student Paper   | 1 % |
| 18 | lib.ui.ac.id<br>Internet Source  | 1 % |
| 19 | Submitted to Forum Komunikasi<br>Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen<br>Indonesia (FKPPTKI)<br>Student Paper | 1 % |
| 20 | docobook.com<br>Internet Source  | 1 % |

21	eprints.uny.ac.id	1 %
Internet Source		
22	eprints.walisongo.ac.id	1 %
Internet Source		
23	es.scribd.com	<1 %
Internet Source		
24	core.ac.uk	<1 %
Internet Source		
25	openlibrary.telkomuniversity.ac.id	<1 %
Internet Source		
26	repository.utu.ac.id	<1 %
Internet Source		
27	Submitted to Universitas Pertamina	<1 %
Student Paper		
28	ejurnal.undana.ac.id	<1 %
Internet Source		
29	fr.scribd.com	<1 %
Internet Source		
30	id.scribd.com	<1 %
Internet Source		
31	epub.uni-regensburg.de	<1 %
Internet Source		
32	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY	<1 %
Student Paper		

- 33 Suwandi Ng, Felicia Katrin Phie. "PENGARUH CORPORATE GOVERNANCE DAN POLITICAL CONNECTION TERHADAP TAX AVOIDANCE DAN DAMPAKNYA PADA NILAI PERUSAHAAN", SIMAK, 2020 **<1 %**  
Publication
- 
- 34 Submitted to Universitas Papua **<1 %**  
Student Paper
- 
- 35 dspace.uii.ac.id **<1 %**  
Internet Source
- 
- 36 repository.unpas.ac.id **<1 %**  
Internet Source
- 
- 37 repository.upi.edu **<1 %**  
Internet Source
- 
- 38 www.docstoc.com **<1 %**  
Internet Source
- 
- 39 zombiedoc.com **<1 %**  
Internet Source
- 
- 40 Submitted to Universitas Diponegoro **<1 %**  
Student Paper
- 
- 41 Submitted to Universitas Islam Indonesia **<1 %**  
Student Paper
- 
- 42 Submitted to Universitas Putera Batam **<1 %**  
Student Paper
-

43	<a href="http://ejournal-academia.org">ejournal-academia.org</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://jurnal.unprimdn.ac.id">jurnal.unprimdn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur">Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur</a> Student Paper	<1 %
46	<a href="http://proceeding.uma.ac.id">proceeding.uma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://Submitted to Universitas Respati Indonesia">Submitted to Universitas Respati Indonesia</a> Student Paper	<1 %
48	<a href="http://file.tkplb.net">file.tkplb.net</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://repository.bakrie.ac.id">repository.bakrie.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://gensindo.sindonews.com">gensindo.sindonews.com</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://jodibrahim.wordpress.com">jodibrahim.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://repo.darmajaya.ac.id">repo.darmajaya.ac.id</a>	

Internet Source

<1 %

55 [repository.upbatam.ac.id](http://repository.upbatam.ac.id) <1 %  
Internet Source

56 [repo.usni.ac.id](http://repo.usni.ac.id) <1 %  
Internet Source

57 [repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id) <1 %  
Internet Source

58 [repository.uinsu.ac.id](http://repository.uinsu.ac.id) <1 %  
Internet Source

59 [surabaya.proxisisgroup.com](http://surabaya.proxisisgroup.com) <1 %  
Internet Source

60 Submitted to Sriwijaya University <1 %  
Student Paper

61 [eprints.perbanas.ac.id](http://eprints.perbanas.ac.id) <1 %  
Internet Source

62 [eprints.untirta.ac.id](http://eprints.untirta.ac.id) <1 %  
Internet Source

63 [id.123dok.com](http://id.123dok.com) <1 %  
Internet Source

64 [issuu.com](http://issuu.com) <1 %  
Internet Source

65 [repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id) <1 %  
Internet Source

66	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
67	www.pabrik-tas.net Internet Source	<1 %
68	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
69	gicipress.com Internet Source	<1 %
70	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
71	ragilsetyabudi.blogspot.com Internet Source	<1 %
72	repository.umpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
73	Heni Nuraeni Zaenudin. "Disinformasi Terkait Ridwan Kamil dan Sikap Pemilih Pemula pada Pemilihan Kepala Daerah Jawa Barat", <i>Jurnal Penelitian Komunikasi</i> , 2019 Publication	<1 %
74	Muhammad Hidayat, Ryan Primantara, Subandi Subandi. "Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality", <i>Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 2022 Publication	<1 %

- 75 Daud Woru, Anita Erari, Maman Rumanta. "Kinerja Pegawai Dipengaruhi oleh Komunikasi, Iklim Organisasi dan Motivasi Kerja", Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT), 2021 Publication <1 %
- 76 Iman Satra Nugraha, Aprizal Alamsyah, Dwi Shinta Agustina. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PRODUKSI DAN PENDAPATAN PETANI KARET (STUDI KASUS PETANI KARET DI WILAYAH OPERASIONAL PERUSAHAAN MIGAS KABUPATEN MUSI BANYUASIN)", Jurnal Penelitian Karet, 2018 Publication <1 %
- 77 Siti Nur Faizah, Jalu Aji Prakoso. "Analisis Perubahan Konsumsi E-commerce Di Indonesia Selama Pandemi Covid-19", Jurnal Ekonomi Pembangunan, 2021 Publication <1 %
- 78 [nasional.tempo.co](http://nasional.tempo.co) <1 %  
Internet Source
- 79 [www.jurnalrozak.web.id](http://www.jurnalrozak.web.id) <1 %  
Internet Source

