

# Pengaruh Konten Tiktok terhadap Tingkat Stres pada Remaja Akhir

Nisa Mahmudah<sup>1</sup>, Devi Purnamasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

Email: [nisamahmudah026@gmail.com](mailto:nisamahmudah026@gmail.com)<sup>1</sup>, [devi.purnamasari@dsn.dinus.ac.id](mailto:devi.purnamasari@dsn.dinus.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Masalah kesehatan mental menjadi beban utama banyak individu dikarenakan oleh tekanan pekerjaan, tekanan sosial, dan pemenuhan ekspektasi dari sekitar, upaya untuk mengurangi atau mengatasinya adalah dengan *coping stres*, dukungan emosional dari berbagai media secara langsung maupun tidak, bisa dikategorikan sebagai salah satu strategi *coping stres* karena media sosial seringkali dijadikan wadah untuk mendapatkan dukungan emosional dan melampiaskan permasalahan yang dimiliki oleh pengguna dengan cara berkeluh-kesah di media sosial. Saat menghadapi tekanan, media sosial bisa dijadikan sebagai hiburan, sumber informasi dan alat untuk tetap terhubung dengan orang sekitar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konten Tik Tok terhadap tingkat stres pada remaja akhir. Penelitian ini menggunakan teori *the circular mode of some*. Metode yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 responden. Data primer diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner melalui link google form. Data sekunder diperoleh melalui penelusuran kepustakaan seperti jurnal-jurnal penelitian, buku, dan jurnal ilmiah terkait penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% nilai konten maka tingkat stres akan bertambah 0,719. Koefisien regresi memiliki nilai positif. maka, dikatakan pengaruh konten (variabel X) terhadap Tingkat Stres (variabel Y) yaitu positif. Konten TikTok memberi pengaruh sebesar 72,2% terhadap tingkat stres, lalu sisanya dipengaruhi oleh faktor yang tidak dimasukkan dalam penelitian yaitu 52,1%. Nilai signifikansi berdasarkan tabel koefisien regresi linear sederhana sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel Konten (X) berpengaruh terhadap variabel Tingkat Stres (Y).

**Kata kunci:** Konten, Tingkat Stres, TikTok.

## Abstract

Mental health problems are the main burden for many individuals due to work pressure, social pressure, and meeting expectations from around them, efforts to reduce or overcome them are by coping with stress, emotional support from various media directly or indirectly, can be categorized as one of the coping strategies stress because social media is often used as a place to get emotional support and vent problems that are owned by users by complaining on social media. When facing pressure, social media can be used as entertainment, a source of information and a tool to stay connected with the people around you. The purpose of this study was to determine the effect of Tik Tok content on stress levels in late adolescents. This study uses the circular mode of some theory. The method used is simple linear regression analysis. The sample in this study amounted to 100 respondents. Primary data was obtained by distributing questionnaires via the Google form link. Secondary data was obtained through literature searches such as research journals, books and scientific journals related to this research. The results showed that for every 1% addition of content value, the stress level would increase by 0.719. The regression coefficient has a positive value. then, it is said that the effect of content (variable X) on the level of stress (variable Y) is positive. TikTok content has an effect of 72.2% on stress levels, then the rest is influenced by factors not included in the study, namely 52.1%. The significance value based

on the simple linear regression coefficient table is  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that the Content variable (X) has an effect on the Stres Level variable (Y).

**Keywords:** Content, Stres Level, TikTok.

## PENDAHULUAN

Bulan maret 2020, pemerintah Indonesia mulai mengumumkan bahwa wabah virus corona mulai masuk ke Indonesia. Wabah ini menyerang ribuan jiwa di dunia, dan nama virus tersebut adalah Virus Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*), virus ini menyerang manusia mulai dari anak hingga dewasa, virus ini ditemukan pertama kali di negara China pada akhir tahun 2019. Saat Covid-19 sedang gencar-gencarnya dibicarakan oleh masyarakat dunia, Pemerintah di banyak negara menerapkan aturan dengan istilah yang disebut karantina wilayah (*lockdown*) dan juga menerapkan aturan menjaga jarak untuk tidak berkegiatan atau berkumpul dengan banyak orang (*social distancing*) (Adawiyah, 2020). *Social distancing* adalah salah satu strategi kesehatan yang di canangkan oleh publik dan digunakan untuk mencegah dan menghambat penyebaran virus dengan cara berjarak dengan orang lain minimal 1 meter dan menghindari kegiatan berkumpul orang. Strategi ini bertujuan agar orang yang sehat tidak tertular oleh virus covid-19. Beberapa jenis *corona virus* menyebabkan batuk pilek hingga *Srvere Acute Respiratory Syndrome (SARS)* dan *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* (Wilder-Smith & Freedman, 2020). Berdasarkan data WHO jumlah negara yang terjangkit sebanyak 216 negara, dengan kasus positif sebanyak 8.708.008 jiwa, dengan angka kematian 461.715 jiwa, data tersebut diambil pada bulan juni 2020 (Saputra et al., 2020).

Seiring berjalan nya waktu mulai muncul rasa jenuh dan bosan karena tidak bisa pergi keluar rumah seperti biasanya, tidak bisa pergi berlibur, ataupun sekedar olahraga diluar(Saputra et al., 2020). Bingungnya orang tua yang harus mulai belajar mendampingi anaknya mulai dari sekolah online, mengerjakan tugas, hingga upload tugas bagi yang anaknya masih duduk dibangku sekolah dasar, mahasiswa bingung dengan sistem kuliah online dan menghadapi tugas ujian yang dirasa lebih banyak dari biasanya menyebabkan munculnya kecemasan terlebih dan stres tingkat tinggi dimasa pandemi. Masalah kesehatan mental menjadi beban utama banyak individu dikarenakan oleh tekanan pekerjaan, tekanan sosial, dan pemenuhan ekspektasi dari sekitar, hal tersebut membuat perkiraan secara global 1 dari 5 individu mengalami masalah kesehatan mental setiap tahunnya dan hasil dari tingginya tingkat stres tersebut membuat kebanyakan orang melukai diri sendiri yang menjadi penyebab utama kematian, dan depresi menjadi penyebab utama kecacatan (Hajriah et al., 2021). Data Riskesdas Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2018 remaja di usia 15-24 tahun banyak yang mengalami gangguan emosional (kecemasan, stres, dan depresi) tertinggi sebesar 14.089 penderita. Angka gangguan mental tertinggi di Jawa Tengah sebanyak 3.540 penderita tepatnya berada di Kota Semarang (Lubis et al., 2021). Dinyatakan oleh Lazarus dan Folkman bahwa efek yang ditimbulkan oleh seseorang yang mengalami stres itu kurang baik, hal itu membuat banyak orang berusaha mencari cara mengatasinya dan berusaha untuk tidak terperangkap dalam stres.

Upaya untuk mengurangi atau mengatasi stres, mengelola situasi yang membebani, serta mencari jalan dalam memecahkan masalah merupakan pengertian dari *coping*. *Problem-focused coping* dan *emotion-focused coping* merupakan tipe *coping* utama yang biasanya mampu menurunkan stres, *Problem-focused coping* adalah *coping* yang berfokus kepada emosi dan tindakan dalam memecahkan masalah, sedangkan *emotion-focused coping* fokus pada upaya penurunan emosi negatif ketika berhadapan dengan masalah. namun, tidak semua individu menggunakan *coping stres* yang sama. Menurut Folkman dan Lazurd menggunakan dukungan emosional dari berbagai media secara langsung maupun tidak, bisa dikategorikan sebagai salah satu strategi *coping stres* karena media sosial seringkali dijadikan wadah untuk mendapatkan dukungan emosional dan melampiaskan permasalahan yang dimiliki oleh pengguna dengan cara berkeluh-kesah di media sosial. Saat menghadapi tekanan, media sosial bisa dijadikan sebagai hiburan, sumber informasi,

dan alat untuk tetap terhubung dengan orang sekitar (Lubis et al., 2021). Menurut Folkman dan Moskowitz digunakan untuk membantu mengelola stres kini media sosial dijadikan sebagai alat *coping* yang didefinisikan sebagai perilaku dan pikiran yang difasilitasi oleh internet.

Media sosial mampu memberikan reaksi positif dalam diri individu (Wong et al., 2021), seperti perasaan senang saat banyak orang yang merespon postingannya dengan cara memberikan *likes* dan komentar, mendapatkan banyak wawasan melalui konten yang dilihat di sosial media, bertemu dengan banyak sekali individu dengan hobi dan minat yang sama, serta mendapatkan banyak hal positif lainnya. Diketahui bahwa manfaat dari penggunaan media sosial antara lain adalah pengguna merasakan adanya peningkatan kepercayaan diri, dukungan sosial nyata dari para pengguna lain, wadah untuk mengekspresikan diri sendiri, dan sebagai ruang yang aman untuk melakukan eksperimen identitas. Orang akan mencari hal-hal menarik untuk (*coping*) menghilangkan rasa stres dan bosan setelah bekerja dan belajar daring. Strategi *coping* baik mental maupun perilaku, untuk mengurangi, menguasai, dan meminimalisasi kejadian yang dipenuhi *coping* stres oleh banyak tekanan, salah satu cara dari banyak nya hal yang digunakan untuk *coping* yaitu bermain TikTok (Husodo et al., 2021).

Semenjak TikTok populer dikalangan remaja hingga lanjut usia, aplikasi TikTok menjadi media sosial yang mampu diandalkan untuk mengisi waktu luang pada masa pandemi (Saputra et al., 2020). Pengguna aplikasi TikTok dapat membuat konten dengan menggunakan berbagai filter unik serta menarik yang telah disediakan sehingga dari situ pengguna dapat membuat konten menarik dan dituangkan dalam bentuk video berdurasi 15-60 detik. Di aplikasi TikTok pengguna dapat menyampaikan atau menyatakan ide, maksud, gagasan, pikiran dan perasaan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penonton dan dapat mengolah kata-kata yang dapat di ekspresikan. Lalu hal tersebut dituangkan oleh *Content creator* dalam bentuk video mulai dari vlog, tarian, *lypsinc*, dan masih banyak lagi. Berdasarkan data tahun 2019, sekitar 41% pengguna aplikasi TikTok berumur 18-24 tahun. Selain itu, TikTok juga dipakai oleh usia lanjut meskipun persentasenya lebih kecil (Saputra et al., 2020). Upaya dalam mengurangi stres dan rasa bosan dapat dilakukan dengan cara bermain TikTok. Hal ini serupa dengan hasil penelitian yang menyatakan aplikasi TikTok mempengaruhi pengguna dalam hal positif dan negatif, 64% orang menyatakan bahwa aplikasi TikTok merupakan media guna mengurangi stres saat masa pandemi Covid-19. Dan telah terjadi peningkatan pengguna media sosial khususnya TikTok di awal tahun 2020 hingga saat ini dimana mulai dari remaja hingga dewasa mengakses TikTok kurang lebih 4-8 jam dalam sehari (Saputra et al., 2020)

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang dijabarkan diatas, peneliti merasa harus meneliti terkait konten TikTok sebagai media untuk mengurangi tingkat stres pada remaja akhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi konten TikTok mampu menurunkan tingkat stres dikalangan remaja akhir kisaran umur 18 hingga 24 tahun. Peneliti memilih kalangan remaja dikarenakan, selain anak muda sangat mendominasi pengguna teknologi informasi, dan pengguna aplikasi TikTok juga sejauh ini masih di dominasi oleh kalangan remaja (Husodo et al., 2021), sehingga menjadi relevan apabila peneliti mengulas pengaruh konten TikTok terhadap tingkat stres pada remaja akhir. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat menggunakan aplikasi TikTok sebagai media hiburan dengan tepat guna, dan diharapkan era Revolusi Industri 4.0 dapat menyongsong perkembangan masyarakat dan membawa dampak yang baik.

## METODE

Penelitian Deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan karena tujuannya yaitu untuk mengetahui pengaruh konten (X) terhadap tingkat stres (Y). Pendekatan yang dipakai adalah kuantitatif dimana dalam penelitian ini didasarkan pada perhitungan dan angka-angka secara sistematis untuk menguji kebenaran dan permasalahan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teori *The Circular Mode of SoMe*. Penentuan jumlah *sampling* menggunakan teknik *purposive sampling* karena jumlah pengguna aplikasi TikTok di Kota Semarang belum

diketahui. Maka, untuk menentukan jumlah sampel digunakan rumus Cochran. Jumlah sampel yang digunakan adalah 100 orang dengan kriteria masyarakat kota Semarang, memiliki aplikasi TikTok di *smartphone*, menghabiskan waktu minimal 90menit dalam sehari untuk menggunakan aplikasi TikTok, remaja akhir usia 18-24 tahun. Peneliti melakukan pengambilan sampel dengan cara menyebarkan link google form berisi kuesioner kepada responden. Instrument penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan daftar pertanyaan sebagai instrumen akumulasi data. Akumulasi data dalam penelitian ini menggunakan cara *self-administered*, yaitu kuesioner disebarkan kepada responden yang telah teridentifikasi kemudian jawaban responden tersebut dijawab secara mandiri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS 24.0 Statistic For Windows*. Data yang dihasilkan dari jawaban responden akan diolah, lalu data akan dianalisis sebagai berikut:

### Uji Validitas dan Reabilitas

#### a. Uji Validitas

Tujuan uji validitas yaitu mengukur valid atau tidak nya pernyataan kuesioner. Dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan sampel 100 orang. Uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai pearson correlation dengan tabel r. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid,  $r_{tabel}$  dalam penelitian sebesar 0,165. Berikut hasil uji validitas:

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas X dan Y**

Variabel	Item Pernyataan	R hitung (Pearson Colleration)	R tabel (Tarf Signifikansi 5%)	Keterangan
X	X1	0,682	0,165	Valid
	X2	0,426		Valid
	X3	0,508		Valid
	X4	0,319		Valid
	X5	0,425		Valid
	X6	0,372		Valid
Y	Y1	0,470		Valid
	Y2	0,512		Valid
	Y3	0,628		Valid
	Y4	0,339		Valid
	Y5	0,531		Valid
	Y6	0,609		Valid

Sumber: Data Olahan, 2023

Berdasarkan tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa koefisien validitas  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan dinyatakan valid, maka penelitian bisa dilanjutkan.

#### b. Uji Reliabilitas

Tujuan uji reabilitas yaitu mengukur dan menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran konsisten jika diukur berulang kali. Uji reabilitas menggunakan Reabilitas Cronbach Alpha. Maka dapat dikatakan reliabel jika hasil cronbach alpha  $> 0,6$ . Berikut hasilnya:

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Reabilitas Coefficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
Konten (X)	6 Item Pertanyaan	0,825	Reliabel
Tingkat Stres (Y)	6 Item Pernyataan	0,849	Reliabel

Sumber: Data Olahan, 2023

Berdasarkan tabel 2 diatas, nilai cronbach alpha tiap variabel lebih besar dari 0,6 maka dikatakan uji reliabilitas nya reliabel.

**Uji Asumsi Klasik**

a. Uji Normalitas

Tujuan dari penggunaan uji ini adalah untuk menguji apakah data berdistribusi dengan normal, sehingga data dapat dikatakan baik dan valid. Kemudian dilakukan uji Kolmogorov-Smirnov (KS) apabila nilai > 0,05 maka dikatakan bahwa nilai *residual* berdistribusi normal, bila nilai <0,5 berarti nilai tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.75988401
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.098
	Negative	-.097
Test Statistic		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.020 <sup>c</sup>

Sumber: Sumber: Data Olahan, 2023

Berdasarkan tabel hasil uji diatas, nilai signifikansi 0,020 >0,05, maka diambil kesimpulan bahwa nilai *residual* berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tujuan uji linearitas yaitu mengetahui hubungan fungsional X dan Y populasi memiliki linear atau tidak, dan merupakan syarat analisis regresi. Jika nilai signifikan >0,05 maka ditetapkan memiliki hubungan linear, apabila <0,05 maka disebut tidak memiliki hubungan linear.

**Tabel 4. Anova Tabel**

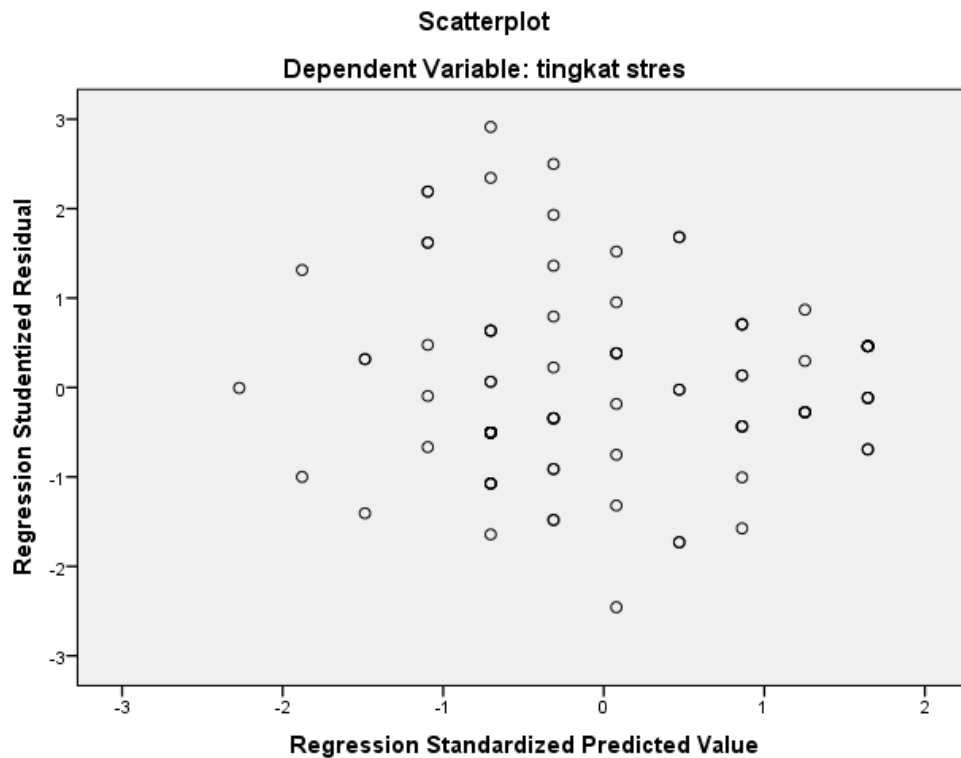
			Mean Square	F	Sig.
tingkat stres * konten	Between Groups	(Combined)	36.643	11.888	.000
		Linearity	334.138	108.403	.000
		Deviation from Linearity	3.588	1.164	.328
	Within Groups		3.082		
	Total				

Sumber: Data Olahan, 2023

Menurut tabel 4 diatas, nilai signifikan 0,328 > 0,05. maka diambil kesimpulan bahwa antara konten dan tingkat stres memiliki hubungan linear yang signifikan.

c. Uji Heteroskedastisitas

Tujuan uji heteroskedastisitas yaitu mengetahui apakah ada ketidaksamaan varian yang terjadi dalam model regresi dari *residual* satu dengan yang lainnya. dikatakan baik apabila dalam model regresi tidak ada heteroskedastisitas. Deteksi dapat dilakukan dengan grafik scatterplot.



**Gambar 1. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Sumber: Data Olahan, 2023

Menurut gambar 1 terlihat bahwa titik titik data tidak memiliki pola yang jelas dan terlihat tersebar di bawah dan di atas angka 0 (nol) pada sumbu Y, maka diambil kesimpulan tidak ada heteroskedastisitas di penelitian ini.

d. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji analisis regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan dapat mengetahui besarnya hubungan konten dengan tingkat stres. Pengujian dibantu oleh SPSS. Berikut hasil pengujiannya:

**Tabel 5. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.940	1.389		4.276	.000
	Konten	.719	.070	.722	10.334	.000

Sumber: Data Olahan, 2023

Berdasarkan tabel 5 diatas, hasil nilai constant (a) yaitu 5,940, nilai konten (b/koeffisien regresi) yaitu 0,719. Hasil tersebut dapat dijadikan persamaan regresi seperti berikut:

$$Y = a + bX + e$$

$$Y = 5,950 + 0,719X$$

Nilai konsisten variabel konten 5,940 koeffisien regresi X 0,719 yang menjelaskan bahwa penambahan 1% nilai konten maka tingkat stres akan bertambah 0,719. Koeffisien regresi memiliki nilai positif, maka dikatakan pengaruh konten (variabel X) terhadap Tingkat Stres (variabel Y) yaitu positif. Nilai signifikansi berdasarkan tabel diatas sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel Konten (X) berpengaruh terhadap variabel Tingkat Stres (Y)



## Uji Hipotesis

### a. Uji Parsial (Uji-t)

Tujuan uji-t adalah mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikan (Sig) < 0,05 variabel dapat dikatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel lain. Berikut kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:

- a) Apabila t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima
- b) Apabila t hitung < t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak

Alpha 5% pada nilai t tabel dan jumlah sampel n dikurangi k jumlah variabel yang dipakai maka hasil t tabel sebesar 1,661

**Tabel 6. Hasil Uji-t**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.940	1.389		4.276	.000
	Konten	.719	.070	.722	10.334	.000

Sumber: Data Olahan, 2023

Menurut tabel 4.7 diatas, nilai t hitung 4.276 > t tabel 1,661 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan konten berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat stres sebab nilai t hitung > t tabel dan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Maka, Ho ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan bahwa konten TikTok berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat stres.

### b. Koefisien Determinasi

Tujuan koefisien determinasi ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Konten (X) terhadap Tingkat Stres (Y).

**Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.722 <sup>a</sup>	.521	.517	1.76884

Sumber: Data Olahan, 2023

Menurut tabel 4.8 nilai hubungan (R) adalah 0,722. Maka diperoleh koefisien determinasi (R Square) yaitu 0,521 yang memiliki arti bahwa pengaruh variabel bebas (Konten) terhadap variabel terikat (Tingkat stres) yaitu sebesar 52,1%.

Kesimpulan dari hasil keseluruhan pengujian menyatakan bahwa Konten berpengaruh positif terhadap tingkat stres, artinya konten TikTok berpengaruh terhadap tingkat stres remaja akhir. Nilai sig memperkuat dan mendukung pernyataan ini. Diketahui 0,000 < 0,05 yaitu nilai sig berarti lebih kecil dari nilai alpha, maka konten berpengaruh signifikan dan positif terhadap tingkat stres. Lalu t hitung lebih besar dari t tabel adalah 4.276 > 1,661 berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Maka ini menunjukkan bahwa konten di aplikasi TikTok berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat stres. hal ini sesuai dengan teori dalam penelitian yang menyebutkan bahwa interaksi yang dilakukan pengguna dalam bermedia sosial seperti berbagi konten, berinteraksi dengan sesama pengguna mampu menurunkan tingkat stres(Dok, n.d.).

Hasil penelitian didukung oleh keterangan Media Indonesia (2019) pada tahun 2018 TikTok terpilih sebagai aplikasi hiburan nomor 1 di App Store Indonesia dan mendapatkan penghargaan “Aplikasi terbaik” dan “Aplikasi paling menghibur” dari Google Play, Konten video hiburan dipercaya mampu motivasi hiburan, dapat menghilangkan rasa jenuh, bosan, menurunkan tingkat stres, di kalangan pengguna media sosial dan

bagi pembacanya bisa menambah wawasan. (Patricia, 2021). Salah satu cara menghadapi stres yaitu dengan masuk ke dunia media sosial, karena di media sosial para pengguna dapat memperoleh hiburan (Sholehah et al., 2022).

## SIMPULAN

Hasil penelitian terkait pengaruh TikTok terhadap tingkat stres dan tingkat kepercayaan diri pada remaja akhir, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Konten TikTok memberi pengaruh sebesar 72,2% terhadap tingkat stres, lalu sisanya dipengaruhi oleh faktor yang tidak dimasukkan dalam penelitian yaitu 52,1%. Menurut hasil uji-t konten memiliki pengaruh positif signifikan terhadap tingkat stres remaja akhir. Nilai t hitung  $4.276 > t$  tabel 1,661, maka artinya hipotesis  $H_0$  diterima bahwa konten TikTok berpengaruh terhadap tingkat stres remaja akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Ambarwati, D. D., Utina, U. T., Pendidikan, J., Drama, S., Bahasa, F., & Semarang, N. (2022). *JURNAL SENI TARI Pengaruh Dance Challenge Pada Media Sosial TikTok Terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19*. 11, 22–35.
- Chalmers, D. (2015). Express your feelings. *Early Years Educator*, 17(7), v–vii. <https://doi.org/10.12968/eyed.2015.17.7.v>
- Dok, 123. (n.d.). Tinjauan Tentang Model Edaran SoMe. 123 Dok. <https://123dok.com/article/tinjauan-tentang-the-circular-model-of-some.y6e3d2xn>
- Fadhil. (2019). PENGARUH PEMBIAYAAN MODAL KERJA TERHADAP PENDAPATAN USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH PADA KOPERASI SYARIAH MITRA NIAGA. *Ayan*, 8(5), 55.
- Gaol N. T. L. (2016). Teori stres: stimulus, respons, dan transaksional. *Buletin Psikologi*, 24, 1–11.
- Hajriah, H., Suryani, A., Sari, L., & Rahmah, D. D. N. (2021). Gambaran Strategi Coping Mahasiswa Pengguna Aplikasi Tik Tok yang Menjalani Social Distancing Wabah Covid-19. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 685. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i3.6509>
- Husodo, B. T., Amelia, F. D. T., & Handayani, N. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Coping Stres Pada Remaja Di Kota Semarang. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 20(5), 327–333.
- Lubis, H., Ramadhani, A., & Rasyid, M. (2021). Stres Akademik Mahasiswa dalam Melaksanakan Kuliah Daring Selama Masa Pandemi Covid 19. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(1), 31. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v10i1.5454>
- Nugraha, A. (2018). *Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas muhammadiyah sumatera utara medan 2018*. 1–87.
- Nuzuli, A. K., & Natalia, W. K. (2022). Motif Penggunaan Aplikasi Tik Tok di Kota Semarang. *Jurnal InterAct*, 10(2), 47–58. <https://doi.org/10.25170/interact.v10i2.3151>
- Palu, D. I. K. (2019). *Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Smp Islam*. 2(2).
- Putri, S. D., & Azeharie, S. (2021). Strategi Pengelolaan Komunikasi dalam Membentuk Personal Branding di Media Sosial Tiktok. *Koneksi*, 5(2), 280. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10300>
- Rohmawati, I. E., & Arfa, M. (2022). *Perilaku Pencarian Informasi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Undip dalam Aplikasi TikTok*. 6(4), 505–518.
- Saputra, V. R., Dhuatu, C. H., & Giyato, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Mood Booster (the Usage of Tiktok App To Increase Mood Level). *Indonesian Fun Science Award*, 2(1), 216–226. <https://proceedings.sgu.ac.id/ifsj/index.php/ifsj/article/view/53>
- Sholehah, S., Harina, Y., & ... (2022). Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap



*Coping Stres Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19. ... Nasional Psikologi UAD.*  
<http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/SNFP/article/view/9576%0Ahttp://www.seminar.uad.ac.id/index.php/SNFP/article/viewFile/9576/2220>

- Southwick, L., Guntuku, S. C., Klinger, E. V., Seltzer, E., McCalpin, H. J., & Merchant, R. M. (2021). Characterizing COVID-19 Content Posted to TikTok: Public Sentiment and Response During the First Phase of the COVID-19 Pandemic. *Journal of Adolescent Health, 69*(2), 234–241. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2021.05.010>
- Wang, Y. (2020). Humor and camera view on mobile short-form video apps influence user experience and technology-adoption intent, an example of TikTok (DouYin). *Computers in Human Behavior, 110*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106373>
- Wong, A., Ho, S., Olusanya, O., Antonini, M. V., & Lyness, D. (2021). The use of social media and online communications in times of pandemic COVID-19. *Journal of the Intensive Care Society, 22*(3), 255–260. <https://doi.org/10.1177/1751143720966280>