

# Dampak Media Sosial Terhadap Budaya Pembentukan Budaya “Alone Together”

Haryadi Mujianto<sup>1\*</sup>, Zikri Fachrul Nurhadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut, Jl. Raya Samarang No. 52A Hampor, Garut 44151, Indonesia

\*Penulis korespondensi; e-mail: [haryadimujianto@uniga.ac.id](mailto:haryadimujianto@uniga.ac.id)

---

## Abstrak

Bermedia sosial merupakan salah satu aktifitas yang menunjukkan gaya hidup masyarakat di era digital. Media sosial memberikan manfaat besar bagi para penggunanya dalam hal akses informasi, pemesanan transportasi, pesan instan, bahkan untuk keperluan hiburan. Fenomena yang terjadi adalah perubahan perilaku dan aktifitas pada para pengguna media sosial. Seringkali ditemui kelompok yang sedang mengalami “*alone together*” atau “sendiri bersama” di tengah keramaian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media sosial terhadap pembentukan budaya “*alone together*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan verifikatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terhadap 100 orang responden mahasiswa Universitas Garut. Sampel diambil berdasarkan kategori *non purposive sampling*. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan software IBM SPSS 20.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari media sosial terhadap pembentukan budaya *alone together* dengan besaran koefisien determinasi 67,5%, sedangkan sisanya 32,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

**Kata kunci:** Media social; tiktok; whatsapp; budaya *alone together*.

## Abstract

*Social media is an activity that shows people's lifestyles in the digital era. Social media provides great benefits for its users in terms of access to information, ordering transportation, instant messages, even for entertainment purposes. The phenomenon that occurs is a change in behavior and activities of social media users. Often encountered individual on groups who are experiencing "alone together" or "alone together" in the crowd. This study aims to determine the effect of social media on the formation of an "alone together" culture. This study uses a quantitative descriptive approach and verification. Data was collected by distributing questionnaires to 100 respondent students of the University of Garut. Samples were taken based on the category of non-purposive sampling. Data analysis used simple linear regression with IBM SPSS 20.0 software. The results showed that there was a significant effect of social media on the formation of an alone together culture with a coefficient of determination of 67.5%, while the remaining 32.5% was influenced by other variables.*

**Keywords:** Social media; tiktok; whatsapp; alone together culture.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



---

## 1. PENDAHULUAN

Digitalisasi membawa perubahan besar pada gaya hidup masyarakat di seluruh dunia. Bermedia sosial merupakan salah satu aktifitas yang menunjukkan gaya hidup masyarakat di era digital. Media sosial adalah media berbasis teknologi internet yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah (Saleh & Pitriani, 2018). Media sosial membantu aktifitas distribusi informasi secara cepat dan *real-time*. Media sosial memberikan manfaat besar bagi para penggunanya dalam hal akses informasi, pemesanan transportasi, pengiriman dan penerimaan pesan instan, bahkan untuk keperluan hiburan.

Media sosial bermanfaat untuk menjaga hubungan sosial secara virtual, dimana kini individu tidak dapat secara langsung berinteraksi karena hambatan waktu dan ruang. (Antoci, Sabatini, & Sodini, 2013) Tingginya

penggunaan internet berbanding lurus dengan penggunaan media sosial yang semakin meningkat setiap tahunnya (Ardi & Sukmawati, *The Contribution of Social Media and Mobile Application to Individual Subjective Well-Being in Counseling Perspective*, 2019).

Fenomena yang kini terjadi adalah perubahan perilaku dan aktifitas pada para pengguna media sosial. Seringkali ditemui kelompok yang sedang mengalami "*alone together*" atau "sendiri bersama" di tengah keramaian. Artinya, mereka sedang berkumpul bersama di suatu tempat, namun tampak sibuk melihat *gadget* masing-masing tanpa memperdulikan orang lain maupun lingkungan sekitar, seolah mereka sedang sendiri. Istilah *alone together* pertama kali dicetuskan oleh Sherry Turkle pada tahun 2011.

Dalam bukunya disebutkan bahwa di era digital ini muncul kelompok individu dengan tipe asosial. Mereka fokus dengan dunianya sendiri ketika menjelajah dunia digital melalui *gadget* yang dimilikinya. (Turkle, 2011) Media sosial yang memiliki karakteristik virtual dan dinamis memberikan kemudahan kepada para penggunanya dapat menyebabkan penggunaan berlebihan dan kecanduan. (Akhtar & Haq, 2021) Media sosial mengubah perilaku remaja dalam berhubungan dengan orang tua, teman sebaya, serta bagaimana mereka memanfaatkan teknologi (Akram & Kumar, 2017).

Media sosial menyediakan berbagai komunitas sesuai dengan maksud dan tujuan pengembangan platform. Hal ini tentunya akan membangkitkan kancah permasalahan baru pada tataran kehidupan klien, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi konselor di era revolusi industri 4.0 (Ardi & Sukmawati, *The Contribution of Social Media and Mobile Application to Individual Subjective Well-Being in Counseling Perspective*, 2019).

Situs jejaring sosial banyak digunakan oleh mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta melaporkan penggunaan jangka panjang situs jejaring sosial untuk tujuan nonakademi. Perilaku kebiasaan ini dapat mengalihkan perhatian siswa dari pekerjaan akademis mereka, berdampak buruk pada kinerja akademik, interaksi sosial, dan durasi tidur mereka, dan menyebabkan gaya hidup menetap dan aktivitas fisik, yang pada gilirannya dapat membuat mereka rentan terhadap penyakit tidak menular dan masalah kesehatan mental (Kolhar, Nazir, Kazi, & Alameen, 2021). Remaja melakukan interaksi sosial dengan motif positif seperti pertemanan, diskusi kelompok, bisnis, dan juga mengasah kemampuan berbahasa. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi menyebabkan buruknya kualitas interaksi langsung. Remaja semakin sibuk dengan ponselnya dan tidak mengindahkan lingkungan sekitar (Amanda, 2020).

Selain kemudahan dalam akses informasi, media sosial mendorong peningkatan kualitas dan diseminasi terkait efektivitas bisnis. Meski demikian, dalam beberapa kasus, terdapat dampak negatif yang muncul dari penggunaan media sosial, terutama yang berkaitan dengan interaksi antar pengguna di dalamnya. Generasi milenial yang menjadi target utama pengguna platform ini merasakan dampak yang signifikan (Ardi & Putri, *The analysis of the social media impact on the millennial generation behavior and social interactions*, 2020).

Penelitian terdahulu yang relevan terkait media sosial mengemukakan bahwa penggunaan media sosial oleh siswa memiliki dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial siswa dengan lingkungannya. Salah satu dampak positif dari media sosial adalah siswa lebih mudah mendapatkan informasi terkini. Sedangkan salah satu dampak negatifnya adalah siswa menjadi kecanduan menggunakan media sosial untuk tidak berinteraksi dengan lingkungannya (Yohanna, 2020).

Penelitian lainnya mengemukakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *Sendiri Saat Bersama* (Setiadi, Devitoyani, & Andi, 2021). Temuan pada studi lainnya mengungkapkan bahwa media sosial memberdayakan siswa untuk memahami bahwa platform media sosial, mempromosikan interaksi sosial, tetapi mendorong jarak fisik antara teman-teman dalam pertemuan atau acara (Chukwuere, 2021). Donlevie mengemukakan terdapat hubungan yang positif namun lemah antara penggunaan media sosial dan interaksi sosial secara langsung. Semakin tinggi frekuensi individu menggunakan media sosial maka semakin berkurang frekuensi mereka berinteraksi dengan orang lain secara langsung (Donlevie, 2018).

Universitas Garut merupakan perguruan tinggi yang ramah digital. Sebagian besar kegiatan belajar-mengajar dan administrasi akademik maupun keuangan dapat diakses dan dilakukan secara digital. Mahasiswa, dosen

maupun karyawan diberikan akses wifi sebagai fasilitas untuk menjelajah dunia digital serta untuk keperluan distribusi informasi antar civitas akademik. Penelitian dilakukan di Universitas Garut karena sering ditemukannya mahasiswa yang melakukan aktifitas digital seperti *browsing*, *scrolling* dan *chatting* di lingkungan kampus di luar jam kuliah sembari berkumpul dengan teman-temannya.

Berdasarkan kegiatan pra-penelitian yang dilakukan penulis pada beberapa kegiatan formal maupun tidak formal di lingkungan Universitas Garut, terdapat fenomena perubahan perilaku yang berkenaan dengan penggunaan *gadget*. Beberapa mahasiswa tampak menggunakan *gadget* di saat perkuliahan sedang berlangsung secara tatap muka. Selain itu, ketika perkuliahan selesai mahasiswa berkumpul bersama di depan kelas, kantin, tempat parkir dan lain sebagainya namun tampak sibuk sendiri dengan *gadget*-nya masing-masing. Mereka lebih senang berinteraksi melalui media sosial maupun aplikasi *chatting* yang tersedia di *gadget*-nya masing-masing. Adapun media sosial yang sering digunakan adalah *Tiktok* sedangkan aplikasi *chatting* yang sering digunakan adalah aplikasi *WhatsApp*.

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak media sosial terhadap pembentukan budaya "*alone together*". Media sosial yang diteliti adalah *Tiktok* dan *WhatsApp*. Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan sosial, khususnya di bidang ilmu komunikasi mengenai faktor yang mempengaruhi minimnya interaksi sosial antar individu dewasa ini atau yang lebih dikenal dengan sebutan budaya *alone together*.

Efek positif dari media sosial yaitu membantu para profesional untuk memasarkan keterampilan mereka, mencari peluang bisnis dan membuat jaringan secara efisien. Efek negatifnya, internet sarat dengan sejumlah risiko yang terkait dengan komunitas online. Cyberbullying, yang berarti jenis pelecehan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik, adalah salah satu risikonya (Akram & Kumar, 2017).

Urgensi penelitian ini adalah media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* memberi dampak negatif terhadap pembentukan perilaku masyarakat yang membudaya seperti perilaku "*alone together*". Dampak negatif media sosial akan lebih disoroti dalam penelitian ini guna meminimalisir dampaknya pada interaksi sosial pada kehidupan sosial masyarakat di masa kini dan masa yang akan datang.

Penelitian serupa mengenai hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *Sendiri Saat Bersama* pernah dilakukan oleh Setiadi, dkk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media sosial terhadap perilaku *Sendiri Saat Bersama*. (Setiadi, Devitoyani, & Andi, 2021).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Media Sosial

Media sosial adalah media berbasis teknologi internet yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah (Saleh & Pitriani, 2018). Nasrullah mengungkapkan bahwa media sosial memiliki tujuh karakteristik, yaitu:

- 1) Jaringan, media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk dalam jaringan atau internet.
- 2) Informasi, informasi menjadi hal yang penting dari media sosial karena dalam media sosial terdapat aktifitas memproduksi konten hingga interaksi yang berdasarkan informasi.
- 3) Arsip, bagi pengguna media sosial arsip merupakan sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
- 4) Interaksi, karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Hal ini dapat berupa suka, komentar dsb.
- 5) Simulasi Sosial, media sosial memiliki karakter sebagai media berlangsungnya masyarakat di dunia virtual. Interaksi yang terjadi di media sosial mampu menggambarkan realitas yang terjadi akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi yang terkadang berbeda sama sekali.
- 6) Konten oleh pengguna, karakteristik ini menunjukkan bahwa konten dalam media sosial sepenuhnya milik dan juga berdasarkan pengguna maupun pemilik akun.

- 7) Penyebaran, penyebaran adalah karakter lain dari media sosial, tidak hanya menghasilkan dan mengkonsumsi konten tetapi juga aktif menyebarkan sekaligus mengembangkan konten oleh penggunanya (Nasrullah, 2016).

Kietzmann dkk. membangun 7 kerangka yang menjabarkan fungsi media sosial, yaitu:

- 1) Identitas, fungsi media sosial sebagai pengaturan identitas para penggunanya seperti nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
- 2) Percakapan, fungsi media sosial sebagai media untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya.
- 3) Berbagi, fungsi media sosial dalam bertukar dan berbagi konten berupa teks, gambar, atau video.
- 4) Kehadiran, fungsi media sosial dimana para pengguna dapat mengakses informasi mengenai pengguna lainnya.
- 5) Hubungan, fungsi media sosial untuk dapat terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.
- 6) Reputasi, fungsi media sosial untuk dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri.
- 7) Grup, fungsi media sosial untuk dapat membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi yang sama (Kietzmann, Hermkens, McCarthy, & Silvestre, 2011).

## 2.2 Budaya Alone Together

Istilah *alone together* pertama kali dicetuskan oleh Sherry Turkle pada tahun 2011. Dalam bukunya disebutkan bahwa di era digital ini muncul kelompok individu dengan tipe asosial. Mereka fokus dengan dunianya sendiri ketika menjelajah dunia digital melalui *gadget* yang dimilikinya. (Turkle, 2011)

## 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *explanatory research*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan verifikatif. Data yang diperoleh untuk kepentingan penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data Primer berupa tanggapan yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner. Sedangkan data sekunder merupakan data-data pendukung yang diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, serta literatur lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Responden terdiri dari 100 orang mahasiswa Universitas Garut.

Variabel yang diteliti yaitu variabel media sosial (X) dan variabel budaya *alone together* (Y). Indikator diadopsi dari penelitian terdahulu dari Setiadi, dkk. Operasionalisasi variabel disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Media Sosial (X)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Partisipasi</li><li>• Keterbukaan</li><li>• Percakapan</li><li>• Komunitas</li><li>• Saling Terhubung</li></ul>
Alone Together (Y)	Asyik Sendiri

Sumber: (Setiadi, Devitoyani, & Andi, 2021)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik menggunakan bantuan *software* 20.0. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho: tidak terdapat peranan positif dan signifikan dari media sosial terhadap budaya *alone together*.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pertanyaan di berikan dalam kuesioner yang disebarkan untuk keperluan penelitian ini, maka penulis dapat mengetahui tanggapan responden mengenai persepsi responden terhadap media sosial *Tiktok* dan

*WhatsApp* serta budaya *alone together*. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengukuran *Likert*. Setiap pertanyaan mengandung empat alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

#### 4.1. Penggunaan Media Sosial

Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* maka data disajikan secara rinci pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Tanggapan Mengenai Media Sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* Menurut Persepsi Responden

No.	Indikator	Nilai Jawaban	Rerata Skor	Kesimpulan
1	Partisipasi	333	3,33	Setuju
2	Keterbukaan	287	2,87	Setuju
3	Percakapan	332	3,32	Setuju
4	Komunitas	355	3,55	Setuju
5	Saling Terhubung	367	3,67	Setuju
	Total	1674	16,74	
		Skor	3,35	Setuju

Sumber: hasil rekapitulasi jawaban responden.

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa tanggapan responden mengenai media sosial yang terdiri dari partisipasi, keterbukaan, percakapan, komunitas, dan saling terhubung adalah setuju. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rerata skor sebesar 3,35. Artinya, responden setuju dengan semua pernyataan yang menjadi indikator pada variabel penggunaan media sosial. Responden sering membuka media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp*, memberikan *like* pada pengguna *Tiktok* lain jika postingannya dirasa menarik, sebagian kecil responden senang mengunggah foto dan video kegiatan sehari-hari di *Tiktok*. Mereka aktif memberikan komentar dan menanggapi komentar dari pengguna lain di *Tiktok* dan melakukan *mention*. Mereka mengikuti perkembangan mode dan gaya hidup dari akun *Tiktok* komunitas yang diikuti. Mereka juga sering melakukan *share* ke jejaring sosial lain pada saat mengunggah foto dan video di *Tiktok*. Responden lebih nyaman menelpon melalui suara di aplikasi *WhatsApp* dari pada berbicara langsung dengan teman. Mereka lebih suka mengirim dan membalas pesan kepada teman melalui aplikasi *WhatsApp*, mengirim foto dan video kepada teman melalui aplikasi *WhatsApp*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media sosial *Tiktok* digunakan mahasiswa sebagai sarana mencari informasi, berita dan hiburan. Selain itu, *Tiktok* juga digunakan untuk saling berbagi moment, edukasi dan hiburan dalam bentuk video pendek. Aplikasi *WhatsApp* digunakan mahasiswa untuk saling berbagi informasi melalui jaringan pribadi ataupun grup. Informasi yang dibagikan berupa informasi akademik, kejadian terkini dan hiburan. Mereka saling berbagi konten menarik dari media sosial lain seperti *Youtube*, *Instagram*, dan sebagainya.

#### 4.2. Budaya Alone Together

Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai budaya *alone together* maka data disajikan secara rinci pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Tanggapan Mengenai Budaya *Alone Together* Menurut Persepsi Responden

No.	Indikator	Nilai Jawaban	Rerata	Kesimpulan
1	Asyik Sendiri	292	3	Setuju
		Skor	3	Setuju

Sumber: hasil rekapitulasi jawaban responden.

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa tanggapan responden mengenai pembentukan budaya *alone together* yang terdiri dari asyik sendiri adalah setuju. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rerata skor sebesar 3. Artinya, responden setuju dengan semua pernyataan yang menjadi indikator pada variabel pembentukan budaya *alone together*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden lebih asyik sendiri dengan *gadget* jika sedang berkumpul bersama teman-teman. Hal ini dikarenakan sudah tercipta budaya dari kebiasaan yang sering dilakukan terutama pada saat musim pandemi Covid-19 dimana semua aktivitas akademik dilakukan secara daring. Dimulai dari absen, perkuliahan melalui aplikasi *Google Meet*, hingga ke pencarian materi dan bahan

untuk mengerjakan tugas di aplikasi *Google Chrome*. Faktor lainnya yang mendorong kebiasaan asyik menggunakan gadget sendiri adalah rutinitas sehari-hari di rumah saat pandemi dimana setiap orang butuh akan hiburan yang Sebagian besar didapatkan dari media sosial. Konten video lucu, film, dan lain sebagainya membuat mereka tertarik dan terbiasa scrolling *Tiktok* dan setiap hari hingga menimbulkan kecanduan.

### 4.3. Dampak Media Sosial terhadap Budaya Alone Together

Untuk mengetahui dampak media sosial terhadap pembentukan budaya *alone together* maka dilakukan uji regresi linier sederhana, uji korelasi dan determinasi dan uji hipotesis dengan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

#### 1. Uji Validitas

Untuk mengetahui keabsahan (validitas) data maka data  $r$  hitung dan  $r$  tabel untuk kedua variabel disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Variabel	$r$ Hitung	$r$ Tabel	Kesimpulan
X	0,202-0,697	0,196	Valid
Y	0,332-0,447	0,196	Valid

Sumber: hasil perhitungan uji validitas melalui IBM SPSS Versi 20.0.

Berdasarkan Tabel 4, hasil pengujian validitas untuk variabel media sosial dan variabel budaya *alone together* adalah valid. Dengan menggunakan tingkat kepercayaan ( $\alpha$ ) sebesar 5% dan jumlah responden 100 orang, maka diperoleh nilai korelasi product moment atau  $r$  tabel ( $dk = n-1 = 100-1 = 99$ ) adalah 0,196. Dari hasil perhitungan IBM SPSS versi 20.0 diketahui bahwa semua pernyataan dalam kuisisioner variabel X dan Y adalah valid karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (perbandingan antara corrected item-total correlation dengan  $r$  tabel sebesar 0,196). Artinya, semua item pernyataan yang terdapat pada variabel X dan Y, dinilai valid mewakili konsep atau variabel yang diukur.

#### 2. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui konsistensi (reliabilitas) data maka data  $r$  kritis dan Cronbach's Alpha untuk kedua variabel disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	$r$ kritis	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
X	0,867	0,70	Reliabel
Y	0,713	0,70	Reliabel

Sumber: hasil perhitungan uji reliabilitas melalui IBM SPSS Versi 20.0.

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat hasil perhitungan Reliability Statistics Variabel X dan Y diperoleh nilai cronbach's alpha variabel X dan Y lebih besar dari 0,70. Maka dapat disimpulkan bahwa konstruk pernyataan yang merupakan dimensi variabel X dan Y adalah reliabel. Sehingga kuisisioner dapat digunakan sebagai alat ukur yang stabil dan memberikan hasil yang relatif konsisten.

### 4.4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis statistik dengan uji regresi linier sederhana melibatkan variabel penggunaan media sosial (X) dan pembentukan budaya *alone together* (Y). Dalam penelitian ini digunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$  yang artinya kemungkinan kesalahan yang ditolerir adalah 5%.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	.434	.216		2.012	.047
	X	1.121	.079	.821	14.258	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: hasil perhitungan uji regresi melalui IBM SPSS Versi 20.0.

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,050. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media sosial (X) memberikan dampak yang signifikan terhadap pembentukan budaya *alone together* (Y). Berdasarkan di atas dapat diperoleh model regresi untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Persamaan Regresi: } Y = 0,434 + 1,121X + e$$

Dari persamaan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Konstanta  $b_0 = 0,434$  menyatakan bahwa harga matematis dari pembentukan budaya *alone together* = 0, dan
- 2) Koefisien regresi X :  $b_1 = 1,121$ ; ini berarti jika X naik satu satuan, maka Y naik 1,121 satuan pada kondisi X = 0, artinya jika penggunaan media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* naik satu satuan, maka pembentukan budaya *alone together* naik sebesar 1,121.

#### 4.5. Analisis Koefisien Korelasi dan Determinasi

Analisis koefisien korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel secara bersama-sama atau lebih dengan variabel yang lainnya. Hubungan korelasi variable X dan variable Y secara rinci disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi dan Determinasi

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.821*	.675	.671	.42629

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: hasil perhitungan melalui IBM SPSS Versi 20.0.

Dari Tabel 7, dapat dilihat bahwa koefisien korelasi (R) variabel X dengan variable Y sebesar 0,821 yang berada antara 0,80 dan 1,000, artinya penggunaan media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* memiliki hubungan positif yang kuat dengan pembentukan budaya *alone together*. Besarnya kontribusi penggunaan media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* terhadap pembentukan budaya *alone together* ditunjukkan dengan besarnya koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*R Square*) sebesar 0,675 atau 67,5%, sedangkan sisanya sebesar 32,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diikutsertakan dalam penelitian ini.

#### 4.6. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis t dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji hipotesis ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	.434	.216		2.012	.047
	X	1.121	.079	.821	14.258	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: hasil perhitungan melalui IBM SPSS Versi 20.0.

Dengan melihat Tabel 8, dilakukan pengujian statistik dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Merumuskan Hipotesis Nol.

Ho: Penggunaan media sosial tidak berdampak secara signifikan terhadap pembentukan budaya *alone together*.

Ha: Penggunaan media sosial berdampak secara signifikan terhadap pembentukan budaya *alone together*.

2) Menentukan tingkat signifikansi.

Tingkat signifikansi yang diambil untuk penelitian ini adalah 5% atau 0,05.

3) Pengambilan keputusan.

Pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan angka probabilitas dengan tingkat signifikan adalah **Ho ditolak** karena: Probabilitas  $0,000 < 0,05$  Kesimpulannya adalah Penggunaan media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* berdampak secara signifikan terhadap pembentukan budaya *alone together*.

Hasil penelitian dampak penggunaan media sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* terhadap pembentukan budaya *alone together* sejalan dengan penelitian yang mengemukakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *Sendiri Saat Bersama*. (Setiadi, Devitoyani, & Andi, 2021) Donlevie mengemukakan terdapat hubungan yang positif namun lemah antara penggunaan media sosial dan interaksi sosial secara langsung. Semakin tinggi frekuensi individu menggunakan media sosial maka semakin berkurang frekuensi mereka berinteraksi dengan orang lain secara langsung (Donlevie, 2018).

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut Media sosial *Tiktok* digunakan mahasiswa sebagai sarana mencari informasi, berita dan hiburan. Perilaku *Alone Together* dilihat dari mereka lebih asyik sendiri dengan *gadget* jika sedang berkumpul bersama teman-teman. Hal ini dikarenakan sudah tercipta budaya dari kebiasaan yang sering dilakukan terutama pada saat musim pandemi Covid-19 dimana semua aktivitas akademik dilakukan secara daring. Media Sosial *Tiktok* dan *WhatsApp* berperan secara signifikan terhadap pembentukan budaya *alone together*. Hal ini dibuktikan dari pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan angka probabilitas dengan tingkat signifikan adalah Ho ditolak karena probabilitas  $0,000 < 0,05$ . Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengemukakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *Sendiri Saat Bersama*. (Setiadi, Devitoyani, & Andi, 2021) Donlevie mengemukakan terdapat hubungan yang positif namun lemah antara penggunaan media sosial dan interaksi sosial secara langsung. Semakin tinggi frekuensi individu menggunakan media sosial maka semakin berkurang frekuensi mereka berinteraksi dengan orang lain secara langsung (Donlevie, 2018).

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini bagi penelitian yang akan datang, yaitu jumlah sampel yang diteliti pada penelitian berikutnya sebaiknya diperluas untuk dapat melihat lebih jelas peranan dari variabel penggunaan media sosial terhadap pembentukan budaya *alone together*. Selain itu, media sosial yang dijadikan objek penelitian disertakan dengan media lainnya seperti *Youtube*, *Instagram*, *Snapchat*, *Telegram*, dan sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, A., & Haq, A. (2021). Social Media Addiction: The Rising Concepts and Issues. *Journal of Peace, Development and Communication*, 5(2), 100-110. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.36968/JPDC-V05-I02-09>
- Akram, W., & Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), 347-354. doi: <http://dx.doi.org/10.26438/ijcse/v5i10.351354>
- Amanda, N. R. (2020). Social Interaction Among Adolescents Who Use Social Media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 395, 112-117. doi: <http://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.200120.025>
- Antoci, A., Sabatini, F., & Sodini, M. (2013). Bowling alone but tweeting together: the evolution of human interaction in the social networking era. *Quality & Quantity: International Journal of Methodology*, 48(4), 1911-1927. doi: <http://dx.doi.org/10.1007/s11135-013-9863-z>
- Ardi, Z., & Putri, S. A. (2020). The analysis of the social media impact on the millennial generation behavior and social interactions. *Southeast Asian Journal of technology and Science*, 1(2), 70-77. doi: <https://doi.org/10.29210/81065100>



- Ardi, Z., & Sukmawati, I. (2019). The Contribution of Social Media and Mobile Application to Individual Subjective Well-Being in Counseling Perspective. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(1), 33-41. doi: <https://doi.org/10.32698/0571>
- Borrero, J. D., Andrade, A. D., & Urquhart, C. (2013). Social Movements On The Internet: Together Alone Or Alone Together? *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. doi: 10.13140/2.1.3741.7924
- Chukwuere, J. E. (2021). The Impact Of Social Media On Students' Social Interactions. *Journal of Management Information and Decision Sciences*, 24(7), 1-15.
- Donlevie, K. (2018). Screen Time Versus Face Time: How Social Media Usage Affects Time Spent Face to Face. *Sociology Senior Seminar Papers*, 5.
- Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, 54(3), 241-251.
- Kolhar, M., Nazir, R., Kazi, A., & Alameen, A. (2021). Effect of social media use on learning, social interactions, and sleep duration among university students. *Saudi Journal of Biological Sciences*, 28, 2216-2222. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sjbs.2021.01.010>
- Morrow, J. (2020). Alone Together: Finding Solidarity in a Time of Social Distance. *Space and Culture*, 23(3), 315-319. doi:<https://doi.org/10.1177%2F1206331220938643>
- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Pan, Y., Coleman, L., & Goodof, S. M. (2019). Effects of Social Media Usage on Social Integration of University Students. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 15(1), 1-17. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1276104>
- Saleh, G., & Pitriani, R. (2018). Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya "Alone Together". *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 103-114. doi: <http://dx.doi.org/10.24912/jk.v10i2.2673>
- Setiadi, E., Devitoyani, S. R., & A. I. (2021). Alone-Together Mediation in Correlation between Social Media Usage and Face-to-Face Communication of Millennials. *Technium Social Sciences Journal*, 25, 93-107. doi: <https://doi.org/10.47577/tssj.v25i1.5107>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why Expect More From Technology and Less From Each Other*. New York: Basic Books.
- Yavich, R., Davidovitch, N., & Frenkel, Z. (2019). Social Media and Loneliness - Forever connected? *Higher Education Studies*, 9(2), 10-21. doi: <https://doi.org/10.5539/hes.v9n2p10>
- Yohanna, A. (2020). The influence of social media on social interactions among students. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 34-48. doi: <http://dx.doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22907>