**DAMPAK APLIKASI TIK TOK TERHADAP GAYA HIDUP MAHASISWA STABN RADEN WIJAYA WONOGIRI**

**(Studi Kasus Mahasiswa STABN Raden Wijaya Wonogiri Angkatan 2019)**

**Devi Metta Rosanti, Situ Asih, Sudarto**

**Jurusan Ilmu Komunikasi**

 **STABN RADEN WIJAYA WONOGIRI JAWA TENGAH**

devimettarosanti@gmail.com, situasih@yahoo.co.id, dartosudarto13@gmail.com

**Abstract**

*Devi Metta Rosanti. 2023. This research is entitled, "The Impact of Tik Tok Social Media on the Lifestyle of STABN Raden Wijaya Wonogiri Students". The background of the problem in this study is how the influence of the outside world on STABN Raden Wijaya Wonogiri students such as Tik Tok social media in building children's character towards lifestyles in the surrounding environment. This research uses qualitative research methods, with a descriptive approach, data collection techniques are carried out through interviews, observation, and documentation. The results of the research obtained are students who often use Tik Tok social media, what is seen, heard and then practiced greatly changes the behavior and lifestyle of children. They can no longer distinguish between what they can do and what they cannot do. Tik Tok social media has an impact on (clothing) dressing style (finance) consumptive lifestyle and (leisure) wasting a lot of time using social media.*

***Keywords:*** *Social Media, Tik Tok, Lifestyle, Students*

**Abstrak**

Devi Metta Rosanti. 2023. Penelitian ini berjudul, “Dampak Media Sosial Tik Tok Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa STABN Raden Wijaya Wonogiri”. Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh dunia luar terhadap mahasiswa STABN Raden Wijaya Wonogiri seperti media sosial Tik Tok dalam membangun karakter anak terhadap gaya hidup di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif, teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapatkan adalah mahasiswa yang sering menggunakan media sosial tik tok, apa yang dilihat, didengar kemudian dipraktekkan sangat mengubah perilaku dan gaya hidup anak. Mereka tidak dapat lagi membedakan antara apa yang dapat mereka lakukan dan apa yang tidak dapat mereka lakukan. Media sosial Tik Tok berdampak pada pada (pakaian) gaya berpakaian (keuangan) gaya hidup konsumtif dan (waktu luang) banyak membuang waktu untuk menggunakan sosial media.

**Kata Kunci:** Media Sosial, Tik Tok, Gaya Hidup, Mahasiswa

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi yang sebenarnya merupakan alat bantu/ekstensi kemampuan diri manusia, telah menjadi sebuah kekuatan otonom yang justru membatasi perilaku dan gaya hidup manusia. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan, setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia serta memberikan cara baru dalam melakukan aktivitas. Di era digital saat ini, media sosial menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Kehadiran media sosial memudahkan orang-orang untuk mengakses apa pun dan di mana pun serta mempermudah memenuhi kebutuhan hidup. Fungsi utama media sosial adalah memudahkan orang untuk berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu, memberikan informasi dari belahan dunia manapun. Media sosial yang berkembang serta digemari oleh manusia saat ini. Perkembangan industri pada sosial media saat ini sangat melonjak tajam. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan pengembang aplikasi yang bermunculan sehingga membuat persaingan semakin kompetitif. Banyaknya hal yang mengharuskan masyarakat Indonesia khususnya di kota-kota besar untuk dengan berbagai kelebihan. Begitu pula dengan salah satu aplikasi sosial media yang saat ini sedang popular kemunculannya di Indonesia yakni Tik Tok (A.Rafiq 2020).

Platform media sosial Tik Tok merupakan media sosial yang memberikan banyak kebebasan pada penggunanya untuk berkreasi dengan membuat video pendek dimana pengguna dapat menari dan bergaya bebas dengan aplikasi ini, mendorong para pembuat konten untuk dapat meningkatkan imajinasi agar meningkatkan kreatifitas dan membebaskan ekspresi mereka. Tik Tok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Berdurasi kurang lebih 15 detik, aplikasi ini menghadirkan special effects yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa menciptakan sebuah video yang keren dengan mudah. Didalamnya terdapat Special effects seperti efek shaking and shivering pada video dengan electronic music, merubah warna rambut, 3D stickers, dan properti lainn ya. Sebagai tambahan, kreator dapat lebih mengembangkan bakatnya tanpa batas hanya dengan memasuki perpustakaan musik lengkap Tik Tok. Tik Tok memungkinkan pengguna untuk secara cepat dan mudah membuat video-video pendek yang unik untuk kemudian dibagikan ke teman-teman dan dunia. Memberdayakan pemikiran-pemikiran yang kreatif sebagai bentuk revolusi konten, menjadikan aplikasi ini sebagai sebuah wujud tolak ukur baru dalam berkreasi bagi para online content creators di seluruh dunia, terutama Indonesia. Aplikasi mobile Tik Tok (versi berbahasa Inggris) kini telah bisa diunggah di Google Play (Android) dan App Store. Tik Tok didukung oleh perusahaan yang bergerak dalam teknologi kecerdasan buatan, ByteDance. Algoritma rekomendasi yang dipersonalisasi dari ByteDance membuat Tik Tok memahami preferensi pengguna dan meningkatkan engagement.

Mahasiswa adalah generasi penerus yang ditunggu-tunggu oleh bangsa ini. Bangsa ini membutuhkan peran yang bisa melakukan perubahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Peran mahasiswa sebagai agent of change dan social control mengharuskan mahasiswa untuk membuka mata dan peduli terhadap sesamanya(Fatmawati 2020b). Dengan keberagaman itu dan mahasiswa sebagai makhluk sosial yang selalu ingin tahu akan kemajuan teknologi seperti penggunaan Tik Tok diantara mahasiswa. Fenomena Tik Tok dikalangan mahasisiwa, ini seharusnya sudah menjadi perhatian kita. Apalagi saat seperti ini, di masa pandemi, pasti kalangan mahasiswa sering melupakan kewajibannya hanya untuk konten Tik Tok. Tik Tok sebenarnya positif jika digunakan sebagai ajang untuk berkreasi, berimajinasi, atau memperluas jaringan pertemanan. Tik Tok dibuat untuk menjadi media kreativitas anak muda yang ingin menjadi bagian dari revolusi konten. Tapi, banyak juga kalangan anak muda yang menggunakan Tik Tok untuk konten negatif. Banyak anak muda yang berpakaian tidak sopan dan sampai melecehkan simbol agama.

Ada salah satu fenomena nyata terjadi pada mahasiswa di STABN Raden Wijaya Wonogiri mulai dari gaya berpakaian yang mengikuti trend Tik Tok dan terbilang kurang sopan untuk dipakai di perkuliahan, bermain Tik Tok tidak kenal waktu dan tempat, terlalu glamor atau mewah disaat perkuliahan, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mengetahui dan mendalami kasus tersebut dengan judul “Dampak Aplikasi Tik Tok Terhadap Gaya Hidup STABN Raden Wijaya Wonogiri”.

Pendekatan dan Jenis Penelitian Ditinjau dari pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Sedangkan, ditinjau dari jenis penelitian, penelitian ini menggunakan deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, bukan angka dan kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut dan dianalisis sesuai bentuk aslinya. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pecandraan secara sistematis, faktual, dan akurat, mengenai fakta atau sifat tertentu. Jenis penelitian kualitatif deskriptif yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan dampak dari gaya hidup mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Tik Tok. Tempat dan Waktu Penelitian a. Lokasi Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di Kampus STABN Raden Wijaya Wonogiri Jawa Tengah.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Media Sosial**

Media Sosial Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diarti-kan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat (Maya Arista, n.d.). Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial. Media sosial mampu menghadirkan serta mentranslasikan cara berkomunikasi baru dengan teknologi yang sama sekali berbeda dari media sosial tradisional. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga sebagai alat ekspresi diri self expression dan pencitraan diri self branding(Clara Sari 2018).

Media sosial adalah media yang digunakan oleh person agar menjadi sosial, atau menjadi sosial secara daring dengan cara berbagi isi, berita, informasi, foto dan lain-lain dengan orang lain, Varinder Taprial dan Priya Kanwar (2012). Media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam, Menurut Chris Brogan (2010). Media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi baik dengan orang lain maupun perusahaan dan vice versa, Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (2016). Data sosial adalah data berbasis Internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari user-generated content dan persepsi interaksi dengan orang lain, Menurut Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015).

Dalam sebuah penelitian dinyatakan, introvert media sosial berhubungan dengan kepribadian (Astuti1 and Andrini2 2021a). Semakin introvert berusaha untuk aktif di media sosial sebagai pelampiasan seseorang maka dia akan semakin. Maraknya pengguna media sosial di kalangan mahasiswa akhir-akhir ini mulai muncul. Dengan semakin aktifnya seorang di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Namun kalangan mahasiswa yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan jaman, dan kurang bergaul. Pada akhirnya anggapan ini akan membentuk kesan krisis eksistensi diri.

Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan cara mengalokasikan waktu. Gaya hidup adalah prinsip yang dipakai untuk memahami tingkah laku individu. Setiap perilaku individu membawa gaya hidupnya sendiri, seperti berangan-angan, berfikir, dan bertindak dalam gayanya sendiri. Gaya hidup melatarbelakangi sifat khas individu dan tiap orang memiliki gaya hidup sendiri-sendiri, walaupun memiliki tujuan yang sama yaitu superioritas. Tik Tok yang bisa dijadikan gaya hidup contohnya mengerjakan tugas yang memang seharusnya lebih giat. Tik Tok bahkan digunakan generasi sekarang kurang lebih 8-10 jam per hari hanya untuk membuat konten ataupun hanya melihat-lihat konten pengguna lain (Febriyana Sari, Wafa, and Humaidi, n.d.).

Media sosial mempunyai ciri khusus salah satunya adalah media sosial beranjak dari pemahaman bagaimana media tersebut (Nadin and Ikhtiono, n.d.) digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual. Adapun karakteristik media sosial, yaitu:

a. Jaringan (Network)

Antar pengguna Media sosial memiliki sosial jaringan karakter. Media sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet sosial terbangun dari struktur sosial.

b. Informasi

Informasi menjadi karakter yang penting dalam sosial media. Sebab tidak seperti information-media lainnya di internet, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya.

 c. Arsip

Arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa menjadi akses kapan pun dan melalui perangkat apapun, bagi pengguna media sosial.

d. Interaksi

Minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda, seperti jempol di facebook atau hati di Instagram. Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial.

e. Simulasi Sosial

Sebagai media berlangsungnya masyarakat di dunia virtual (maya) Media sosial memiliki karakter. Media sosial juga memiliki aturan dan etika bagi penggunanya, Ibarat sebuah Negara.

f. Konten oleh pengguna

Karakteristik ini menunjukan bahwa konten dalam media sosial dan juga berdasarkan pengguna maupun pemilik akun sepenuhnya. Konten oleh pengguna ini menandakan di media bahwa sosial tidak hanya memproduksi konten mereka sendiri melainkan juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lain.

 g. Penyebaran (Share)

Sharing merupakan karakter lainnya dari mediasosial, atau Penyebaran. Sharing merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten mengembangkannya sekaligus.

Manfaat media sosial saat ini tidak dapat terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Saat ini media sosial sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari mulai yang Tua, muda, pria, wanita, sudah banyak mengetahui tentang media sosial. Berikut beberapa manfaat media sosial dilihat dari berbagai bidang:

a. Media Sosial Untuk Bersosialisasi

b. Media Sosial Menggantikan Fungsi Buku Diary

c. Media Sosial Menemukan Teman

d. Penyaluran Hobi

e. Media Sosial Untuk Mencari Uang

f. Mempopulerkan Diri

1. **Tik Tok**

Aplikasi Tik Tok adalah sebuah jaringan sosial media dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan oleh perusahaan bytedence pada September 2016 diciptakan oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna untuk mengunggah video mereka sendiri yang kemudian dibagikan kepada pengguna aplikasi tiktok lainnya (Astuti1 and Andrini2 2021b). Aplikasi ini adalah aplikasi musik yang digunakan dengan cara lip-sinc dengan durasi hanya berkisar 15 detik. Sepanjang quartal pertama (Q1) 2018, Tik Tok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 485 juta kali (Deriyanto et al. 2018). Jumlah ini mengalahkan aplikasi popular lain semacam youtube, whatsapp, facebook, messenger, dan instragram. Menurut Bytedence, Indonesia sendiri memiliki pengguna aktif aplikasi Tik Tok sebanyak 10 juta setiap bulannya. Hal ini didukung dengan beragamnya aplikasi tiktok seperti khmer Tik Tok, full dj Tik Tok, duet Tik Tok para, dj Tik Tok remix, Tik Tok meme soundboard, hot video for Tik Tok, dan lain sebagaimya. Semua aplikasi Tik Tok tersebut dapat dengan mudah di download melalui google playstore(Khattab, n.d.).

Platform media sosial Tik Tok merupakan media sosial yang memberikan banyak kebebasan pada penggunaannya untuk berkreasi dengan membuat video pendek dimana pengguna dapat menari dan bergaya bebas dengan aplikasi ini, mendorong pembuat konten untuk dapat meningkatkan imajinasi agar meningkatkan kreatifitas dan membebaskan ekspresi mereka. Mahasiswa lebih memilih menggunakan media sosial Tik Tok karena adanya fitur-fitur seperti Tik Tok Shop, kemudian dalam mencari berita yang sedang tranding sangatlah mudah. Dalam mengunggah konten di Tik Tok sangat cepat ditanggapi oleh massa. Berikut ada beberapa dampak dari media sosial Tik Tok diantaranya:

1. Dampak Positif
2. Mendapatkan informasi secara luas.
3. Platfrom jual beli barang online.
4. Dari media sosial Tik Tok dapat mengiklankan secara luas.
5. Dampak Negatif
6. Membuang-buang waktu.
7. Mengarahkan kepribadian anti sosial.
8. Mengarahkan seseorang untuk melakukan Tindakan bully dan pelecehan.
9. **Pengertian Gaya Hidup**

Gaya hidup merupakan seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), Gaya hidup adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia dalam masyarakat(Fatmawati 2020b). Dari sisi ekonomi, gaya hidup merupakan perilaku seseorang dalam membelanjakan uangnya serta bagaimana mengalokasikan waktunya.

Menurut Plummer (1983:131), gaya hidup merupakan cara hidup individu yang diidentifikasikan dengan bagaimana orang tersebut menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya.

Setiap kesempatan aktivitas seseorang, online shopping menjadi perbincangan oleh sebagian kalangan mahasiswa (Fitriyani, Widodo, and Fauziah 2013). Mereka cenderung memiliki ketertarikan dengan produk-produk online shop untuk menjaga penampilan sebagai wujud identitas diri (Fatmawati 2020). Hal ini dikarenakan belanja online memiliki manfaat tersendiri bagi konsumennya yaitu hemat, baik hemat waktu, biaya, maupun tenaga, serta terjamin kualitas barangnya (Purwa and Suksmawati 2022). Gaya hidup berdampak pada mahasiswa yang konsumtif dan berlebihan tidak memimikirkan kebutuhan hidup dalam sehari-hari.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Hidup

Menurut pendapat Amstrong gaya hidup sesorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa. Lebih lanjut (Febriyana Sari, Wafa, and Humaidi, n.d.) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup sesorang ada dua faktor yaitu faktor internal, dan eksternal.

1. Faktor internal yaitu sikap, pengalaman dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, dan persepsi.
2. Adapun faktor eksternal sebagai berikut:
* Kelompok referensi Kelompok referensi adalah kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang.
* Kelas sosial Kelas sosial adalah sebuah kelompok yang relatif homogen dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat yang tersusun dalam sebuah urutan jenjang dan para anggota dalam setiap jenjang itu memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang sama.
* Kebudayaan Kebudayaan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat.

Ada beberapa dampak penggunaan media sosial terhadap gaya hidup pada umumnya:

1. Pakaian Mahasiswa

Menghabiskan waktu menggunakan media sosial, dan menjadi ketertarikan mereka adalah barang-barang atau produk yang trend dimedia sosial. “Kalau untuk mengikuti cara berpakaian orang di media sosial saya ikut, karena saya suka dengan cara mereka berpakayan”. Remaja mengikuti cara berpakaian orang di media sosial karena menurut mereka itu bagus, dan mereka suka dengan cara berpakaian seperti dimedia sosial. “Kalau untuk mengikuti *trend* di media sosial saya jarang, karena menurut saya itu kadang membuang-buang uang. Belum lagi harga barangnya mahal, biasanya apa yang saya beli itu ya itu karena saya membutuhkan barang itu, bukan karena mengikuti semua yang ada dalam media sosial itu.

Menurutnya mengikuti *trend* yang ada di media sosial terkadang menghabiskan uang, belum lagi produk serta barang-barang itu mahal. Membeli barang atau produk jika sangat membutuhkannya. Dari hasil wawancara tidak terbukti bahwa semua mahasiswa mengikuti gaya berpakaian yang ada di media sosial. hasil selama mengamati gaya berpakaian mahasiswa, terbukti bahwa gaya berpakaian mahasiswa kebanyakan mengikuti tren yang ada di media sosial.

1. Keuangan

Menghabiskan waktu dengan membuka media sosial, pergi ke pusat perbelanjaan, mall, supermarket, ke cafe, dan lainnya. ketertarikan mereka adalah membeli barang-barang atau produk yang *trend* dimedia sosial. “Biasanya saya membeli sepatu, dan baju karena model dan kualitasnya yang bagus. Dan kadang saya ke cafe bersama teman-teman untuk nongkrong bersama.” Membeli barang tentu dilihat dari modelnya, dan kualitasnya suatu barang. Dengan adanya kualitas dan model barang dapat membuat daya tarik mahasiswa untuk membeli. iyaa saya biasanya beli sepatu, baju, dan baru-baru ini saya beli HP, karena menurut saya kualitasnya bagus, dan saya juga suka foto-foto.

Kualitas barang yang bagus adalah yang terpenting, karena itu yang membuat ketertarikan tersendiri bagi remaja untuk memiliki barang itu. Hasil dari wawancara dan hasil selama pengamatan keuangan mahasiswa, terbukti bahwa keuangan yang di miliki mahasiswa banyak yang digunakan untuk membeli kebutuhan, serta ada juga yang menggunakan uangnya untuk sekedar nongkrong dicafe, beli-beli barang di mall, jalan-jalan, Kebanyakan remaja menghabiskan waktu, dan uangnya (boros) untuk hal yang menurutnya menarik dan tidak terlalu penting.

1. Upaya Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa

Perkembangan zaman terus berubah dan semakin pesat dalam bidang teknologi. Berbeda dengan zaman dulu yang masih menggunakan media surat yang mana harus menunggu berhari-hari bahkan ada yang bisa berbulan-bulan tetapi sekarang dengan adanya media sosial semuanya semakin mudah (Zhang et al. 2023). Media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah mengakases berbagai macam informasi, berbagi kabar dengan keabat yang jauh. Dapat dikatakan bahwa dalam menggunkan media sosial itu dapat bermanfaat terhadap penggunanya, namun ada juga yang bisa berdampak tidak baik dalam penggunaan media sosial. Sehingga dampak negarif dari media sosial tidak bisa dikendalikan jika pengguna sudah sangat kecanduan menggunakan media sosial sebagai pemenuh kebutuhan sehari-hari maupun pekerjaan (Emmanuel et al. 2022). Terutama pada kalangan remaja sekarang yang tidak hari tanpa sosial media rasanya hampa. Ada beberapa upaya untuk mencegah dampak negatif terhadap gaya hidup remaja dalam bermedia sosial, walaupun upaya ini tidak secara spontan mengatasi secara keseluruhan dampak negatif ini, yaitu:

a. Melakukan diskusi disela waktu senggang Sebagai orang tua yang berperan untuk mengawasi maka wajib melakukan diskusi kepada remaja. Tidak hanya untuk orang tua saja tetapi dengan teman, guru atau kenalan bisa saja. Diskusi diwaktu senggang bisa juga berguna karena tidak meberikan waktu itu terbuang percuma. Berdiskusi tentang apa saja baik itu tentang pengetahuan, bisnis, dan lainnya selama apa yang didiskusikan itu memberi bermanfaat. Hasil dari pengamatan observasi, ternyata mahasiswa menggunakan waktu senggangnya untuk berdiskusi dengan teman-temannya, membaca, dan berbagi pendapat.

b. Quality Time dengan keluarga Waktu dengan keluarga merupakan hal yang baik untuk menghindari remaja dalam menggunakan sosial media, bisa saja kegiatan yang dilakukan dengan keluarga memberikan hal-hal baru seperti olahraga bersama, makan bersama, dan jalan-jalan dengan keluarga. Hasil dari wawancaramahasiswa STABN Raden Wijaya Wonogiri menggunakan quality time untuk duduk berdiskusi bersama keluarga, jalan-jalan bersama keluarga.

c. Memberikan edukasi tambahan Ketika remaja sekarang memiliki ketertarikan terhadap ilmu pengetahuan atau aktifitas yang mengasah otaknya, orang tua wajib mendukung dengan memberikan kegiatan tambahan seperti kegiatan kursus, memberikan waktu untuk mengikuti seminar, organisasi, dan diskusi.

d. Mengontrol penggunaan media sosial Mengontrol dalam menggunakan media sosial kadang susah sekali untuk dilakukan, karena remaja atau siapapun yang menggunakan media sosial sudah menganggap bahwa itu sudah menjadi gaya hidupnya atau kebutuhannya. Tetapi jika dorongan dalam diri sendiri kuat untuk mencoba mengontrol penggunaan media sosial makan maka hal itu akan bisa.

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan fokus dan pertanyaan penelitian, dapat disimpulkan bahwa setiap mahasiswa dalam menggunakan media sosial sangat beragam. Dari menggunakan media sosial tersebut kemudian dapat mempengaruhi gaya hidup mereka. Berikut ini merupakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan: Pertama, dampak penggunaan media sosial tidak semua mahasiswa mengalaminya, hanya sebagian dari mahasiswa yang mengalami dampak dari penggunaan media sosial tesebut.

Dampak tersebut kemudian ditanggapi secara menyeluruh, dan diatasi. Kedua, dampak dari penggunaan media sosial terhadap gaya hidup mahasiswa ada tiga bagian. Tetapi tidak semua mahasiswa mengalami ketiga hal tersebut. Dari ketiga dampak yang pertama dampak pada (pakaian) cara berpakaian (keuangan) dan (waktu luang) banyak membuang waktu untuk menggunakan sosial media.

**B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran penulis sebagai berikut:

1. Orang tua harus memperhatikan atau mengawasi perkembangan dan pergaulan anak, melakukan pembinaan atau bimbingan akhlak dengan baik kepada anak.
2. Lingkungan harus menjaga generasi muda agar tidak mudah terpengaruh oleh budaya asing yang kemungkinan kurang cocok dengan budaya kita yang sekarang banyak ditiru oleh remaja.
3. Dengan itu dampak media sosial Tik Tok terhadap gaya hidup mahasiswa diharapkan dapat mengetahui dan memahami seberapa besar pengaruhnya terhadap perilaku mahasiswa. Dengan penelitian berbagai pengaruh, diharapkan lebih banyak peneliti untuk mengatasi hal ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

A.Rafiq. 2020. “Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat.” *GLOBAL KOMUNIKA* Vol. 1 No. 1 2020.

Astuti1, Esti, and Susi Andrini2. 2021a. “INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU IMITASI REMAJA” 18 (2).

———. 2021b. “INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU IMITASI REMAJA” 18 (2).

Clara Sari, Astari. 2018. “Komunikasi Dan Media Sosial.” https://www.researchgate.net/publication/329998890.

Deriyanto, Demmy, Fathul Qorib, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Tribhuwana, and Tunggadewi Malang. 2018. “Presepsi Mahasiswa Universitas Tribuhana Tunggadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok.” *JISIP*. Vol. 7. www.publikasi.unitri.ac.id.

Emmanuel, Cousté Philippe, Su Qin, Syed Far Abid Hossain, and Khalid Hussain. 2022. “Factors Influencing Social-Media-Based Entrepreneurship Prospect among Female Students in China.” *Heliyon* 8 (12). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12041.

Fatmawati, Noor. 2020a. “Gaya Hidup Mahasiswa Akibat Adanya Online Shop.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 29 (1): 29–38. https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.23722.

———. 2020b. “GAYA HIDUP MAHASISWA AKIBAT ADANYA ONLINE SHOP.” *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL* 29 (1): 29–38. https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.23722.

Febriyana Sari, Miranda, MAli Wafa, and MAgus Humaidi. n.d. “Mahasiswa Sebagai Digital Native Yang Menggunakan Media Sosial TikTok Menjadi Gaya Hidup.”

Fitriyani, Nur, Presetyo Budi Widodo, and Nailul Fauziah. 2013. “Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Di Genuk Indah Semarang.” *Jurnal Psikologi Undip* 12, (1): 55–68. https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jpu.12.1.1-14.

Khattab, Mona. n.d. “Synching and Performing : Body (Re)-Presentation in the Short Video App TikTok Title: Synching and Performing : Body (Re)-Presentation in the Short Video App TikTok.” http://widerscreen.fi/numerot/2019-1-2/synching-and-.

Maya Arista, Novia. n.d. “Studi Komparasi Perbandingan Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Bullying Remaja.” https://doi.org/10.21009/JKKP.

Nadin, Agus Muhamad, and Gunawan Ikhtiono. n.d. “MANAJEMEN MEDIA MASSA MENGHADAPI PERSAINGAN MEDIA ONLINE.” *Journal of Communication Science and Islamic Da’wah*. Vol. 3.

Purwa, Nabila Dafa, and Herlina Suksmawati. 2022. “Persepsi Generasi Milenial Terhadap Hari Belanja Online Nasional Pada E-Commerce Shopee.” *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5 (1): 16. https://doi.org/10.33021/exp.v5i1.3533.

Zhang, Jingshu, Haiqing Bai, Jinting Lu, and Longzhao Zheng. 2023. “Problematic Use of Social Media: The Influence of Social Environmental Forces and the Mediating Role of Copresence.” *Heliyon* 9 (1): e12959. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e12959.