

PENGGUNAAN APLIKASI VIRAL DI KALANGAN ANAK MUDA: SEBUAH INDIGENOUS

The Use Of Viral Applications Among Young People: An Indigenous

Ova Tribuana¹, Usma Yulesa², Asri Refael Naibaho³ dan Zakwan Adri

Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
Jln. Batang Masang No. 4 , Kampus V UNP Bukittinggi, Indonesia 26181

e-mail: ovatribuana13@gmail.com

Abstrak. Anak muda merupakan seseorang yang berada di umur yang cukup matang yang sedang mencari identitas diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan anak muda menggunakan aplikasi yang sedang viral seperti aplikasi (WormsZone/Cacing, PUBG, Mobile Legend dan Tiktok). Subjek dari penelitian sebanyak 235 (76 laki-laki, 159 perempuan) anak muda yang terdiri dari berbagai daerah di Indonesia yang menggunakan aplikasi viral. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan *indigenous* menggunakan pertanyaan ilmiah dengan bantuan google form yang berupa pertanyaan terbuka dan tertutup. Analisis yang digunakan berupa analisis tematik dengan pendekatan kualitatif dengan cara melakukan coding terhadap jawaban yang diberikan. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 90,21% anak muda menggunakan aplikasi tersebut sebagai hiburan, sebanyak 5,11% menggunakan karena minat dari aplikasi tersebut dan sebanyak 4,68% menggunakan sebagai tujuan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak muda menggunakan aplikasi viral tersebut hanya sebagai hiburan. Penelitian lebih lanjut yang mendalam sangat diperlukan untuk mengetahui alasan anak muda menggunakan aplikasi yang sedang viral.

Kata kunci: anak muda, aplikasi viral, pendekatan *indigenous*

Abstract. A young person is someone who is at a mature enough age who is looking for self-identity. This study aims to determine the reasons why young people use applications that are currently viral such as applications (Worms Zone / Cacing, PUBG, Mobile Legend and Tiktok). The subjects of the study were 235 (76 male, 159 female) young people from various regions in Indonesia who used viral applications. The method used in this study with the approach *indigenous* using scientific questions with the help of google form in the form of open and closed questions. The analysis used is a thematic analysis with a qualitative approach by coding the answers given. The results obtained from this study indicate that as many as 90.21% of young people use this application as entertainment, as much as 5.11% use it because of the interest of the application and as much as 4.68% use it as a user destination. The results showed that young people used this viral application only as entertainment. Further in-depth research is needed to find out why young people use the application that is viral.

Keywords: young people, viral application, indigenous approach

PENDAHULUAN

Pandangan tentang usia pemuda beragam dalam beberapa sudut pandang keilmuan. Ahli psikologi menyebutkan bahwa rentang usia pemuda antara 17 sampai 25 tahun, dibawah umur itu adalah remaja sedangkan diatasnya adalah usia dewasa (Santrock, 2003). Anak muda merupakan seseorang yang berada di umur yang cukup matang yang sedang mencari identitas diri, untuk mengetahui lebih mendalam tentang dirinya. Identitas diri tersebut dapat berupa pandangan ataupun perasaan yang ditunjukkan kepada oranglain untuk menampilkan dirinya sesungguhnya (Husni & Eko, 2013). Namun, pandangan yang berbeda disampaikan oleh PBB yang menyebutkan pada rentang usia 15-24 tahun. Sedangkan, undang-undang no 40 tahun 2009 pasal 1.1 tentang kepemudaan menyebutkan bahwa pemuda berusia antara 16-30 tahun (Naafs & White, 2012).

Pada rentang usia ini pemuda melakukan banyak hal baru sesuai dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan media sosial. Media sosial merupakan sebuah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan dan membantu dalam pertukaran konten antara sesama penggunanya (Kaplan & Haenlein, 2010). Berdasarkan penelitian Kusumawati, Aviani & Molina (2017) menyatakan bahwa terdapat survei yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2014 di Indonesia sekitar 64% penggunaan internet secara aktif berusia 12-34 tahun sedangkan sekitar 15% berusia 20-24 tahun. Meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia diikuti dengan jumlah peningkatan pengguna media sosial yang mencapai 79 juta pada tahun 2016 dan mengalami peningkatan mencapai 106 juta pengguna. Pada tahun 2017 pengguna aktif media sosial mengalami peningkatan dari 66 juta pengguna menjadi 92 juta (Sheldon & Bryant, 2016). Dari tahun ke tahun peningkatan penggunaan media sosial semakin bertambah sesuai dengan kebutuhan para penggunanya. Berdasarkan hasil survey tersebut menyebabkan timbulnya permasalahan yang terjadi bagi para penggunanya terutama bagi kaum muda dan produktif.

Media sosial digunakan anak muda untuk kepentingan pribadinya seperti untuk mencari informasi, berbagi informasi, berkomunikasi, menjalin interaksi, berbagi foto ataupun video dan lainnya (Acheaw & Larson, 2015). Dengan adanya media sosial akan mempermudah segala kegiatan yang dilakukan oleh anak muda. Menurut Pulido, Sama, Mart dan Flecha (2018) berdasarkan data kuantitatif dari April 2017 facebook merupakan aplikasi urutan teratas dengan pengguna aktif sebanyak 1,968 juta sedangkan twitter berada pada peringkat ke 10 dengan 319 juta pengguna aktif. Menurut Aini dan Apriana (2018) penggunaan facebook paling banyak di Indonesia digunakan oleh anak muda yang berusia 18-24 tahun. Banyaknya penggunaan media

sosial memberikan dampak bagi para penggunanya. Dengan penggunaan media sosial yang terus menerus yang mengakibatkan kecanduan akan memberikan dampak negatif bagi kehidupan seperti mengalami stress, depresi, masalah interpersonal dan gangguan psikologis lainnya (Dwiutami, 2013). Penggunaan media sosial bagi anak muda juga akan memberikan dampak yang buruk terhadap harga diri anak muda. Karena dengan menggunakan media sosial anak muda mulai membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain yang mempunyai kemampuan lebih dari dirinya. Sehingga menyebabkan ia kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Masselink, Van & Ordenhinkel (2017) seseorang yang memiliki harga diri rendah akan menyebabkan terjadinya depresi, karena adanya pemikiran-pemikiran negatif mengenai dirinya yang menyebabkan ia merasa tidak aman dan menganggap rendah dirinya.

Pada zaman sekarang anak muda akan berusaha untuk merubah dan mengikuti trend atau perkembangan yang terjadi agar ia tidak dianggap sebagai orang yang kurang update atau gaptek (gagap teknologi). Dengan perkembangan yang terjadi banyak media yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang sangat representatif salah satunya yaitu *smartphone* (Susilowati, 2018). Alat komunikasi yang digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat (Rahma, 2015). Banyak hal yang dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone*. Hanya dengan menyambungkan *smartphone* dengan jaringan internet, seseorang dapat mengakses apa saja yang diinginkan. Menurut Horigan (2002) aktivitas-aktivitas yang dapat digunakan seperti mencari kesenangan atau hiburan (fun activities) misalnya online untuk bersenang-senang, melihat klip video atau audio, pesan singkat (chatting), mendengarkan (download musik) dan bermain game.

Aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* akan mempermudah anak muda dalam segala urusannya. Aplikasi yang diinginkan bisa didapatkan hanya dengan melakukan pengunduhan pada App Store atau Play Store di *smartphone*. Penyebaran aplikasi yang luas dan cepat biasanya sering disebut dengan viral. Aplikasi viral tersebut digunakan oleh berbagai kalangan di seluruh dunia baik itu anak kecil, remaja, anak muda orang dewasa atau orang lanjut usia.

Aplikasi-aplikasi viral saat ini banyak mencuri perhatian anak muda bahkan menjadi bahan perbincangan yang kontroversi di kalangan masyarakat. Beberapa aplikasi viral tersebut adalah WormsZone/Cacing, PUBG, Mobile Legend dan Tiktok. Alasan dalam penggunaan aplikasi tersebut pun bermacam-macam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Aplikasi Viral di Kalangan Anak Muda" dengan pendekatan indigenous.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik dengan mengisi kuesioner menggunakan pertanyaan terbuka dan tertutup dengan sebanyak satu pertanyaan terbuka dan dua pertanyaan tertutup yang berhubungan dengan Penggunaan Aplikasi Viral di Kalangan Anak Muda.

Penelitian ini menggunakan pendekatan indigenious, dimana metode pendekatan mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan seseorang yang berfungsi dalam konteks kehidupan daerah tersebut. Pertanyaan disusun oleh tim peneliti yang terdiri dari 1 pertanyaan terbuka dan 2 pertanyaan tertutup yang berhubungan dengan Penggunaan Aplikasi Viral di Kalangan Anak Muda dengan pendekatan indigenious.

Pertanyaan terbuka yaitu suatu pertanyaan yang memberikan kebebasan pada responden untuk memberikan jawaban yang sesuai dengan keinginannya. Sedangkan pertanyaan tertutup merupakan suatu pertanyaan yang jawabannya memberikan batasan kepada responden atau responden diminta untuk memilih jawaban yang sudah diberikan oleh peneliti (Risanty & Sopiyan, 2017). Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling. Prosedur yang digunakan dengan menarik beberapa sampel secara acak (Asari, Toloh & Sangari, 2018). Sampel yang digunakan berupa beberapa respon anak muda yang berada di beberapa daerah di Indonesia.

Partisipan

Penelitian ini menggunakan respon dari 235 (76 laki-laki, 159 perempuan) anak muda yang sedang menggunakan aplikasi viral di kalangan saat ini. Dengan rentan usia 15- 30 tahun. Dari 235 data yang diperoleh terdapat 32,3% pengguna berjenis kelamin laki-laki dan terdapat 67,7% pengguna berjenis kelamin perempuan.

Instrumen

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat mengumpulkan data. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari satu pertanyaan terbuka dan dua pertanyaan tertutup. Kuesioner tersebut berisikan pertanyaan tentang "Penggunaan Aplikasi Viral di Kalangan Anak Muda" dengan pendekatan indigenious. Penelitian ini juga berisikan data demografis responden yang terdiri dari nama, usia, jenis kelamin, pekerjaan dan domisili. Pengambilan data dijelaskan mengenai google form dengan mengirimkan google form ke berbagai anak muda yang sedang

menggunakan aplikasi viral tersebut, partisipan diminta untuk mengisi data yang ditampilkan. Informasi yang diberikan di jaga kerahasiaannya.

Analisis data

Data yang diterima dari google form berisi data mentah dan dianalisis dengan melakukan coding. Jawaban responden lalu di kelompokkan ke dalam tema-tema yang sama kemudian di ambil kesimpulan sampai seluruh jawaban responden terkumpul dan hasil coding merupakan hasil perkelompokan.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner dan dikembangkan oleh peneliti. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah Analisis Tematik. Analisis tematik yaitu suatu cara untuk menganalisis data untuk menentukan tema dari data yang diperoleh (Braun &Clarke, 2006). Terdapat enam tahapan dalam mencari tema. Pertama, tahap persiapan data. Dalam tahap ini, peneliti membaca dan membuat catatan awal berdasarkan tema yang ditemukan dalam data. Kedua, tahap coding. Untuk analisis lebih lanjut, peneliti menetapkan kategori dari data yang diperoleh. Ketiga, kode diklasifikasikan menjadi tema yang relevan. Keempat, kategorisasi tema menjadi dikelompokkan kembali untuk tahap selanjutnya. Kelima, menganalisis tema-tema yang didapat dengan memberi label dan dikembangkan definisi dari tema tersebut. Keenam, tahap analisis akhir. Peneliti kemudian memproses setiap tanggapan yang diperlukan dari data yang didapat menjadi data untuk analisis lebih lanjut. Sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik (Braun & Clarke, 2012; Heriyanto, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil untuk mengidentifikasi 3 topik penggunaan aplikasi viral di kalangan anak muda pada saat ini. Topik tersebut adalah adalah a. Aplikasi apa yang sering digunakan saat ini, kebanyakan anak muda menggunakan aplikasi WormsZone/Cacing. b. Bagaimana intensitas dalam penggunaan aplikasi tersebut, intensitas dari penggunaan aplikasi tersebut jarang c. Mengapa menggunakan aplikasi tersebut dengan penggunaan intensitas tersebut. alasan anak muda menggunakan aplikasi tersebut karena dijadikan sebagai hiburan.

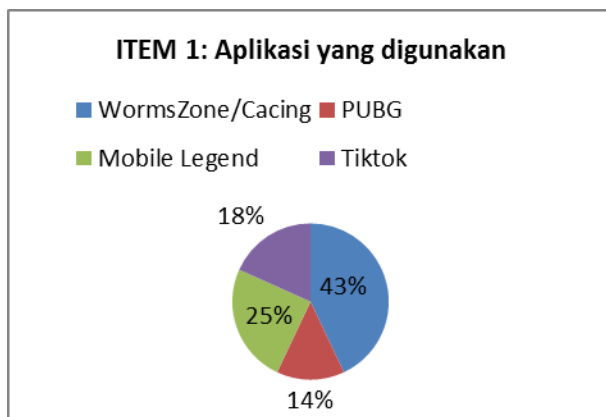
Dari hasil penelitian yang didapat bahwa dari 235 anak muda yang terdiri dari 76 laki-laki dan 159 perempuan, berdasarkan data yang diperoleh terbukti bahwa responden dari anak muda yang berjenis kelamin perempuan kebanyakan mengikuti trend yang sedang terjadi daripada anak

berjenis kelamin laki-laki. Serta berdasarkan data yang di dapat responden menunjukkan bahwa sebanyak 43% mereka menggunakan aplikasi WormsZone/Cacing, 25% menggunakan Mobile Legend, 18% menggunakan Tiktok dan 14% menggunakan PUBG. Dan dari keempat aplikasi tersebut kebanyakan anak muda yang berjenis kelamin perempuan kebanyakan menggunakan aplikasi WormsZone/Cacing dan Tiktok sedangkan dari hasil penelitian yang kami dapat anak muda berjenis kelamin laki-laki kebanyakan menggunakan aplikasi berupa PUBG dan Mobile Legend. Dan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa intensitas yang sering digunakan anak muda sebanyak 51% intensitas menggunakan jarang, 45% intensitas menggunakan sering dan 4% intensitas menggunakan sangat sering. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan juga menunjukkan bahwa dari 235 responden anak muda, sebanyak 90,21% anak muda menggunakan aplikasi tersebut sebagai hiburan, sebanyak 5,11% menunjukkan bahwa anak muda menggunakan karena minat terhadap aplikasi tersebut dan sebanyak 4,68% menggunakan karena tujuan dari penggunaan itu sendiri.

Tabel 1: Penggunaan aplikasi yang sedang viral

Aplikasi	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase	Total
WormsZone/cacing	Laki-Laki	12	12%	101
	Perempuan	89	88%	
PUBG	Laki-Laki	25	76%	33
	Perempuan	8	24%	
Mobile Legend	Laki-Laki	34	59%	58
	Perempuan	24	41%	
Tiktok	Laki-Laki	5	12%	43
	Perempuan	38	88%	
TOTAL			100%	235

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa dari keempat aplikasi yang disediakan seperti WormsZone/cacing, PUBG, Mobile Legend dan Tiktok. Anak muda sering menggunakan aplikasi WormsZone/cacing dan aplikasi yang jarang digunakan yaitu PUBG. Pada tabel 1 juga menunjukkan bahwa responden perempuan kebanyakan menggunakan aplikasi WormsZone/cacing dan aplikasi tiktok. Sedangkan dari hasil tabel 1 menunjukkan bahwa responden laki-laki kebanyakan menggunakan aplikasi PUBG dan mobile legend.



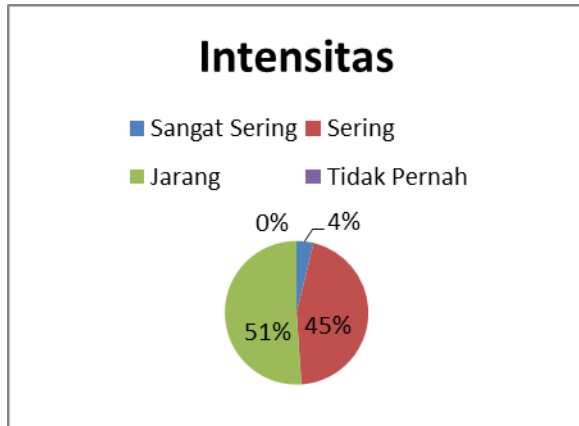
ITEM 2 : Intensitas dalam menggunakan aplikasi tersebut

Aplikasi	Intensitas	Jumlah
WormsZone/Cacing	Sangat Sering	1
	Sering	34
	Jarang	66
	Tidak Pernah	0
PUBG	Sangat Sering	1
	Sering	24
	Jarang	9
	Tidak Pernah	0
Mobile Legend	Sangat Sering	5
	Sering	26
	Jarang	27
	Tidak Pernah	0
Tiktok	Sangat Sering	2
	Sering	22
	Jarang	18
	Tidak Pernah	0
TOTAL		235

Tabel 2: Intensitas dalam menggunakan aplikasi viral

Intensitas	Jumlah	Presentase
Sangat Sering	9	4%
Sering	106	45%
Jarang	120	51%
Tidak Pernah	0	0%
TOTAL	235	100%

Pada tabel 2 menunjukkan intensitas anak muda dalam menggunakan aplikasi yang sedang viral. Berdasarkan hasil dari tabel menunjukkan bahwa 51% anak muda jarang menggunakan aplikasi tersebut, sebanyak 45% menunjukkan bahwa anak muda sering menggunakan aplikasi tersebut dan sebanyak 4% sangat sering. Jadi pada tabel 2 menunjukkan bahwa anak muda menggunakan aplikasi viral tersebut jarang.



Tabel 3: Alasan anak muda menggunakan aplikasi viral

Kategori	Frekuensi	Presentase
Hiburan	212	90.21%
Minat terhadap app	12	5.11%
Tujuan penggunaan	11	4.68%
TOTAL	235	

Pada tabel 3 menunjukkan alasan anak muda menggunakan aplikasi yang sedang viral tersebut. Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa sebanyak 90,21% responden menggunakan aplikasi tersebut hanya sebagai hiburan. Sebanyak 5,11% responden menggunakan karena minat terhadap aplikasi tersebut sedangkan sebanyak 4,68 responden menggunakan karena tujuan dari pengguna saja.



KESIMPULAN

Anak muda merupakan seseorang yang mempunyai umur yang cukup matang serta mempunyai rasa keingintahuan yang cukup tinggi terhadap sesuatu terutama yang ada di lingkungannya. Kemajuan IPTEK telah membuat anak mencoba untuk mengikuti era yang berkembang di kalangannya terutama penggunaan suatu aplikasi yang saat ini sedang marak-maraknya atau disebut sebagai aplikasi yang sedang viral. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa alasan anak muda menggunakan suatu aplikasi yang sedang viral hanya sebagai hiburan semata. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebanyakan pengguna aplikasi yang sedang viral tersebut adalah kaum perempuan.

IMPLIKASI

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dibutuhkannya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui lebih mendalam mengenai kemajuan IPTEK yang sedang berkembang dan mempengaruhi anak muda pada saat ini. Dengan adanya penelitian lebih mendalam dapat membantu menambah wawasan bagi anak muda mengenai perkembangan IPTEK yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

Acheaw, M., O., & Larson, A., G. (2015). Use of social media and its impact on academic performance of tertiary institution students: A study of students of koforidua polytechnic, Ghana. *Journal of Education and Practice*. 6(6). ISSN: 2222-288X.

- Aini, K., & Apriaba, R. (2018). Dampak cyberbullying terhadap depresi pada mahasiswa prodi ners. *Jurnal Keperawatan*. 6(2), 91-97. ISSN 2338-2090.
- Asari, A., Toloh, B., H., & Sangari, J., R., R. (2018). Pengambilan ekowisata bahari berbasis masyarakat di desa bahoi, kecamatan likupang barat, kabupaten minahasa utara. *Jurnal Ilmiah Platax*. 6(1). ISSN: 2302-3589.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*. 3(2), p.77-101. Retrieved from http://eprints.uwe.ac.uk/11735/2/thematic_analysis_revised_final.pdf.
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. In H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf, & K. J. Sher (Eds.), *APA handbooks in psychology. APA handbook of research methods in psychology, Vol 2. Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological* (pp. 57-71). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-004>.
- Dwiutami, L. (2013). Pola perilaku dewasa muda yang kecenderungan kecanduan situs jejaring sosial. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*. 2(1). <http://doi.org/10.21009/JPPP>
- Heriyanto. (2018). Thematic analysis sebagai metode menganalisa data untuk penelitian kualitatif. *ANUVA*. 2(3), 317-324. ISSN: 2598-3040.
- Horigan, J. (2002). *Google*. Dipetik desember 15, 2014, dari News internet users: What they do online, what they don't and implication for the net's future: https://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf.
- Husni, M., A., & P, I., E. (2013). Identitas diri ditinjau dari kelekatan remaja pada orang tua di smkn 4 yogyakarta. *Jurnal SPIRITS*. 3(2), 1-92. ISSN: 2087-7641.
- Kaplan, A., M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! the challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53, 59-68. doi:10.1016/j.bushor.2009.09.003.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*. 8(1), 88-99.
- Masselink, M., Van, R., E., & Oldehinkel, A., J. (2017). Self-esteem in early adolescence as predictor of depressive symptoms in late adolescence and early adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*. doi: 10.1007/s10964-017-0727-z.
- Naafs, S., & White, B. (2012). Generasi antara: Refleksi tentang Studi Pemuda Indonesia. *Jurnal Studi Pemuda*. 1(2), 89 -106.
- Pulido, C., M., Sama, G., R., Mart, T., S., & Flecha, R. (2018). Social impact in social media: A new method to evaluate the social impact of research. *Social impact of research in social media*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0203117>
- Rahma, A. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktifitas kehidupan siswa (studi kasus man 1 rengat barat). *Jom Fisip*. 2(2).

- Risanty, R., D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan aplikasi kuesioner evaluasi belajar mengajar menggunakan bot telegram pada fakultas teknik universitas muhammadiyah Jakarta (ft-umj) dengan metode polling. *Jurnal UMJ*. e-ISSN: 2460-8416.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence perkembangan remaja*. (6th ed.). Jakarta. Erlangga.
- Sheldon, P., & Bryant, K (2016). Computer in human behavior instagram: Motives for its use and relationship to narcissism and contextual age. *Computers in Human Behavior*. 58, 89-97. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.059>
- Susilowati. (2018). Pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai personal branding di instagram (studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*. 9(2). P-ISSN: 2086-6178. E-ISSN: 2579-3292.