

**The Influence Of Foreign Culture, Tiktok Video Applications, And Online Games On The Social Behavior Of Generation Z In Pekanbaru City**

**Pengaruh Budaya Asing, Aplikasi Video Tiktok Dan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Generasi Z Di Kota Pekanbaru**

**Sitti Rahmah<sup>1</sup>, Virna Museliza<sup>2</sup>, Candra Jhon Asmara<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau<sup>1,2,3</sup>

[Rahmahsitti1964@gmail.com](mailto:Rahmahsitti1964@gmail.com)<sup>1</sup>, [vmuseliza66@gmail.com](mailto:vmuseliza66@gmail.com)<sup>2</sup>, [Candra@uin-suska.ac.id](mailto:Candra@uin-suska.ac.id)<sup>3</sup>

\*Corresponding Author

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to determine the influence of foreign culture, the TikTok video application, and online games on the social behavior of Generation Z in the city of Pekanbaru. This study uses a quantitative descriptive research method, which provides an explanation of the position of the variables studied and the relationship between one variable and another. The respondents of this study were aged 15 to 18 years old who were studying at SMA Negeri 12 Pekanbaru, SMA Negeri 5 Pekanbaru, SMA An Namiroh Pekanbaru, and SMA Muhamdyah Pekanbaru. The results of the study show that foreign culture has an influence on the social behavior of Generation Z. This result is indicated by a t-count value greater than t-table 4.903 > 1.96), and a p-value <0.000<0.05). In conclusion, hypothesis 1 is accepted. Furthermore, based on the table, the t-value for the TikTok video application has a t-count of 7.886. Thus, it can be concluded that hypothesis 2 is accepted, or that the TikTok video application has an influence on the social behavior of Gen Z. This result is indicated by the t-count value being greater than the t-table (7.886 > 1.96), and the p-value <0.05 (0.000<0.05). Online games have a t-value of 13.869, thus concluding that Hypothesis 3 is accepted. Online games have an influence on the social behavior of Gen Z. This result is indicated by a t-value greater than the t-table value (13.869 > 1.96) and a p-value <0.05 (0.000<0.05).*

**Keywords:** Foreign Culture, TikTok Video App, Online Games, Social Behavior, Generation Z

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh budaya asing, aplikasi video TikTok, dan permainan daring terhadap perilaku sosial Generasi Z di kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, yang memberikan penjelasan tentang posisi variabel yang diteliti dan hubungan antar variabel. Responden penelitian ini berusia 15 hingga 18 tahun yang bersekolah di SMA Negeri 12 Pekanbaru, SMA Negeri 5 Pekanbaru, SMA An Namiroh Pekanbaru, dan SMA Muhamdyah Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya asing berpengaruh terhadap perilaku sosial Generasi Z. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (4,903 > 1,96), dan nilai p < 0,000 (< 0,05). Kesimpulannya, hipotesis 1 diterima. Selanjutnya, berdasarkan tabel, nilai t untuk aplikasi video TikTok memiliki nilai t-hitung sebesar 7,886. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 diterima atau bahwa aplikasi video TikTok berpengaruh terhadap perilaku sosial Generasi Z. Hasil ini ditunjukkan oleh nilai t-hitung yang lebih besar dari nilai t-tabel (7,886 > 1,96), dan nilai p < 0,05 (0,000 < 0,05). Permainan daring memiliki nilai t sebesar 13,869, sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis 3 diterima. Permainan daring berpengaruh terhadap perilaku sosial Generasi Z. Hasil ini ditunjukkan oleh nilai t yang lebih besar dari nilai t-tabel (13,869 > 1,96) dan nilai p < 0,05 (0,000 < 0,05).

**Kata kunci:** Budaya Asing, Aplikasi Video TikTok, Permainan Daring, Perilaku Sosial, Generasi Z

**1. Pendahuluan**

Globalisasi merujuk pada penyebaran atau perluasan pengaruh dari suatu wilayah atau negara ke wilayah atau negara lain, serta proses integrasi suatu negara dalam lingkup hubungan internasional. Globalisasi mempunyai dampak yang besar terhadap teknologi,

karena salah satu akibat dari globalisasi adalah berkembangnya teknologi dan terus perkembangannya menjadi sangat maju. Era globalisasi menyebabkan teknologi berkembang pesat sehingga memunculkan berbagai media sosial dengan fungsi yang berbeda-beda.(Ilisa Fikrotul Ulum, 2025)

Pengaruh kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia meluas menyentuh beragam aspek kehidupan, globalisasi memiliki dampak yang merata dan signifikan terhadap struktur budaya masyarakat, seperti penemuan teknologi, promosi kebudayaan, cara berpikir masyarakat dan komunitasnya, serta adat istiadat sosial.(Abdullah, dkk, 2024).

Kebudayaan asing menurut KBBI berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan pola hidup, cara berpikir, dan penghidupan masyarakat dunia barat atau belahan dunia bagian barat (Eropa dan Amerika). Oleh karena itu, hal tersebut menjadi suatu perilaku yang lumrah di lingkungan masyarakat.

Perkembangan media terkini di Indonesia telah berdampak pada perubahan perilaku masyarakat. Terutama banyak Generasi Z yang menggunakan media baru untuk mendapatkan popularitas dan pengakuan diri. Satu bentuk media baru yang tengah populer saat ini adalah aplikasi TikTok. TikTok dikenal sebagai platform yang salah satu bagian dari media sosial yang menampilkan gambar dan mempunyai suara (video) yang dapat didengar. (Putri Naning Rahmania, dkk, 2022)

Generasi Z dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi salah satunya adalah game online yang dapat membuat masyarakat ketagihan, egois dan mengutamakan individualisme, mengalami perubahan perilaku sosial terhadap keluarga, teman dan masyarakat. Game online adalah jenis permainan yang dapat dijangkau oleh banyak pemain dan di mana mesin yang digunakan oleh mereka terhubung dengan internet.(Saifol Basori, dkk, 2025)

Secara mendasar, manusia adalah makhluk sosial yang sangat memerlukan interaksi dengan sesama manusia dan tidak dapat hidup dalam isolasi. Manusia membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi, membutuhkan orang lain untuk menyelesaikan pekerjaan atau permasalahan yang tidak dapat diselesaiannya sendiri.(Nurul Hidayah, 2024)

Perilaku sosial merupakan makhluk sosial yang mempunyai kebutuhan untuk memenuhi dirinya dalam konteks hubungannya dengan orang lain dan lingkungannya.(Nurul Hidayah,2024)

Generasi Z, yang muncul setelah generasi milenial, dilahirkan pada periode antara tahun 2001 hingga 2010. Mereka disebut sebagai penduduk asli era digital, lahir dan tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital yang canggih, seperti komputer, telepon seluler, perangkat game, dan Internet. Mereka menghabiskan waktu luangnya dengan berselancar di internet dan lebih memilih berdiam diri di dalam rumah dan bermain online dibandingkan keluar dan bermain di luar (M.Arif,,2021). Generasi ini mengalami perubahan pada era perkembangan teknologi global yang pesat, sehingga menciptakan Generasi Z yang memiliki kecenderungan untuk menginginkan hal-hal yang instan (Early Ni'mah Hayati,2024). Generasi Z memiliki hubungan yang kuat dengan teknologi, memiliki kebutuhan akan ketergantungan pada internet dan platform sosial, serta menempatkan nilai penting pada pendidikan dan pengetahuan, yang dapat menjadi hambatan bagi mereka untuk berinteraksi di dunia nyata. Sebuah hal yang mencolok adalah kemampuan Generasi Z dalam memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Mereka menggunakan teknologi seolah-olah itu adalah hal yang alami, serupa dengan cara mereka bernafas.(Cindy Nurlaila,2024)

Mesparuddin, Kepala BPS Provinsi Riau, menjelaskan berdasarkan data sensus penduduk tahun 2020, generasi Z menyumbang sekitar 30,79% atau setara dengan 1,94 juta individu, Diperkirakan dalam tujuh tahun mendatang, seluruh generasi Z akan menjadi bagian dari populasi usia kerja. Situasi ini menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi Provinsi Riau, karena generasi ini memiliki potensi yang signifikan untuk berperan dalam pembangunan yang akan mempengaruhi masa depan provinsi tersebut. (BPS Provinsi Riau, 2021)

**Tabel 1.1. Data Jumlah Generasi Z Sekolah Menengah Atas Di Kota Pekanbaru**

No	Jenis Sekolah	Umur (Tahun)	Jumlah (Orang)
1	Negeri	15 – 18	16.704
2	Swasta	15 – 18	7.643
	Total		24.347

Sumber : BPS Kota Pekanbaru, 2020

Berdasarkan tabel di atas jumlah generasi Z Sekolah Menengah Atas di kota Pekanbaru 24.347 Pelajar dimana Pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri yang berusia 15-18 Tahun 16.704 Pelajar dan 7.643 Pelajar Sekolah Menengah Atas Swasta yang berusia 15-18 Tahun.

## 2. Tinjauan Pustaka

### Budaya Asing

Menurut Taylor (2017), kebudayaan asing bersifat komprehensif dan kompleks, yang meliputi pengetahuan, seni, aturan, moral, adat istiadat, tata krama, niat dan keterampilan lainnya. Berdasarkan dengan apa yang dimiliki oleh suatu tempat maka itulah yang akan digunakan oleh masyarakat.

#### Faktor-faktor yang mempengaruhi Budaya Asing

- a. Menjunjung Hak Asasi Manusia
- b. Setiap Orang Memiliki Kebebasan
- c. Penekankan Pada Cara Berpikir
- d. Aktif dan analitis
- e. Keyakinan Tidak Berhubungan Dengan Kehidupan Sehari-Hari
- f. Menghasilkan Trend Fashion
- g. Berpikir objektif

### Aplikasi Tik Tok

Aji Wisnu Nugroho (2018) Tik Tok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dapat menarik perhatian banyak orang yang melihatnya.

#### Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Aplikasi TikTok

- a. Faktor Internal
- b. Faktor Eksternal

### Game Online

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan secara online melalui hubungan jaringan internet dan dapat diakses oleh banyak pemain dengan 10 berbagai perangkat berupa, smartphone (Silfiana, 2022).

### Perilaku Sosial

Perilaku sosial sebagai tindakan atau reaksi individu yang dipengaruhi oleh interaksi dengan orang lain dan lingkungan sosialnya. (Rachmad,2024).

#### Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Sosial

Menurut Jenny Mercer dan Debbie Clayto, (2012 : 120) yaitu :

- a. Minimnya Pengetahuan Agama yang didapat
- b. Kondisi keluarga dan lingkungan anak yang kurang baik
- c. Adanya pengaruh budaya asing
- d. Tidak terealisasinya pendidikan moral

### **3. Metode Penelitian**

#### **Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, di mana penelitian ini memberikan penjelasan mengenai posisi variabel-variabel yang diteliti serta hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya (Sugiyono,2023).

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Dengan cara penyebaran Kuesioner atau Angket

#### **Populasi**

Seluruh Pelajar Sekolah Menengah Atas Baik Negeri Maupun Swasta yang ada di Kota Pekanbaru yang berjumlah 24.347 Pelajar Sekolah Menengah Atas.

#### **Sampel**

Jumlah sampel harus memenuhi kriteria yang ditetapkan Sugiyono (2023), yaitu :

- a. Pelajar Sekolah Menegah Atas yang berdomisili di Kota Pekanbaru.
- b. Umur Responden 15 sampai 18 Tahun.
- c. Pelajar Sekolah Menengah Atas Baik Negeri maupun Swasta di Kota Pekanbaru.
- d. Memiliki Handphone.
- e. Pengguna Aplikasi Tik Tok dan Game Online.

Variabel X1 (Budaya Asing), Variabel X2 (Aplikasi Video TikTok), Variabel X3 (Game Online) serta Variabel Y ( Perilaku Sosial Generasi Z) merupakan variabel yang bakal diamati pada penelitian ini. Adapun Teknik penarikan sampling dilakukan secara purposive sampling dengan penarikan jumlah sampelnya menggunakan Rumus Slovin ( $e=5\%$ ) sehingga didapatkan jumlah responden sebanyak 400 Orang.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{24.347}{1+24.347(0,05)^2} = 60,8675$$

#### **Definisi Konseptual, Operasional dan Kisi-kisi Instrumen**

Penelitian ini menggunakan beberapa variabel untuk menguji Pengaruh Budaya Asing, Aplikasi Video TikTok, dan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Generasi Z di Kota Pekanbaru, variabel yang diterapkan yaitu variabel terikat dan variabel tidak terikat, setiap variabel diukur dengan skala likert 1 sampai dengan 5, dengan interpretasi :

- a. Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor1
- b. Tidak Setuju (TS) = Skor2
- c. Netral (N) = Skor3
- d. Setuju (S) = Skor4
- e. Sangat Setuju (SS) = Skor5

Untuk menganalisis penelitian, data yang digunakan harus berasal dari instrument yang valid dan reliabel. Maka itu di dalam penelitian ini, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap instrument penelitian.

#### **Variabel Penelitian**

- a. Variabel Endogen yaitu Perilaku Sosial Generasi Z (Y)
- b. Variabel Eksogen yaitu Budaya Asing (X1)

- c. Variabel Eksogen yaitu Aplikasi Video Tik Tok (X2)
- d. Variabel Eksogen yaitu Game Online (X3)

### **Statistik Deskriptif**

Suatu analisis yang menggambarkan informasi responden dalam penelitian ini mencakup informasi mengenai jenis kelamin, umur, SMA Negeri dan Swasta, Mempunyai Handphone, Pengguna Aplikasi Video Tik Tok dan Game Online dan juga mendeskripsikan masing-masing variabel.

### **Statistik Inferensial**

Penentuan strategi Smart PLS tergantung pada pemikiran bahwa dalam ulasan ini jika ada terdapat konstruk yang dibingkai dengan indikator reflaksif.

### **Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)**

Untuk melakukan suatu pengukuran model dibutuhkan namanya evaluasi model. Evaluasi model dilakukan untuk memberikan nilai dari model validitas dan reabilitas. Adapun cara pengukuran dari evaluasi model dengan menggunakan *Convergent Validity*, *Discriminant Validity* dan *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* (Ghozali dan Latan,2020).

### **Evaluasi Model Struktural (Inner Model)**

Sebuah model dianggap kuat jika R-Square mencapai 0,75, dianggap moderate jika mencapai 0,50, dan dianggap tidak kuat jika mencapai 0,20. Ini berarti bahwa R-Square memiliki peran dalam menjelaskan sejauh mana variabel eksogen mempengaruhi variabel endogen. (Ghozali dan Latan (2020)).

### **Pengajuan Hipotesis**

Menurut Ghozali dan Latan, 2020, pengujian hipotesis adalah untuk melihat nilai signifikan antar variabel apakah masing-masing variabel berpengaruh atau tidak berpengaruh. Untuk mengetahuinya harus dianalisis berdasarkan perbandingan antara nilai thitung dan ttabel. Jika thitung lebih besar dari ttabel, maka hipotesis diterima; sebaliknya, jika thitung lebih kecil dari ttabel, maka hipotesis ditolak.

## **4. Hasil dan Pembahasan**

### **Budaya Asing berpengaruh terhadap Perilaku sosial Generasi Z**

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh Budaya Asing terhadap Perilaku Sosial gen z. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap responden Gen Z di Pekanbaru menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara Budaya Asing dan Perilaku Sosial gen Z. Berdasarkan hasil uji *bootstrapping* menunjukkan Budaya Asing berpengaruh terhadap Perilaku Sosial generasi Z Hasil ini ditunjukkan oleh nilai nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $4.903 > 1,96$ ), dan p value $<0,000 < 0,05$ ).

Generasi Z, yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, telah tumbuh dan berkembang dalam era globalisasi yang semakin pesat. Salah satu aspek yang sangat memengaruhi mereka adalah penetrasi budaya asing melalui berbagai media, teknologi, dan interaksi lintas batas. Hasil penelitian ini akan membahas pengaruh budaya asing terhadap Generasi Z serta dampaknya terhadap identitas, nilai, dan pola pikir mereka.

Aspek Budaya Asing merupakan salah satu yang menarik di kalangan generasi z dimana mengikuti trend setter dari Budaya Asing yang terkadang tidak sesuai dengan Budaya Indonesia seperti cara berpakaian, lebih menyukai makanan western, sering mendengarkan lagu K-Pop dan mengikuti gaya hidup dari Negara Asing , ini sesuai dengan penelitian Fatya Diega Safira, dkk (2023) bahwa Westernisasi berpengaruh terhadap gaya hidup generasi Z,

pengaruh terhadap gaya hidup tersebut terlihat dari fashion, serta pergaulan generasi Z saat ini.

Salah satu aspek yang paling mencolok dari pengaruh Budaya Asing terhadap generasi Z adalah perubahan dalam bahasa sehari-hari mereka. Bahasa menjadi sarana ekspresi diri. Generasi Z tidak hanya menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai manifestasi dari paparan mereka terhadap budaya global.

Aspek sosial terasa ketika muncul sifat individualis pada gen Z terlebih ketika gen Z bersosialisasi mereka cenderung sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Terakhir aspek budaya, pada aspek ini terasa ketika gen Z sudah mulai meninggalkan budaya Indonesia sendiri kemudian lebih menyukai budaya asing yang menurutnya lebih kekinian, keren, dan membuatnya lebih terlihat stand out.

### **Pengaruh Aplikasi Video Tiktok terhadap Perilaku Sosial generasi Z**

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini yaitu pengaruh aplikasi tiktok berpengaruh terhadap perilaku gen Z. Berdasarkan hasil uji *bootstrapping* menunjukkan aplikasi video tiktok berpengaruh terhadap perilaku sosial generasi Z. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel ( $7,886 > 1,96$ ), dan *p value*  $< 0,05$  ( $0,00 < 0,05$ ).

Tik Tok merupakan aplikasi yang memberikan efek spesial, unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan menarik perhatian para kalangan yang menontonnya. Aplikasi Tik Tok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik yang diluncurkan pada September 2019. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek yang didukung dengan musik yang begitu menarik yang dimana sangat digemari oleh kalangan remaja maupun anak-anak. Aplikasi Tik Tok ini memiliki fitur FYP atau biasa disebut For Your Page yang dimana halaman rekomendasi atau halaman awal pada Tik Tok yang bisa langsung diliat pengguna saat membuka aplikasi media sosial tersebut, FYP ini berisi video yang sedang populer di kalangan masyarakat, fitur FYP ini diperuntukkan oleh pengguna yang membuat video menarik dengan memiliki banyak like maupun komentar dari orang lain.

Kehadiran media sosial Tiktok ini juga digunakan untuk mengekspresikan diri penggunanya, maka dari itu, aplikasi tiktok inilah salah satu yang mampu membentuk perilaku narsis siswa, seperti siswa yang selalu memfoto dirinya sendiri dan membagikan fotonya dengan cara mengunggahnya di media sosial pribadinya, agar mendapatkan perhatian dan pujiannya dari yang menontonnya dan merasa bangga serta lebih sempurna dibandingkan orang lain ini sesuai dengan hasil penelitian (M. Agung Nugroho, 2022) bahwa intensitas penggunaan aplikasi TikTok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku narsistik pada remaja di Kota Bandar Lampung.

Media sosial tiktok juga telah membuat siswa mudah dalam mencari informasi dan membantu siswa mencari referensi tentang pelajaran karena konten edukasi dan menjadi untuk mendapatkan inspirasi dan motivasi (Putri Naning Rahmana, dkk, 2022)

### **Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Sosial generasi Z**

Hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan bahwa adanya pengaruh game online terhadap perlaku sosial generasi Z. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap perilaku sosial generasi Z.

Berdasarkan hasil uji bootstrapping menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap Perilaku Sosial Generasi Z. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel ( $13,869 > 1,96$ ), dan *p value*  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh terhadap perilaku sosial generasi Z.

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa, atau dikenal dengan istilah masa yang penuh kesukaran. Situasi ini seringkali menghadapkan

individu kepada situasi yang membingungkan, disatu sisi masih anak-anak, di sisi lain ia harus bertingkah laku seperti orang dewasa. Situasi inilah yang menimbulkan munculnya perilaku-perilaku tertentu. Proses pertumbuhan dan perkembangan individu tidak selalu berjalan dengan mulus atau sesuai dengan harapan serta nilai-nilai yang anut. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal (Rosyida,2020).

Masa remaja berada pada rentang umur 12-18 tahun (Rosyida,2020). Masa tersebut, remaja akan bersinggungan dengan berbagai macam kecanggihan teknologi yang memudahkan remaja untuk memperoleh berbagai hal yang dibutuhkannya. Salah satunya adalah bermain game online. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi (Prayuda et al., 2020). Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa dan cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Mochamad fajar,dkk, 2024).

Indonesia tercatat sebagai negara dengan pasar game online terbesar ketiga di dunia. Berdasarkan penelitian data AI, jumlah unduhan game online di Indonesia, tercatat mencapai 3,45 miliar. Dari angka ini juga menggambarkan bahwa satu anak memiliki lebih dari satu game online. Hal tersebut membuktikan bahwa banyak anak-anak di Indonesia sudah masuk dalam kategori kecanduan game online. Hal ini diperkuat dari data Badan Pusat Statistik (BPS) 2023 yang mencatat anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar game online dengan persentase 46,2%.

## 5. Penutup

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji bootstrapping, didapat nilai t hitung dan p value dari masing instrumen. Dari tabel didapat nilai t hitung untuk X1 sebesar 4.903 dan p value 0,000 dengan arah pengaruh yang bersifat positif. Dengan demikian disimpulkan bahwa Budaya asing memiliki pengaruh terhadap Perilaku sosial Generasi Z.. Hasil ini ditunjukkan oleh nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar dari t<sub>tabel</sub> ( $4.903 > 1,96$ ), dan p value  $<0,000 <0,05$ ). Kesimpulannya hipotesis 1 diterima.

Selanjutnya berdasarkan tabel juga didapat nilai t Aplikasi video tiktok memiliki t hitung 7.886, Dengan demikian disimpulkan bahwa Hipotesis 2 diterima. atau aplikasi video tiktok memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial gen Z. Hasil ini ditunjukkan oleh nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar dari t<sub>tabel</sub> ( $7.886 > 1,96$ ), dan p value  $<0,05$  ( $0,000 <0,05$ ).

Selanjutnya berdasarkan tabel juga didapat nilai t Game Online memiliki t hitung 13.869, Dengan demikian disimpulkan bahwa Hipotesis 3 diterima. game online memiliki pengaruh terhadap Perilaku sosial gen Z. Hasil ini ditunjukkan oleh nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar dari t<sub>tabel</sub> ( $13.869 > 1,96$ ), dan p value  $<0,05$  ( $0,000 <0,05$ ).

### Daftar Pustaka

- Adams, E., & Rollings, A. (2017). Game design and development. USA : New Publishing.
- Aji, Wisnu Nugroho. 2018. Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia, 432- 437
- Armstrong, M., & Taylor, S. (2020). Armstrong's Handbook of Human Resources Management Practice, 15th Edition. In Human Resource Management
- Andi Silfiana, (2022), Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo,  
<https://jurnalstikesluwuraya.ac.id/index.php/eq/article/view/131/101>
- Abdullah, dkk, (2024), Pengaruh Globalisasi Terhadap Budaya Indonesia Serta Tantangan Dalam Mempertahankan Rasa Nasionalisme.

- <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/56.+Pengaruh+Globalisasi+Terhadap+Budaya+Indonesia+Serta+Tantangan+Dalam+Mempertahankan+Rasa+Nasionalisme.pdf>
- Cindy Nurlaila, dkk,(2024), Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet, 2024,<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/95-102+JURNAL+PAK+APRIL.pdf>
- Eka Rahmawati, (2023), Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Di Smpn 9 Tangerang Selatan[11180150000075 Eka Rahmawati.Pdf](#)
- Ester Irmania, dkk,(2021), Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia,<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2970-9821-1-PB.pdf>
- Early Ni'mah Hayati, (2024), Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran Ips. [1053-8.pdf](#)
- Ghozali, Imam dan Hengky Latan (2020). Partial Least Squares Konsep Teknik dan Aplikasi dengan Program Smart PLS 3.0. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Ismail Saputra, (2023).Perilaku Sosial Pecandu Game Online Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan. <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/35717/1/Ismail%20Saputra,%20190405016,%20FDK,%20PKS.pdf>
- Ilsa Fikrotul Ulum, (2025). Dampak globalisasi terhadap pola hidup masyarakat di era digital <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/14694-Article%20Text-43339-1-10-20250904.pdf>
- M. Agung Nugroho, (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsis Pada Remaja Di Kota Bandar Lampung, <https://digilib.unila.ac.id/58002/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Muhammad Amin Nasution, dkk, (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/194-611-1-PB.pdf>
- Mulyana, Deddy,(2019), Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Cetakan ke 18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mesi Nuraeni, dkk,(2022), Pengaruh Perbedaan Budaya Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa,,<file:///C:/Users/Asus/Downloads/1716-3224-1-Sm.Pdf> <https://core.ac.uk/download/pdf/198225792.pdf>.
- [M.Arif, \(2021\), Generasi Millenial Dalam Internalisasi Karakter Nusantara, IAIN Kediri Press.](#) [https://repository.iainkediri.ac.id/682/1/GENERASI%20MILENIAL\\_moh%20arif.pdf](https://repository.iainkediri.ac.id/682/1/GENERASI%20MILENIAL_moh%20arif.pdf)
- [Nurul Hidayah, \(2024\), Hakikat Manusia sebagai Makhluk Sosial & Contohnya,](#) <https://www.ruangguru.com/blog/manusia-sebagai-makhluk-sosial>
- Putri Naning Rahmania, (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Edukasi Di Era GenerasiZ<https://pdfs.semanticscholar.org/522d/5172b951f5b1c09b1b19937c6571164c8943.pdf>
- Rakhmat, Jalaluddin, (2015). Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Rosyida, D. A. C. (2020) Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru
- Rachmad, Y. E. (2024). The Evolution of Consumer Behavior: Theories of Engagement, Influence, and Digital Interaction. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono, (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syifa Jahra Dhiya, (2023), Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Generasi Z Di Bekasi.[https://elibrary.bsi.ac.id/skripsi/E24420230100I11/pengaruh\\_penggunaan\\_gadget-terhadap-perilaku-sosial-generasi-z-di\\_bekasi-](https://elibrary.bsi.ac.id/skripsi/E24420230100I11/pengaruh_penggunaan_gadget-terhadap-perilaku-sosial-generasi-z-di_bekasi-)
- Saifol Basori, dkk, (2025). Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/KHATULISTIWA+%E2%80%93+VOLUME.+5,+NOMOR.+4+DESEMBER+2025+Hal.+91-105.pdf>