

PENGARUH APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU NARSISME DI KALANGAN REMAJA DESA PARASREJO KAB. PASURUAN

Afiyatul Chikmah¹, Eka Rini Widya Astuti²

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan

Jalan Raya Warung Dowo, Kabupaten Pasuruan. Telp. 03435617767

Afiyatul.chikmah69@gmail.com , widya.erdy@itsnupasuruan.ac.id

ABSTRAK

Mewabahnya demam tiktok di tengah masyarakat menjadikan remaja mulai penasaran dan tertarik untuk mengunduhnya, menggunakannya, serta mencoba meningkatkan kemampuan verbalnya dalam mengaktualisasikan diri. Seolah mereka mempunyai ruang bebas untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas dan bakat yang dimiliki, serta mendorong mereka untuk mengekspos hal-hal yang ingin mereka tunjukkan kepada masyarakat luas melalui media sosial tiktok sehingga memicu sebagian besar remaja untuk tampil eksis dan mereka mulai berlomba-lomba untuk menampilkan sisi terbaik dan tampil luar biasa, yang mana secara tidak langsung hal tersebut cenderung menimbulkan perilaku narsisme pada remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor serta dampak yang ditimbulkan dari aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme di kalangan remaja Desa Paras Rejo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif (*qualitative research*) dengan pendekatan fenomenologi. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja Desa Paras Rejo dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara secara sistematis atau terstruktur kepada remaja pengguna aktif tiktok. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku narsisme di kalangan remaja terhadap penggunaan aplikasi tiktok ditimbulkan karena adanya 3 faktor yang mempengaruhi serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari aplikasi tiktok terhadap kenarsisan remaja, namun hal tersebut tentu tidak akan terjadi jika tidak didukung oleh sebuah desain *user interface* dan *user experience* yang baik dimiliki aplikasi tiktok. Sehingga Aplikasi tiktok dapat mempengaruhi perilaku narsisme remaja di Desa Paras Rejo.

Kata kunci : Aplikasi Tiktok, Narsisme, Remaja.

PENDAHULUAN

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010), mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan pertukaran *user-generated content*.

Disamping kemajuan inovasi, ada banyak media yang dapat digunakan sebagai perangkat khusus untuk menyampaikan pesan melalui data, foto, dan rekaman atau video. Sedangkan menurut Nasrullah (2015), media sosial adalah media di internet yang memungkinkan pengguna

merepresentasikan dirinya saat berinteraksi, bekerja sama berbagi, berkomunikasi, dengan pengguna lain untuk membentuk ikatan sosial secara virtual. Salah satu aplikasi media sosial yang saat ini mengalami tren paling menonjol dan populer hampir semua kalangan di seluruh dunia adalah aplikasi tiktok. Tiktok merupakan sebuah perangkat sosial media dan platform video musik Tiongkok yang didirikan oleh Zhang Yimin lawadiah bagi penggunaanya untuk berekspresasi dan berkreasi mengasah bakat secara bebas melalui konten video pendek dengan menghadirkan *special effect* serta berbagai macam fitur yang menarik juga unik disertai dukungan musik lengkap dari berbagai macam artis dengan desain aplikasi tampilan antar muka yang baik dan user friendly , memiliki akses yang ringan, tampilan menu yang sederhana dan lengkap sehingga membuat pengguna (*user*) nyaman untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam waktu yang cukup lama. Hal inilah yang menjadikan tiktok sebagai aplikasi dengan banyak pengguna disemua kalangan terutama remaja yang dikenal dengan sebutan generasi “Z” yaitu dimana pada masa usia transisi tersebut, remaja tanpa sadar mengaktualisasikan minatnya dengan berusaha untuk dapat berpenampilan diri semanarik mungkin agar mendapatkan pengakuan dan daya tarik secara berlebihan sehingga memiliki kecenderungan berperilaku narsis.

Halgin dan Whitbourne dalam Engkus dkk (2017) menjelaskan bahwa seseorang yang berperilaku narsisme memiliki penghargaan yang berlebihan terhadap kehidupan sendiri dan terus merasa kesal terhadap orang lain yang mereka rasa lebih sukses, cantik dan cerdas daripada orang lain. Narsisme diartikan sebagai perasaan cinta terhadap diri sendiri yang berlebihan. Sifat narsisme pada remaja semakin meningkat sejak kemunculan media baru seperti tiktok. Hal tersebut dapat dilihat saat mereka instan menggunakan tiktok sebagai ajang

eksistensi diri, mereka yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi menjadikan tiktok tempat menghibur diri, mengekspresikan dan mengaktualisasikan dirinya dengan tujuan agar lebih dikenal, mendapat perhatian dan *likes* banyak dari orang lain, juga untuk meningkatkan pertemanan atau *followers*, berharap dirinya menjadi terkenal dan populer tanpa mengetahui dampak yang ditimbulkan dan kurangnya pemahaman dalam kebijakan menggunakan media sosial tiktok.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari permasalahan itulah peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme di Kalangan Remaja Desa Paras Rejo.**

Dengan Tujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku narsisme dikalangan remaja terhadap penggunaan aplikasi tiktok di Desa Paras Rejo serta untuk mengetahui dampak negatif dan positif yang ditimbulkan dari aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme di kalangan remaja Desa Paras Rejo.

Adapun hasil dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat mengetahui dan memperkaya teori atau pemahaman tentang pengaruh sosial media tik tok terhadap perilaku narsisme di kalangan remaja, dapat menjadi landasan atau bahan pertimbangan dalam langkah meningkatkan mutu pendidikan, serta menjadi bahan kajian sejenis lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi orang tua, masyarakat umum terutama para remaja agar lebih mengawasi dan memahami batasan dalam penggunaan aplikasi tiktok serta

sosial media lainnya. Karena maraknya pengaruh media sosial terutama tiktok mengakibatkan mental yang kurang sehat bahkan melakukan hal yang tidak wajar untuk mencari keeksistensian diri dalam kecenderungan perilaku narsisme.

KAJIAN PUSTAKA

A. Aplikasi Tiktok

Tiktok merupakan sebuah jaringan sosial media dan *platform* video berdurasi pendek bermusik yang dikenal dengan sebutan “*Douyin*” (yang kemudian bertransformasi menjadi tiktok setelah diperkenalkan dunia) diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yimin, pendiri Toutiao (layanan berita) di perusahaan teknologi China ByteDance. Memiliki *user interface* dan *user experience* yang baik menjadikan tiktok semakin banyak diminati berbagai kalangan mulai dari generasi milenial hingga *baby boomer*. Dengan begitu, pencapaian pengguna aplikasi tiktok terbilang cukup cepat bahkan perusahaan analitik mobile App Annie memprediksi pengguna tik tok diperkirakan mencapai 1,5 miliar pada tahun 2022 dan bakal melewati 3 miliar pengunduh juga pemasukan sebanyak USD 3 miliar secara global di IOS dan Google Play Store (Anggoro, 2021).

B. Perilaku Narsisme

Perilaku merupakan hasil berbagai macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terbentuk dalam wujud pengetahuan, sikap, dan tindakan. Narsisme sendiri, secara epistemologi berasal dari kata “*narcissus*” bersumber dari cerita mitologi Yunani konon dimana ada seorang pemuda bernama Narcissus yang terlahir dengan wajah tampan. Suatu hari ia pergi ke sungai dan

bercermin di permukaan air untuk mengagumi dirinya sendiri. Ia jatuh cinta kepada bayangan dirinya sendiri, ditelan oleh hasrat diri sendiri, lalu jatuh kedalam sungai dan tenggelam. Oleh sebab itu, secara singkat narsisme berarti cinta diri, perhatian yang sangat berlebihan kepada diri sendiri (Nazirah, 2021).

a. Aspek-Aspek Narsisme

Menurut Raskin dan Terry (1988) terdapat tujuh dimensi atau tanda-tanda seseorang cenderung bersikap narsisme, diantaranya yaitu :

- 1) Otoritas (*Authority*)
Yaitu pandangan yang berlebihan terhadap diri sendiri berkaitan dengan otoritas atau wewenang atas jabatan dan bakat yang dimilikinya, sehingga menganggap dirinya lebih baik dari orang lain.
 - 2) Kemandirian (*self-sufficiency*)
Yaitu kemampuan dari dalam diri seseorang yang berasumsi dan percaya bahwa dirinya dapat memenuhi kebutuhannya dengan kemampuannya sendiri.
 - 3) Superioritas (*Superiority*)
Yaitu pandangan berlebihan terhadap diri sendiri tentang kompetensi, bakat, kemampuan, dan keunikan yang menjadikan dirinya merasa lebih hebat dan spesial.
 - 4) Eksibisionisme (*Exhibitionism*)
Yaitu kecenderungan untuk memikat dan menarik perhatian orang lain kepada dirinya terkait dengan kemampuan atau bakat yang dimiliki, sifat, perilaku dan kebiasaannya.
-

- 5) Eksploitasi (*Exploitativeness*)
Yaitu motivasi untuk memanipulasi dan mendayagunakan orang lain untuk kesenangan dan kepentingan diri sendiri. Karena, menganggap dirinya mampu memahami serta membuat orang lain percaya dan suka kepadanya.
- 6) Kesombongan (*Vanity*)
Yaitu kekaguman yang berlebihan terhadap diri sendiri saat membandingkannya dengan orang lain. Seorang berkepribadian narsisme selalu menganggap dirinya lebih sempurna dan menganggap orang lain lebih rendah dan tidak sebanding dengannya.
- 7) Hak (*Entitlement*)
Yaitu kepercayaan bahwa orang lain berhutang rasa hormat dan kekaguman. Dimana dirinya selalu membutuhkan pujian, dan kehormatan dari orang lain yang menjadikannya bersikap arogan bilamana kebutuhan tersebut tidak terpenuhi.

b. Faktor-Faktor Narsisme

Menurut Sedikides (2004), terdapat 4 faktor yang mempengaruhi perilaku narsisme seseorang yaitu :

1. *Self-esteem* (harga diri): seseorang yang memiliki harga diri tidak stabil dan terlalu bergantung pada interaksi sosialnya.
2. *Depression* (depresi): suatu pemikiran negatif tentang dirinya, dunia, dan masa depan. Adanya rasa bersalah dan kurang percaya dalam menjalani hidup.
3. *Loneliness* (kesepian): suatu perasaan tidak

menyenangkan yang berhubungan dengan kurang memilikinya rasa hasrat untuk berhubungan dengan orang lain.

4. *Subjective Well-being* (perasaan subjektif): individu merasa bahwa dirinya seakan-akan menjadi pribadi yang sempurna.

C. Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa Latin yaitu *Adolescence* yang berarti *to grow* (tumbuh) atau *to grow maturity* (tumbuh dewasa) (Golinko, 1984 dalam Rice, 1990). Dimana menurut Papalia dan Olds (2001) menyatakan masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanan dan dewasa yang dimulai sejak usia 12 atau 13 tahun sampai usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Dengan ditandai perubahan-perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual dan proses perkembangan psikis remaja pada saat terlepas dari ikatan orang tuanya, bahkan perubahan-perubahan dalam kepribadiannya untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat. (Gunarsa, 1998).

D. User Interface (UI)

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna adalah tampilan sebuah produk berbentuk visual yang menghubungkan antara komputer (*system*) dengan penggunanya (*user*). UI menjadi salah satu unsur yang paling penting dari sebuah sistem aplikasi maupun website karena dengan desain dan penyusunan tampilan antarmuka yang tepat dan baik menjadikan penggunanya lebih tertarik, nyaman dan tidak mudah bosan saat mengoperasikan sistem tersebut. Sehingga membantu memudahkan pengguna menemukan

dan memahami informasi-informasi penting serta dapat memenuhi kebutuhan dan tujuannya dengan tingkat kepuasan yang tinggi, efektif, dan efisien (Ar Razi et al, 2018).

Schlatter & Devinson, (2013) mengemukakan pada bukunya “*Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*” mengenai aspek UI desain terdapat komponen-komponen yang berpengaruh dalam penyusunan sebuah desain aplikasi agar mudah dipahami dan digunakan, diantaranya sebagai berikut :

1. *Consistency* : konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna. atau tampilan yang tidak terlalu berbeda akan memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disampaikan.
2. *Hierarchy* : penyusunan hirarki kepentingan dari objek-objek yang terdapat didalam aplikasi.
3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. *Layout* : tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. *Type* : tipografi yang digunakan didalam sebuah aplikasi.
6. *Color* : penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery* : penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. *Control and Affordances* : elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

E. *User Experience* (UE)

ISO 9241-2011 yang bergerak dalam bidang sistem ergonomi interaksi manusia, mendefinisikan

bahwa *User Experience* merupakan persepsi dan respon pengguna mengenai pengalaman atau perasaannya ketika berinteraksi atau menggunakan suatu sistem, produk, atau jasa atau layanan. Apakah produk tersebut mudah digunakan, bagaimana perasaannya saat menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk tersebut (Ar Razi et al, 2018).

METODE PENELITIAN

Sesuai judul penelitian yang ingin diteliti, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif (*qualitative research*) dengan pendekatan fenomenologi karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena atau perilaku yang dialami subjek penelitian, yaitu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku narsisme terhadap penggunaan aplikasi tiktok dan dampak negatif juga positif yang ditimbulkan dari aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme di kalangan remaja (Sugiyono, 2013).

Lokasi dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara mendalam terhadap subjek penelitian yang merupakan kalangan remaja di Desa Paras Rejo, Kecamatan Pohjentrek, Kabupaten Pasuruan. Adapun waktu dalam melakukan penelitian ini selama kurang lebih 4 (empat) bulan, terhitung mulai tanggal 14 Februari sampai 31 Mei 2022.

Adapun pemilihan subjek dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yang merupakan teknik pengambilan sampel didasarkan populasi atau subjek yang mempunyai ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013).

Berikut daftar nama sumber data atau informan dalam penelitian ini, yaitu :

Tabel 1.1 Daftar Nama Informan

Faktor Penyebab Munculnya Perilaku Narsisme di Tiktok
a. Aktualisasi diri
b. Suka dan percaya diri di depan kamera
c. Memperbanyak <i>followers</i> dan mengejar popularitas
d. Intens membuka dan mengunggah video di tiktok
e. Penguatan dari lingkungan

Peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan beberapa teknik, seperti :

- i. Observasi atau pengamatan yaitu proses pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung terhadap permasalahan atau objek yang diteliti dengan menggunakan alat seperti buku catatan, alat perekam, dan kamera.
- ii. Wawancara secara sistematis atau terstruktur dengan menyiapkan pedoman (*guide*) atau pertanyaan yang disiapkan sebelumnya.
- iii. Dokumentasi, menurut Bungin (2007) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan proses pengumpulan data yang digunakan untuk data histori yang berkenaan dengan objek penelitian. Dengan begitu, peneliti akan mengumpulkan dokumen terkait permasalahan penelitian yang berbentuk foto dan rekaman video saat subjek membuat video tiktok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dapat dijelaskan bahwa fenomena narsisme mewabahnya demam tiktok yang saat ini terjadi di kalangan remaja Desa Paras Rejo

disebabkan beberapa faktor yang dianggap mempengaruhi remaja berperilaku narsisme, yaitu dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 1.2 Faktor Penyebab Munculnya Perilaku Narsisme Remaja di Tiktok

No.	Nama Informan	Nama Akun Tiktok	Usia
1.	Khoirun Nisak	@nisaknisafirst	20 tahun
2.	Della Nur Alivia	@alapiyuuuuuo	18 tahun
3.	Putri Nadhifatul Maulidiyah	@putri.p uput.tri dan @putrina difa25	20 tahun
4.	Yayuk Fida Yati	@yayukfidayati	18 tahun
5.	Intan Nabila	@its.meinbl	17 tahun
6.	Nasikha	@anunyasf	18 tahun
7.	Fatimatu Zahro	@telolilac	17 tahun

Munculnya faktor-faktor tersebut, Berkaitan erat dengan teori yang dikemukakan oleh Sedikides, (2004): Self-Esteem (harga diri), Depresi, Kesepian, dan Perasaan subjektif. Tetapi, penyebab perilaku narsisme remaja Desa Paras Rejo dianggap dipengaruhi oleh 3 faktor :

1. Self-esteem (harga diri)

Dimana mereka meningkatkan harga diri dengan mengaktualisasikan dirinya membuat video tiktok. Saat videonya mendapat atensi dari pengguna lain, merasa diperhatikan membuat mereka termotivasi untuk terus memposting video dengan ide-ide yang baru dengan tujuan demi mempertahankan dan mendapatkan kepuasan untuk memenuhi kebutuhannya (dikenal, diakui, dan disukai) sehingga membuatnya lebih aktif, semakin percaya diri dan mampu meningkatkan harga dirinya.

2. Loneliness (Kesepian)

Perasaan emosi Dimana mereka menganggap bahwa kehidupan sosial di kehidupan nyata lebih kecil dari pada keinginannya (keinginan

untuk lebih dikenal, diakui dipuji oleh banyak orang) dan merasa belum puas dengan kehidupan sosial disekitar dirinya sehingga mereka melampiaskan diri menggunakan tiktok untuk memilih melihat konten video FYP yang menghibur, untuk mengisi kesepian hidupnya, pengisi waktunya, sebagai pelepas rasa bosan dan jenuh dengan membuat video mengekspresikan diri dan mengembangkan kreatifitasnya.

3. Subjective Well-Being (Perasaan Subjektif)

Keadaan yang memiliki rasa bahagia, kepuasan, dan tingkat stress yang rendah. Dimana mereka menganggap bahwa dengan tiktok mereka mendapatkan kebahagiaan karena tiktok banyak konten video pendek yang menarik, lucu, & menginspirasi sehingga dijadikan tempat menghibur diri dengan melihat, membuat video yang membebaskan mereka berekspresi, berkreatifitas dengan berbagai fitur tersedia. Dan menjadi kepuasan tersendiri saat mendapat atensi (*like*, pujian) dari pengguna lain .

Banyaknya faktor penyebab munculnya perilaku narsisme tersebut, menimbulkan terjalannya suatu bentuk interaksi yang tidak sehat karena semakin banyaknya orang yang memberikan tanggapan baik positif maupun negatif terhadap eksistensi yang ditunjukkan oleh remaja dan membuat mereka semakin berusaha untuk tampil lebih dan lebih yang kadang kala cenderung tampil narsis baik disadari maupun tidak (Sari, 2019). Oleh karena itu, hal inilah membawa berbagai dampak signifikan yang ditimbulkan dari adanya pola perilaku remaja yang narsis di tiktok khususnya remaja Desa Paras Rejo berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa informan yang membawa kerugian dan keuntungan bagi dirinya

sendiri dan orang lain. Berikut dampak yang ditimbulkan dari adanya perilaku narsisme remaja Desa Paras Rejo, yaitu :

Tabel 1.3 Dampak Dari Adanya Perilaku Narsis Remaja di Tiktok

Positif	Negatif
4. Memperluas jaringan pertemanan	1. Munculnya haters
5. Meningkatkan rasa percaya diri	2. Kecnduan
6. Menambah wawasan dan saling terhibur	3. Kurangnya empati
	4. Memicu terjadinya aksi pornografi dan pelanggaran asusila

Namun, semua faktor-faktor yang menjadi penyebab serta dampak-dampak yang ditimbulkan remaja Desa Paras Rejo cenderung berperilaku narsisme tersebut tidak akan terjadi jika tidak didukung dengan desain *User Inteface* dan *User Experience* dari aplikasi tiktok yang baik.

Yaitu tiktok memiliki *User Inteface* yang mudah di pahami & digunakan, konsisten, memiliki akses yang ringan, tampilan menu yang sederhana dan lengkap, dan memiliki isi atau konten yang jelas dan tepat sasaran sehingga membuat pengguna nyaman untuk menggunakannya dalam waktu yang lama. Juga memberikan User Experience yang terbaik yaitu kemudahan dalam menonton berbagai macam konten video poular dari berbagai belahan dunia. Serta memberikan user Experience yang menyenangkan saat membuat video berupa fitur-fitu yang lengkap dan memadai dan mudah digunakan bahkan oleh pemula (Ferdianto, 2020).

Jadi, sesuai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa “Aplikasi tiktok dapat mempengaruhi perilaku narsisme remaja di Desa Paras Rejo”.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Desa Paras Rejo, dapat disimpulkan tentang pengaruh aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme di kalangan remaja Desa Paras Rejo adalah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku narsisme di kalangan remaja Desa Paras Rejo yaitu aktualisasi diri, suka dan percaya diri di depan kamera, memperbanyak *followers* dan mengejar popularitas, intens membuka dan mengunggah video di tiktok, serta penguatan dari lingkungan.
2. Dampak yang ditimbulkan dari aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme yaitu ada dampak positif dan negatif. Dampak positif meliputi memperluas jaringan pertemanan, meningkatkan rasa percaya diri, menambah wawasan dan saling terhibur. Sedangkan dampak negatif meliputi munculnya *haters*, kecanduan, kurangnya empati, memicu terjadinya aksi pornografi dan pelanggaran asusila.

B. Saran

Adapun saran penulis yang berkaitan dengan pengaruh aplikasi tiktok terhadap perilaku narsisme di kalangan remaja Desa Paras Rejo adalah sebagai berikut :

1. Hendaknya para remaja Desa Paras Rejo lebih bijak dalam menggunakan aplikasi tiktok agar kecenderungan berperilaku narsisme berkurang.
2. Hendaknya para remaja Desa Paras Rejo membatasi waktu

bersosial media khususnya saat menggunakan tiktok, dan alangkah baiknya lebih menyibukkan diri di dunia nyata baik dalam bidang akademik, organisasi, atau bergabung di komunitas agar hal yang diposting lebih matang, bermanfaat dan menginspirasi banyak orang.

3. Hendaknya para remaja Desa Paras Rejo lebih menumbuhkan rasa peduli dengan orang sekitar dan lebih meningkatkan akhlakul karimahnyanya

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, Kaplan M., & Michael, Haenlein. (2010). *“Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media”*. Business Horizons.
- Ar Razi, A., Mutiaz, I.R., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking pada Model perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. 03(02), 75-93.
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Putra Grafika.
- Davison, G., Neale, J.M. & Kring, A.M. (2006). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Engkus, dkk. (2017). *Perilaku Narsis pada Media Sosial di Kalangan Remaja dan Upaya Penanggulangannya*. Jurnal Penelitian Komunikasi, 20(2), 121-134.
- Ferdianto. (2022). *Penerapan User Experience dalam Aplikasi Tiktok*. Binus University School of Information System.
- Gunarsa, S.D. (1988). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

- Jati, Anggoro Suryo. (2021). 2022, *Pengguna Tik Tok Bakal Tembus 1,5 Miliar*. detikInet.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, Ruth D. (2001). *Human Development (8th ed)*. Boston: Mc. Graw Hill.
- Raskin, R. & Terry, H. (1988). A Principal Components Analysis of the Narcissistic Personality Inventory And Further Evidence of Its Construct Validity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(5), 890-902.
- Rice, F.P. (1990). *The Adolescent Development, Relationship & Culture (6th ed)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Saintek, Nazirah MT. (2021). *Hati-hati, Narsis Berlebihan Tergolong Gangguan Kepribadian Lho!*. Brain Academy.
- Sari, D., Madyan, M., & Mahendra, A. (2021). *Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Ajang Eksistensi Diri (Fenomenologi Penggunaan Tiktok Pada Mahasiswa UIN Shultan Thaha Saifuddin Jambi)* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi). Diakses pada tanggal 18 Desember 2021, dari <http://repository.uinjambi.ac.id/7196/>
- Sedikides, C., Rudich, E.A, *et al.* (2004). Are Normal Narcissists Psychologically Healthy : Self-esteem Matters. *Journal Of Personality and Social Psychology*, 87, 400-416.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
-