

PENGARUH DURASI SCREEN TIME KONTEN HIBURAN TIKTOK TERHADAP MINAT BACA BUKU PADA GENERASI Z DI YOGYAKARTA

Mariesca Yosanti¹, Marchella Azzahra², Zahwa Aprilia Setiawanalestari Sidabalok³
mariescayosanti@gmail.com¹, marchellazzahra10@gmail.com², zahwaaprilia220@gmail.com³
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

ABSTRAK

Generasi Z merupakan kelompok yang paling rentan terhadap peningkatan waktu layar (screen time) karena tumbuh di tengah ledakan digital. Di Indonesia, rata-rata penggunaan media sosial mencapai lebih dari 3 jam per hari, yang memicu kekhawatiran terhadap penurunan budaya literasi mendalam (deep reading). Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh antara durasi screen time konten hiburan TikTok terhadap minat membaca buku pada Generasi Z di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel sebanyak 116 responden dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data diuji melalui uji validitas, reliabilitas (Cronbach's Alpha 0,805), serta uji asumsi klasik. Hasil Penelitian: Analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 46,852 - 0,418X$ dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Koefisien determinasi (R Square) menunjukkan bahwa screen time TikTok berkontribusi sebesar 24,6% terhadap penurunan minat baca buku.

Kata Kunci: Screen Time, TikTok, Minat Baca Buku, Generasi Z.

ABSTRACT

Generation Z is the group most vulnerable to increased screen time because they grew up amid the digital explosion. In Indonesia, the average use of social media reaches more than 3 hours per day, which raises concerns about a decline in deep reading culture. The purpose of this study is to determine the effect of TikTok entertainment content screen time duration on Generation Z's interest in reading books in Yogyakarta. This study uses a quantitative approach with a survey method. A sample of 116 respondents was selected using purposive sampling. The data was tested for validity, reliability (Cronbach's Alpha 0.805), and classical assumptions. Research Results: Simple linear regression analysis produced the equation $Y = 46.852 - 0.418X$ with a significance value of 0.000 (< 0.05). The coefficient of determination (R Square) shows that TikTok screen time contributes 24.6% to the decline in interest in reading books.

Kata Kunci: Screen Time, Tiktok, Interest In Reading Books, Generation Z.

PENDAHULUAN

Masyarakat modern mengalami perubahan mendalam dalam pola konsumsi informasi dan hiburan di era digital yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Berkas perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer telah memudahkan akses terhadap berbagai pengetahuan. Namun, di balik perkembangan ini terdapat hambatan besar salah satunya peningkatan waktu layar (Screen Time) yaitu waktu yang dihabiskan di depan perangkat digital yang mempengaruhi pola perilaku sosial dan kognitif, terutama di kalangan generasi muda¹.

Lahir antara tahun 1997 dan 2012, Generasi Z tumbuh di tengah ledakan digital ini, sehingga menjadikan mereka kelompok yang paling rentan terhadap pengaruhnya. Dari komunikasi, pendidikan, hiburan, hingga pekerjaan, mereka menggunakan perangkat

¹ UNESCO, "Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?" (Paris, 2023), <https://gem-report-2023.unesco.org/technology-in-education/>.

digital hampir di setiap aspek kehidupan. Dalam lima tahun terakhir, rata-rata waktu yang dihabiskan remaja dan dewasa muda untuk menggunakan perangkat digital setiap hari meningkat secara signifikan. Data global menunjukkan bahwa kelompok usia 13–18 tahun kini menghabiskan lebih dari delapan jam per hari untuk aktivitas berbasis layar, terutama untuk hiburan digital². Sementara itu, data nasional menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia (usia 16–64 tahun) menghabiskan rata-rata 7 jam 38 menit per hari untuk menggunakan internet, dengan 3 jam 11 menit di media sosial dan 2 jam 41 menit untuk menonton tayangan digital³. Data ini menggambarkan tingginya intensitas konsumsi media digital di Indonesia yang turut mencerminkan pola aktivitas daring pada kelompok usia remaja. Fenomena ini memberikan gambaran bahwa durasi screen time pada Generasi Z, termasuk di Indonesia, telah menjadi bagian yang melekat dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Angka-angka ini menunjukkan bahwa bagi generasi tersebut, aktivitas digital telah menjadi kebutuhan dasar dan komponen rutin dalam kehidupan mereka.

Minat baca di kalangan Gen Z menjadi isu penting karena aktivitas membaca mendalam (deep reading) berperan besar dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan empati. Namun, pola konsumsi informasi di kalangan Gen Z justru menunjukkan kecenderungan yang berlawanan. Kegiatan deep reading yang memerlukan refleksi perlahan kini semakin tergantikan oleh kebiasaan membaca cepat (skim reading) untuk memperoleh informasi secara instan. Kondisi ini diperparah oleh algoritma media sosial yang lebih mengutamakan konten singkat seperti infografis dan video pendek yang memberikan kepuasan cepat tanpa membutuhkan waktu lama. Akibatnya, minat terhadap buku cetak maupun e-book panjang terus menurun, sehingga menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis. Fenomena tersebut juga tampak di Indonesia. Berbagai laporan menunjukkan bahwa tingkat minat baca masyarakat masih sangat rendah. Salah satu penelitian bahkan menyebut bahwa indeks minat baca Indonesia hanya mencapai 0,001 %, yang berarti dari setiap 1.000 orang, hanya satu yang memiliki “minat membaca tinggi”⁴. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan hilangnya budaya literasi mendalam, di mana konsumsi informasi lebih condong pada bentuk singkat dan visual seperti scrolling media sosial alih-alih membaca buku panjang.

Menanggapi situasi tersebut, penelitian ini berfokus untuk menyelidiki sejauh mana durasi waktu layar (screen time) memengaruhi minat membaca pada Generasi Z di Yogyakarta. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hubungan kausal antara kedua variabel tersebut. Dalam konteks era digital saat ini, kenyataan sosial yang paling jelas adalah meningkatnya waktu layar di kalangan Gen Z. Sebagai generasi digital, Gen Z menggunakan Instagram, TikTok, dan YouTube untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Dengan Gen Z mendominasi 60% pengguna media sosial aktif, laporan We Are Social dan Hootsuite tahun 2023 menyebutkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mencapai 77% dari populasi⁵. Ketergantungan digital menjadi faktor utama; di sini,

² Common Sense Media, “Media Use by Tweens and Teens 2023” (San Francisco, CA, 2023), <https://www.commonsensemedia.org/research/media-use-by-tweens-and-teens-2023>.

³ We Are Social; Meltwater, “Digital 2024: Indonesia” (Indonesia, Jakarta, 2024), <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>.

⁴ Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, “Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet Di Medsos,” Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, 2020, <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos>.

⁵ We Are Social; Hootsuite, “Digital 2023: Indonesia Report,” 2023, <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>.

aktivitas sehari-hari meliputi memeriksa media sosial. Banyak Gen Z khawatir jika tidak memeriksa notifikasi mereka, situasi yang kadang disebut FOMO (Fear of Missing Out).

Dampak sosial dari durasi screen time yang berlebihan semakin jelas terlihat. Laporan profesional di bidang optometri menunjukkan bahwa paparan layar dalam waktu lama menyebabkan sekitar 80% pengguna perangkat digital remaja mengalami kelelahan mata digital⁶. Selain itu, kecenderungan untuk melakukan banyak aktivitas secara bersamaan (multitasking) di dunia digital mengurangi kemampuan konsentrasi, terutama saat melakukan tugas yang membutuhkan fokus intens seperti membaca. Waktu layar yang berlebihan juga dapat mengurangi interaksi sosial tatap muka, yang pada gilirannya mempengaruhi budaya membaca. Dalam konteks ini, kondisi minat baca di kalangan Gen Z menghadapi tantangan yang cukup serius. Dibandingkan dengan proses membaca yang reflektif dan mendalam, pola konsumsi informasi mereka kini lebih fokus pada kecepatan dan visualisasi instan. “Skim reading,” kebiasaan membaca dengan cepat hanya untuk menangkap inti informasi tanpa menggali maknanya, semakin umum di era media sosial. Platform seperti TikTok, Instagram Reels, atau X (Twitter), memupuk pola perhatian singkat yang melatih otak untuk berpindah dengan cepat dari satu materi ke materi lain. Akibatnya, kemampuan deep reading yang membutuhkan konsentrasi, imajinasi, dan empati terhadap teks cenderung menurun. Kondisi ini menjelaskan mengapa minat terhadap buku berbentuk panjang, baik fisik maupun digital, terus menurun dan aktivitas membaca mulai digantikan oleh scrolling atau menonton video pendek. Membaca buku baik cetak maupun digital namun membutuhkan konsentrasi intens (deep reading) agar dapat mengembangkan empati, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis. Di ranah pendidikan global, kondisi literasi membaca di Indonesia juga menempati posisi yang mengundang perhatian. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh OECD, kemampuan membaca siswa Indonesia berusia 15 tahun masih berada jauh di bawah rata-rata internasional. Skor rata-rata membaca Indonesia tercatat sekitar 359 poin, sedangkan rata-rata negara-negara OECD mencapai 476 poin⁷. Perbedaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami teks yang kompleks dan melakukan interpretasi mendalam terhadap bacaan.

Selain itu, sementara rata-rata OECD adalah 74%, hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mencapai tingkat keterampilan minimum (Level 2) dalam membaca. Sementara di negara-negara OECD proporsinya mencapai 7%, hampir tidak ada siswa Indonesia yang mencapai tingkat kompetensi tinggi (Level 5 ke atas)⁸. Kondisi ini menunjukkan perbedaan signifikan dalam keterampilan literasi antar negara. Selain itu, dibandingkan dengan hasil PISA 2018 yang mencatat skor rata-rata membaca Indonesia sebesar 371 poin, terdapat penurunan sekitar 12 poin pada tahun 2022. Penurunan ini menunjukkan penurunan keterampilan membaca di kalangan siswa muda, termasuk Generasi Z, yang kini mendominasi kelompok usia siswa. Secara keseluruhan, hasil PISA 2022 menegaskan bahwa siswa Indonesia masih memerlukan perbaikan yang signifikan dalam literasi membaca, terutama dalam kemampuan memahami dan menafsirkan teks yang kompleks dengan kemampuan kritis untuk menghadapi tantangan di tempat kerja

⁶ American Optometric Association, “Digital Eye Strain (Computer Vision Syndrome),” St. Louis, MO, 2022, <https://www.aoa.org/healthy-eyes/eye-and-vision-conditions/digital-eye-strain>.

⁷ OECD, Pisa 2022 Results, Factsheets, vol. I, 2023, https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.

⁸ OECD.

modern serta melanjutkan pendidikan.

Di tingkat lokal terutama di wilayah Yogyakarta, yang terkenal sebagai kota pendidikan dan budaya, fenomena ini menjadi lebih menarik untuk diteliti pada tingkat lokal. Meskipun Yogyakarta memiliki perguruan tinggi yang berkualitas, siswa Generasi Z di sana menghadapi dilema antara akses digital yang luas dan kebiasaan membaca yang buruk. Pergeseran ini terlihat jelas di Yogyakarta, di mana komunitas online kini lebih aktif berpartisipasi di platform seperti Discord atau Twitter daripada di klub buku konvensional, dengan pola konsumsi informasi yang lebih mengutamakan tren viral daripada narasi yang mendalam. Minat membaca yang rendah tidak hanya berdampak pada individu tetapi juga pada masyarakat secara keseluruhan, karena tingkat literasi yang rendah dapat menghambat inovasi dan perkembangan socio-ekonomi. Misalnya, studi “Penelitian Tingkat Kemampuan Membaca Siswa” menemukan bahwa skor rata-rata kemampuan membaca siswa mencapai 71,29 (pada skala tertentu), yang mengindikasikan pemahaman makna tertulis yang cukup baik, tetapi kurang dalam kemampuan interpretasi makna tersirat. Selain itu, siswa dikatakan membaca dengan buruk, menghabiskan rata-rata kurang dari 60 menit per hari⁹. Studi lain menunjukkan bahwa meskipun yakin dengan kemampuan membaca mereka, siswa biasanya tidak menyadari tingkat literasi mereka yang rendah. Sementara itu, penelitian terkini terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa membaca dalam jumlah yang terbatas setiap bulan. Sekitar 69% mahasiswa hanya membaca 1–2 buku per bulan, 20% membaca lebih dari dua buku per bulan, dan 11% tidak membaca buku sama sekali dalam sebulan¹⁰. Kondisi ini menggambarkan bahwa aktivitas membaca belum menjadi kebiasaan yang kuat di kalangan mahasiswa, terutama untuk bacaan non akademik. Faktor penyebabnya antara lain beban tugas perkuliahan yang tinggi, waktu luang yang terbatas, serta ketergantungan pada media digital yang lebih mudah diakses dan menawarkan informasi instan. Penyebab pertama adalah kelelahan akibat beban tugas kuliah yang berat dan ketergantungan pada platform online. Hasil survei ini mengungkap bahwa tekanan akademis yang tinggi membuat mahasiswa, terutama yang berada di Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, kehilangan waktu dan energi untuk membaca di luar kebutuhan akademis. Selain itu, beberapa siswa mengaku jarang atau hampir tidak memiliki waktu luang untuk membaca buku non-akademik, yang menurunkan tingkat dan jumlah bahan bacaan mereka.

Data dari Indeks Literasi Digital di Daerah Istimewa Yogyakarta (Kominfo DIY, 2023) menunjukkan skor nasional tertinggi sebesar 3,64 pada tahun 2022¹¹. Namun, angka tersebut lebih mencerminkan keterampilan digital secara umum, termasuk penggunaan teknologi dan informasi, daripada membaca intensif atau analisis kritis terhadap materi digital. Mengingat Generasi Z akan menjadi motor utama dalam mewujudkan Generasi Emas 2045, fenomena ini memerlukan penelitian yang lebih mendalam¹². Penurunan

⁹ Rahmat Hidayat et al., “Investigasi Tingkat Literasi Membaca Mahasiswa: Studi Kasus Di Perguruan Tinggi Swasta Yogyakarta,” *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 6557–67, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1866>.

¹⁰ Melati Beauty, Laili Etika Rahmawati, and Markhamah, “Mapping of Reading Interest, Habit, and Motivation of Students in the Indonesian Language and Literature Education Study Program,” *Proceedings of the International Conference of Learning on Advance Education (ICOLAE 2021)* 662, no. Icolae 2021 (2022): 685–92, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220503.068>.

¹¹ Kementerian komunikasi dan digital, “Survei Status Literasi Digital Indonesia 2022,” *Katadata Insight Center*, no. Status Literasi Digital di Indonesia (2022): 80, <https://survei.literasidigital.id/>.

¹² Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas, “Visi Indonesia Emas 2045,” 2023, <https://www.bappenas.go.id/id/berita/visi-indonesia-emas-2045>.

minat membaca akibat waktu layar yang berlebihan tidak hanya mempengaruhi karakteristik pribadi, tetapi juga dapat melemahkan daya saing nasional di bidang budaya, inovasi, dan pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam hubungan antara waktu layar dan minat membaca, serta merumuskan strategi penguatan literasi digital yang seimbang. Menurut Teori Uses and Gratifications, individu secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan informasi, sosial, dan finansial mereka. Namun, penggunaan media digital yang semakin meningkat berpotensi mengurangi keinginan untuk membaca buku sebagai aktivitas sastra tradisional¹³. Sedangkan menurut Theory of Planned Behavior, minat baca ditentukan oleh niat seseorang yang dibentuk oleh tiga faktor utama: sikap terhadap membaca, norma subjektif (tekanan sosial), dan persepsi kontrol perilaku. Jika meningkatnya waktu layar memperlemah kendali individu atas waktunya atau menciptakan persepsi bahwa membaca adalah aktivitas yang sulit dilakukan (rendahnya *perceived behavioral control*), maka niat dan aktivitas membaca akan menurun¹⁴. Dengan demikian, mengembangkan keseimbangan antara dunia digital dan literasi budaya bukan hanya sekadar perjuangan, tetapi juga merupakan investasi jangka panjang untuk membangun bangsa yang berpengetahuan, beretika, dan berorientasi pada karakter.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada Generasi Z di wilayah Yogyakarta. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi suatu hasil serta memahami hubungan antarvariabel berdasarkan data numerik yang diperoleh¹⁵. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengukuran variabel secara objektif dan sistematis, sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara statistik dan ditarik kesimpulan yang bersifat generalisasi. Dengan demikian, penelitian kuantitatif menitikberatkan pada pengolahan data dalam bentuk angka sebagai dasar pengujian hipotesis.

Penelitian kuantitatif berpijak pada variabel-variabel penelitian serta hubungan kausalitas antara satu variabel dengan variabel lainnya. Tujuannya adalah untuk menguji teori-teori yang telah ditetapkan melalui perumusan hipotesis yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis variabel, yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah *screen time* konten hiburan TikTok yang diukur melalui indikator durasi penggunaan, frekuensi penggunaan, jenis penggunaan, motif penggunaan. Sementara itu, variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel independen, yaitu minat baca buku yang diukur melalui indikator sikap (*attitude*), norma subjektif, kontrol perilaku, itensi (*intention*).

Populasi dalam penelitian ini diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

¹³ "Uses and Gratifications Theory," 2018.

¹⁴ Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.

¹⁵ Debaró Huyler, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, by John Creswell and J. David Creswell. Thousand Oaks, CA: Sage Publication, Inc. 275 Pages, \$67.00 (Paper..." 00, no. January (2022), <https://doi.org/10.1002/nha3.20258>.

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya¹⁶. Populasi penelitian ini adalah Generasi Z di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan jumlah mencapai 1.207.653 jiwa. Penentuan jumlah tersebut diperoleh dengan menggabungkan lima kategori usia Generasi Z dalam rentang 13–28 tahun berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta dalam publikasi *Statistik Kependudukan D.I. Yogyakarta Tahun 2025*.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi¹⁷. Pengambilan sampel dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi. Oleh karena itu, sampel dipilih untuk mewakili populasi agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, yang menghasilkan nilai sebesar 92,36 dan kemudian dibulatkan menjadi 93 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 116 responden untuk melihat pengaruh *Screentime* (X) terhadap Minat Baca Buku (Y). Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji kualitas instrumen dan uji asumsi klasik sebagai prasyarat analisis data.

1. Uji Validitas

No	Pernyataan	Nilai R	R Tabel
1	Menggunakan TikTok lebih dari 3 jam setiap hari	.679**	0.195
2	Durasi lama setiap kali membuka aplikasi TikTok	.760**	0.195
3	Mengisi waktu luang dengan menonton video TikTok	.665**	0.195
4	Membuka aplikasi TikTok berkali-kali dalam sehari	.760**	0.195
5	Dorongan untuk mengecek konten baru secara berkala	.602**	0.195
6	Refleks membuka TikTok saat bosan atau tidak ada kegiatan	.737**	0.195
7	Mengonsumsi konten hiburan daripada konten edukasi	.664**	0.195
8	Pencarian hiburan di TikTok agar merasa senang atau tertawa	.696**	0.195
9	Aktif melihat dan memberi like pada konten hiburan	.660**	0.195
10	Pemanfaatan TikTok khusus untuk menghibur diri	.777**	0.195
11	Mencari informasi atau tren viral melalui TikTok	.625**	0.195
12	Membagikan (share) video lucu atau menarik kepada teman	.545**	0.195
13	Meyakini bahwa membaca buku bermanfaat bagi masa depan	.445**	0.195
14	Anggapan bahwa membaca buku adalah kegiatan yang menyenangkan	.720**	0.195
15	Kecenderungan cepat bosan saat membaca buku tebal	.489**	0.195
16	Adanya saran dari orang terdekat untuk rajin membaca	.511**	0.195
17	Pengamatan terhadap teman dekat yang rutin membaca	.553**	0.195

¹⁶ Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D, 2020.

¹⁷ Sugiyono.

18	Pengamatan bahwa teman lebih menyukai TikTok daripada buku	.292**	0.195
19	Kemampuan fokus dalam menyelesaikan satu buku bacaan	.759**	0.195
20	Kemampuan menyisihkan waktu luang untuk membaca buku	.759**	0.195
21	Kesulitan fokus membaca karena lebih memilih scroll TikTok	.440**	0.195
22	Niat membaca buku minimal 15-30 menit setiap hari	.739**	0.195
23	Rencana membeli, meminjam, membaca buku bacaan baru bulan ini	.692**	0.195
24	Upaya menyempatkan baca buku meski sedang asyik bermedsos	.727**	0.195

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel X dan Y memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* di atas 0,30. Dengan demikian, seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
.805	24

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,805 untuk keseluruhan 24 item. Nilai tersebut sudah lebih besar dari standar minimal 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan konsisten.

3. Uji Asumsi Klasik

Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai *Asym. Sig. (2-tailed)* pada *Unstandardized Residual* sebesar 0,200. Nilai ini melebihi taraf signifikansi 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji linearitas menunjukkan nilai *Sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,052 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *screentime* konten hiburan TikTok (X) dengan variabel minat baca buku (Y).

4. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 1. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.496 ^a	.246	.239	4.556

Berdasarkan hasil uji regresi, diperoleh nilai sig. Adalah 0,000 yang dimana nilai ini kurang dari alpha 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y. Selain itu, dari tabel model summary diperoleh nilai R Square sebesar 0,246 yang artinya variabel x mempengaruhi variabel y sebesar 24,6%. Sedangkan sebesar (100% - 24,6%) yaitu 75,4% variabel y dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Signifikasi (Uji t)

Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	46.852	2.441		19.195	.000
X	-.418	.069	-.496	-6.092	.000

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 46,852 - 0,418X$. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 116 responden Generasi Z di Yogyakarta dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *screen time* konten hiburan TikTok terhadap minat baca buku. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji kualitas instrumen dan uji asumsi klasik guna memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat analisis statistik.

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pernyataan pada variabel *screen time* konten hiburan TikTok dan minat baca buku memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel (0,195). Hal ini menunjukkan bahwa setiap item pernyataan mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya. Validitas ini menunjukkan bahwa indikator-indikator yang disusun telah sesuai dengan konsep teoretis masing-masing variabel.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,805 untuk keseluruhan item pernyataan. Nilai ini melampaui batas minimal reliabilitas sebesar 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Artinya, kuesioner yang digunakan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil dan dapat dipercaya apabila digunakan pada kondisi yang relatif sama.

Uji asumsi klasik juga menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan analisis regresi. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov memperoleh nilai Asym. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Selain itu, uji linearitas menunjukkan nilai Sig. *Deviation from Linearity* sebesar 0,052 ($> 0,05$), yang menandakan bahwa hubungan antara variabel *screen time* konten hiburan TikTok dan minat baca buku bersifat linear. Dengan terpenuhinya asumsi-asumsi tersebut, analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan.

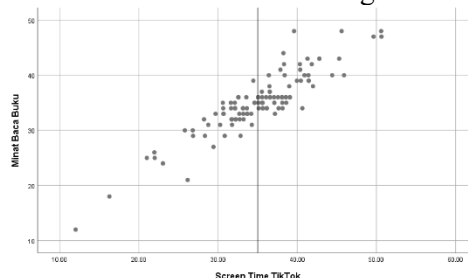
Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa variabel *screen time* konten hiburan TikTok berpengaruh signifikan terhadap minat baca buku. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh *screen time* konten hiburan TikTok terhadap minat baca buku dapat diterima.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R Square sebesar 0,246. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 24,6% variasi minat baca buku dapat dijelaskan oleh variabel *screen time* konten hiburan TikTok. Sementara itu, sebesar 75,4% variasi minat baca buku dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, budaya literasi, motivasi intrinsik, pengaruh pendidikan, maupun akses terhadap bahan bacaan.

Hasil uji signifikansi (uji t) menunjukkan bahwa koefisien regresi variabel *screen time* konten hiburan TikTok bernilai negatif, yaitu sebesar -0,418, dengan nilai signifikansi 0,000. Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 46,852 - 0,418X$$

Hubungan antara Screen time TikTok dengan Minat Baca Buku



Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan *screen time* konten hiburan TikTok akan menurunkan skor minat baca buku sebesar 0,418. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan negatif antara intensitas konsumsi konten hiburan TikTok dengan minat baca buku. Semakin tinggi *screen time* yang digunakan untuk mengonsumsi konten hiburan di TikTok, maka kecenderungan minat baca buku pada Generasi Z semakin menurun.

Hasil penelitian ini menunjukkan asumsi bahwa dominasi konsumsi media hiburan digital yang bersifat cepat, singkat, dan instan dapat menggeser kebiasaan membaca buku yang menuntut konsentrasi dan durasi waktu yang lebih panjang. TikTok sebagai media hiburan menawarkan kepuasan instan yang berpotensi mengurangi alokasi waktu dan perhatian Generasi Z terhadap aktivitas membaca buku. Dengan demikian, *screen time* konten hiburan TikTok menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat baca buku pada kelompok usia tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk menonton konten TikTok memiliki dampak signifikan terhadap kebiasaan membaca Generasi Z di Yogyakarta. Dampak ini bersifat negatif, artinya semakin tinggi intensitas penggunaan TikTok untuk mengonsumsi konten hiburan, semakin menurun pula keinginan responden untuk membaca buku.

Hasil analisis regresi linier menunjukkan tingkat signifikansi sekitar 0,000 ($< 0,05$), menunjukkan validitas hipotesis penelitian. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,246 menunjukkan bahwa waktu layar konten TikTok berkontribusi sebesar 24,6% terhadap variasi dalam membaca buku. Sebaliknya, sekitar 75,4% minat membaca buku dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang dianalisis dalam studi ini.

Selain itu, koefisien regresi negatif menunjukkan bahwa peningkatan durasi dan intensitas konsumsi konten hiburan TikTok cenderung mengurangi keinginan untuk membaca buku. Hal ini menunjukkan bahwa dominasi media hiburan digital yang instan dan menarik dapat menyebabkan kebiasaan membaca yang memerlukan konsentrasi dan manajemen waktu yang lebih baik.

Oleh karena itu, studi ini memberikan bukti empiris bahwa waktu layar yang dihabiskan untuk konten TikTok merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kebiasaan membaca Generasi Z, meskipun bukan satu-satunya faktor. Diharapkan temuan studi ini bermanfaat bagi berbagai pemangku kepentingan, terutama pendidik, individu, dan pembuat kebijakan, dalam mengembangkan strategi untuk meningkatkan penggunaan media sosial di kalangan Generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

“Uses and Gratifications Theory,” 2018.

UNESCO, “Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on

- Whose Terms?" (Paris, 2023), <https://gem-report-2023.unesco.org/technology-in-education/>.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- American Optometric Association, "Digital Eye Strain (Computer Vision Syndrome)," St. Louis, MO, 2022, <https://www.aoa.org/healthy-eyes/eye-and-vision-conditions/digital-eye-strain>.
- Common Sense Media, "Media Use by Tweens and Teens 2023" (San Francisco, CA, 2023), <https://www.commonsensemedia.org/research/media-use-by-tweens-and-teens-2023>.
- Debaro Huyler, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, by John Creswell and J. David Creswell. Thousand Oaks, CA: Sage Publication, Inc. 275 Pages, \$67.00 (Paper..." 00, no. January (2022), <https://doi.org/10.1002/nha3.20258>.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, "'Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet Di Medsos,'" Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, 2020, <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos>.
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas, "Visi Indonesia Emas 2045," 2023, <https://www.bappenas.go.id/id/berita/visi-indonesia-emas-2045>.
- Kementrian komunikasi dan digital, "Survei Status Literasi Digital Indonesia 2022," Katadata Insight Center, no. Status Literasi Digital di Indonesia (2022): 80, <https://survei.literasidigital.id/>.
- Melati Beauty, Laili Etika Rahmawati, and Markhamah, "Mapping of Reading Interest, Habit, and Motivation of Students in the Indonesian Language and Literature Education Study Program," *Proceedings of the International Conference of Learning on Advance Education (ICOLAE 2021)* 662, no. Icolae 2021 (2022): 685–92, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220503.068>.
- OECD, Pisa 2022 Results, Factsheets, vol. I, 2023, https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.
- OECD.
- Rahmat Hidayat et al., "Investigasi Tingkat Literasi Membaca Mahasiswa: Studi Kasus Di Perguruan Tinggi Swasta Yogyakarta," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 6557–67, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1866>.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sugiyono.
- We Are Social; Hootsuite, "Digital 2023: Indonesia Report," 2023, <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>.
- We Are Social; Meltwater, "Digital 2024: Indonesia" (Indonesia, Jakarta, 2024), <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>.