

Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup dan Pola Interaksi Sosial Masyarakat Gen Z

The Influence of Social Media on the Lifestyle and Social Interaction Patterns of Gen Z Society

Faiz Izzuddin¹, Nadiya Maydani², Nova Dwi Amelia³, Inrinofita Sari⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Pamulang, Banten, Indonesia

informasi artikel

Vol. 1, No. 01

Hal : 85-94

Diterbitkan : 01 Juli 2025

A b s t r a k

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup dan Pola Interaksi Sosial Masyarakat Gen Z. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan penelitian ini menggunakan kuisioner untuk memperoleh data serta menggunakan Software SEM-PLS sebagai alat untuk melakukan uji validitas. Penelitian ini berfokus pada Masyarakat Gen Z. Dalam penelitian ini mendatakan 49 orang sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengumpulan data survei dan Teknik simple random sampling. Skala Likert digunakan untuk merancang pertanyaan. Validasi dan Reliabilitas dinilai serta hipotesis dan pengujian regresi, dengan SEM-PLS berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini menggunakan empat variable untuk mengukur Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup dan Pola Interaksi Sosial Masyarakat Gen Z yang artinya diterima. Jumlah responden yang dikit, yang mungkin tidak mencerminkan status asli warga negara dan durasi penelitian yang singkat merupakan kekurangan dari penelitian ini.

Keywords: Media Sosial, Gaya Hidup, Interaksi Sosial, Informasi

Korespondensi

No Handphone : +6281210750292

E-mail : izzufaiz7@gamil.com

A b s t r a c t

This study aims to analyze the influence of social media on the lifestyle and social interaction patterns of Gen Z people. This research uses quantitative methods and this research uses questionnaires to obtain data and uses SEM-PLS software as a tool to conduct validity tests. This research focuses on the Gen Z community. In this study stated 49 people as research objects. This study uses a survey data collection approach and simple random sampling technique. Likert scale was used to design the questions. Validation and Reliability were assessed as well as hypothesis and regression testing, with SEM-PLS based on the results of the study, this study used four variables to measure the Influence of Social Media on Lifestyle and Social Interaction Patterns of Gen Z Society which means it is accepted. The small number of respondents, which may not reflect the original status of citizens and the short duration of the study are the shortcomings of this study.

Keywords: Social Media, Lifestyle, Social Interaction, Information

Latar Belakang

Media Sosial adalah salah satu platform atau alat digital yang dapat digunakan untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun jaringan secara online. Lalu media sosial berbasis internet dan menawarkan beberapa fitur seperti pembuatan konten, berbagi teks, foto, video, dan lainnya, serta memungkinkan dapat berkomunikasi secara langsung atau melalui komentar dan pesan pribadi (Boyd, 2007). Generasi Z mencakup individu yang lahir antara pertengahan tahun 1990-an hingga awal 2010-an dikenal sebagai generasi yang tumbuh bersama teknologi digital dan media sosial. Kehadiran media sosial ini menjadi sangat penting di kehidupan mereka, dapat mempengaruhi aspek gaya hidup dan pola interaksi sosial di berbagai platform seperti Instagram, Tiktok, Twitter dan media sosial lainnya (Lenhart, 2015).

Dalam aspek gaya hidup media sosial telah mengubah gaya Generasi Z memandang tren, konsumsi informasi, dan membentuk indentitas diri. Media sosial juga dapat menjadi inspirasi dari berbagai belahan dunia, sehingga menciptakan budaya global yang homogen tetapi juga memicu tekanan sosial akibat standar yang tidak realistik. Banyak dari mereka yang menjadikan media sosial sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan membangun personal branding (Kaplan, 2010). Dari segi pola interaksi sosial, media sosial telah mengantikan banyak bentuk interaksi tradisional. Komunikasi kini lebih banyak terjadi secara virtual melalui pesan singkat, komentar, atau videocall, hal ini dapat mengakibatkan atau mengurangi intensitas pertemuan langsung. Tetapi media sosial kini dapat memfasilitasi koneksi lintas secara geografis dan Generasi Z serta generasi z memungkinkan untuk mempermudah jaringan sosial secara global (Kaplan, 2010).

Media sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk opini public dikalangan Generasi Z. Dengan akses mudah ke berbagai informasi, Generasi Z dapat mengikuti isu-isu global seperti perubahan iklim, hak asasi manusia, keadilan sosial. Platform seperti Twitter dan Instagram sering digunakan sebagai ruang untuk kampanye dan advokasi, yang memungkinkan Generasi Z untuk menyuarakan pendapat mereka secara kolektif dan terorganisasi (Jenkins, 2006). Namun, arus informasi yang cepat ini juga meningkatkan risiko penyebarluasan berita palsu atau misinformasi, sehingga menuntut literasi digital yang lebih baik untuk memastikan bahwa mereka dapat memilah informasi dengan kritis (Livingstone, 2018).

Selain itu, kehidupan media sosial telah mengubah cara Generasi Z mengakses hiburan dan rekreasi. Platform seperti YouTube dan TikTok memungkinkan mereka menikmati konten secara instan dan personal, dengan algoritma yang menyesuaikan rekomendasi berdasarkan preferensi individu. Hal ini menciptakan pengalaman yang sangat personal namun juga dapat mempersempit eksposur mereka terhadap sudut pandang atau budaya yang berbeda. Media sosial juga sering digunakan sebagai alat untuk membentuk komunitas berdasarkan minat tertentu, seperti game, seni, atau musik, yang memberikan rasa inklusi dan identitas. Namun, ketergantungan pada media sosial sebagai sarana hiburan juga dapat mengurangi waktu untuk kegiatan offline yang mendukung Kesehatan fisik dan mental (Chassiakos, 2016).

Namun ketergantungan terhadap media sosial dapat menimbulkan tantangan, seperti penurunan empati, isolasi sosial, hingga kecemasan menjadi akibat tekanan untuk tampil sempurna. Dampak besar media sosial ini memerlukan perhatian terhadap pengaruhnya,

baik positif maupun negatif, dalam membentuk pola pikir dan perilaku Generasi Z. Ini perlu diupayakan untuk memahami dinamika ini agar media sosial dapat di manfaatkan secara bijak serta mendukung perkembangan individu dan interaksi sosial yang sehat. Tujuan penelitian ini untuk melihat bagaimana partisipasi Masyarakat Generasi Z dalam pengaruh Media sosial. Oleh karena itu, perlu dilakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan gaya hidup, pola interaksi sosial dalam pengaruh media sosial (Boyd, 2007) (Sugiyono, 2022).

Kerangka Teori

1. Media Sosial (Variable Dependen - Y)

Media sosial merupakan platform digital yang memungkinkan penggunaanya untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi secara virtual. Dalam penelitian ini, media sosial menjadi variable dependen (Y) yang dipengaruhi oleh variable independent, yaitu interaksi, simulasi sosial, dan informasi. Media sosial dipandang sebagai ruang virtual yang mengubah cara orang berkomunikasi, membangun hubungan, dan informasi.

2. Interaksi (Variable Dependen - Y)

Interaksi di media sosial merujuk pada komunikasi yang terjadi antara pengguna melalui fitur-fitur seperti komentar, pesan langsung, atau unggahan. Hal ini mencakup komunikasi dua arah antara individu atau kelompok yang dapat terjadi secara sinkron (real-time) atau asinkron (tidak langsung).

Pengaruh terhadap Media sosial:

- Interaksi menjadi inti dari penggunaan serta media sosial karena memungkinkan pengguna untuk membangun hubungan sosial dan menjaga koneksi dengan orang lain.
- Frekuensi dan kualitas interaksi ini dapat mempengaruhi pola penggunaan media sosial termasuk intensitas waktu yang dihabiskan dan keterlibatan pengguna.

3. Simulasi Sosial (Variable Independen – X2)

Simulasi sosial mengacu pada pengalaman virtual yang meniru atau menggantikan interaksi sosial nyata melalui media sosial. Contohnya termasuk:

- Membuat persona digital yang menggambarkan identitas diri di media sosial.
- Berpartisipasi dalam komunitas online yang memberikan pengalaman sosial serupa dengan dunia nyata

Pengaruh terhadap Media Sosial

- Media sosial memungkinkan individu untuk menciptakan dunia simulasi Dimana mereka dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa Batasan ruang fisik.
- Fenomena ini dapat memengaruhi cara orang membentuk hubungan, mengembangkan identitas diri, atau bahkan mengekspresikan aspirasi mereka.

4. Informasi (Variable Independen - X3)

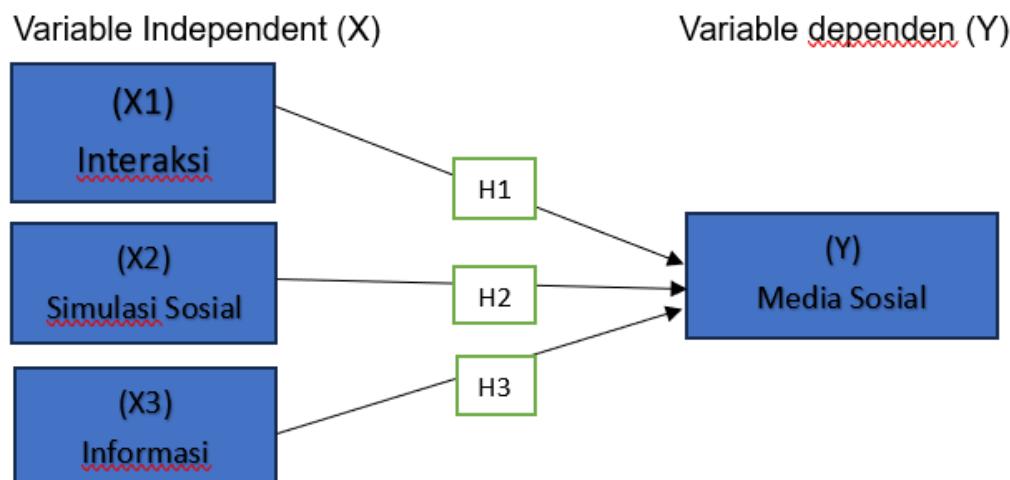
Informasi merujuk pada konten yang didapatkan pengguna melalui media sosial, baik berupa berita, opini, tutorial, hingga hiburan. Akses informasi di media sosial sering kali lebih cepat dan lebih luas dibandingkan media tradisional.

Pengaruh terhadap Media Sosial:

- Media sosial berfungsi sebagai pusat distribusi informasi yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan pengetahuan tentang berbagai hal.

- Kualitas, kecepatan, dan relevansi informasi yang tersedia dimedia sosial dapat mendorong pengguna untuk lebih sering mengakses platform tersebut.

Kerangka Teori



Hipotesis

H1 : Interaksi memengaruhi cara pengguna memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi dan menjaga hubungan sosial.

H2 : Simulasi Sosial memberikan pengalaman virtual yang memperkuat keterlibatan pengguna di media sosial.

H3 : Informasi yang diperoleh melalui media sosial menjadi salah satu motivasi utama pengguna untuk terus mengaksesnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan eksplanatif untuk mengkaji pengaruh media sosial terhadap gaya hidup dan pola interaksi sosial Masyarakat gen Z. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala likert yang mengukur variabel independent, yaitu interaksi penggunaan media sosial, simulasi sosial, dan informasi.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan statistik inferensial seperti uji regresi dan uji hipotesis, untuk menguji hubungan antar variabel. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat SEM-PLS guna memastikan hasil penelitian akurat dan reliabel (Sugiyono, 2022).

Pada penelitian ini menggunakan model data primer yang dapat diperoleh dari hasil kuesioner yang telah disebarluaskan terhadap responden. Kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dibuat dalam bentuk google form. Peneliti menyebarkan google form kepada warga yang menggunakan aplikasi secara acak hingga 50 orang.

Pada penelitian ini menggunakan simple random sampling yang mana untuk populasinya yaitu Masyarakat Gen Z. Tujuan utama penggunaan sampling yaitu untuk menentukan atau menemukan Masyarakat yang sebagai responden terhadap Media Sosial untuk mempengaruhi identitas mereka. Pada penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa penggunaan google forms dalam penyusunan kuesioner yang akan disebarluaskan terhadap responden. Peneliti ini juga menggunakan Teknik Snowball sampling guna memperoleh 1 responden yang dapat digunakan dengan berbagai nama-nama lain responden. Dalam menentukan populasi pada penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan sample sebanyak 50 responden.

Pengelolaan datanya menggunakan software SEMpls guna untuk menguji adanya keterikatan korelasi antar variable penelitian atau pembuktian hipotesis yang dibuat oleh peneliti terkait adanya pengaruh-pengaruh kebijakan media sosial terhadap gaya Masyarakat Gen Z dan diuji regresi hingga memperoleh data yang valid, untuk indikator nilai kuesioner menggunakan pendekatan skala likert. (1. Sangat tidak setuju, 2. Tidak setuju. 3. Biasa, 4. Setuju, 5. Sangat setuju).

Hasil dan Pembahasan

Respondents' Demographic Profile

Tabel 1. Respondents demographic profile

Characteristic	Kota Serang	
	Freq	%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	11	22,45%
Perempuan	38	77,55%
Usia		
10-15 Tahun	2	4,08%
15-20 Tahun	38	77,55%
20-25 Tahun	9	18,37%
Jenis Pekerjaan		
Mahasiswa	35	71,42%
Pelajar	2	4,08%
Wirausaha	3	6,12%
Wiraswasta	4	8,16%
Ibu Rumah Tangga	1	2,04%
Pegawai Swasta	1	2,04%
Buruh	2	4,08%
Kecamatan Asal		
Serang	26	53,06%
Walantaka	4	8,16%
Cipocok Jaya	1	2,04%
Taktakan	7	14,28%
Keragilan	1	2,04%
Kasemen	2	4,08%
Ciruas	2	4,08%
Pasarkemis Tanggerang	3	6,12%
Gunung Sari	1	2,04%
Menes	1	2,04%
Cikande	1	2,04%

Berdasarkan data profil responden dari Kota Serang, mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 77,55% (38 orang), sedangkan laki-laki hanya 22,45% (11 orang). Berdasarkan usia, kelompok 15-20 tahun mendominasi dengan jumlah 77,55% (38 orang), diikuti oleh kelompok 20-25 tahun sebanyak 18,37% (9 orang) dan 10-15 tahun sebesar 4,08% (2 orang). Dari sisi jenis pekerjaan, Sebagian besar responden adalah mahasiswa dengan proporsi 71,42% (35 orang), sementara katagori lainnya mencakup wirausaha (6,12%), wiraswasta (8,16%), pelajar (4,08%), buruh (4,08%), serta katagori kecil lainnya seperti ibu rumah tangga dan pegawai swasta masing-masing sebesar 2,04%.

Jika dilihat dari kecamatan asal, Sebagian besar responden berasal dari Kecamatan Serang sebanyak 53,06% (26 orang), disusul Taktakan sebesar 14,28% (7 orang). Kecamatan lainnya memiliki jumlah yang lebih kecil, seperti Walantaka (8,16%), Kasemen dan Ciruas masing-masing 4,08% serta kecamatan lain seperti Cipocok Jaya, Keragilan, Gunung Sari, Menes, Pasarkemis Tangerang dan Cikande yang masing-masing hanya menyumbang 2,04%. Dengan demikian, profil responden ini didominasi oleh mahasiswa perempuan berusia 15-20 tahun yang bersal dari Kecamatan Serang. Profil ini mencerminkan karakteristik yang relevan dengan penelitian terkait pengaruh media sosial terhadap gaya hidup dan pola interaksi sosial masyarakat Gen Z.

Research Variable Reliability

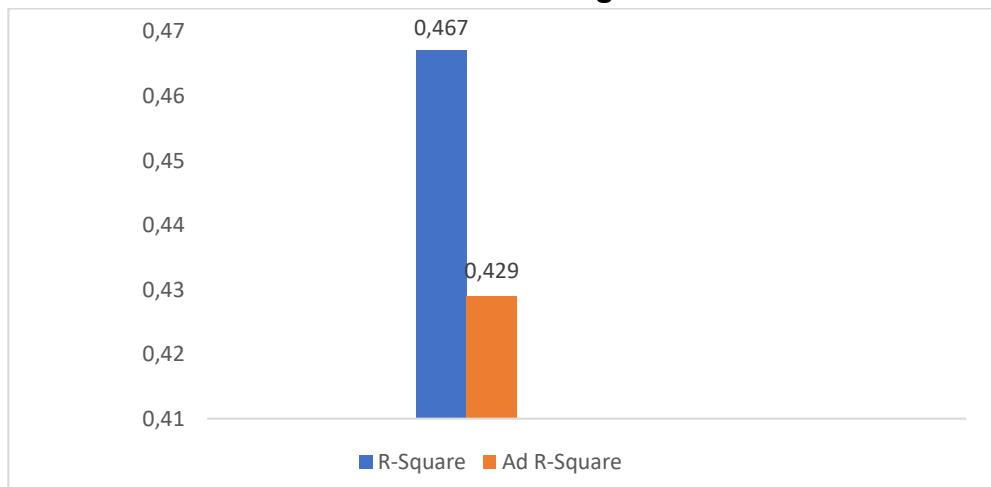
Tabel 2. Hasil Pemeriksaan Composite Reliability dan Cronbach alpha

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (Ave)
Informasi	0.460	1.010	0.673	0.447
Interaksi	0.351	0.350	0.697	0.434
Media sosial	0.457	0.522	0.713	0.462
Simulasi Sosial	0.660	0.734	0.816	0.604

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada table, variabel Simulasi Sosial memiliki reliabilitas dan validitas yang baik dengan nilai Cronbach's alpha mendekati 0.7, composite reliability ($\rho_c = 0.816$), dan AVE = 0.604, menunjukkan konsistensi internal dan validitas konvergen yang memadai. Variabel Media Sosial memiliki reliabilitas cukup baik dengan nilai $\rho_c = 0.713$, namun validitas konvergen belum terpenuhi karena Ave masih dibawah 0.5 (0.462). Sementara itu, variabel informasi dan interaksi menunjukkan reliabilitas rendah dengan Cronbach's alpha masing-masing 0.460 dan 0.351, serta nilai AVE yang juga rendah (0.447 dan 0.434), mengidentifikasi adanya kelemahan pada konsistensi internal dan kemampuan indikator dalam menjelaskan konstruk. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan instrument atau indikator untuk meningkatkan reliabilitas dan validitas kedua variabel tersebut agar lebih sesuai dengan standar penelitian yang baik (Fornell, 1981).

Analisis Regresi

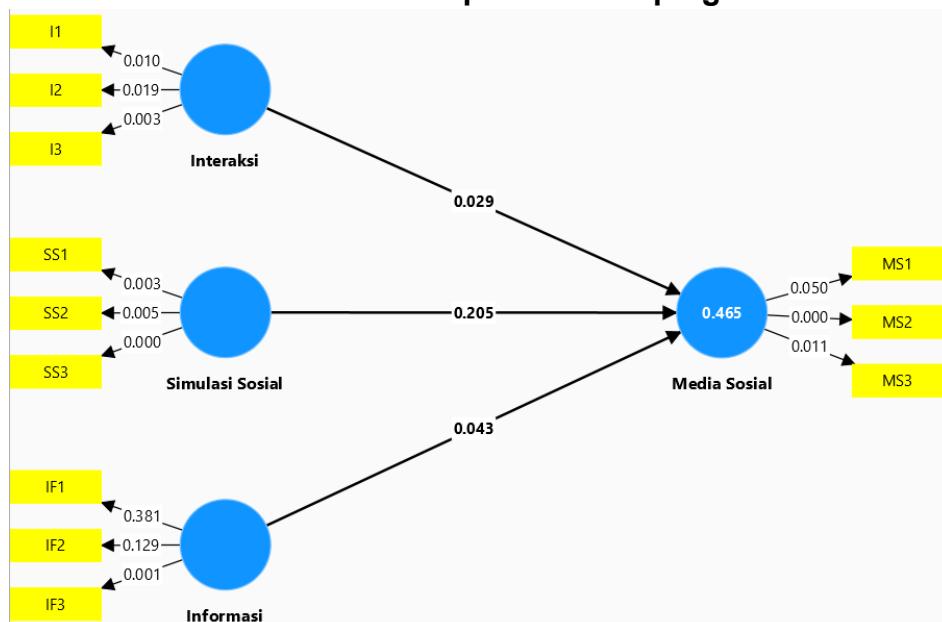
Tabel 3. Hasil Regresi



Berdasarkan hasil regresi pada diagram diatas, nilai R-square sebesar 0,467 menunjukkan bahwa variabel independent mampu menjelaskan sekitar 46,7% variasi pada variabel dependen, yaitu pengaruh media sosial terhadap sosial Masyarakat Gen-Z, sementara sisanya sebesar 53,3% dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Adapun nilai Adjusted R-square sebesar 0,429 sedikit lebih rendah dari R-Square, yang mengoreksi jumlah variabel independent dalam model untuk memberikan estimasi yang lebih akurat terhadap variabel dependen. Perbedaan antara R-Square dan Adjusted R-Square menunjukkan adanya penyesuaian yang memperhitungkan kompleksitas model regresi. Dengan demikian, hasil ini mengidentifikasi bahwa model memiliki kemampuan moderat dalam menjelaskan hubungan antara media sosial dan aspek sosial masyarakat Gen-Z (Ghojali, 2014).

Uji Hipotesis

Gambar 1. Output Bootstrapping



Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan metode bootstrapping pada SEM-PLS diatas, pengaruh Simulasi Sosial terhadap Media Sosial menunjukkan koefisien jalur terbesar sebesar 0.205, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang paling signifikan dibandingkan dengan variabel lain. Sementara itu, pengaruh Informasi terhadap Media Sosial memiliki koefisien jalur sebesar 0.043, dan interaksi memiliki koefisien jalur paling kecil, yaitu 0.029, yang menunjukkan pengaruh lemah. Nilai koefisien tersebut mengukur hubungan langsung antara variabel independent (Interaksi, Simulasi Sosial, Informasi) terhadap variabel dependen (Media Sosial), dengan Bobot kontribusi yang lebih kuat terlihat pada variabel Simulasi Sosial. Selain itu, kontribusi indikator terhadap masing-masing variabel laten terlihat bervariasi, dimana indikator IF1 dari Informasi memiliki bobot paling besar (0.381), sedangkan indikator lainnya relative kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Simulasi Sosial memberikan pengaruh paling dominan terhadap Media Sosial, sementara Interaksi dan Informasi berkontribusi lebih kecil dalam model ini (Fornell, 1981).

Tabel 4. Uji Hipotesis Pengaruh Media Sosial Terhadap Sosial Masyarakat Gen-Z

	Original sample (0)	Sample mean (M)	Standar deviation (STDEV)	T statistic (0/STDEV)	P values
Informasi > Media Sosial	0.353	0.330	0.174	2.028	0.043
Interaksi > Media Sosial	0.313	0.348	0.143	0.218	0.029
Simulasi Sosial > Media Sosial	0.183	0.195	0.144	1.267	0.205

Tabel tersebut menunjukkan hasil reliabilitas dari beberapa variabel berdasarkan tiga metode pengukuran, yakni Cronbach's alpha, Composite reliability (ρ_a dan ρ_c), serta Average Variance Extracted (AVE). Berikut penjelasan lebih detail mengenai uji reliabilitas untuk setiap variabel:

a). Hipotesis Informasi

Variabel Informasi memiliki nilai Cronbach's alpha sebesar 0.460, yang menunjukkan Tingkat reliabilitas rendah karena berada dibawah batas minimum 0.7. Nilai Composite Reliability (ρ_a) sebesar 1.010 menunjukkan reliabilitas yang baik, namun nilai Composite Reliability (ρ_c) hanya, mencapai 0.673, yang masih belum ideal. Selain itu, nilai Average Variance Extracted (AVE) sebesar 0.447 belum memenuhi kriteria validitas karena berada dibawah 0.5. Dengan demikian, variabel Informasi belum dapat dikatakan reliabel dan valid.

b). Hipotesis Interaksi

Variabel interaksi menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dengan nilai Cronbach's alpha sebesar 0.351, yang menandakan reliabilitas yang sangat rendah. Nilai Composite Reliability (ρ_a) sebesar 0.350 dan Composite Reliability (ρ_c) sebesar 0.697 juga belum mencapai batas ideal 0.7. Selain itu, nilai AVE sebesar 0.434 tidak memenuhi kriteria validitas karena dibawah 0.5. Oleh karena itu variabel Interaksi belum memenuhi standar reliabilitas maupun validitas.

c). Hipotesis Media Sosial

Variabel Media Sosial menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0.457, yang mengidentifikasi reliabilitas rendah. Nilai Composite Reliability (ρ_a) sebesar 0.522

belum memenuhi batas minimum reliabilitas. Meskipun nilai Composite Reliability (ρ_c) sebesar 0.713 sudah mencapai standar reliabilitas, nilai AVE sebesar 0.452 masih dibawah 0.5, sehingga tidak memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, variabel Media Sosial belum sepenuhnya reliabel dan valid.

D). Hipotesis Simulasi Sosial

Variabel Simulasi Sosial memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan variabel lainnya. Nilai Cronbach's alpha sebesar 0.660 sudah mendekati batas minimum reliabilitas. Nilai Composite Reliability (ρ_a) sebesar 0.816 menunjukkan bahwa variabel ini reliabel karena nilainya melebihi 0.7. Selain itu, nilai AVE sebesar 0.604 menunjukkan validitas yang baik karena sudah lebih dari 0.5. Dengan demikian, variabel Simulasi Sosial dapat dikatakan memenuhi kriteria reliabilitas dan validitas.

Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media sosial terhadap gaya hidup dan pola interaksi sosial Masyarakat Gen Z. Hasil analisis menggunakan SEM-PLS dengan pendekatan bootstrapping menunjukkan bahwa Simulasi Sosial memiliki pengaruh paling signifikan terhadap penggunaan media sosial dengan nilai koefisien jalur sebesar 0.205. Hal ini menunjukkan bahwa fitur simulasi sosial di media sosial, seperti aktivitas virtual (game online, avatar, dan simulasi pertemanan), memiliki kontribusi besar terhadap perilaku dan pola interaksi sosial Gen Z. Pengaruh ini mencerminkan bahwa media sosial bukan hanya sebagai sarana komunikasi tetapi juga sebagai ruang simulasi yang memengaruhi cara Gen Z berinteraksi dan membangun identitas sosial mereka.

Sementara itu, variabel Informasi memiliki pengaruh yang lebih kecil dengan koefisien 0.043, meskipun indikator IF1 menunjukkan kontribusi yang cukup signifikan. Hal ini menegaskan bahwa akses informasi dimedia sosial tetap penting bagi Gen Z, namun pengaruhnya terhadap perubahan pola interaksi dan gaya hidup cenderung lebih rendah dibandingkan aspek simulasi sosial. Variabel Interaksi dengan koefisien sebesar 0,029 memiliki pengaruh paling lemah terhadap media sosial, menunjukkan bahwa meskipun interaksi dalam media sosial terjadi, efektivitasnya dalam memengaruhi gaya hidup dan interaksi sosial secara signifikan masih terbatas. Hal ini bisa disebabkan oleh sifat interaksi virtual yang tidak sepenuhnya menggantikan interaksi langsung di dunia nyata.

Kesimpulan

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, sampel penelitian hanya terbatas pada responden di Kota Serang yang menyebabkan generalisasi hasil penelitian ini tidak dapat mewakili seluruh populasi Gen Z di wilayah atau kota lainnya. Kedua, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah Perempuan dan kelompok usia 15-20 tahun, sehingga komposisi sampel tidak sepenuhnya seimbang dan berpotensi menimbulkan bias dalam interpretasi hasil penelitian. Ketiga, penelitian ini hanya digunakan tiga variabel independent, yaitu interaksi, simulasi sosial, dan informasi. Untuk menjelaskan pengaruh media sosial terhadap gaya hidup dan pola interaksi sosial Gen Z. Variabel-variabel tersebut mungkin belum mencakup seluruh aspek yang dapat memengaruhi penggunaan media sosial secara mendalam, sehingga diperlukan pengembangan variabel lain untuk penelitian lebih lanjut.

Keempat, penelitian ini menggunakan metode SEM-PLS dengan pendekatan kuantitatif, yang memiliki keterbatasan dalam menggali perspektif kualitatif atau pengalaman subjektif para responden terkait penggunaan media sosial. Hal ini membuat penelitian ini hanya mampu menunjukkan hubungan antarvariabel tanpa menjelaskan fenomena sosial yang lebih mendalam. Terakhir, data yang digunakan dalam penelitian ini bergantung pada persepsi responden melalui kuesioner, yang berpotensi menimbulkan bias jawaban akibat interpretasi responden yang berbeda atau faktor sosial yang memengaruhi pengisian kuesioner. Oleh karena itu, keterbatasan ini perlu diperhatikan dalam menilai hasil penelitian dan menjadi pertimbangan bagi penelitian dimasa mendatang.

Daftar Pustaka

- Lenhart, A., Smith, A., & Anderson, M. (2015). Teens, Technology and Friendships. *Pew Research Center*. Retrieved from <https://www.pewresearch.org>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Statista. (2022). Distribution of Social Media Users by Generation Worldwide. Retrieved from <https://www.statista.com>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Bungin, B. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39–50. <https://doi.org/10.2307/3151312>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Livingstone, S. (2018). "Digital Literacies in a Digital World." *Journal of Digital Media Studies*, 5(1).
- Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). "Children and Adolescents and Digital Media." *Pediatrics*, 138(5), e20162593.