



Persepsi Remaja terhadap Konten Hadiah Mesin Capit pada Akun TikTok Willie Salim

Sabrina Dhiya Apryani^{1*}, Mareta Puri Rahastine², Anggie Ayu Astria Latuperissa³

¹⁻³Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sabrinadhiya19@gmail.com

Abstract. *This study examines late adolescents' perceptions of claw-machine gift content uploaded on Willie Salim's TikTok account, a form of viral content that presents gift-giving activities through an interactive game concept. Based on Jalaluddin Rakhmat's perception theory, this study analyzes three stages of perception: attention, interpretation, and evaluation, to understand how young audiences perceive and interpret digital sharing content. A qualitative case study approach was applied involving five late-adolescent informants aged 17–19 years residing in RT 003 RW 015, Puri Cendana Housing Complex, Tambun, selected through purposive sampling. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by methodological triangulation. The results indicate that adolescents' attention is influenced by internal factors, such as familiarity and experience, as well as external factors, including visual attractiveness, prize value, and content presentation. Informants generally interpreted the content as a combination of sharing and entertainment, although some questioned the creator's underlying motives. The evaluation stage showed predominantly positive and neutral perceptions, with critical awareness of possible content construction. The study concludes that entertainment value and perceived sincerity significantly shape adolescent perceptions of digital sharing content.*

Keywords: Adolescent Perception; Content Creator; Digital Sharing Content; Giveaway Content; Social Media.

Abstrak. Penelitian ini mengkaji bagaimana remaja akhir memaknai konten hadiah mesin capit yang diunggah pada akun TikTok Willie Salim, salah satu bentuk konten berbagi yang viral karena mengemas aktivitas pemberian hadiah dalam format permainan interaktif. Dengan menggunakan teori persepsi Jalaluddin Rakhmat, penelitian ini menelusuri tiga tahap proses persepsi, yaitu atensi, interpretasi, dan evaluasi, untuk memahami cara remaja memaknai konten tersebut. Penelitian menggunakan desain studi kasus kualitatif dengan melibatkan lima informan remaja akhir berusia 17-19 tahun yang berdomisili di RT 003 RW 015 Perumahan Puri Cendana, Tambun, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, didukung dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atensi informan dibentuk oleh perpaduan faktor internal, seperti keakraban sebelumnya dan pengalaman pribadi, serta faktor eksternal, seperti daya tarik visual, nilai hadiah, dan gaya penyajian. Pada tahap interpretasi, seluruh informan sepakat memaknai pesan utama konten sebagai aktivitas berbagi yang dipadukan dengan keseruan bermain, meskipun berbeda pandangan mengenai apakah motif kreator murni altruistik atau juga mengandung unsur pencitraan. Pada tahap evaluasi, tidak ditemukan penilaian yang sepenuhnya negatif; sebagian besar informan memberikan penilaian positif atau netral, sembari tetap membedakan antara elemen yang dianggap otentik dan elemen yang diduga direayasa untuk kepentingan produksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa nilai hiburan dan ketulusan berbagi yang dipersepsikan menjadi faktor dominan dalam membentuk persepsi remaja, meskipun tetap disertai kesadaran kritis terhadap konstruksi konten.

Kata kunci: Konten Berbagi Digital; Konten Hadiah; Konten Kreator; Media Sosial; Persepsi Remaja.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa perubahan terhadap cara masyarakat memperoleh, menyampaikan, serta memaknai informasi (Nugroho et al., 2024). Perubahan tersebut didukung oleh kemajuan internet yang memungkinkan masyarakat memanfaatkan media sosial sebagai media untuk memperoleh informasi, berinteraksi, sekaligus menikmati hiburan (Gerungan et al., 2023). Dari berbagai platform media sosial yang

tersedia, TikTok menjadi salah satu aplikasi dengan tingkat popularitas yang sangat tinggi berkat format video pendek yang mudah diakses serta algoritma yang mampu menampilkan konten sesuai dengan preferensi setiap pengguna (Nisa et al., 2023). Berdasarkan laporan We Are Social dan Meltwater, jumlah pengguna TikTok di dunia pada tahun 2025 mencapai sekitar 1,84 miliar, dengan Indonesia menjadi negara dengan jumlah pengguna terbesar, yaitu sekitar 184,95 juta pengguna (Pujangkara, 2025).

Di antara beragam jenis konten yang beredar di TikTok, konten berbagi menjadi salah satu bentuk konten yang banyak menarik perhatian pengguna. Konten ini menampilkan aktivitas pemberian hadiah atau bantuan kepada masyarakat yang dikemas dalam format hiburan. Willie Salim merupakan salah satu kreator dengan puluhan juta pengikut yang dikenal melalui konten berbagi tersebut. Salah satu kontennya adalah hadiah mesin capit, yaitu aktivitas pemberian hadiah yang dikemas sebagai permainan menggunakan alat capit dengan aturan permainan tertentu. Konten tersebut berhasil menarik perhatian khalayak luas, termasuk remaja yang merupakan salah satu kelompok dengan tingkat penggunaan media sosial yang tinggi (Nisa et al., 2023).

Setiap remaja dapat memberikan pemaknaan yang berbeda terhadap konten yang sama karena dipengaruhi oleh pengalaman serta sudut pandang yang dimilikinya (Azizah et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini memusatkan perhatian pada remaja akhir yang berusia 17–19 tahun sesuai dengan klasifikasi Kementerian Kesehatan (K. R. Anggraini et al., 2022). Kelompok usia tersebut dipilih karena dianggap memiliki tingkat kematangan berpikir yang lebih baik sekaligus intensitas penggunaan TikTok yang relatif tinggi. Mengacu pada teori persepsi Jalaluddin Rakhmat, persepsi dipahami sebagai pengalaman seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa yang terbentuk melalui proses penyimpulan dan penafsiran terhadap pesan yang diterima (Rakhmat, 2018). Berdasarkan kerangka tersebut, konten hadiah mesin capit Willie Salim dipandang sebagai stimulus yang diterima oleh remaja, kemudian diproses melalui tahapan atensi, interpretasi, dan evaluasi hingga menghasilkan suatu persepsi.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengenai akun TikTok Willie Salim umumnya mengkaji respons audiens menggunakan pendekatan analisis resepsi (Jacobus et al., 2025). Namun, penelitian yang secara khusus membahas persepsi remaja terhadap konten hadiah mesin capit masih relatif terbatas. Keterbatasan tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, yang difokuskan pada remaja di lingkungan RT 003 RW 015 Perumahan Puri Cendana, Tambun, untuk menganalisis bagaimana mereka memersepsikan konten hadiah mesin capit yang diunggah pada akun TikTok Willie Salim.

2. KAJIAN TEORITIS

Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan yang bertujuan membangun kesamaan makna antara komunikator dan komunikan (Mulyana, 2023). Model komunikasi Lasswell, yaitu “Who Says What in Which Channel to Whom with What Effect”, menjelaskan lima unsur utama komunikasi, meliputi komunikator, pesan, saluran, penerima, dan efek yang ditimbulkan (Mulyana, 2023). Dalam penelitian ini, Willie Salim bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan pesan melalui konten hadiah mesin capit, sedangkan remaja berperan sebagai penerima pesan yang kemudian membentuk persepsi terhadap konten tersebut.

Persepsi

Persepsi adalah proses individu dalam memberikan makna terhadap stimulus yang diterima melalui pengalaman indrawi (Rakhmat, 2018). Menurut Rakhmat, pembentukan persepsi tidak hanya dipengaruhi oleh sensasi, tetapi juga oleh atensi, motivasi, ekspektasi, dan memori. Atensi dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa karakteristik stimulus, seperti gerakan, intensitas, kebaruan, dan pengulangan, serta faktor internal yang meliputi faktor biologis dan sosiopsikologis. Selanjutnya, proses penafsiran pesan dipengaruhi oleh faktor fungsional, seperti pengalaman, kebutuhan, emosi, dan latar belakang sosial budaya, serta faktor struktural yang berkaitan dengan karakteristik stimulus itu sendiri (Rakhmat, 2018). Penelitian ini menggunakan tiga tahapan proses persepsi menurut Rakhmat, yaitu atensi sebagai perhatian terhadap unsur konten yang menonjol, interpretasi sebagai proses memaknai isi dan pesan konten, serta evaluasi sebagai penilaian akhir terhadap konten sebagai landasan analisis penelitian.

Media Sosial dan TikTok

Media sosial merupakan platform berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan, membagikan, dan mengakses berbagai bentuk konten digital (Masduki et al., 2025). Keberadaan media sosial memberikan beragam stimulus komunikasi yang dipahami secara berbeda oleh setiap individu sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya (Kusuma, 2023). Sebagai salah satu platform video pendek yang paling banyak digunakan, TikTok menyediakan sarana bagi penggunanya untuk menjangkau audiens yang luas sekaligus menyajikan berbagai jenis konten, mulai dari edukasi hingga hiburan (Sari et al., 2025).

Konten dan Remaja

Konten diartikan sebagai segala bentuk informasi berupa kata, gambar, maupun video yang dirancang untuk menarik perhatian, menyampaikan informasi, serta melibatkan dan

menghibur audiens (Fitriani, 2025). Salah satu bentuk konten yang banyak diminati di TikTok adalah konten berbagi, yaitu konten yang dikemas secara menghibur untuk menarik minat penonton, termasuk remaja, meskipun setiap individu dapat memberikan pemaknaan yang berbeda terhadapnya (Mahardika et al., 2023). Remaja akhir sebagai kelompok pengguna aktif media sosial yang sedang berada pada tahap pencarian jati diri umumnya telah memiliki kemampuan literasi media yang semakin berkembang, sehingga lebih mampu menafsirkan berbagai stimulus digital secara kritis. Namun demikian, mereka tetap berpotensi dipengaruhi oleh konten yang disajikan dengan cara yang menarik (Pasenrigading et al., 2025).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai cara remaja memaknai konten hadiah mesin capit Willie Salim dalam konteks sosial tertentu. Penelitian dilaksanakan di RT 003 RW 015 Perumahan Puri Cendana, Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Lokasi tersebut dipilih karena memiliki remaja akhir berusia 17–19 tahun yang aktif menggunakan TikTok dan pernah menyaksikan konten hadiah mesin capit Willie Salim.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria berusia 17–19 tahun, berdomisili di lokasi penelitian, aktif menggunakan TikTok, pernah menonton konten hadiah mesin capit Willie Salim, serta bersedia menjadi informan penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian melibatkan lima orang informan dengan variasi usia, jenis kelamin, tingkat keterlibatan terhadap akun Willie Salim, dan pengalaman bermain mesin capit sehingga diperoleh keragaman data pada indikator atensi, interpretasi, dan evaluasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yang saling melengkapi. Observasi nonpartisipan digunakan untuk mengamati perilaku serta respons spontan informan selama proses wawancara berlangsung (Aji et al., 2021). Teknik utama yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang mengacu pada tiga indikator persepsi, yaitu atensi, interpretasi, dan evaluasi, namun tetap memberikan ruang bagi informan untuk menjelaskan jawabannya secara lebih mendalam (Anggraini, 2023). Selain itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data sekunder berupa arsip hasil wawancara dan tangkapan layar konten hadiah mesin capit pada akun TikTok Willie Salim sebagai bukti pendukung dalam proses analisis. Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Qomaruddin et al., 2024). Tahap reduksi data dilakukan dengan merangkum sekaligus

memusatkan perhatian pada hasil transkrip wawancara dan catatan observasi yang relevan dengan proses persepsi. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan berdasarkan faktor internal, faktor eksternal, faktor fungsional, dan faktor struktural dalam teori persepsi Rakhmat untuk mendukung analisis pada indikator atensi, interpretasi, dan evaluasi. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan yang kemudian diverifikasi kembali berdasarkan data dan bukti yang ditemukan di lapangan. Untuk meningkatkan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik melalui proses membandingkan dan mencocokkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Nurfajriani et al., 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan lima informan remaja akhir yang berdomisili di RT 003 RW 015 Perumahan Puri Cendana, yaitu Informan 1 (Isna, 18 tahun, mahasiswi), Informan 2 (Kia, 18 tahun, siswi SMK), Informan 3 (Adit, 19 tahun, pekerja harian lepas), Informan 4 (Aska, 17 tahun, siswa SMK), dan Informan 5 (Bintang, 17 tahun, siswa SMA). Seluruh informan telah mengenal akun TikTok Willie Salim yang pada saat penelitian memiliki sekitar 86,9 juta pengikut serta pernah menyaksikan konten hadiah mesin capit yang menawarkan berbagai hadiah, seperti telepon genggam, sepeda listrik, uang tunai, hingga sembako. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tiga tahapan persepsi menurut Rakhmat (2018), yaitu atensi, interpretasi, dan evaluasi.

Atensi (Perhatian)

Atensi yang ditunjukkan setiap informan terbentuk melalui kombinasi faktor internal dan eksternal (Rakhmat, 2018). Dari sisi internal, kedekatan sebelumnya dengan sosok Willie Salim membuat proses munculnya perhatian berlangsung lebih cepat. Informan 1 (Isna) dan Informan 5 (Bintang), misalnya, telah mengenal Willie Salim melalui konten-konten sebelumnya sehingga tidak perlu memulai proses pengenalan kembali ketika konten hadiah mesin capit muncul pada *FYP* mereka. Dokumentasi penelitian juga memperlihatkan bahwa jumlah pengikut akun Willie Salim yang sangat besar menyebabkan kontennya lebih sering muncul secara berulang meskipun tidak dicari secara khusus. Dari sisi eksternal, perhatian informan tidak dipicu oleh satu unsur saja, tetapi oleh perpaduan beberapa elemen. Informan 3 (Adit) menjelaskan bahwa ketertarikannya muncul karena kombinasi hadiah, tantangan permainan, dan narasi berbagi kepada masyarakat. Sementara itu, pada Informan 4 (Aska), perhatian berkembang secara bertahap, dimulai dari suara yang digunakan dalam konten, kemudian variasi hadiah, serta ekspresi Willie Salim yang dinilai menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa faktor eksternal dalam persepsi tidak hanya berasal dari aspek visual,

kebaruan, atau intensitas stimulus secara terpisah, melainkan juga dari perpaduan berbagai elemen yang saling memperkuat daya tarik konten. Pengaruh figur kreator terhadap perhatian juga berbeda pada setiap informan. Informan 5 (Bintang) dan Informan 4 (Aska) mengaku minat mereka akan berkurang apabila konten serupa dibuat tanpa kehadiran Willie Salim, sehingga sosok kreator dianggap menjadi bagian penting dari stimulus. Sebaliknya, Informan 1 (Isna) menilai konten tersebut tetap menarik meskipun dibawa oleh kreator lain, walaupun ia mengakui Willie Salim memiliki nilai lebih sebagai penggagas konsep tersebut. Berbeda lagi dengan Informan 2 (Kia), yang lebih memusatkan perhatian pada konsep permainan dan hadiah dibandingkan figur kreatornya karena menganggap gaya penyampaian Willie Salim terlalu berlebihan. Informan 2 (Kia) juga memperlihatkan kecenderungan *selective attention* dengan hanya memperhatikan proses penjepitan hadiah tanpa mengikuti keseluruhan isi (Rakhmat, 2018).

Interpretasi (Pemaknaan)

Pada tahap interpretasi ditemukan dua kecenderungan pemaknaan yang dipengaruhi oleh faktor fungsional, terutama pengalaman dan latar belakang masing-masing informan (Rakhmat, 2018). Informan 1 (Isna), Informan 3 (Adit), dan Informan 5 (Bintang) memandang konten secara positif serta meyakini bahwa aktivitas berbagi Willie Salim dilakukan dengan tulus. Informan 1 (Isna) dan Informan 3 (Adit) bahkan mengaitkan penilaian tersebut dengan pengalaman mereka bermain mesin capit konvensional sehingga mekanisme berbagi dalam konten dianggap wajar. Sebaliknya, Informan 2 (Kia) dan Informan 4 (Aska) memberikan penafsiran yang lebih kritis. Informan 2 (Kia) menilai gaya penyampaian Willie Salim terlalu berlebihan, sedangkan Informan 4 (Aska) memandang konten tersebut sebagai salah satu strategi mempertahankan eksistensi dalam algoritma TikTok karena kesempatan masyarakat untuk ikut berpartisipasi masih terbatas.

Walaupun terdapat perbedaan penafsiran, seluruh informan sepakat bahwa konsep berbagi melalui permainan mesin capit lebih menarik dibandingkan cara berbagi yang konvensional. Alasannya beragam, mulai dari dampak sosial menurut Informan 1 (Isna), unsur tantangan menurut Informan 3 (Adit), kebaruan konsep menurut Informan 2 (Kia), hingga pengalaman mengambil hadiah secara langsung menurut Informan 5 (Bintang). Kelima informan juga memiliki pemahaman yang sama bahwa pesan utama konten adalah berbagi dan hiburan, bukan untuk memamerkan kekayaan. Kesamaan tersebut tampaknya dipengaruhi oleh konsistensi narasi berbagi, permainan, dan reaksi peserta yang selalu ditampilkan dalam setiap unggahan Willie Salim.

Evaluasi (Penilaian)

Pada tahap evaluasi, penilaian informan dianalisis berdasarkan empat aspek, yaitu tingkat hiburan, realisme konten, manfaat konten, dan penilaian akhir. Dari aspek hiburan, mayoritas informan, yaitu Informan 1 (Isna), Informan 3 (Adit), Informan 4 (Aska), dan Informan 5 (Bintang), menilai konten tersebut menghibur meskipun alasan yang dikemukakan berbeda-beda, mulai dari rasa empati terhadap penerima hadiah hingga ketegangan dalam permainan. Sementara itu, Informan 2 (Kia) menganggap konten tersebut biasa saja karena dinilai repetitif dan menggunakan gaya penyampaian yang berlebihan.

Pada aspek realisme, tidak ada informan yang memberikan penilaian secara ekstrem. Informan 1 (Isna) dan Informan 3 (Adit) meyakini bahwa konten tersebut bersifat nyata tanpa rekayasa. Sebaliknya, Informan 4 (Aska) dan Informan 5 (Bintang) membedakan antara bagian yang dianggap asli, seperti proses memperoleh hadiah, dengan bagian yang diduga telah diatur, terutama terkait pemilihan bintang tamu. Informan 2 (Kia) menjadi informan yang paling skeptis karena menganggap sebagian besar isi konten merupakan hasil pengaturan produksi. Perbedaan tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pengalaman dan tingkat kepercayaan setiap individu memengaruhi cara mereka menafsirkan stimulus yang sama (Rakhmat, 2018).

Pada aspek manfaat, sebagian besar informan menilai konten memiliki manfaat karena memuat unsur bantuan dan berbagi, meskipun dasar penilaiannya berbeda-beda, mulai dari nilai inspiratif menurut Informan 1 (Isna) hingga manfaat langsung bagi penerima menurut Informan 3 (Adit). Hanya Informan 4 (Aska) yang menilai manfaatnya kurang luas karena kesempatan masyarakat untuk ikut berpartisipasi masih terbatas. Secara keseluruhan, tidak terdapat penilaian yang sepenuhnya negatif. Informan 1 (Isna) dan Informan 3 (Adit) memberikan penilaian positif, sedangkan Informan 2 (Kia), Informan 4 (Aska), dan Informan 5 (Bintang) cenderung memberikan penilaian netral dengan pertimbangan yang berbeda, seperti kesan publikasi yang berlebihan, terbatasnya akses partisipasi, serta dugaan adanya pengaturan dalam pemilihan bintang tamu. Temuan ini memperkuat pendapat Rakhmat (2018) bahwa evaluasi merupakan proses yang aktif dan bersifat personal. Nilai hiburan yang ditawarkan konten turut memengaruhi kecenderungan penilaian yang tidak sepenuhnya negatif, meskipun para informan tetap menunjukkan sikap kritis terhadap kemungkinan adanya konstruksi dalam proses produksi konten.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menganalisis persepsi remaja akhir di lingkungan RT 003 RW 015 Puri Cendana, Tambun, terhadap konten hadiah mesin capit pada akun TikTok Willie Salim menggunakan teori persepsi Jalaluddin Rakhmat (2018) yang meliputi tahap atensi, interpretasi, dan evaluasi. Pada tahap atensi, perhatian kelima informan terbentuk melalui perpaduan faktor internal dan eksternal yang berbeda pada setiap individu, mulai dari keakraban sebelumnya dengan sosok kreator hingga kombinasi elemen visual, hadiah, dan gaya penyajian; satu informan bahkan menunjukkan pola atensi selektif yang membuatnya hanya mengingat bagian tertentu dari konten. Pada tahap interpretasi, ditemukan dua kecenderungan pemaknaan, yakni sebagian informan memaknai konten sebagai bentuk kepedulian sosial yang tulus, sementara sebagian lainnya lebih kritis dengan mempertimbangkan kemungkinan unsur pencitraan atau strategi mempertahankan eksistensi di algoritma TikTok; meskipun demikian, seluruh informan sepakat bahwa pesan utama konten adalah aktivitas berbagi dan keseruan bermain, bukan pamer kekayaan. Pada tahap evaluasi, tidak ditemukan penilaian yang sepenuhnya negatif; sebagian informan memberikan penilaian positif dan sebagian lainnya netral, dengan pertimbangan yang meliputi kesan publikasi berlebihan, keterbatasan akses partisipasi masyarakat, dan dugaan rekayasa pada pemilihan bintang tamu.

Secara keseluruhan, persepsi remaja terhadap konten hadiah mesin capit Willie Salim terbentuk melalui rangkaian proses atensi, interpretasi, dan evaluasi yang saling berkaitan, dengan nilai hiburan dan aktivitas berbagi menjadi aspek yang dominan meskipun tetap disertai kesadaran kritis terhadap kemungkinan konstruksi konten. Perlu ditegaskan bahwa hasil penelitian ini menggambarkan persepsi berdasarkan karakteristik lima informan yang diteliti, yang seluruhnya telah mengenal dan mengikuti konten Willie Salim, sehingga tidak dimaksudkan untuk mewakili persepsi remaja secara umum terhadap konten sejenis.

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah informan yang lebih banyak dengan latar belakang yang lebih beragam, termasuk remaja yang secara terbuka menyatakan tidak menyukai atau tidak memiliki ketertarikan terhadap konten Willie Salim, sehingga persepsi yang diperoleh dapat menggambarkan keragaman yang lebih representatif. Desain longitudinal turut disarankan untuk melihat kemungkinan perubahan persepsi dari waktu ke waktu, disertai penambahan triangulasi sumber di luar dokumentasi konten untuk memperkuat keabsahan data. Secara praktis, kreator konten diharapkan dapat menghadirkan konten berbagi yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberi manfaat nyata dan menjangkau kalangan yang lebih luas, sementara remaja maupun masyarakat umum sebagai pengguna media sosial disarankan bersikap kritis dalam memaknai konten hiburan berbasis algoritma dengan tetap

menyadari bahwa konten media sosial merupakan bentuk konstruksi pesan yang dibuat untuk tujuan tertentu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing serta pihak Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika, atas bimbingan yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kelima informan penelitian atas kesediaan dan waktu yang diberikan selama proses wawancara. Artikel ini merupakan bagian dari skripsi penulis yang berjudul "Persepsi Remaja terhadap Konten Hadiah Mesin Capit pada Akun TikTok Willie Salim (Studi Kasus di Lingkungan RT 003 RW 015 Puri Cendana Tambun)".

DAFTAR REFERENSI

- Aji, CP, Prasetyo, TD, & Rahayu, D. (2021). Analisis pemanfaatan Google Classroom dalam pembelajaran berani di SMKN Ngadirojo. 1
- Anggraini, KR, Lubis, R., & Azzahroh, P. (2022). Pengaruh video edukasi terhadap *Jurnal Menara Medika*,(1), 109–120. ht<https://jurnal.umsb.ac.id/i>
- Anggraini, R. (2023). *Resi*
- Azizah, R., Ananda, RS, & Faristiana, AR (2023). Dampak TikTok terhadap gaya hidup remaja perempuan. 1 (4).
- Fitriani, R. (2025). *Pengaruh konten saya*
- Gerungan, N., Tatuhe, NK, & Fakultas Keperawatan Universitas Klabat. (2023). Hubungan penggunaan media sosial dengan prestasi *Nutrix Journa*(2), 35–42. http:<http://ejournal.unklab.ac>
- Jacobus, GA, & Candranigrum, DA (2025). Analisis penerimaan konten berbagi uang di akun TikTok @WillieSalim. <https://doi.org/10>
- Kusuma, U. (2023). Dampak penggunaan media sosial TikTok terhadap moralitas remaja. *Untirta Civic*(1). <https://doi.org/>
- Mahardika, RAD, & Aji, GG (2023). Analisis penerimaan Generasi Z terhadap konten berbagi pada akun TikTok @iben_ma. 7 _
- Masduki, D., Rosana, AS, Ristiyono, MP, Irawan, EP, Hartati, S., Aminah, RS, Bulkis, Akbar, MF, Zelfia, & Sucahya, M. (2025). *Media sosial dalam i(W*.
- Mulyana, D. (2023). *Ilmu*(Edi
- Nisa, S., Gutji, N., & Sekonda, FA (2023). Pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap tingkat interaksi sosial siswa kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*, 5 (2),<https://doi.org/10>

- Nugroho, GSA, Maidhotunni'mah, & Rismayanti, SA (2024). Manfaat perkembangan teknologi komunikasi untuk kualitas komunikasi antar individu. *Seminar Na*, 1166–1177.
- Nurfajriani, WV, Wahyu, M., Arivan, I., Sirodj, RA, & Afgani, MW (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *10* (September), 82
- Pasenrigading, AR, Nur, H., & Daud, M. (2025). Pengaruh media sosial terhadap persepsi diri dan pembentukan identitas remaja. *2* (April).
- Pujangkara, DAT (2025). *Perso*
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *1*(2), 7
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi*(Edisi revi
- Sari, RA, Prasetyo, MA, Syahrizal, AR, Bangun, PK, & Heri, EA (2025). Kajian desain algoritma video pendek TikTok terhadap perilaku adiktif remaja. *6* (5), 42