

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA  
SISWA SMA SWASTA MULIA MEDAN**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**USTADA SULHA SITI FATIMAH**

**198530072**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2024**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 15/5/24

Access From (repository.uma.ac.id)15/5/24

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA  
SMA SWASTA MULIA MEDAN**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Ustada Sulha Siti Fatimah  
NPM : 198530072  
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK  
TERHADAP NTERAKSI SOSIAL REMAJA SISWA SMA  
SWASTA MULIA MEDAN

Disetujui oleh,  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

(Dr. Ressi Dwiana, S.Sos, MA)

Pembimbing II

(Ria Wuri Andary, S.Sos, M.I.Kom)



(Dr. Walid Musthafa, S.Sos, M.IP)

Dekan



(Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP)

Ka. Prodi

Tanggal Lulus : 27 Februari 2024

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian saya sendiri. Adapun beberapa referensi baik kutipan langsung maupun kutipan tidak langsung dari hasil karya ilmiah orang lain, telah saya sebutkan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari skripsi ini telah terbukti hasil meniru/ plagiat dan terbukti mencantumkan kutipan karya orang lain tanpa menyebutkan sumbernya, saya bersedia menerima sanksi penangguhan gelar kejarjanaan dan menerima sanksi dari Lembaga yang berwenang.

Medan, 27 Februari 2024



Ustada Sulha Siti Fatimah  
198530072

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ustada Sulha Siti Fatimah

NPM : 198530072

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Dalam pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Interaksi Sosial Remaja Siswa SMA Swasta Mulia Medan, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 27 Januari 2024  
Menyatakan

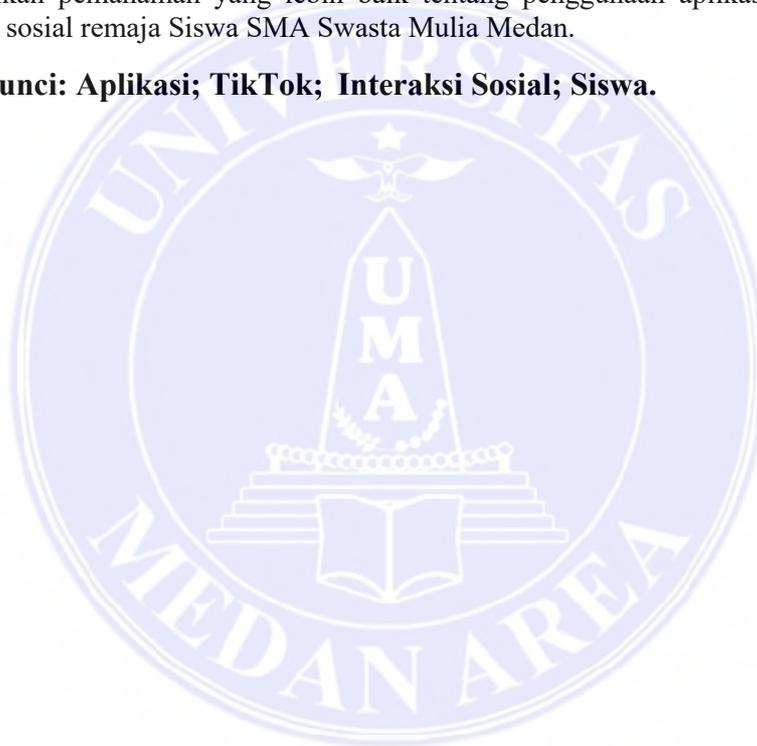


Ustada Sulha Siti Fatimah

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial remaja siswa SMA Swasta Mulia Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional. Penelitian ini menggunakan teori S-O-R, stimulus merupakan video-video TikTok, yang menjadi *organism* yaitu siswa SMA Swasta Mulia Medan sedangkan *response* merupakan efek yang ditimbulkan dari pesan yang disampaikan melalui Video-video Aplikasi TikTok. Sampel penelitian ini adalah siswa SMA Swasta Mulia Medan yang menggunakan aplikasi TikTok sebagai sumber informasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan secara langsung kepada responden yang memenuhi kriteria. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan dari pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial remaja SMA Swasta Mulia Medan memiliki hubungan yang cukup berarti. Semakin tinggi penggunaan aplikasi TikTok maka semakin tinggi interaksi sosial remaja siswa SMA Swasta Mulia Medan. Penemuan ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan aplikasi TikTok dalam interaksi sosial remaja Siswa SMA Swasta Mulia Medan.

**Kata Kunci: Aplikasi; TikTok; Interaksi Sosial; Siswa.**



## ABSTRACT

**Ustada Sulha Siti Fatimah. 198530072. "THE EFFECT OF USING TIKTOK APPLICATION ON THE SOCIAL INTERACTION OF ADOLESCENT STUDENTS OF SMA SWASTA MULIA MEDAN". Supervised by Dr. Ressi Dwiana, S.Sos., M.A.**

This research aimed to investigate the effect of using TikTok application on the social interactions of adolescent students at SMA Swasta Mulia Medan (Mulia Medan Private High School). The research method used was a survey method with a quantitative approach. This research used the S-O-R theory, the stimulus was TikTok videos, which became the organism, namely the students of SMA Swasta Mulia Medan, while the response was the effect caused by the message conveyed by the TikTok application videos. The sample for this research was students of SMA Swasta Mulia Medan who used the TikTok application as a source of information. Data was collected through questionnaires distributed directly to the respondents who met the criteria. The results of the research showed that the use of the TikTok application had a significant impact on adolescent social interactions among SMA Swasta Mulia Medan students who used the TikTok application as a source of information. These findings provided a better understanding of the use of the TikTok application in the social interactions of adolescent students at SMA Swasta Mulia Medan.

**Keywords: Application; TikTok; Social Interaction; Student.**



## RIWAYAT HIDUP

Penulis Bernama Ustada Sulha Siti Fatimah, lahir di Kota Medan pada tanggal 16 Januari 2002, anak ketiga dari tiga bersaudara. Memiliki orang tua yaitu Ayah Bernama Sugiarto dan Ibu Supriyatin.

Tahun 2019 penulis lulus dari SMA Swasta Mulia Medan, dan pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi. Tahun 2022 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Perusahaan Daerah Air Minum Tirtanadi Provinsi Sumatera Utara (PDAM) di jalan Sisimangaraja No. 1, Ps. Baru, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20212. Selama mengikuti perkuliahan, penulis mengikuti pengalaman bekerja yaitu, di PT. Trimitra Karya Prima Jaya Mandiri sebagai asisten logistik.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Interaksi Sosial SMA Swasta Mulia Medan. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kesalahan. Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dan kerja sama dari pihak lain. Oleh karena itu kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini.

Segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M,Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area Medan.
2. Bapak Dr. Walid Musthafa, S.Sos, M.IP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
3. Bapak Dr. Selamat Riadi, SE, M. I.Kom Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
4. Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Ibu Ilmah Saakinah Tamsil M.Comm sebagai Dosen Penasehat Akademik yang selama ini telah mendampingi penulis selama menjalankan proses perkuliahan.
6. Ibu Dr. Ressay Dwianna, S.Sos. MA sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan penuh dedikasi dan pengarahan yang sangat berguna untuk penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Ria Wury Andary, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang sangat berguna untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Angga Tinova Yudha, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Sekretaris Sidang Skripsi.
9. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta seluruh staff administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

10. Teman-teman saya yang paling saya sayangi Pogram Studi Ilmu Komunikasi Reguler B Angkatan 2019 khususnya Dedek Syahfitri, Tiurma Yulina, Sylvy Alexandra, Jesica Betania. Juang Kelana dan Ahmad Foundra.
11. Siswa/Siswi Sekolah Menengah Atas Swasta Mulia Medan Angkatan 2022/2023 yang sudah bersedia mengisi kuesioner sebagai bahan penelitian.
12. Kedua orang tua penulis, Sugiarto selaku Ayah tercinta dan Supriyatin selaku Ibu tersayang yang telah memberikan semangat, dan kasih sayang khususnya atas doa yang telah mengiringi selama penulisan skripsi ini.
13. Kakak dan abang penulis, Pelangi dan Gema Kepal Buana yang telah memberikan dukungan serta doa selama penyelesaian skripsi.
14. Ahmad Putra Maulana yang sudah memberikan semangat yang sangat tulus.

Dengan penuh rasa terima kasih, penulis berharap semoga segala kebaikannya akan mendapatkan balasan dari Allah SWT, dan semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca atau penulis yang lain di masa yang akan datang.

Medan, 27 Februari 2024

Ustada Sulha Siti Fatimah

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Batasan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Komunikasi.....</b>	<b>7</b>
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	7
2.1.2 Proses Komunikasi .....	9
2.1.3 Hambatan Komunikasi .....	11
<b>2.2 New Media (Media Baru) .....</b>	<b>13</b>
<b>2.3 Media Sosial.....</b>	<b>14</b>
2.3.1 Definisi Media Sosial.....	14
2.3.2 Jenis-Jenis Media Sosial .....	14
<b>2.4. Tiktok .....</b>	<b>16</b>
2.4.1 Pengertian Aplikasi Tik Tok.....	16
2.4.2 Cara Penggunaan Aplikasi Tik-Tok .....	17
<b>2.5 Interaksi Sosial .....</b>	<b>20</b>
2.5.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	20
2.5.2 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	21
2.5.3 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial .....	23
2.5.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial .....	24
<b>2.6 Teori SOR .....</b>	<b>27</b>
<b>2.7 Kerangka Konseptual .....</b>	<b>28</b>
<b>2.8 Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>29</b>
<b>2.9 Hipotesis .....</b>	<b>37</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Metode Penelitian .....</b>	<b>38</b>
<b>3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....</b>	<b>39</b>
3.3.1 Populasi.....	39
3.3.2 Sampel .....	39
<b>3.4 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>40</b>

3.4.1 Angket (Quisioner) .....	41
3.4.2 Dokumentasi .....	41
<b>3.5 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>42</b>
3.5.1 Uji Validitas Data .....	42
3.5.2 Uji Realibilitas .....	43
3.5.3 Analisa Tabel Tunggal.....	44
3.5.4 Analisa Tabel Silang.....	44
3.5.5 Uji Hipotesis .....	44
<b>3.6 Analisis Deskriptif.....</b>	<b>46</b>
3.6.1 Karakteristik Responden.....	46
3.6.2 Variabel.....	46
<b>3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>47</b>
3.7.1 Lokasi.....	47
3.7.2 Waktu Penelitian.....	48
<b>3.8 Sumber Data .....</b>	<b>49</b>
<b>3.9 Variabel Penelitian.....</b>	<b>49</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>51</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	51
4.2 Hasil Penelitian.....	51
4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	53
4.3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Penggunaan Aplikasi TikTok (X)...	53
Tabel 4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Interaksi Sosial Remaja (Y) ....	55
4.4 Analisis Tabel Tunggal .....	56
4.5 Analisis Tabel Silang.....	82
4.6 Uji Hipotesis.....	102
<b>KESIMPULAN &amp; SARAN .....</b>	<b>105</b>
5.1 Kesimpulan .....	105
5.2 Saran.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi TikTok .....	16
Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual .....	29



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	30
Tabel 3. 1 Populasi Siswa SMA Swasta Mulia Medan .....	39
Tabel 3. 2 Skala Likert Angket .....	41
Tabel 3. 3 Uji Reliabilitas .....	44
Tabel 3. 4 Skala Likert.....	47
Tabel 3. 5 Waktu Penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Variabel Penggunaan Aplikasi.....	53



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	110
Lampiran 2 .....	111
Lampiran 3 .....	117
Lampiran 4 .....	119
Lampiran 5 .....	120
Lampiran 6 .....	121



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman membuat teknologi digital pun juga semakin berkembang. Teknologi digital memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kehidupan manusia. Salah satunya pada perkembangan teknologi digital tersebut yang saat ini dapat dirasakan ialah internet. Adanya internet tersebut memberikan kemudahan menjadi lebih praktis di akses, karena pengguna internet relatif tinggal tekan saja, maka akan mendapatkan apa yang diinginkan. Segala hal yang dahulu dianggap sulit bahkan cenderung mustahil sekarang bisa dilakukan melalui internet dengan praktis. Teknologi digital berperan penting bagi kehidupan remaja atau sering disebut generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang kelahirannya tahun 1995-2010. Para ahli menilai, bahwa generasi Z artinya generasi digital yang lebih mengandalkan teknologi digital untuk berkomunikasi, bermain, dan bersosialisasi. Generasi Z memanfaatkan platform dimedia sosial sebagai alat untuk berkomunikasi atau bersosialisasi dan generasi Z juga dengan mudahnya mendapatkan informasi berupa gambar dan juga video melalui media sosial tersebut (Nurhadi, dkk, 2022:1056).

Media sosial salah satunya yang dimanfaatkan generasi Z ialah TikTok. TikTok adalah sebuah platform video music dan media sosial dengan penggunaanya mampu membuat, mengedit dan menyebarkan klip video pendek lengkap menggunakan filter dan dapat mengirim pesan. TikTok sendiri berasal dari negara Tiongkok yang diluncurkan di awal September tahun 2016. Negara Indonesia

sendiri TikTok sangat populer dikalangan remaja tepatnya generasi Z, tidak hanya generasi Z saja bahkan orang tua juga ikut memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai hiburan dan mencari informasi terbaru.

Pada tahun 2018, *software* TikTok menjadi salah satu aplikasi media sosial yang relatif viral di Indonesia. Pasalnya, pada lepas 3 Juli 2018, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir aplikasi ini karena di anggap tidak memberikan konten yang mendidik. Tapi, berselang sebulan lalu yaitu di bulan Agustus 2018, TikTok dapat di unduh balik. Kendati mempunyai *history* yang kurang mengenakan, pengguna Tiktok di Indonesia sendiri mencapai angka 30,7 juta yang tercatat di bulan Juli tahun 2020 lalu. Bahkan hingga sekarang aplikasi TikTok telah pada unduh lebih dari 100 juta pengguna (Winarso, 2021:1-2).

TikTok membuat seseorang terhubung dengan jutaan orang secara global. Pengguna TikTok dimanjakan banyaknya fitur-fitur yang unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan praktis sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang luar biasa. TikTok juga memanjakan penggunanya dengan mempunyai dukungan musik berbagai *genre*, sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian atau dance, gaya bebas dan masih banyak lagi sehingga mendorong kreativitas penggunanya sebagai content creator.

TikTok juga mempunyai fitur *live streaming*, tapi tidak seperti platform media sosial lainnya, tidak seluruh pengguna TikTok diizinkan untuk memulai *live streaming* di platformnya. Pasalnya hanya pengguna yang memiliki minimal 1000 *followers* yang mampu melakukan *live streaming* di TikTok. Selain mempunyai filter *beauty* yang mana pengguna ingin tampil lebih percaya diri disetiap video

pendek yang dirancangnya. Tiktok menyediakan fitur *beauty* yang bisa menghasilkan paras para pengguna akan terlihat lebih indah dan rupawan. Fitur ini juga mampu mengatur bentuk wajah, warna mata, serta juga memperhalus paras.

Saat ini tidak mengherankan jika generasi Z sangat nyaman berinteraksi melalui TikTok dan tahan berlama-lama menggunakan *software* media sosial tersebut. TikTok yang mempunyai fitur-fitur membuat penggunanya semakin tertarik untuk terus bermain dan seolah-olah memiliki dunianya sendiri. Hasilnya generasi Z sangat minim akan interaksi sosial di sekitarnya, karena mereka asik dengan dunianya sendiri yang sesuai laporan digital 2022, bahwa Indonesia telah memasuki 7 peringkat kategori durasi bermain TikTok selama 23,1 jam per bulan. Generasi Z selalu menghabiskan waktunya dengan menggunakan aplikasi yaitu Tik Tok (Nurhadi, dkk, 2022:1056).

Hal ini dapat menimbulkan efek kepada penggunanya dalam kehidupan sosialnya. Seseorang akan lebih banyak menghabiskan waktu bersosial di media sosialnya dan tidak mengenali tetangganya sendiri. Sehingga membuat kepribadiannya memiliki sikap penyendiri, anti-sosial dan kecenderungan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Maka, menurut Joseph Dominick bahwa anak remaja saat ini membangun sebuah hubungan sosial yang semu (Cahyani, 2020:7).

Menurut Soerjono Soekanto, manusia adalah makhluk sosial yang memiliki ketergantungan hidup dengan manusia lainnya. Adanya ketergantungan tersebut membuat manusia saling membutuhkan dan membangun sebuah hubungan. Melalui hubungan tersebut membuat adanya aktivitas komunikasi yang disebut interaksi sosial. Interaksi sendiri adalah suatu hubungan yang dibangun antar manusia dan sifatnya dinamis yang artinya dapat berubah-ubah (Cahyani, 2020:5)

Hubungan yang dinamis itulah yang membuat manusia harus menyadari kemampuan dan keterbatasan dirinya. Kekurangan dan kelebihan yang dimiliki individu membuatnya harus pandai dalam menyesuaikan diri dalam hidup bersosial. Adanya rasa ketidakpercayaan diri (minder) dalam melakukan interaksi dengan orang lain membuatnya sulit menyesuaikan diri. Namun ada juga individu yang tidak ingin bersosialisasi, karena merasa tidak membutuhkan oranglain di dalam hidupnya dan cenderung berbuat sesuka hati. Individu tersebut merasa tidak peduli dengan tuntutan dari lingkungannya dan berbuat sesukanya, padahal merugikan oranglain disekitarnya, itulah yang menjadikannya memiliki interaksi sosial yang rendah.

SMA Swasta Mulia Medan adalah salah satu sekolah menengah atas yang berlokasi di Medan tepatnya di jalan Kenanga Sari yang tidak jauh dari jalan Ring Road Medan. Siswa atau siswi SMA Swasta Mulia sudah sangat mengenal media sosial terutama TikTok, dengan menggunakan TikTok remaja tersebut sudah mulai terpengaruh dengan gaya bicara, gaya berpakaian, dan gaya berinteraksi sosial yang sudah mulai berubah di karenakan maraknya aplikasi media sosial.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Bagaimana pengaruh TikTok terhadap interaksi sosial siswa SMA Swasta Mulia Medan”.

## 1.2 Batasan Masalah

Hal yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup media sosial pada aplikasi Tik Tok.
2. Hasil yang ingin peneliti lihat yaitu penggunaan dari aplikasi Tik Tok terhadap Interaksi Sosial Remaja.
3. Sasaran yang diambil peneliti yaitu seluruh siswa SMA Swasta Mulia Medan tahun 2022/2023.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh dari penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial remaja di siswa SMA Swasta Mulia Medan?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial remaja siswa SMA Swasta Mulia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis ataupun praktis yaitu:

1. Secara teoritis, diharapkan penelitian ini bisa memberikan kontribusi ilmu untuk dosen, mahasiswa dan masyarakat. Serta dapat dijadikan referensi dalam materi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami pengaruh penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial remaja.

2. Secara Praktis, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai interaksi sosial remaja siswa di SMA Swasta Mulia Medan.
3. Secara Akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi sebagai pengembangan dari pemahaman FISIP UMA khususnya jurusan ilmu komunikasi. Menjadi referensi bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam rangka menyelesaikan permasalahan serupa yang sesuai dengan Pengaruh penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial remaja.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Komunikasi**

##### **2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Definisi yang bersifat umum ialah: “Komunikasi adalah proses yang menghubungkan satu sama lain dari bagian yang terputus pada aspek kehidupan didunia. Sedangkan yang bersifat spesifik ialah: “Komunikasi adalah alat untuk mengirim sebuah ide/gagasan/pesan/perintah melalui telepon, telegram, dan radio. Dimensi kedua adalah kesengajaan. Ada terdapat definisi yang mengharuskan syarat kesengajaan ini dan ada yang tidak. Definisi yang disengaja ialah: “Menurut Gerald R. Miller, komunikasi adalah situasi atau kondisi yang memungkinkan sumber mengirimkan suatu pesan kepada penerima dengan sadar akan memberikan reaksi atau terpengaruhi dan terjadi sebuah perubahan perilaku dari penerima. Sedangkan yang tidak menuntut adanya kesengajaan ialah: “Menurut Alex Gode, komunikasi adalah suatu proses yang menjadikan dua orang atau lebih memiliki paham yang sama merupakan praktik monopoli individu tertentu atau sejumlah orang. Dimensi ketiga penilaian normatif. Ada definisi yang menyertakan keberhasilan atau ketepatan dan ada juga yang tidak seperti itu. Menurut John B. Hoben, komunikasi adalah pertukaran sebuah pesan atau gagasan antara komunikator dan komunikan. Dari definisi ini, terdapat keberhasilan pertukaran, karena ide/gagasan/pesan berhasil dipertukarkan. Sedangkan menurut Berelson dan Gary Steiner, komunikasi adalah menyebarkan informasi. Dari penjelasannya

terlihat tidak adanya keberhasilan, karena tidak tahu apakah informasi itu sampai kepada penerima atau tidak, hanya menyebarkan informasi (Putri:2017:18-19).

Asal kata komunikasi dari bahasa latin yaitu *Communicare* atau *Communis* yang memiliki arti sama. Jika ada seseorang yang berkomunikasi dengan orang lain, maka ia berupaya untuk menyamakan ide/gagasan/pandangannya ke orang lain, sehingga keduanya memiliki pandangan yang sama terhadap sesuatu. Para pakar ahli dibidang komunikasi banyak sekali memberikan penjelasan mengenai definisi dari komunikasi. Menurut Onong Cahyana Effendi, komunikasi adalah proses penyampaian sebuah pesan dari individu ke individu lainnya agar memberitahu, memengaruhi sikap dan perilaku, disampaikan secara lisan (langsung) atau melalui media panggilan telepon dan sosial media seperti whatsapp, instagram, dan telegram (secara tidak langsung). Menurut Raymond Ross, komunikasi adalah sebuah proses memilih dan memilah serta mengirim berupa simbol sehingga membantu komunikasi menanggapi dengan respon dari pemikiran yang sama dengan apa yang disampaikan oleh komunikator (Novianti, dkk, 2017:4).

Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah usaha yang sistematis dalam merumuskan dasar-dasar penyampaian informasi dan pembentukan sikap serta pendapat. Sehingga tidak hanya soal penyebaran informasi, melainkan juga pendapat umum dan sikap publik yang memainkan peran penting dalam lingkungan sosial dan politiknya. Menurut Hovland juga, komunikasi adalah proses seseorang memberikan dorongan dalam mengubah perilaku orang lain (Afrihadi, 2018:9-11). Secara kata, komunikasi memiliki arti yang sangat luas yang berkenaan aspek dimana satu pikiran dapat memengaruhi yang selainnya. Komunikasi yang berarti sangat luas itu tidak hanya berbicara soal tulisan dan lisan saja, melainkan musik,

gambar, foto, teater dan segala perilaku manusia yang tampak nyata. Sehingga komunikasi adalah salah satu dari aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh manusia yang berarti komunikasi merupakan pusat kehidupan manusia. Setiap bagian kehidupan manusia dipengaruhi oleh adanya komunikasi dari orang lain, bisa melalui percakapan secara langsung ataupun melalui media seperti koran, majalah, musik, gambar, foto, teater, film, radio, televisi, dan media sosial (whatsapp, instagram, twitter, youtube, tiktok, dan telegram (Putri, 2017:3).

Menurut Onong U. Effendi (Afrihadi, 2018:11), memberikan pernyataan adanya 5 (lima) komponen yang menjadi syarat terjadinya komunikasi yaitu:

1. Komunikator yang berperan sebagai penyampai ide/gagasan/arahan/pesan.
2. Pesan adalah pernyataan yang didukung dengan adanya simbol atau lambang.
3. Komunikan yang berpesan sebagai penerima pesan
4. Media adalah saluran atau wadah yang mendukung sebuah pesan, apabila komunikan berjauhan tempatnya dengan komunikator atau banyak jumlahnya.
5. Efek adalah dampak yang menjadi pengaruh dari pesan.

Dari keseluruhan definisi komunikasi dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah sebuah kegiatan penyampaian ide/gagasan/informasi/arahan/pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media untuk memberikan efek/respon dalam bentuk sikap atau perilaku seseorang yang dipengaruhi dari pesan tersebut.

### **2.1.2 Proses Komunikasi**

Sebuah proses adalah langkah-langkah yang harus dilalui agar tercapainya suatu tujuan. Dalam melakukan komunikasi juga memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui agar tercapainya suatu tujuan dari komunikasi tersebut. Proses komunikasi dapat dijelaskan sebagai berikut (Afrihadi, 2018:12-12):

1. Sumber (*source*). Sumber atau pengirim pesan yang menjadi langkah awal dalam proses sebuah komunikasi.
2. Selanjutnya mengubah pesan menjadi sebuah kode/tanda/symbol (*encoding*). Hal ini memiliki arti bahwa pesan dibuat dalam berbagai bentuk kode/tanda/symbol verbal atau nonverbal yang berguna untuk dapat lebih mudah dipahami soal percakapan, kata-kata, tulisan, gerakan atau suatu kegiatan.
3. Pengiriman pesan (*transmitting the message*), pada tahap ini komunikator akan memilih media apa yang akan digunakan untuk mengirim atau menyampaikan sebuah pesan/ide/gagasan/informasi.
4. Penerima pesan (komunikan) yang berperan dalam menerima pesan melalui panca indera.
5. Pada tahapan ini, seorang komunikan menginterpretasi sebuah pesan yang diterima dalam bentuk kode/tanda/symbol tadi menjadi sebuah penjelasan. Hal ini sangat bergantung pada latar belakang komunikan, mulai dari budayanya, pendidikan, lingkungan dan faktor lainnya yang membuat seorang komunikan dengan komunikan yang lain dapat berbeda dalam mendefinisikan suatu pesan yang didapatkan.
6. Tahap terakhir ialah umpan balik (*feedback*). Hal ini berarti ada respon dari komunikan kepada pesan yang diberikan komunikator atau pengirim pesan. Respon tersebut berupa balasan dengan mengirim pesan kembali kepada komunikator.

Melalui penjelasan proses komunikasi yang ada diatas, sehingga pada setiap langkah-langkah memiliki perannya tersendiri dan menjadikan sebuah pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat tersalurkan dengan baik kepada komunikan.

Sangat penting bagi seorang komunikator untuk mengetahui siapa yang menjadi pendengar dan penerima pesannya agar mendapatkan tanggapan yang sesuai dengan keinginan. Komunikator juga harus menggunakan media yang tepat dalam menyampaikan pesannya agar efektif dan efisien. Hal terpenting lainnya, seorang komunikator harus cerdas dan terampil dalam mengemas sebuah pesan agar dapat dipahami dengan mudah oleh komunikan soal apa yang dimaksudkan dan punya persiapan untuk memberi tanggapan kembali atas balasan dari komunikan (Afrihadi, 2018:13).

### **2.1.3 Hambatan Komunikasi**

Di dalam komunikasi banyak faktor yang menjadi hambatan yang bisa saja terjadi. Menurut Onong U. Effendy, bahwa komunikator tidak jarang melakukan kesalahan dalam berbicara, seperti bicaranya terlalu cepat sehingga membuat orang lain sulit memahaminya, kosa kata yang dipilih tidak sesuai dengan komunikan. Misalnya bahasanya terlalu ilmiah untuk berkomunikasi dengan anak-anak atau ibu petani di pedesaan. Hal-hal ini juga termasuk hambatan dalam berkomunikasi, yang kerap terjadi karena kesalahan itu berasal dari diri seorang komunikator (Fitriasih, 2021:19). Ada beberapa hambatan yang dapat merusak sebuah komunikasi, yaitu:

#### **1. Hambatan Sosio-Anthro-Psikologis**

Sebuah tahapan komunikasi yang berlangsung tentu sangat terikat dengan konteksnya dan situasional yang sedang terjadi. Hal ini membuat komunikator harus jeli dalam memperhatikan dan mempertimbangkan ketika komunikasi sedang berlangsung. Melalui konteks dan situasional itu yang akan menjadi pengaruh pada keberhasilan dan kelancaran komunikator berkomunikasi dengan komunikan. Berkomunikasi ataupun bernegosiasi dengan orang Solo dan orang

Medan tentu berbeda teknisnya. Orang Solo yang secara psikologis orangnya memiliki karakter lemah lembut saat bicara, didaerah sana orang-orangnya memang berbicara seperti itu satu sama lain dan itu sudah menjadi suatu ciri khas dan kebudayaannya. Sedangkan orang Medan secara sosiologis kota yang metropolitan dan banyak keberagaman, ketika berbicara keras dan lantang dan itu juga menjadi ciri khas dan kebudayaan yang dimiliki. Maka penting seorang komunikator memperhatikan hal itu agar komunikasi berjalan lancar dan tercapainya suatu keinginan.

## 2. Hambatan Semantis

Hal ini mengenai faktor bahasa yang menjadi alat dalam menyampaikan apa yang ada di dalam pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan. Seorang komunikator harus pandai dalam memilih diksi kata yang tepat agar tidak adanya salah pengertian dan salah menafsirkan yang berujung pada kesalahpahaman komunikan dalam menanggapi pesan yang disampaikan oleh komunikator.

## 3. Hambatan Mekanis

Pada hambatan ini mengenai soal media yang menjadi alat dalam menyampaikan pesan. Jika komunikasi berjalan secara langsung, maka tidak akan menemui hambatan mekanis. Tapi ketika menggunakan media akan menemukan hambatan ini jika ada gangguan. Sebagai contoh adalah menggunakan media *smartphone*, jika kehabisan pulsa ataupun kouta internet maka komunikasi yang sedang berjalan akan terputus.

Komunikasi terdapat banyak jenisnya dan setiap jenis itu memiliki hambatannya masing-masing. Di dalam komunikasi, ada komunikasi interpersonal

atau komunikasi antar pribadi, komunikasi intrapersonal, komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi massa, komunikasi kelompok, dan komunikasi politik. Pada penelitian ini, peneliti membahas soal komunikasi antar pribadi.

## 2.2 *New Media* (Media Baru)

Menurut Lievrouw, *New Media* atau *media online* adalah produk komunikasi yang terwadahi oleh teknologi yang terdapat di internet bersama dengan komputer digital. *Media online* tersusun dari berbagai elemen yang artinya terdapat konvergensi media di dalamnya dan sebagian media dijadikan satu. Menurut Mondry, *New Media* adalah media yang menggunakan internet, tidak *offline* melainkan *online* dan memiliki ciri khas yang *fleksibel*, memiliki potensi besar untuk interaktif dan dapat berfungsi secara *private* maupun secara publik (Gerhad, 2018:36).

Hadirnya media membuat adanya media lama menjadi tidak kelihatan dimasyarakat seperti surat kabar, televisi, dan radio. Saat ini, surat kabar dapat diakses melalui internet dan dengan adanya *New Media* ini membuat masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi yang diinginkan. Selain itu, pihak televisi juga menggunakan wadah *New Media* ini seperti Youtube dalam menghadirkan program-programnya. Adanya *New Media* juga memberikan dunia baru bagi masyarakat dalam berinteraksi satu sama lain. Seseorang dapat berkomunikasi kepada orang lain melalui *online* dan tidak harus bertatap muka secara langsung ([www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), 2015:1).

## 2.3 Media Sosial

### 2.3.1 Definisi Media Sosial

Menurut Karjaluoto, media sosial adalah wadah yang memberikan gambaran sebuah media untuk seluruh penggunanya agar dapat memberikan kontribusinya di dalam media sosial tersebut. Secara umum, media sosial memiliki karakteristik yaitu adanya keterbukaan dan kebebasan para penggunaannya untuk berinteraksi dan adanya fitur atau bentuk yang baru dalam cara berkomunikasi. Sebelum adanya media sosial, orang-orang berkomunikasi melalui pesan *sms* atau telepon seluler dari *handphonenya*. Tapi adanya media sosial, orang-orang dapat berkomunikasi dan mengobrol melalui layanan *chat* (obrolan) dan bahkan dapat melakukan *videocall* yang membuat seseorang seolah-olah berkomunikasi secara bertatap muka langsung dengan orang lain yang jauh jaraknya (Gerhad, 2018:24-25).

Media sosial saat ini memiliki berbagai jenisnya, misalnya blog sosial, *Whatsapp*, *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Youtube* hingga Tik Tok. Dari berbagai jenis tersebut memiliki kelebihanannya sendiri seperti, berbagi gambar atau foto, video *blogging*, *wall-posting*, berbagi musik atau lagu, *chatting*, bahkan VoIP atau *Voice* lain sebagainya (Pratama, 2021:31).

### 2.3.2 Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Kaplan dan Haenlein (Pratama, 2021:40-41), ada enam jenis media sosial sebagai berikut:

1. Proyek Kolaborasi yang artinya *Website* memberikan izin kepada pengguna agar bisa mengedit, membuat ide konsep berupa *content*, dan salah satu contohnya adalah wikipedia.

2. Blog dan *microblog* yang artinya pengguna lebih bebas dan terbuka dalam berekspresi dan menulis karangan cerita ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Salah satunya adalah twitter.
3. Konten Para user dari pengguna website ini saling meng-share karya-karya yang berupa *content* media, seperti video berdurasi pendek atau panjang, ebook, gambar dan foto. Contohnya seperti Youtube, Instagram dan TikTok.
4. Situs jejaring sosial Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi dan terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto. Contohnya adalah Facebook.
5. *Virtual game world*, sebuah wadah yang dapat mengaplikasikan lingkungan 3D, para pengguna dapat muncul dalam bentuk avatar-avatars yang sesuai keinginan dan berinteraksi dengan orang lain. contohnya *game online*.
6. *Virtual social world* yang dimana penggunaanya merasa hidup di dunia virtual, tidak jauh berbeda dari *virtual game world*, berinteraksi dengan banyak orang. Namun, Virtual Social World lebih bebas dan lebih ke arah kehidupan tidak seperti *game online* yang kecenderungannya adalah bermain, contohnya *second life*.

## 2.4. Tiktok

### 2.4.1 Pengertian Aplikasi Tik Tok

Gambar 2. 1 Aplikasi TikTok



Sumber: *TikTok Make Your Day*

TikTok adalah sebuah aplikasi pembuatan video pendek yang memberikan nuansa menarik yang dikonsepsi oleh penggunanya untuk dapat ditonton oleh banyak orang. Video pendek tersebut dikombinasikan dengan adanya musik-musik yang lagi *tranding*, sehingga banyak ditonton oleh banyak orang, dari mulai orang dewasa sampai yang tergolong masih anak-anak. Adanya video-video pendek yang menarik, menjadi referensi bagi pengguna lainnya untuk mencontoh ide-ide kreatif tersebut atau mengembangkannya menjadi karya sendiri dan setiap penggunanya bebas mengekspresikan bakatnya melalui video pendek yang dibuatnya. Bahkan para pengguna juga bisa ikut tantangan atau *challenge* yang dibuat oleh pengguna lainnya (Faizah, 2022:13-14).

Melihat dari sejarahnya aplikasi TikTok pertama kali diluncurkan pada bulan September tahun 2017 yang dibuat dan dikembangkan oleh *developer* asal Tiongkok yaitu *Byte Dance Inc.* Bisnis ini dikembangkan ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video musik dan jejaring sosial bernama TikTok. Aplikasi ini pun dapat diunduh melalui aplikasi android yaitu *playstore* dan *appstore*.

Sepanjang kuartal pertama (Q1) ditahun 2018, TikTok menetapkan sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Pada tahun 2018 tersebut jumlah yang sudah didapat mengalahkan aplikasi populer lain seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Secara mayoritas pengguna aplikasi TikTok di Indonesia adalah generasi Millennial atau gen-Z dan generasi dibawahnya yang masih sekolah atau mahasiswa (Pratama, 2021:47).

Tapi aplikasi Tik Tok pernah di blokir oleh pihak Kemenkominfo pada tanggal 3 Juli 2018. Pihak Kemenkominfo tersebut melakukan pemantauan selama sebulan dan sudah mendapati masukan laporan mengenai keluhan terhadap TikTok, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Diperkirakan laporan yang sudah masuk mencapai 2.853 laporan, salah satu isi laporannya adalah mengenai video-video yang ada mempertontonkan hal-hal yang *vulgar* dan berkonotasi negatif sehingga banyak ditiru oleh pengguna TikTok lainnya yang masih tergolong remaja (Pratama, 2021:48)

#### **2.4.2 Cara Penggunaan Aplikasi Tik-Tok**

Adapun cara-cara untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi TikTok yaitu sebagai berikut:

##### **a) Cara mengunduh Aplikasi TikTok**

TikTok dapat diunduh melalui *Google PlayStore* dan *AppStore*. Langkah-langkah dalam mengunduhnya adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *PlayStore* atau *AppStore*
2. Ketik TikTok dikolom pencarian
3. *Instal* aplikasinya dan tunggu sampai selesai proses pengunduhannya.

b) Log In Akun Tik-Tok

Cara *Log in* diaplikasi TikTok adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi TikTok.
2. Klik simbol yang ada di bagian pojok kanan bawah.
3. Pilih *Log in* melalui akun *Facebook*, *Instagram*, atau Akun *Google*.

c) Cara merekam video

Proses merekam diaplikasi TikTok memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi TikTok
2. Klik simbol plus (+) pada bagian tengah.

Pilih *genre* musik yang pengguna inginkan. Klik *more* untuk dapatkan berbagai *genre* variasi lagu dari berbagai belahan dunia. Maka secara otomatis TikTok akan menampilkan semua daftar lagunya. Hal yang uniknya juga diaplikasi TikTok adalah tipe gerakan video dapat disesuaikan seperti *epic*, *slow*, *normal*, *fast*, atau *flash* dapat dipilih salah satunya. Ada juga beragam efek yang bisa di *download* terlebih dahulu. Klik saja pada efek yang diinginkan dan secara otomatis efek tersebut akan kombinasikan dengan video yang sudah direkam sebelumnya. Jika sudah merasa lengkap dan cocok dengan semua efeknya, maka langsung saja rekam videonya. Ketika ingin merekam video tinggal klik *hold*. Namun jika merasa repot untuk terus menekan hold, maka bisa menggesernya pada bagian *Tap shooting*, sehingga cukup dengan satu klik untuk merekam video.

d) Cara edit video yang sudah direkam

Langkah-langkah mengedit video pada aplikasi Tiktok dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Tik Tok menyiapkan tiga fitur edit yaitu *edit music*, *sound*, dan *special effects*.
2. Klik edit musik. Fitur ini hanya untuk memilih bagian lagu saja, caranya dengan menggeser simbol kuning ke kanan dan ke kiri. Jika sudah memilih bagian lagu yang diinginkan, maka langsung klik tanda *checklist* yang ada di dalam kotak berwarna *pink*.
3. Klik Sound. Dengan fitur ini, bisa menentukan seberapa besar volume untuk *original soundtrack* dan *soundtrack*. Dengan cara menggeser setiap bulatan putih untuk menentukan volumenya. Setelah itu, klik tanda *checklist*.
4. Klik pada fitur spesial *effects*. Nah, di bagian *Filter Effects*, pilih beragam efek seperti *shake*, *illusion*, *black magic* dan lainnya, pilih dan klik salah satunya saja.
5. Setelah selesai ketiganya, maka selanjutnya mengedit *Time Effects*. Guna dari *time effect* ini adalah untuk memberikan efek di durasi video tertentu. Klik salah satu efeknya, kemudian aturlah penempatan efeknya dengan menggeser bulatan hijau di bagian durasi video. Jika sudah dirasa cukup, langsung klik *save* di bagian pojok kanan atas.
6. Sekarang bisa menyimpan hasilnya dengan klik *draft*.
7. Namun, jika ingin langsung meng-upload ke sosial media maka klik *post*.

e) Cara melihat video rekaman di Tik-Tok

Berikut langkah-langkah melihat teman hasil TikTok :

1. Masuk ke aplikasi Tik-Tok dan langsung pilih simbol seperti planet.
2. Kemudian, Tik-Tok akan menampilkan semua video karya orang lain. Tik-Tok juga menampilkan setiap video terpopuler yang sering disebut FYP (*For Your Page*).

## 2.5 Interaksi Sosial

### 2.5.1 Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto, interaksi sosial adalah sebuah hubungan sosial yang sangat fleksibel dan dinamis terkait hubungan yang dibangun orang-orang antarpersonal, personal dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok lainnya. Meski orang-orang tidak bertemu langsung secara tatap muka, namun interaksi sosial tetap terjadi di sana, karena adanya tanda yang orang tersebut menyadari bahwa ada pihak lain yang membuat perubahan dalam perasaan ataupun syaraf seseorang, seperti bau keringat, wangi parfum, suara berjalan, suara orang bernyanyi dan tanda-tanda lainnya. Hal itu memberikan kesan kepada seseorang yang masuk ke dalam pikirannya dan perasaannya yang kemudian menentukan perilaku atau tindakan yang dilakukan berikutnya. Sehingga interaksi tidak selalu berbicara soal komunikasi, tapi juga merasakan dengan panca indera yang dimiliki itu sudah termasuk interaksi sosial (Cahyani, 2020:25-26).

Sudah menjadi fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam memenuhi aspek hidupnya, karena setiap manusia memiliki keterbatasan sehingga membutuhkan orang lain untuk mengangkat dirinya dari keterbatasan tersebut. Kebutuhan tersebut dapat dipenuhi juga karena membangun hubungan sosial dengan orang-orang yang lingkungan sekitar dan bahkan jauh dari lingkungan tempat tinggal dengan adanya bantuan internet dan media sosial, Melalui hubungan itu orang-orang memiliki tujuan dan keinginannya untuk mendapatkan reaksi dari orang lain. Adanya timbal balik itulah yang disebut interaksi sosial (Maimunah, 2016:7).

Menurut Ahmadi, interaksi sosial adalah sebuah hubungan yang dilakukan antar dua individu atau lebih yang saling memengaruhi perilaku, sikap dan tindakan yang dilakukan. Proses interaksi tersebut terjadi secara terus-menerus dengan pola yang sama dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama serta terdapat kaidah dan unsur-unsur komunikasi di dalamnya (Faizi, 2019:16-17). Maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, dimana dalam perilaku tersebut saling mempengaruhi dan mengubah perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

### **2.5.2 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial**

Individu manusia adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan sesama manusia. Ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain, terciptalah suatu interaksi sosial. Bentuk interaksi sosial dapat dilakukan melalui komunikasi lisan atau isyarat, dan keduanya merupakan bentuk interaksi sosial. Menurut Gillin dan Gilling Choiriyah (Hidayati, 2018:13-14), terdapat dua kategori bentuk interaksi sosial, yaitu:

1. Interaksi sosial asosiatif, yang mencakup kerja sama, akomodasi, dan asimilasi.
2. Interaksi sosial disosiatif, yang meliputi persaingan, kontravensi, dan konflik.

#### **a. Interaksi Sosial Asosiatif**

##### **1) Kerja sama**

Sarwono Choiriyah mendefinisikan kerja sama sebagai tindakan kolaboratif antara individu atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama terjadi karena individu atau kelompok memiliki orientasi yang sama terhadap tujuan mereka dan kelompok lain. Kerja sama dapat menjadi lebih kuat ketika kelompok merasa terancam oleh bahaya luar yang mengancam kesetiaan tradisional

atau institusional mereka terhadap kelompok mereka atau individu. Kerja sama dapat menjadi agresif jika kelompok merasa tidak puas karena keinginan pokok mereka tidak terpenuhi karena rintangan yang berasal dari kelompok itu sendiri dan ini berlangsung dalam jangka waktu yang lama (Faizi, 2019:23).

## 2) Akomodasi

Soekanto Choiriyah menjelaskan bahwa akomodasi adalah cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa merusak identitas pihak yang berselisih, sehingga kedua belah pihak tetap terhormat. Istilah "akomodasi" digunakan dalam dua cara, yaitu untuk merujuk pada keadaan yang seimbang dalam interaksi antara individu atau kelompok manusia dengan norma dan nilai sosial masyarakat, serta untuk merujuk pada proses pencapaian stabilitas. Akomodasi sebagai proses merupakan upaya untuk mencapai kestabilan (Hidayati, 2018:15).

## 3) Asimilasi

Menurut Choiriyah, asimilasi adalah suatu proses sosial yang lebih kompleks, yang melibatkan upaya untuk mengurangi perbedaan antara individu atau kelompok manusia, dan juga mempromosikan kesatuan dalam tindakan, sikap, dan proses mental yang memperhatikan tujuan dan kepentingan bersama. Dalam ringkasan, proses asimilasi melibatkan pengembangan sikap yang sama, meskipun kadang-kadang bersifat emosional, untuk mencapai kesatuan atau setidaknya integrasi dalam organisasi, pemikiran, dan tindakan (Faizi, 2019:25).

### b. Interaksi Sosial Disosiatif

#### 1. Persaingan

Menurut Gillin dan Gillin Choiriyah, persaingan adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok manusia bersaing untuk mencari keuntungan

dalam bidang-bidang kehidupan yang pada suatu saat menjadi fokus perhatian publik, dengan cara menarik perhatian atau memperkuat prasangka yang ada, tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan (Hidayati, 2018:16).

## 2. Kontroversi

Soekanto Choiriyah menyatakan bahwa kontroversi merupakan sebuah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertikaian. Kontroversi ditandai dengan ketidakpastian mengenai diri seseorang atau rencana tertentu, serta adanya perasaan tidak suka yang disembunyikan, kebencian, atau keraguan terhadap kepribadian seseorang. (Faizi, 2019:26-27).

## 3. Pertentangan

Menurut Sarwono Choiriyah, pertentangan adalah salah satu cara untuk mencapai keseimbangan antara kekuatan yang ada dalam masyarakat. Kehadiran pertentangan menunjukkan bahwa akomodasi yang sebelumnya tercapai tidak dapat dipertahankan lagi (Hidayati, 2018:16-17).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka bentuk interaksi sosial yang terjalin pada individu yaitu adanya kerjasama, akomodasi, asimilasi, persaingan, kontroversi, dan pertentangan.

### 2.5.3 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto (Faizi, 2019:21), menjelaskan suatu interaksi sosial tidak memungkinkan jika tidak memenuhi dua syarat sebagai berikut:

#### a. Kontak Sosial

Kontak sosial merujuk pada interaksi antara dua pihak atau lebih yang menjadi awal mula terjadinya interaksi sosial, walaupun tidak selalu melibatkan sentuhan fisik antara kedua pihak tersebut. Kontak sosial dapat terjadi antara

individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

#### b. Komunikasi

Dalam interaksi sosial, baik verbal maupun nonverbal digunakan sebagai alat untuk menyampaikan perasaan dan ide/pikiran dan sebagai cara untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua syarat utama untuk terjadinya interaksi sosial, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Jika salah satu dari syarat ini tidak terpenuhi, maka tidak akan terjadi interaksi sosial.

#### **2.5.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial**

Faktor-faktor yang menjadi pendasaran dari interaksi sosial adalah sebagai berikut:

##### a. Faktor Imitasi

Gabriel Tarde menjelaskan bahwa faktor imitasi merupakan dasar dari seluruh kehidupan sosial. Walaupun pendapat ini bersifat subyektif, peranan imitasi dalam interaksi sosial sangatlah penting. Sebagai contoh, pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, mereka akan mengimitasi diri sendiri dengan mengulang-ulang bunyi kata-kata untuk melatih fungsi lidah dan mulut dalam berbicara. Selanjutnya, anak-anak tersebut akan mengimitasi orang lain dalam berbicara dan berperilaku, seperti cara memberi hormat, cara berterima kasih, dan cara memberi isyarat. Hal ini juga terlihat dalam cara berpakaian, adat istiadat, dan konvensi-konvensi lainnya yang sangat dipengaruhi oleh faktor imitasi (Hidayati, 2018:18).

##### b. Faktor Sugesti

Dalam konteks interaksi sosial, faktor sugesti merujuk pada pengaruh psikologis yang diterima oleh seseorang baik dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Pengaruh ini umumnya diterima tanpa disertai kritik yang memadai. Arti sugesti dan imitasi dalam interaksi sosial hampir sama, tetapi perbedaannya terletak pada mekanisme yang terlibat. Dalam imitasi, seseorang meniru perilaku atau sikap dari orang lain, sedangkan dalam sugesti, seseorang menerima pandangan atau sikap dari orang lain dan menginternalisasikannya. Dalam psikologi sosial, sugesti dijelaskan sebagai proses di mana seseorang menerima pandangan atau pedoman perilaku dari orang lain tanpa melakukan kritik terlebih dahulu (Faizi, 2019:20).

### c. Faktor Simpati

Simpati adalah ketertarikan seseorang terhadap orang lain yang timbul karena penilaian perasaan dan bukan berdasarkan logika rasional, sama seperti proses identifikasi. Seseorang dapat merasa tertarik kepada orang lain secara tiba-tiba karena keseluruhan cara-cara bertingkah lakunya menarik perhatian. Proses simpati juga dapat berkembang secara perlahan dalam hubungan antara dua atau lebih orang, dan hal ini biasanya menjadi dasar bagi hubungan cinta kasih. Simpati berbeda dengan identifikasi karena dorongan utamanya adalah untuk mengerti dan bekerja sama, sedangkan identifikasi lebih mengarah pada mengikuti jejak dan belajar. Dengan demikian, simpati hanya akan berkembang dalam relasi kerja sama yang saling memahami (Hidayati, 2018:20).

Menurut pendapatnya Halid (Hidayati, 2018:21-23), dalam perkembangan interaksi sosial anak, terdapat adanya beberapa faktor yang memberikan pengaruh, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pola Asuh

Faktor penting dalam pengembangan atau penghambatan kreativitas adalah pola asuh dari orang tua. Jika anak dibesarkan dalam keluarga yang terbuka, saling menghargai, menerima, dan mendengarkan pendapat anggota keluarga, maka ia akan memiliki sifat terbuka, fleksibel, inisiatif, dan produktif. Anak tersebut akan menyukai tantangan dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi di masa depan.

## 2. Lingkungan

Tujuan dari menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi penggunaan berbagai indra anak adalah untuk menyediakan dan mengatur lingkungan belajar yang dapat merangsang semua indera anak dengan efektif.

## 3. Teman Sebaya

Ketika anak memasuki tahap perkembangan differensiasi, yaitu ketika ia sudah mampu memahami orang lain, maka ia tidak lagi melihat segala sesuatu dari perspektif dirinya sendiri atau dalam istilah psikologi disebut egosentris. Anak membutuhkan orang lain yang dapat memahami dirinya dan ia juga mampu memahami keinginan orang lain terhadap dirinya. Untuk memahami dirinya dan orang lain dengan baik, anak membutuhkan teman sebaya yang bisa menjadi tempat untuk menyatukan perasaan, pemikiran, motif, dan tingkah lakunya bersama dengan teman sebaya yang seumuran. Dengan adanya teman sebaya, terbuka kemungkinan terjalin hubungan sosial yang memungkinkan terjadinya saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa interaksi sosial terjadi melalui beberapa faktor, seperti imitasi, sugesti, identifikasi,

dan simpati. Selain itu, faktor-faktor lain seperti pola asuh, lingkungan, dan teman sebaya juga mempengaruhi terjadinya interaksi sosial.

## 2.6 Teori SOR

Teori S-O-R merupakan singkatan dari *Stimulus-Organism-Response* ini semua berasal dari psikologi, namun kemudian berubah menjadi teori komunikasi, karena objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya memiliki komponen-komponen: sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi.

Menurut teori ini efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Selain itu, teori ini menjelaskan tentang pengaruh yang terjadi pada pihak penerima sebagai akibat dari ilmu komunikasi (McQuail, 1994:234). Pengaruh yang terjadi merupakan suatu dari reaksi tertentu dari rangsangan tertentu, artinya *stimulus* tersebut tergantung dari isi pesan yang disampaikan (Sendjaja, 1999:71).

Unsur-unsur dalam model ini adalah:

1. Pesan (*Stimulus*) merupakan pesan yang disampaikan dari komunikator ke komunikan. Pesan yang disampaikan merupakan tanda dan lambang.
2. Komunikan (*organism*), merupakan suatu keadaan komunikan di saat menerima pesan. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diterima sebagai informasi, dan komunikan akan memperhatikan informasi yang disampaikan. Perhatian yang dimaksud adalah bahwa komunikan akan memperhatikan setiap pesan yang disampaikan melalui pesan dan lambang. Kemudian komunikan mencoba untuk mengartikan dan memahami arti setiap pesan yang disampaikan oleh komunikator.

3. Efek (Response), merupakan dampak dari efek komunikasi. Efek komunikasi adalah perubahan sikap afektif, kognitif, konatif. Efek kognitif merupakan efek yang ditimbulkan setelah adanya komunikasi, efek kognitif berarti bahwa setiap informasi menjadi bahan pengetahuan bagi komunikan (Effendy, 2009:255).

Dalam penelitian ini menggunakan teori S-O-R karena ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi TikTok yang dapat mempengaruhi bahkan mengubah sikap dan perilaku interaksi sosial remaja. Dalam penelitian ini aplikasi TikTok akan dilihat sebagai suatu bentuk komunikasi.

Dalam teori S-O-R dijelaskan bahwa pesan yang disampaikan oleh komunikator ke komunikan akan menimbulkan suatu efek yang kehadirannya terkadang tanpa disadari oleh komunikan (Effendy, 2003:255). Begitu juga dengan penelitian ini, pesan yang disampaikan melalui video-video aplikasi TikTok juga menimbulkan efek bagi *audiens*. Dalam penelitian ini stimulus merupakan video-video TikTok, yang menjadi *organism* yaitu siswa SMA Swasta Mulia Medan. Sedangkan *response* merupakan efek yang ditimbulkan dari pesan yang disampaikan melalui video-video Aplikasi TikTok.

## 2.7 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan sebuah model atau skema yang menggambarkan konsep-konsep utama yang akan diteliti serta hubungan di antara konsep-konsep tersebut. Kerangka konseptual membantu peneliti dalam memahami permasalahan yang akan diteliti, merumuskan hipotesis dan tujuan penelitian, serta membantu dalam memetakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap variabel yang diteliti (Arikunto, 2013).

Pada penelitian ini akan dipaparkan tentang adanya penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial anak remaja di SMA Swasta Mulia. Berdasarkan pada analisis diatas, maka kerangka konsep penelitian ini adalah sebagai berikut

Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual



## 2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau literatur adalah referensi yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan informasi dan pemahaman tentang topik atau variabel yang diteliti. Penelitian terdahulu meliputi buku, jurnal, tesis, atau sumber informasi lain yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian terdahulu menjadi penting dalam penelitian karena dapat membantu peneliti untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang masih perlu diteliti dan menghindari duplikasi penelitian yang tidak perlu (Creswell, 2014).

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Fredrick Gerhad Sitorus, (2018)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi pada Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja di Kota Medan)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teori <i>news media</i> .	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi tik tok terhadap perilaku anak remaja di Kota Medan seperti adanya perubahan pola perilaku contohnya menambah tingkat	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang penggunaan aplikasi Tik Tok.	Perbedaan dari penelitian ini terdapat pada teori yang digunakan dan fokus penelitiannya.

				kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri mereka untuk menjadi tampil lebih berani.		
2	Dini Dwi Cahyani, (2020)	Dampak Penggunaan Aplikasi Tik Tok Dalam Interaksi Sosial (Study kasus di SMA Negeri 11 Teluk Betung Timur Bandar Lampung)	Penelitian ini menggunakan metode <i>field research</i> yang bersifat deskriptif.	Hasil dari penelitian ini memiliki dampak negatif dan positif yang mana dampak negatif yaitu pengguna aplikasi tik tok yaitu mengurangi sosialisasi dengan	Persamaan pada penelitian ini membahas tentang dampak penggunaan aplikasi tik tok dalam interaksi sosial pada siswa Sekolah	Terdapat perbedaan yaitu lokasi penelitian dan metode penelitian.

				lingkungan sekitar, siswa menjadi konsumtif, kurangnya waktu belajar, mengganggu kesehatan mata, siswa menjadi malas dan menghamburkan uang, sedangkan dampak positifnya yaitu siswa dapat memperluas jaringan	Menengah Atas SMA.	
--	--	--	--	--	--------------------	--

				<p>pertemanan, memudahkan mencari berbagai berita, dan memperoleh informasi dengan cepat.</p>		
3.	Assyifa Fauziah, (2021)	<p>Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Pengungkapan Diri (<i>Self Disclosure</i>) Siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Kota Bekasi.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan <i>purposive sampling</i>. Teori yang digunakan</p>	<p>Hasil penelitian ini menyatakan bahwa 76% adanya pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap pengungkapan diri (<i>self disclosere</i>).</p>	<p>Persamaannya terletak pada metode penelitiannya, karena sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.</p>	<p>Perbedaan dalam penelitian ini terdapat fokus penelitian dan teori yang digunakan.</p>

			adalah teori <i>Uses and Gratification</i> .			
4.	Debi Pratama, (2021)	Komunikasi Sosial Remaja Pengguna Tik Tok di Kelurahan Kaliawi Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung.	Pada penelitian ini menggunakan metode <i>field research</i> atau lapangan yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan.	Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi sosial yang terjadi dalam remaja di Kelurahan Kaliawi tidak terjadi. Fakta yang terjadi di lapangan, menunjukkan bahwa para remaja berkumpul disuatu tempat,, tetapi	Persamaan terletak pada penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap komunikasi sosialnya.	Perbedaannya terletak pada Teknik penelitian yang menggunakan <i>snowball sampling</i> .

				<p>masing-masing remaja sibuk dengan diri sendiri dengan bermain Tik Tok. Maka dengan demikian proses komunikasi sosial mereka tidak terjadi secara intens.</p>		
5.	<p>Khoridzatul Wahyu Faizah, (2022).</p>	<p>Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Perilaku Narsisme Mahasiswa KPI Angkatan Tahun 2021 IAIN Ponorogo.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan menggunakan</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tik Tok berpengaruh</p>	<p>Persamaannya disini sama sama menggunakan metode pendekatan kuantitatif.</p>	<p>Walaupun memiliki persamaan namun adanya perbedaan yaitu disini menggunakan</p>

			teori <i>Uses and Gratification</i> .	terhadap perilaku narsisme Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Ponogoro tahun Angkatan 2021.		teori <i>Uses and Gratification</i> dan perbedaan fokus penelitian seperti perilaku narsisme.
--	--	--	---------------------------------------	--	--	---

## 2.9 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2017) adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan atau pertanyaan penelitian yang diajukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian secara lebih lanjut. Hipotesis merupakan sebuah prediksi yang didasarkan pada teori atau fakta yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Hipotesis yang dibuat dalam penelitian harus berdasarkan pada teori yang ada atau hasil penelitian sebelumnya serta disusun secara jelas dan terukur agar dapat diuji secara empiris. Dalam penelitian ini penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

1. Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial remaja pada siswa.
2. Ho : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan aplikasi Tik Tok terhadap interaksi sosial remaja pada siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian adalah cara atau prosedur yang digunakan dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data dalam rangka menjawab masalah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data numerik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang sistematis dan prosedural seperti kuesioner, Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian kuantitatif, masalah yang diteliti masih bersifat sementara, sehingga teori yang digunakan dalam penyusunan proposal penelitian kuantitatif juga masih bersifat sementara dan akan berkembang seiring dengan proses pengumpulan data di lapangan atau konteks sosial yang diteliti. Jenis penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan untuk melakukan definisi dan pengukuran data kuantitatif serta statistik objek penelitian melalui perhitungan ilmiah, yang didasarkan pada pengumpulan data dari sampel orang atau penduduk yang diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan survei untuk menentukan frekuensi dan presentasi tanggapan mereka (Sudaryanto, 2015).

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi dalam penelitian adalah seluruh subjek atau obyek penelitian yang memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang sama dan relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Adapun populasi yang ditetapkan pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Swasta Mulia Medan.

Tabel 3. 1 Populasi Siswa SMA Swasta Mulia Medan

SMA	Jumlah
Kelas 10	15 siswa
Kelas 11 Mia	21 siswa
Kelas 11 IIS	19 siswa
<b>Total</b>	<b>55 siswa</b>

Sumber: Peneliti (2023)

#### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2012:145), menyatakan bahwa : “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus *representativ* (mewakili)”.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik sampel sampling jenuh yang terdapat di *Non-Probably Sampling*. Sugiyono (2012:150) mendefinisikan sampling jenuh yaitu “Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relative kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, (2019), teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan proses untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian, di antaranya:

1. Observasi: Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung. Observasi dapat dilakukan dengan atau tanpa partisipasi.
2. Wawancara: Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya-jawab dengan responden untuk mendapatkan informasi tentang topik penelitian.
3. Kuesioner: Teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban terkait topik penelitian.
4. Studi dokumentasi: Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari dokumen atau sumber informasi lainnya, seperti arsip, surat kabar, buku, dan *website*.
5. Eksperimen: Teknik pengumpulan data dengan cara memanipulasi variabel tertentu dan mengamati efeknya pada variabel lain.

Setiap teknik pengumpulan data memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat harus mempertimbangkan tujuan penelitian, karakteristik populasi atau sampel, serta ketersediaan sumber daya yang dimiliki oleh peneliti. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu melalui penyebaran *quisioner* serta dokumentasi.

### 3.4.1 Angket (*Quisioner*)

Menurut Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian kumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini dianggap efisien apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan juga mengetahui apa yang tidak bisa diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada siswa SMA Swasta Mulia Medan angkatan 2022-2023 dengan menyediakan pertanyaan yang dilengkapi dengan jawaban yang terdapat pada angket, menggunakan skala 1-5 untuk mewakili seluruh pendapat dari responden di antaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skala Likert Angket

No	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Cukup	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

### 3.4.2 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019), dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam berbagai metode penelitian. Dokumentasi sering digunakan sebagai pelengkap pada metode kuesioner, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dapat mendukung analisis dan interpretasi data. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan mendalam mengenai topik penelitian

### 3.5 Teknik Analisis Data

#### 3.5.1 Uji Validitas Data

Memastikan keabsahan suatu kuesioner, kuesioner tersebut harus dapat mengungkapkan sesuatu yang dapat diukur dan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, diperlukan alat ukur yang dapat mengukur keabsahan kuesioner tersebut. Menurut Sugiyono (2017), alat ukur yang ideal adalah yang memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga mampu memberikan *reading* dan *score* yang akurat. Hal ini penting untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel.

Selain itu, dapat secara cermat menunjukkan besar kecilnya gradasi dari suatu gejala. Sehingga, uji validitas berfungsi untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah disusun yaitu *quisioner* dapat digunakan untuk mengukur secara tepat. Dalam rangka menguji alat ukur, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah dicari korelasi bagian-bagian dari alat ukur secara menyeluruh. Pada penelitian ini, penulis menggunakan *correlation pearson product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{hitung}$  : nilai koefisien korelasi validitas item yang dicari

N : jumlah responden

$\Sigma x$  : jumlah skor tiap item

$\Sigma y$  : jumlah skor total (Supriadi 2013, 169)

Kemudian dihitung dengan uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Untuk mengetahui apakah nilai koefisien korelasi hasil perhitungan signifikan atau tidak, peneliti harus membandingkannya dengan t tabel dengan tingkat kesalahan tertentu. Dalam penelitian ini, penulis menetapkan tingkat kesalahan sebesar 5% (tingkat kepercayaan 95%). Kemudian, nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel dengan aturan jika t hitung > t tabel, maka instrumen dapat dianggap valid. Sebaliknya, jika t hitung < t tabel, maka instrumen dianggap tidak valid. Selain menggunakan rumus tersebut, setelah data ditabulasi, validitas konstruksi diuji dengan analisis faktor dengan menghubungkan skor item instrumen menggunakan komputer dengan bantuan program SPSS 26.

### 3.5.2 Uji Realibilitas

Menurut Sugiyono (2019), keandalan atau reliabilitas suatu alat ukur dapat dianggap baik jika alat ukur tersebut stabil dan dapat diandalkan untuk melakukan prediksi. Reliabilitas juga mengandung objektivitas karena pengukuran yang dilakukan tidak dipengaruhi oleh siapa pun yang melakukan penelitian. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2}\right)$$

Keterangan:

$r_i$  : Reliabilitas instrument

$k$  : jumlah item soal

$\Sigma s_i^2$  : jumlah varian skor dari tiap-tiap item

$S_t^2$  : varian total

Metode Alpha diukur dengan skala alpha Cronbach 0 sampai 1. Jika skala itu dikelompokkan menjadi lima kelas dengan pangkat yang sama, maka ukuran stabilitas alpha dapat diartikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Uji Reliabilitas

No	Kriteria	Keterangan
1.	0,00 s / d 0,20	Reliabilitas sangat rendah
2	0,21 s / d 0,40	Reliabilitas rendah
3.	0,41 s / d 0,60	Reliabilitas cukup
4.	0,61 s / d 0,80	Reliabilitas tinggi
5.	0,81 s / d 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

### 3.5.3 Analisa Tabel Tunggal

Merupakan analisis yang dilakukan dengan membagi variabel penelitian ke dalam kategori berdasarkan frekuensinya. Satu tabel merupakan langkah awal dalam analisis data yang terdiri dari dua kolom, yaitu kolom frekuensi ganda dan kolom *persentase* untuk setiap kategori (Singarimbun, 1995: 266).

### 3.5.4 Analisa Tabel Silang

Suatu metode analisis dan penentuan suatu variabel mempunyai hubungan dengan variabel lain untuk melihat variabel tersebut positif atau negatif (Singarimbun, 1995: 273).

### 3.5.5 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan pengujian data statistik untuk mengetahui apakah suatu hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Untuk mengukur tingkat

hubungan antara dua variabel, peneliti menggunakan rumus koefisien korelasi Spearman Rank atau koefisien Spearman Rho. Spearman Rho menunjukkan hubungan antara variabel X dan variabel Y yang tidak diketahui sebaran datanya. Koefisien korelasi Spearman Rank digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel yang berkorelasi. Korelasi Spearman Rank digunakan dalam uji hipotesis ini karena jenis data yang mengkorelasikan tingkat dua variabel tidak harus membentuk distribusi normal. Jadi, korelasi Spearman Rank bekerja dengan data ordinal atau berjenjang atau *ranking*.

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum di^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan ;  $r_s$  = koefisien korelatif *Spearman*

$n$  = jumlah sampling

$di$  = menunjukkan perbedaan tiap rank

Uji signifikan pada masing – masing variabel berpengaruh adalah dengan menggunakan SPSS 26.0.

Selanjutnya untuk melihat tinggi rendahnya korelasi (derajat hubungan) digunakan dengan koefisien asosiasi, sebagai berikut (Kriyantono, 2008:171)

< 0,20	: hubungan sangat rendah; sangat lemah
0,20 – 0,40	: hubungan rendah namun jelas
0,41 – 0,70	: hubungan yang cukup berarti ; kuat
0,71 – 0,90	: hubungan yang tinggi ; sangat kuat
> 0,90	: hubungan yang sangat tinggi ; sempurna ; dapat diandalkan

### 3.6 Analisis Deskriptif

#### 3.6.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden adalah informasi atau data tentang individu, kelompok, atau organisasi yang menjadi subjek dalam suatu penelitian atau survei. Karakteristik ini mencakup berbagai aspek seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, pendapatan, agama, dan lain sebagainya. Peneliti memperhatikan karakteristik responden karena informasi ini penting dalam menentukan bagaimana cara mengumpulkan data dan analisis yang sesuai dengan populasi yang diteliti. Selain itu, karakteristik responden juga dapat mempengaruhi hasil penelitian dan interpretasi data. Dalam menyusun kuesioner atau instrumen penelitian, karakteristik responden juga harus diperhatikan karena pertanyaan yang diajukan harus relevan dan sesuai dengan karakteristik responden yang diteliti. Dengan demikian, pengumpulan data dapat lebih akurat dan dapat mewakili populasi yang lebih luas.

#### 3.6.2 Variabel

Menurut Sugiyono (2017), skala pengukuran digunakan sebagai referensi untuk menentukan jarak interval yang terdapat pada instrumen pengukuran, sehingga dapat menghasilkan data kuantitatif ketika digunakan untuk mengukur. Dalam penggunaannya, angket diukur dengan menggunakan skala Likert 5 poin. Salah satu ciri khas dari skala Likert adalah semakin tinggi nilai yang diperoleh oleh responden, semakin positif sikap mereka terhadap objek yang diteliti oleh peneliti. Skala *likert* menggunakan 5 tingkatan jawaban yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. 4 Skala Likert

Rentang Skala	Kategori
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

### 3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.7.1 Lokasi

Lokasi merupakan hal penting dalam melakukan penelitian karena lokasi merupakan tempat objek yang akan diteliti. Adapun yang menjadi lokasi penelitian penulis adalah SMA Swasta Mulia Medan yang berlokasi di Jalan Kenanga Raya No. 33, Tj Sari, Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih lokasi atau wilayah tersebut karena peneliti berasal dari wilayah atau daerah tersebut dan cukup mengetahui kondisi perkembangan pendidikan di wilayah yang menjadi tujuan penelitian.

### 3.7.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan pada penelitian ini yaitu

Tabel 3. 5 Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Januari 2023				Juni 2023				Oktober 2023				November 2023				Februari 2024			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal	■																			
2.	Seminar Proposal			■																	
3.	Perbaikan Proposal				■																
4.	Kegiatan Penelitian								■												
5.	Seminar hasil											■									
6.	Perbaikan Skripsi														■	■	■				
7.	Sidang Meja Hijau																				■

### 3.8 Sumber Data

Ada dua jenis sumber data yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu data primer dan data sekunder. Penjelasan sebagai berikut:

1. Data primer adalah data yang dibuat oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti dan dikumpulkan langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.
2. Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk tujuan selain memecahkan masalah yang sedang dihadapi dan dapat ditemukan dengan cepat, seperti literatur, artikel, jurnal, dan situs web yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Pada penelitian ini, selain menggunakan data sekunder, peneliti juga menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui angket atau kuesioner untuk mendapatkan informasi dari responden tentang penggunaan aplikasi Tik Tok dan dampaknya pada interaksi sosial remaja di SMA Swasta Mulia Medan.

### 3.9 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel terikat (atau variabel dependen) yang bergantung pada variabel lainnya, dan variabel bebas (atau variabel independen) yang tidak memiliki ketergantungan pada variabel lainnya. Beberapa variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Tik Tok (X).

b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah interaksi sosial remaja (Y).



## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut:

Penggunaan aplikasi TikTok di kalangan siswa-siswi SMA Swasta Mulia Medan banyak menggunakan aplikasi TikTok, menyukai video, membagikan video, meninggalkan komentar di kolom pengguna lain, membuat dan mengunggah TikTok serta mengikuti akun pengguna lain. Interaksi sosial remaja SMA Swasta Mulia Medan dalam interaksi sosial remaja adalah interaksi, kerja sama, akomodasi, asimilasi, persaingan, kontroversi, pertentangan. Interaksi yang terjadi pada siswa-siswi adalah mereka akan merasa canggung atau tidak nyaman dalam situasi sosial di dunia nyata setelah menggunakan aplikasi TikTok. Kerja sama yang terjadi ketika menggunakan aplikasi TikTok yaitu terjadinya saling kompak dengan teman-teman ketika membuat video atau mengikuti suatu trend yang ada di TikTok.

Akomodasi dalam hal ini membuat siswa-siswi menjadi lebih toleransi terhadap etnis, agama dan pendapat orang lain. Asimilasi pada penggunaan aplikasi TikTok dapat mengubah gaya bicara mereka pada orang lain. Persaingan dalam hal ini yang terjadi yaitu mereka bersaing dengan teman-teman dalam membuat konten video TikTok yang bagus dan menarik. Kemudian kontroversi dalam hal ini mereka lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain segala hal yang tidak mereka sukai. Dan dalam hal pertentangan menunjukkan bahwa mereka menghindari hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai yang di anut pada video

yang ada di TikTok.

Hubungan dari pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial remaja SMA Swasta Mulia Medan memiliki hubungan yang cukup berarti. Semakin tinggi penggunaan aplikasi TikTok maka semakin tinggi interaksi sosial siswa-siswi SMA Swasta Mulia Medan. Sebaliknya semakin rendah penggunaan aplikasi TikTok maka semakin rendah pula interaksi sosial remaja siswa-siswi SMA Swasta Mulia Medan. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh hubungan yang signifikan yang kuat dan searah antara pengaruh penggunaan aplikasi TikTok dengan interaksi sosial.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti melihat terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Adapun saran yang akan disampaikan ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk kebaikan bersama. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

### 5.2.1 Saran Teoritis

Dari segi isi, beberapa responden menyarankan agar konten yang disajikan sesuai dengan usia penonton, agar remaja ataupun yang masih duduk di bangku sekolah tidak salah dalam menonton suatu konten tersebut, serta isi konten yang berhubungan dengan pengetahuan pada siswa tersebut.

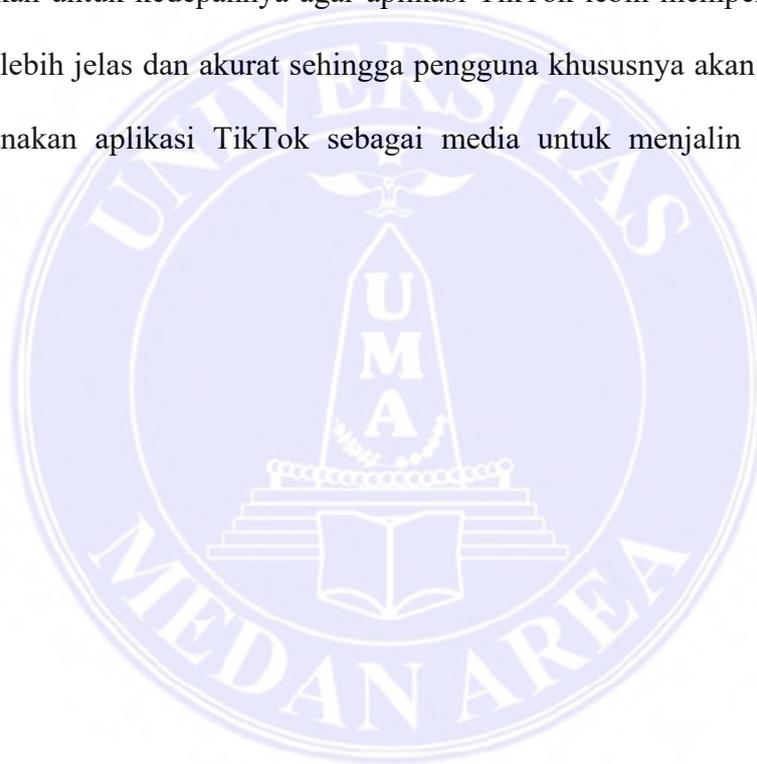
### 5.2.2 Saran dalam Kaitan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu khususnya mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi sehingga dapat melanjutkan penelitian sejenis dengan sudut pandang yang berbeda atau peneliti selanjutnya dapat melakukan

penelitian dengan teori-teori yang berbeda atau memberikan variabel penelitian yang lebih beragam lagi sehingga memberikan hasil penelitian yang akan memperkaya ilmu penelitian di bidang Ilmu Komunikasi.

### 5.2.3 Saran dalam Kaitan Praktis

Penelitian ini bersifat korelasional untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial remaja siswa. Adanya pengaruh diharapkan untuk kedepannya agar aplikasi TikTok lebih memperkaya informasi dengan lebih jelas dan akurat sehingga pengguna khususnya akan semakin sering menggunakan aplikasi TikTok sebagai media untuk menjalin interaksi sosial remaja.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku, Skripsi dan Jurnal

- A. Dzikri Afrihadi, (2018). *Komunikasi Antarpribadi Sebagai Upaya Membangun Loyalitas Client Dalam Menggunakan Jasa Fotografi (Studi Kasus Pada Twin Photo Studio Dengan Client Antar Wilayah)*. A
- Ahmad Adib Faizi, (2019). *Interaksi Sosial Dalam Membangun Akhlak Santri Di Pondok Pesantren Al-Hikmah Melathen Tulungagung*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.
- Assyifa Fauziah, (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Kota Bekasi*. Skripsi Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Binti Mauna, (2016). *Interaksi Sosial Anak Di Dalam Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat*. Jengala Pustaka Utama, Surabaya.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Danis Milania Rasmitasari, Abdul Rahman, Nurhadi, (2022). *Pengaruh Intensitas Mengakses TikTok Terhadap Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa N 3 Sragen*. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala Vol.7, No.4, Hal. 1055-1060.
- Debi Pratama, (2021). *Komunikasi Sosial Remaja Pengguna TikTok Di Kelurahan Kaliawi Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Diah Fitriasih, (2021). *Hambatan Komunikasi Dakwah Pada Komunikator (Studi Pada Muslim Desaigner Community Chapter Malang)*. Skripsi Universitas Muhammdiyah Malang.
- Dini Dwi Cahyani, (2020). *Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Interaksi Sosial*. Skripsi Univeristas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fredick Gerhad Sitorus, (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi TikTok Pada Remaja Kota Medan)*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Khoridzatul Wahyu Faizah, (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok*

*Terhadap Perilaku Narsisme Mahasiswa KPI Angkatan Tahun 2021 IAIN Ponorogo*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

Kinkin Yuliaty Subarsa Putri, (2017). *Teori Komunikasi*. Nerbitinbuku.com (Kelompok Rakyat Merderka Books). Jakarta Selatan, Jakarta.

Laely Hidayati, (2018). *Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Berdasarkan Pada Pemberian Gadget Oleh Orangtua Di Kelurahan Sukorejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.

Riska Dwi Novianti, Mariam Sondakh, Meiske Rembang, (2017). *Komunikasi Antarpribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi (Suami dan Istri) Keluarga di Desa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah*. E-Journal "Acta Diurna" 6:1-15.

Sudaryanto, (2015). *Metode dan Aplikasi Riset Kuantitatif*. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Suharsimi Arikunto, (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung.

#### **Sumber Lain**

Kompasiana, (2015). *Resume Buku "New Media A Critical Introduction" SecondEdition*

<https://www.kompasiana.com/natalistory/54f349327455137dzb6c6f1b/resume-buku-new-media-a-critical-introduction-second-edition>

Winarso, (2021). *Apa itu TikTok* <https://dailysocial.id/post/apa-itu-tik-tok>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. IDENTITAS DIRI

Nama : Ustada Sulha Siti Fatimah  
NPM : 198530072  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan/16 Januari 2002  
Alamat : Jl. Setia Budi Tanjung Sari psr 1 Gg. Electro  
No. Telp/Hp : 081360225789  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam

IDENTITAS ORANG TUA

Nama ayah : Sugiarto  
Nama ibu : Supriyatin  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Setia Budi Tanjung Sari psr 1 Gg. Electro

2. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SD Swasta Taman Siswa Medan  
SMP : SMP Swasta Mulia Medan  
SMA : SMA Swasta Mulia Medan  
Perguruan Tinggi : Universitas Medan Area

Medan, 21 Agustus 2023

**Ustada Sulha Siti Fatimah**  
**NPM 198530072**

## Lampiran 2

### Kuesioner Penelitian

# “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA SISWA SMA SWASTA MULIA MEDAN”

Kepada Yth. Saudara / i  
Dengan hormat,

Saya Ustada Sulha Siti Fatimah mahasiswi dari Universitas Medan Area Angkatan 2019 program studi Ilmu Komunikasi. Dalam rangka penyelesaian skripsi, saya meminta bantuan dari Saudara/I untuk mengisi kuesioner ini agar saya dapat menyelesaikan penelitian saya yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA SISWA SMA SWASTA MULIA MEDAN”.

Informasi yang Anda berikan merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya untuk menyelesaikan penelitian ini. Atas kesediaan dan waktunya saya ucapkan terima kasih.

#### Bagian I

Pernyataan pada bagian I merupakan pernyataan yang berhubungan dengan identitas responden. Isilah pertanyaan dan berilah tanda silang (x) pada salah satu kolom yang tersedia dari setiap pernyataan.

1. Nama : \_\_\_\_\_
2. Akun TikTok : \_\_\_\_\_
3. Jenis Kelamin : a. Pria      b. Wanita
4. Usia : a. 15 Tahun    b. 16 Tahun    c. 17 Tahun    d. 18 Tahun

#### Bagian II

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling mewakili diri anda pada kolom yang telah disediakan. Anda diminta untuk memberikan opini atas pernyataan-pernyataan yang terlampir di bawah ini. Adapun petunjuk pengisian kuesioner terdapat 5 Alternatif Jawaban :

- SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
N : Netral  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

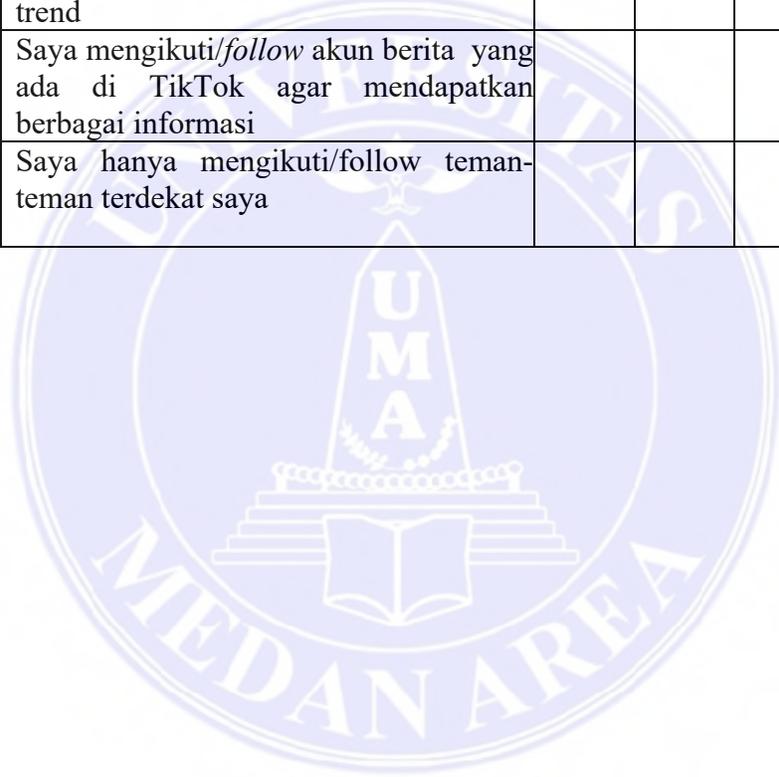
## A. Karakteristik Siswa

- 1) Usia
  1. 15 Tahun
  2. 16 Tahun
  3. 17 Tahun
  4. 18 Tahun
  5. 18 Tahun
  
- 2) Kelas
  1. X
  2. XI
  3. XII
  
- 3) Jenis Kelamin
  1. Pria
  2. Wanita
  
- 4) Intensitas Pengguna Aplikasi TikTok
  1. Kurang dari 1 jam / hari
  2. Kurang dari 2 jam / hari
  3. Kurang dari 3 jam / hari
  4. Kurang dari 4 jam / hari
  5. Lebih dari 4 jam / hari
  
- 5) Lokasi Penggunaan Aplikasi TikTok
  1. Ruang tamu / keluarga
  2. Kamar tidur
  3. Kamar mandi
  4. Sekolah
  5. Kemana dan dimanapun
  
- 6) Jaringan Yang Digunakan
  1. *Kouta*
  2. *Wi-Fi*
  3. *Tethering*
  
- 7) Keaktifan Pengguna Aplikasi TikTok
  1. Pengguna aktif
  2. Pengguna tidak aktif

### B. Pernyataan Variabel Aplikasi TikTok (X)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
	<b>Penggunaan</b>					
6	Aplikasi TikTok adalah aplikasi yang paling sering digunakan dibanding aplikasi lain di <i>smartphone</i>					
	<b>Like</b>					
7	Saya menyukai/ <i>like</i> video yang menurut saya bermanfaat					
8	Saya menyukai/ <i>like</i> video yang menurut saya menarik					
9	Saya selalu menyukai/ <i>like</i> video yang ada di TikTok walaupun tidak menarik					
	<b>Share</b>					
10	Saya membagikan <i>/share</i> video TikTok dengan pengguna lain jika itu menarik					
11	Saya hanya membagikan/ <i>share</i> video <i>trend</i> TikTok ke pengguna lain					
12	Saya membagikan <i>/share</i> video bukan melalui aplikasi TikTok melainkan melalui aplikasi lain ( <i>whatsapp, instagram</i> )					
	<b>Komen</b>					
13	Saya meninggalkan tanggapan saya di kolom komentar TikTok pengguna lain					
14	Saya merasa senang ketika konten yang saya buat mendapatkan tanggapan dari pengguna lain					
15	Saya merasa puas ketika konten yang saya buat mendapatkan <i>respon</i> dari pengguna lain					
	<b>Upload</b>					
16	Saya sering membuat dan mengunggah video di aplikasi TikTok					
17	Saya hanya membuat dan mengunggah video TikTok hanya untuk teman-teman yang saya ikuti saja					

<b>Shop</b>						
18	Saya membuka aplikasi TikTok hanya untuk melihat <i>shop</i> TikTok saja					
19	Saya merasa terhibur dengan <i>live shop</i> yang ada di aplikasi TikTok					
<b>Follow</b>						
20	Saya mengikuti/ <i>follow</i> akun TikTok artis atau seleb TikTok agar tidak ketinggalan trend					
21	Saya mengikuti/ <i>follow</i> akun berita yang ada di TikTok agar mendapatkan berbagai informasi					
22	Saya hanya mengikuti/ <i>follow</i> teman-teman terdekat saya					



### C. Pernyataan Variabel Interaksi Sosial Remaja SMA SWASTA MULIA MEDAN (Y)

No	Pernyataan Interaksi	SS	S	N	TS	STS
<b>Interaksi</b>						
1	Saya merasa aplikasi TikTok membantu meningkatkan interaksi sosial saya					
2	Saya merasa menggunakan aplikasi TikTok mengurangi interaksi sosial saya di dunia nyata ( <i>offline</i> )					
3	Saya merasa canggung atau tidak nyaman dalam situasi sosial di dunia nyata setelah menggunakan aplikasi TikTok					
4	Saya merasa bahwa aplikasi Tikok mempengaruhi kualitas hubungan sosial saya dengan keluarga atau teman-teman					
5	TikTok menggantikan peran teman untuk kehidupan saya					
6	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk melihat TikTok dari pada berinteraksi atau berkomunikasi dengan teman secara langsung					
<b>Kerja Sama</b>						
7	Saya banyak mendapatkan inspirasi dari video yang ada di TikTok dan meningkatkan kemampuan saya dalam bekerja sama dengan orang lain					
8	Semenjak sering menggunakan aplikasi TikTok, membuat saya tidak kesulitan dalam bekerja sama dengan orang lain, terutama teman-teman saya.					
9	Dengan adanya TikTok membuat saya saling kompak dengan teman-teman saya					
<b>Akomodasi</b>						
10	Penggunaan TikTok membuat saya lebih toleransi terhadap etnis, agama dan pendapat orang lain					
11	Adanya TikTok membuat saya jadi lebih bijak dalam menyelesaikan konflik dengan orang lain, tidak memutuskan secara sepihak, melainkan melibatkan pihak ketiga untuk menyelesaikannya, misalnya guru disekolah.					
<b>Asimilasi</b>						

12	Melalui TikTok saya banyak belajar budaya dari luar misalnya budaya jepang (membungkuk artinya tanda terima kasih)					
13	Budaya yang ditampilkan di dalam TikTok mengubah gaya bicara saya					
14	Saya merasa video TikTok budaya luar mempengaruhi penampilan saya					
15	Video TikTok budaya luar sangat mempengaruhi <i>life style</i> saya					
<b>No</b>	<b>Pernyataan Interaksi Sosial Disosiatif</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
<b>Persaingan</b>						
16	Untuk mendapatkan perhatian dari orang banyak, aplikasi TikTok memicu kompetisi antara penggunanya					
17	Saya bersaing dengan teman-teman saya dalam membuat konten video TikTok yang bagus dan menarik					
<b>Kontroversi</b>						
18	Segala hal yang tidak suka di TikTok membuat saya berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain					
19	Permasalahan seputar remaja dan anak sekolah yang ada di TikTok, seperti provokasi, pelecehan seksual, tawuran dapat memicu konflik antar remaja					
20	Saya merasa tidak nyaman dengan <i>trend</i> yang berasal dari budaya luar					
<b>Pertentangan</b>						
21	Saya menghindari dari hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai yang saya anut pada video-video yang ada di TikTok					
22	Saya memberikan komentar pada video yang ada di TikTok yang memberikan tayangan yang menampilkan perselisihan ataupun pertikaian					

### Lampiran 3

## HASIL JAWABAN RESPONDEN KUESIONER PENELITIAN

**Kuesioner Penelitian**

**"PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA SISWA SMA SWASTA MULIA MEDAN"**

Kepada Yth. Saudara / i

Dengan hormat,  
Saya Ustada Sulha Siti Fatimah mahasiswi dari Universitas Medan Area Angkatan 2019 program studi Ilmu Komunikasi. Dalam rangka penyelesaian skripsi, saya meminta bantuan dari Saudara/i untuk mengisi kuesioner ini agar saya dapat menyelesaikan penelitian saya yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA SISWA SMA SWASTA MULIA MEDAN". Informasi yang Anda berikan merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya untuk menyelesaikan penelitian ini. Atas kesediaan dan waktunya saya ucapkan terima kasih.

**Bagian I**  
Pernyataan pada bagian I merupakan pernyataan yang berhubungan dengan identitas responden. Berilah tanda silang (x) pada salah satu kolom yang tersedia dari setiap pernyataan.

1. Nama : Keskin Arbiwoko Cemerudek

2. Akun Tik Tok : Wheia 01

3. Jenis Kelamin :  
a. Pria  **Wanita**

4. Usia :  
a. 14 Tahun  **16 Tahun**   **18 tahun**   
b. 15 Tahun   **17 Tahun**

**Bagian II**  
Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling mewakili diri anda pada kolom yang telah disediakan. Anda diminta untuk memberikan opini atas pernyataan-pernyataan yang terlampir di bawah ini. Adapun petunjuk pengisian kuesioner terdapat 5 alternatif jawaban :

SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
N : Netral  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

**A. Karakteristik Siswa**

1) Usia  
1. 15 tahun   
2. **16 tahun**   
3. 17 tahun   
4. 18 tahun   
5. 18 tahun keatas

2) Kelas  
1. X   
2. **XI**   
3. XII

3) Jenis Kelamin  
1. Laki-Laki   
2. **Perempuan**

4) Intensitas Pengguna Aplikasi Tik Tok  
1. Kurang dari 1 jam / hari   
2. Kurang dari 2 jam / hari   
3. Kurang dari 3 jam / hari   
4. Kurang dari 4 jam / hari   
5. Lebih dari 4 jam / hari

5) Lokasi Penggunaan Aplikasi Tik Tok  
1. Ruang tamu / keluarga   
2. Kamar tidur   
3. Kamar mandi   
4. Sekolah   
5. **Kemana dan dimanapun**

6) Jaringan Yang Digunakan  
1. **Kemua**   
2. Wi-Fi   
3. Tethering

7) Keaktifan Pengguna Aplikasi Tik Tok  
1. **Pengguna aktif**   
2. Pengguna tidak aktif

**B. Pernyataan Variabel Aplikasi Tik Tok (X)**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
6	Aplikasi Tik Tok adalah aplikasi yang paling sering digunakan dibanding aplikasi lain di <i>smartphone</i>			<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Saya menyukai/like video yang menurut saya bermanfaat		<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Saya menyukai/like video yang menurut saya menarik		<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Saya selalu menyukai/like video yang ada di Tik Tok walaupun tidak menarik				<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Saya membagikan <i>share</i> video Tik Tok dengan pengguna lain jika itu menarik			<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Saya hanya membagikan/ <i>share</i> video <i>trend</i> Tik Tok ke pengguna lain			<input checked="" type="checkbox"/>		
12	Saya membagikan <i>share</i> video bukan melalui aplikasi Tik Tok melainkan melalui aplikasi lain ( <i>whatsapp, instagram</i> )			<input checked="" type="checkbox"/>		
13	Saya meninggalkan tanggapan saya di kolom komentar Tik Tok pengguna lain				<input checked="" type="checkbox"/>	
14	Saya merasa senang ketika konten yang saya buat mendapatkan tanggapan dari pengguna lain				<input checked="" type="checkbox"/>	
15	Saya merasa puas ketika konten yang saya buat mendapatkan <i>respon</i> dari pengguna lain			<input checked="" type="checkbox"/>		
16	Saya sering membuat dan mengunggah video di aplikasi Tik Tok		<input checked="" type="checkbox"/>			

17) Saya hanya membuat dan mengunggah video Tik Tok hanya untuk teman-teman yang saya ikuti saja

18) Saya membuka aplikasi Tik Tok hanya untuk melihat *shop* Tik Tok saja

19) Saya merasa terhibur dengan *live shop* yang ada di aplikasi Tik Tok

20) Saya mengikuti/*follow* akun Tik Tok artis atau seleb Tik Tok agar tidak ketinggalan *trend*

21) Saya mengikuti/*follow* akun berita yang ada di Tik Tok agar mendapatkan berbagai informasi

22) Saya hanya mengikuti/*follow* teman-teman terdekat saya

**C. Pernyataan Variabel Interaksi Sosial Remaja SMA SWASTA MULIA MEDAN (Y)**

No	Pernyataan Interaksi	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa aplikasi Tik Tok membantu meningkatkan interaksi sosial saya			<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Saya merasa menggunakan aplikasi Tik Tok mengurangi interaksi sosial saya di dunia nyata ( <i>offline</i> )			<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Saya merasa canggung atau tidak nyaman dalam situasi sosial di dunia nyata setelah menggunakan aplikasi Tik Tok			<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Saya merasa bahwa aplikasi Tik Tok mempengaruhi kualitas hubungan sosial saya dengan keluarga atau teman-teman		<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Tik Tok menggantikan peran teman untuk kehidupan saya				<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk melihat Tik Tok dari pada berinteraksi atau berkomunikasi dengan teman secara langsung					<input checked="" type="checkbox"/>
7	Saya banyak mendapatkan inspirasi dari video yang ada di Tik Tok dan meningkatkan kemampuan saya dalam bekerja sama dengan orang lain		<input checked="" type="checkbox"/>			



## Lampiran 4



## Lampiran 5

### SPSS Korelasi Spearman

#### Correlations

		Penggunaan aplikasi TikTok	Interaksi Sosial	
<i>Spearman's rho</i>	Penggunaan aplikasi TikTok	<i>Correlation Coefficient</i>	1,000	
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	,624**	
		N	55	
	Interaksi Sosial	<i>Correlation Coefficient</i>	,624**	1,000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	,000	.
		N	55	55

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 6

**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIM LEWAT ILMU DAN AKHLAK  
( YASNPEND.MULIA )  
SD-SMP-SMA- SMK SWASTA MULIA  
JLN KENANGA SARI NOMOR 33 TANJUNG SARI  
KECAMATAN MEDAN SELAYANG –MEDAN 20132**

Nomor : 256 /E /21/YPM/VI/2023  
Lamp. :  
Hal : Surat Keterangan telah selesai melakukan Penelitian

Medan, 20 Juni 2023

Kepada Yth  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Medan Area  
Di –  
Medan

Assalamu,alaikum Wr.Wb  
Dengan Hormat, Menghunjuk surat kami Nomor : 254/E-21/YPM/VI/2023, tanggal, 19 Juni 2023, perihal Izin melaksanakan Riset di SMA Swasta Mulia Tanjung Sari Medan  
Maka dengan ini kami sampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini telah selesai melakukan penelitian dengan judul : **Pengaruh Penggunaan Tik Tok terhadap Interaksi Sosial Remaja** pada tanggal, 20 Juni 2023 di SMA Swasta Mulia Medan  
Adapun nama Mahasiswa yang telah melaksanakan kegiatan Riset di SMA Swasta Mulia Medan adalah :

Nama : USTADA SULHA SITI FATIMAH  
N P M : 198530072  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Demikian ditampikan atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Assalamu,alaikum Wr.Wb  
A/N. Sekretaris Yayasan Pendidikan Mulia  
Medan  
MARRIINA SIREGAR SE.M Pd  
Sekertaris Yayasan

Tamponan : Kpd.Yth.  
1. Kepala SMA-SMA- SMK Swasta Mulia Medan  
2. Peninggal

