

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GENERASI Z
DI KECAMATAN MEDAN PETISAH KOTA MEDAN**

SKRIPSI

OLEH :

CINDY OKTAVIA LUMBANTORUAN

218530158



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/3/26

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

Access From (repositori.uma.ac.id)31/3/26

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GENERASI Z
DI KECAMATAN MEDAN PETISAH KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana di
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area



**OLEH:
CINDY OKTAVIA LUMBANTORUAN
218530158**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

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 31/3/26

Access From (repositori.uma.ac.id)31/3/26

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Interaksi Sosial

Generasi Z Di Kecamatan Medan Petisah Kota Medan

Nama : Cindy Oktavia Lumbantoruan

NPM : 218530156

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh,

Pembimbing

Agnita Yolanda B. Commu, M.Sc

Diketahui Oleh,

Dekan

Ketua Program Studi



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



Dr. Taurik Wal Hidayat, S.Sos, MAP

Tanggal Lulus: 3 September 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cindy Oktavia Lumbantoruan

NPM : 218530158

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis yang berjudul "**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GENERASI Z DI KECAMATAN MEDAN PETISAH KOTA MEDAN**" ini adalah benar karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan tiruan baik di lingkup Universitas Medan Area maupun di Perguruan Tinggi yang lain. Adapun bagian tertentu dalam penulisan skripsi iniyang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apalagi dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 21 Oktober 2025

Penulis



Cindy Oktavia Lumbantoruan

218530158

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Cindy Oktavia Lumbantoruan

NPM : 218530158

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti NonEksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GENERASI Z DI KECAMATAN MEDAN PETISAH KOTA MEDAN** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, 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.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 21 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



(Cindy Oktavia Lumbantoruan)

ABSTRAK

TikTok merupakan platform video pendek yang sangat digemari oleh Generasi Z dan mendorong aktivitas online yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan TikTok terhadap interaksi sosial Generasi Z, khususnya di Kecamatan Medan Petisah. Penelitian menggunakan teori Stimulus–Organism–Response (S-O-R) untuk menganalisis bagaimana stimulus dari penggunaan TikTok memengaruhi respons individu dalam bentuk interaksi sosial. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei terhadap 259 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis melalui regresi linear sederhana dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok berpengaruh positif terhadap interaksi sosial, dengan kontribusi sebesar 53,4%. Semakin tinggi intensitas penggunaan TikTok, semakin rendah tingkat interaksi sosial langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa media sosial seperti TikTok berdampak nyata pada pola komunikasi dan hubungan sosial remaja.

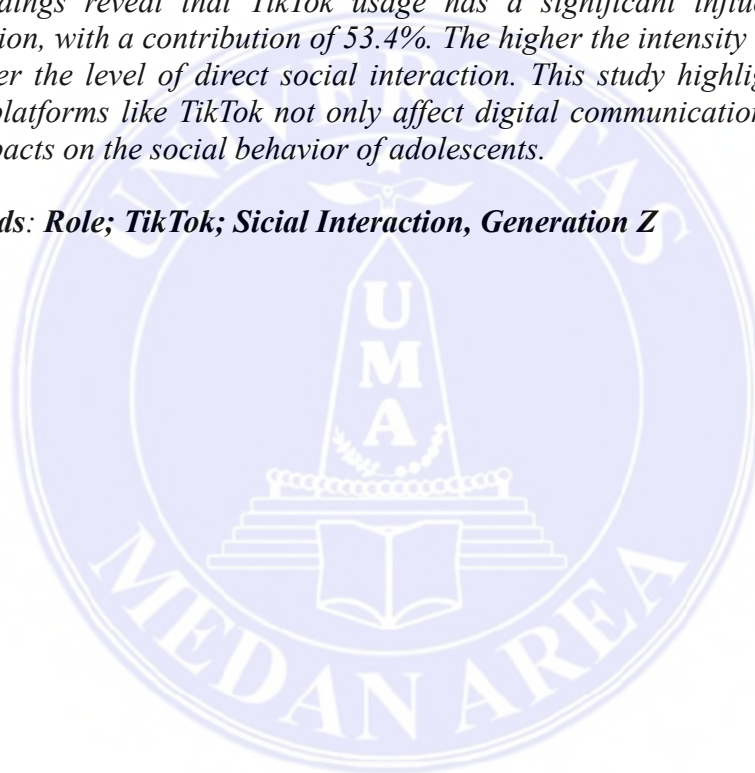
Kata Kunci: Aplikasi TikTok, Interaksi Sosial, Generasi Z



ABSTRACT

TikTok is a short video platform highly favored by Generation Z, encouraging constant online activity. This study aims to examine the influence of TikTok usage on the social interaction of Generation Z, specifically in the Medan Petisah District. The research applies the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) theory to analyze how the stimulus from TikTok usage affects individual responses in the form of social interaction. A quantitative method with a survey approach was used, involving 259 respondents selected through purposive sampling. Data were collected via questionnaires and analyzed using simple linear regression and t-test. The findings reveal that TikTok usage has a significant influence on social interaction, with a contribution of 53.4%. The higher the intensity of TikTok usage, the lower the level of direct social interaction. This study highlights that social media platforms like TikTok not only affect digital communication but also have real impacts on the social behavior of adolescents.

Keywords: *Role; TikTok; Sicial Interaction, Generation Z*



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Cindy Octavia Lumbantoruan, lahir di Parratusan pada tanggal 26 Juni 2003. Penulis merupakan anak pertama dari enam bersaudara dan beragama Kristen Protestan.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis dimulai dari SDN 173290 Butar pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Pagaran pada tahun 2012. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan menengah kejuruan di SMK Trisula Doloksanggul pada tahun 2015. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Medan Area, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi.

Selama kuliah di kampus UMA penulis pernah bergabung dan aktif di dalam Organisasi Internal yaitu IMAJINASI FISIP UMA Periode 2023-2024 menjabat sebagai anggota divisi Jurnalistik. Selama mengikuti perkuliahan, penulis melaksanakan Kulia Kerja Lapangan (KKL) di Kantor Dinas Pariwisata Medan.

Berkat petunjuk Tuhan Yang Maha Esa, usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Perguruan Tinggi Universitas Medan Area, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GENERASI Z DI KECAMATAN PETISAH KOTA MEDAN”.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Interaksi Sosial Generasi Z Di Medan Kecamatan Petisah” ini dilakukan sebagai pemenuhan kewajiban menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Kelancaran penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak-pihak yang memiliki peran penting dan berjasa dalam memberikan motivasi, arahan serta bimbingan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepada kedua orang tua, **Ayahanda Tober Lumbantoruan dan Ibunda Rumondang Hutasoit**, dua insan hebat yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan doa restu, kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan dalam bentuk motivasi juga materi kepada penulis.

1. Terima kasih kepada Bapak **Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc.** selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak **Dr. Walid Mustafa Sembiring, S.Sos, M.IP**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

3. Bapak **Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, M.AP**, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Ibu **Agnita Yolanda B.Comma; M.Sc** selaku Dosen Pembimbing, telah berbesar hati memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dan berjalan dengan baik.
5. **Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik** yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan arahan selama perkuliahan.
6. **Para Staff Administrasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik** yang telah membantu dalam keperluan administrasi selama perkuliahan.
7. Kepada seluruh keluarga tercinta yang selalu memberi doa dan dukungannya kepada penulis.
8. kepada teman-teman, **Sere Pani, Andini Zahrani, Theysa Monica, Muhammad Haris, Christian Ginting**, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik saya selama ini. Terima kasih atas semangat, kebersamaan, dukungan, serta tawa dan tangis yang telah kita bagi bersama selama menjalani proses perkuliahan hingga menyusun skripsi ini.
9. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir/skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tugas akhir/skripsi ini. Penulis berharap tugas akhir/skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Penulis

Cindy Oktavia Lumbantoruan



DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Komunikasi.....	7
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	7
2.1.2 Proses Komunikasi.....	9
2.2 Media Sosial.....	11
2.3 Jenis-Jenis Media Sosial.....	12
2.4 Pengaruh Media Sosial.....	13
2.5 TIKTOK.....	14
2.5.1 Pengertian TikTok.....	14
2.5.2 Generasi Z.....	16
2.6 Interaksi Sosial.....	17
2.6.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	17
2.6.2 Syarat-Syarat Interaksi Sosial.....	18
2.6.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial.....	20
2.6.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	23
2.7 Teori SOR.....	24

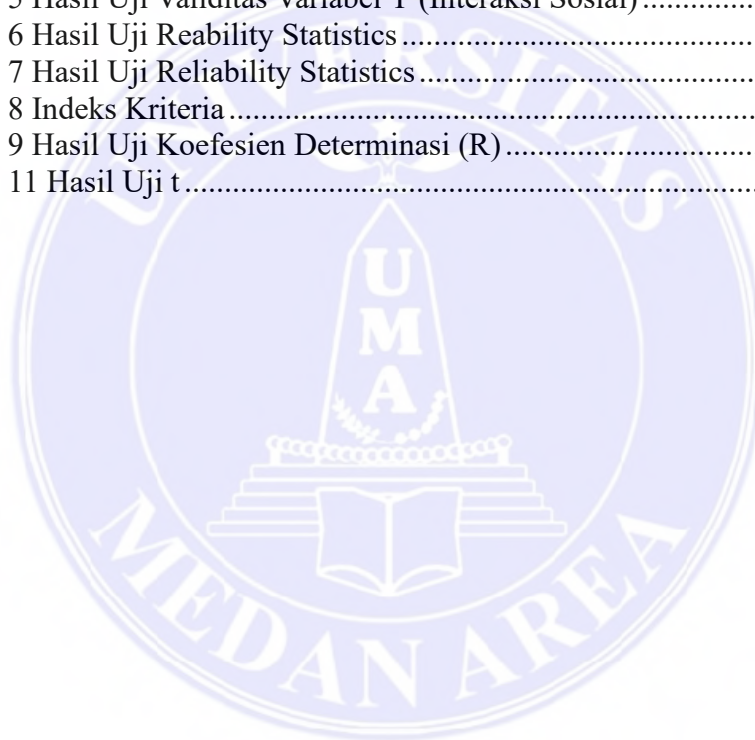
2.8 Kerangka Konsep	26
2.9 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.3 Populasi dan Sampel	33
3.3.1 Populasi	33
3.3.2 Sampel	33
3.3.3 Teknik Purposive Sampling	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1 Angket / Kuisioner	36
3.5 Defenisi Operasional Variabel	36
3.6 Teknik Analisis Data	37
3.6.1 Analisa Tabel Silang	37
3.7 Uji Validitas Data	38
3.8 Uji Reabilitas	39
3.9 Uji Hipotesis	39
3.10 Uji Parsial (Uji T)	40
3.11 Uji Regresi Linear Sederhana	41
3.12 Uji Koefesien Determinasi (R ²)	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Gambaran Umum	43
4.1.1 TikTok	43
4.1.2 Kecamatan Medan Petisah	44
4.1.3 Gambaran Umum Responden	45
4.2 Analisis Tabel	46
4.2.1 Analisis Tabel Silang	46
4.2.2 Deskripsi Data	48
4.3 Uji Instrumen Penelitian	51
4.3.1 Hasil Uji Validitas	51
4.3.2 Hasil Uji Reabilitas	53
4.4 Uji Regresi	54
4.4.1 Analisis Linear Sederhana	54
4.4.2 Koefesien Determinasi	55
4.6 Uji Hipotesis	56

4.7 Pembahasan	58
4.7.1 Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok Terhadap Interaksi Sosial Gen Z di Medan Petisah	58
4.7.2 Seberapa Banyak Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Interaksi Sosial kalangan Gen Z di Medan Kecamatan Petisah	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	36
Tabel 3. 2 Defenisi Operasional Tabel Variabel	36
Tabel 4. 1 Distribusi Karakteristik	45
Tabel 4. 2 Hasil Uji Chi-Square	46
Tabel 4. 3 Hasil Jawaban Responden	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Variabel X (Penggunaan Aplikasi TikTok)	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Interaksi Sosial)	52
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reability Statistics	53
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliability Statistics	54
Tabel 4. 8 Indeks Kriteria	55
Tabel 4. 9 Hasil Uji Koefesien Determinasi (R)	56
Tabel 4. 11 Hasil Uji t	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Medan Petisah Berdasarkan Umur	5
Gambar 2. 1 Logo TikTok	14
Gambar 2. 2 Statistik Pengguna TikTok 2024	15



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi yang sudah sangat semakin berkembang, internet adalah salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia, internet hampir menjadi kebutuhan primer setiap orang. Internet telah merubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi, serta membentuk budaya baru dalam kehidupan sehari-hari, terutama melalui kehadiran media sosial sebagai sarana utama komunikasi digital Dewi & Hastjarjo (2020).

Media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya bagi generasi muda atau sering disebut generasi Z. Generasi Z, atau yang dikenal sebagai generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, adalah generasi yang tumbuh dengan teknologi digital. Generasi Z memiliki cara berkomunikasi yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya (Dewi, 2020).

Para ahli menilai, bahwa generasi Z artinya generasi digital yang lebih mengandalkan teknologi digital untuk berkomunikasi, bermain, dan bersosialisasi. Generasi Z memanfaatkan platform di media 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, 2022).

Di era internet ini jenis media sosial sangat beragam, salah satunya yang baru-baru muncul sekarang adalah TikTok. TikTok adalah aplikasi yang memberikan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh

penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang menarik serta dapat dipamerkan kepada pengguna lainnya (We Are Social & Hootsuite, 2022). Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian, gaya bebas, dan masih banyak lagi. TikTok berasal dari negara Tiongkok yang diluncurkan di awal September tahun 2016. Negara Indonesia sebagai negara yang mencatatkan diri sebagai negara dengan pengguna TikTok terbanyak di dunia, melampaui negara-negara besar seperti Amerika Serikat dan Brasil (Datareportal, 2025).

TikTok memiliki beragam konten, mulai dari hiburan, komedi, pendidikan, tantangan (*challenges*), seni, tutorial, hingga informasi sehari-hari. Kepopuleran aplikasi ini sangat tinggi, khususnya di kalangan remaja dan Generasi Z, dan telah berkembang menjadi salah satu aplikasi media sosial terbesar di dunia dengan lebih dari satu miliar pengguna aktif bulanan. Aplikasi TikTok tidak hanya digunakan sebagai platform hiburan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi diri, alat komunikasi digital, dan bahkan platform pemasaran bagi banyak brand. Dengan pengaruhnya yang besar terhadap budaya pop dan cara berkomunikasi secara digital, TikTok telah menciptakan fenomena sosial yang memengaruhi gaya hidup dan perilaku penggunanya di seluruh dunia (Anderson & Jiang, 2018).

Tingginya penggunaan aplikasi TikTok juga membawa dampak terhadap pola interaksi sosial generasi Z. Generasi ini lebih banyak nyaman berkomunikasi melalui media digital dibandingkan secara langsung. Menurut laporan digital 2025, rata-rata pengguna TikTok di Indonesia menghabiskan waktu sekitar 45 jam per bulan untuk menggunakan aplikasi tersebut (Indonesia G. , 2025) . Hal ini

menunjukkan betapa mendalamnya keterikatan generasi muda terhadap TikTok sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Popularitas TikTok yang sudah begitu besar mencerminkan bagaimana teknologi mempengaruhi gaya hidup dan pola interaksi sosial di kalangan generasi Z. Budaya tren TikTok telah mempengaruhi interaksi sosial generasi Z, banyak dari generasi Z ini yang terlibat dalam tantangan atau tren viral tanpa mengeksplorasi hubungan yang lebih mendalam. Selain itu generasi Z lebih fokus pada citra ideal di dunia maya dari pada menjadi diri sendiri dalam interaksi langsung.

Menurut 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. Perubahan ini tampak jelas pada Generasi Z, yang lebih sering berinteraksi melalui media sosial daripada berkomunikasi secara langsung. Keasyikan dalam menggunakan TikTok membuat banyak dari mereka larut dalam dunia maya hingga mengabaikan interaksi sosial di lingkungan nyata.

TikTok juga menjadi tempat untuk mengekspresikan emosi atau perasaan, seperti sedih atau bahagia, yang mungkin lebih sulit di ungkapkan secara langsung kepada keluarga atau teman. Hal tersebut membuat pola komunikasi jadi lebih nyaman secara digital dari pada berinteraksi langsung. Dan yang paling berpengaruh adalah aplikasi TikTok ini membuat penggunanya menjadi

mengurangi waktu berinteraksi secara langsung di lingkungannya (Nasrullah, 2017).

TikTok dapat membuat pengalihan perhatian di saat bersama atau tatap muka, dimana generasi Z akan lebih sering memeriksa handphone meskipun sedang bersama teman atau keluarga hal ini mengurangi kualitas dan intensitas interaksi sosial. Remaja generasi Z yang tumbuh bersama TikTok cenderung lebih terpengaruh oleh aplikasi TikTok di bandingkan dengan generasi yang lebih tua (Boyd, 2014).

Kota Medan menjadi sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki populasi remaja generasi Z yang sangat aktif menggunakan TikTok. Menurut data Badan Pusat Statistik Kota Medan Petisah, jumlah penduduk kota Medan yang berusia 20- 24 tahun yakni usia tersebut adalah usia generasi Z sebanyak 6.017 laki-laki dan perempuan. Pengaruh penggunaan TikTok terhadap interaksi sosial menarik untuk diteliti lebih dalam, mengingat semakin meningkatnya penggunaan TikTok di kalangan remaja kota Medan. Pemahaman tentang bagaimana penggunaan TikTok memengaruhi gaya komunikasi mereka, serta dampaknya terhadap interaksi sosial, menjadi penting untuk mengantisipasi berbagai implikasi sosial yang mungkin timbul di masa depan.

Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Medan Petisah Berdasarkan Umur

Tabel 3.2 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kecamatan Medan Petisah, 2023
Population by Age Groups and Sex in Medan Petisah District, 2023

Kelompok Umur <i>Age Groups</i>	Jenis Kelamin/Sex		Jumlah <i>Total</i>
	Laki-Laki <i>Male</i>	Perempuan <i>Female</i>	
(1)	(2)	(3)	(4)
0 - 4	1.846	1.713	3.559
5 - 9	2.533	2.465	4.998
10 - 14	2.943	2.820	5.763
15 - 19	3.136	2.865	6.001
20 - 24	3.088	2.929	6.017
25 - 29	2.852	2.749	5.601
30 - 34	2.583	2.670	5.253
35 - 39	2.880	2.926	5.806
40 - 44	2.710	3.096	5.806
45 - 49	2.458	2.729	5.187
50 - 54	2.416	2.663	5.079
55 - 59	2.049	2.380	4.429
60 - 64	1.603	1.994	3.597
65 - 69	1.168	1.569	2.737
70 - 74	739	1.127	1.866
75 +	848	1.644	2.492
Medan Petisah	35.852	38.339	74.191

Sumber: Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Medan

Penggunaan aplikasi TikTok semakin hari semakin meningkat, terutama pada kalangan gen Z. Meskipun TikTok memberikan manfaat yang banyak, contohnya jadi sarana ekspresi diri, hiburan dan membangun hubungan sosial. Namun semakin meningkatnya intensitas penggunaan TikTok dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap interaksi sosial di dunia nyata, baik dalam bentuk perubahan pola komunikasi, pengurangan frekuensi tatap muka, dan potensi keterasingan sosial. Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan TikTok oleh Gen Z di Medan Petisah semakin meningkat dan memengaruhi interaksi sosial mereka. Hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk memahami perilaku sosial remaja di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi TikTok oleh Gen Z di Medan Petisah dalam kehidupan sehari-hari?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial Gen Z di Medan Petisah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan peneliti melakukan penelitian tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi TikTok oleh Gen Z di Medan Petisah.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial kalangan Gen Z di Medan Pertisah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan pengetahuan terhadap generasi Z tentang pengaruh penggunaan TikTok terhadap interaksi sosial.
2. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai interaksi sosial remaja generasi Z di kota Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Menurut Dedy Mulyana, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media. Dedy Mulyana menekankan bahwa komunikasi tidak hanya sekedar berbicara atau menulis, tetapi juga mencakup berbagai bentuk interaksi yang melibatkan simbol-simbol seperti bahasa, isyarat, gambar, dan teknologi. Komunikasi merupakan hal yang mendasar dalam kehidupan manusia, di mana setiap orang saling berbagi makna dan pemahaman melalui pesan yang disampaikan. Tujuan komunikasi ialah untuk memberikan informasi, persuasi, atau bahkan untuk mempengaruhi tindakan atau perilaku pihak lain.

Komunikasi berasal dari bahasa Latin *communicare* atau *communis*, yang berarti "sama." Hal ini menunjukkan bahwa ketika seseorang berkomunikasi dengan orang lain, tujuannya adalah untuk menyamakan ide, gagasan, atau pandangan agar kedua belah pihak memiliki pemahaman yang sama. Banyak ahli komunikasi memberikan definisi yang beragam tentang konsep ini. Menurut Onong Uchjana Effendy, komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu individu ke individu lain dengan tujuan untuk memberi tahu, memengaruhi sikap, atau mengubah perilaku. Penyampaian pesan ini dapat dilakukan secara langsung, misalnya melalui percakapan lisan, atau secara tidak langsung menggunakan media seperti telepon, *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Telegram*. Dan sedangkan

menurut Raymond Ross, komunikasi adalah proses memilih, mengatur, dan mengirim simbol-simbol untuk membantu penerima pesan (komunikasikan) merespons dengan cara yang sesuai dengan maksud komunikator. Ross menekankan pentingnya pemilihan simbol agar pesan dapat dipahami dan mendapatkan tanggapan yang diinginkan.

Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah upaya sistematis untuk merumuskan prinsip-prinsip penyampaian informasi serta pembentukan sikap dan pendapat. Komunikasi tidak hanya berfokus pada penyebaran informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk opini publik dan sikap masyarakat dalam konteks sosial dan politik. Hovland juga menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses di mana seseorang berusaha mempengaruhi perubahan perilaku orang lain (Afrihadi, 2018).

Secara umum, komunikasi memiliki makna yang sangat luas, yakni segala hal yang berkaitan dengan kemampuan satu pikiran untuk memengaruhi pikiran lainnya. Bentuk komunikasi ini tidak hanya terbatas pada lisan dan tulisan, tetapi juga dapat melibatkan musik, gambar, foto, teater, serta perilaku manusia yang dapat diamati. Dengan demikian, komunikasi merupakan aktivitas sehari-hari yang esensial bagi manusia dan menjadi pusat dari kehidupan mereka. Setiap aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh komunikasi, baik melalui percakapan langsung maupun melalui media seperti surat kabar, majalah, musik, gambar, foto, teater, film, radio, televisi, serta platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Twitter, YouTube, TikTok, dan Telegram (Putri, 2017).

Menurut Onong U. Effendi (Afriadi, 2018), terdapat lima komponen utama yang menjadi syarat terjadinya komunikasi, yaitu:

1. Komunikator, yaitu pihak yang menyampaikan ide, gagasan, arahan, atau pesan.
2. Pesan, yaitu pernyataan yang didukung oleh simbol atau lambang tertentu.
3. Komunikan, yaitu pihak yang menerima pesan.
4. Media, yang berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan pesan, terutama ketika komunikator dan komunikan berada di lokasi yang berjauhan atau ketika jumlah komunikan banyak.
5. Efek, yaitu dampak atau pengaruh yang dihasilkan dari pesan yang disampaikan.

Dari berbagai definisi komunikasi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian ide, gagasan, informasi, arahan, atau pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media, dengan tujuan untuk menghasilkan efek atau respons yang memengaruhi sikap atau perilaku penerima pesan.

2.1.2 Proses Komunikasi

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia saling berinteraksi dan melakukan komunikasi, baik itu secara lisan maupun tulisan. Saat berbicara dengan teman, berkirim pesan lewat sosial media, atau saat presentase tugas, maka itu di sebut sedang melakukan proses komunikasi. Proses komunikasi merupakan bagaimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya, sehingga dapat

menciptakan suatu persamaan makna antara komunikator dengan komunikan.

Tujuan komunikasi adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif.

Proses komunikasi berfungsi sebagai pedoman untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Melalui proses inilah tercapai pembagian makna yang sama antara pengirim dan penerima. Dengan mengikuti proses komunikasi, seseorang memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan produktivitas di berbagai aspek profesionalnya. Komunikasi yang efektif menghasilkan pemahaman yang baik. Proses komunikasi dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Pengirim (*Sender*). Pengirim adalah orang atau pihak yang memulai komunikasi dengan mengirim pesan.
2. Pengkodean (*Encoding*). Pengkodean adalah suatu proses di mana pengirim akan mengubah informasi atau ide ke dalam simbol, kata-kata, gambar, atau bentuk lain yang bisa dipahami oleh penerima.
3. Saluran (*channel*). Pada tahap ini untuk mulai mengirimkan pesan pengirim akan memilih media atau jalur yang digunakan untuk mengirimkan pesan, seperti percakapan lisan, teks tertulis, telepon, email, media sosial, dll.
4. Penafsiran (*decoding*). *Decoding* dilakukan oleh penerima. Setelah pesan diterima dan diperiksa, stimulus dikirim ke otak untuk diinterpretasikan, untuk memberikan beberapa jenis makna padanya.
5. Penerima (*receiver*). Penerima adalah individu yang menerima pesan dari pengirim.
6. Umpan balik (*feedback*). Tanggapan atau respons yang diberikan oleh penerima kepada pengirim setelah menerima pesan, yang menunjukkan apakah pesan tersebut dipahami atau tidak.

7. Gangguan (*noise*). Gangguan adalah faktor yang dapat mengganggu proses komunikasi, seperti gangguan fisik (suara bising), psikologis (pikiran yang tidak fokus), atau teknis (koneksi buruk).

2.2 Media Sosial

Media sosial adalah suatu platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial dan memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi dan membangun hubungan sosial secara online. Media sosial sendiri adalah bagian dari pengembangan internet, dalam media sosial penggunanya dapat membuat konten seperti tulisan, foto, video, atau bahkan siaran langsung, lalu membagikannya kepada teman atau publik.

Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (*fasilitator*) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial. Meike dan Young dalam Nasrullah (2015) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (*to be share one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Pada intinya dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari 3 hal yaitu *sharing*, *collaborating*, dan *connecting* (Puntoadi, 2019).

2.3 Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Kaplan dan Haenlein (Pratama 2021) media sosial dapat dikategorikan dalam enam jenis yaitu :

1. Proyek Kolaborasi artinya media sosial ini memungkinkan penggunanya untuk secara bersama-sama, menciptakan, mengedit, dan mengelola konten. Salah satu contohnya adalah wikipedia.
2. Blog dan micrologs artinya memungkinkan suatu individu atau organisasi untuk membuat atau mempublikasikan konten dalam bentuk teks, gambar, atau yang lain secara terbuka. Salah satu contohnya adalah aplikasi twitter.
3. Komunitas Konten artinya *platform* ini membuat penggunanya untuk membuat konten, mengunggah, berbagi, seperti video pendek maupun panjang. Contohnya adalah TikTok.
4. Situs jaringan sosial artinya aplikasi yang memfasilitasi penggunanya untuk berkomunikasi dan membangun hubungan dengan antara sesama pengguna. Pengguna dapat membuat profil, menambah teman dan kontak. Salah satu contohnya adalah Facebook
5. Permainan virtual (*virtual games*) sosial virtual adalah lingkungan online yang di simulasikan untuk bermain permainan. Pengguna dapat membuat avatar dan berinteraksi dengan sesama pengguna. Contohnya adalah *game online*.
6. *Virtual social word* seperti *virtual game* penggunanya dapat berinteraksi dengan banyak orang sambil bermain game, penggunanya dapat merasa hidup di dunia virtual. Pengguna ini lebih berfokus besar pada interaksi dari pada bermain game.

2.4 Pengaruh Media Sosial

Kebutuhan manusia akan teknologi semakin meningkat dengan perkembangan zaman dan berbagai pengaruh yang semakin maju. Dari perubahan zaman dan dampak globalisasi cara setiap orang berpikir dan bertindak sangat dipengaruhi. Media sosial adalah salah satu teknologi informasi yang telah berkembang dengan cepat, dan seperti halnya dengan kehidupan kita saat ini, media sosial sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan pesat teknologi ini memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan dan kehidupan masyarakat. Dengan jumlah pengguna media sosial yang meningkat secara global, hampir semua pengguna di seluruh dunia berdampak oleh keberadaan media sosial, baik secara positif maupun negatif (Iswahydi, 2019).

Media sosial adalah jenis media online yang memungkinkan orang berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten dengan mudah. Beberapa contoh media sosial termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring media sosial, dan wiki adalah jenis media sosial yang paling banyak digunakan oleh orang diseluruh dunia.

Media sosial memiliki efek positif dan negatif, efek positifnya adalah memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, membuat komunikasi lebih mudah, waktu dan jarak tidak lagi masalah, ekspresi menjadi lebih mudah, penyebaran informasi dapat dilakukan lebih cepat, dan biaya lebih murah. Sedangkan untuk sisi negatifnya adalah memungkinkan kita untuk menjauhkan diri dari orang-orang yang sudah dekat dengan kita, dan

sebaliknya, interaksi secara tatap muka sering menurun, dan membuat orang menjadi kecanduan internet (Cahyono, 2019).

2.5 TIKTOK

2.5.1 Pengertian TikTok

Gambar 2. 1 Logo TikTok



Sumber : *TikTok Make Your Day*

TikTok adalah salah satu *platform* media sosial yang penggunanya terus menerus meingkat setiap tahunnya. TikTok adalah jejaring sosial berbagi video pendek yang memungkinkan penggunanya dapat membuat video menyanyi dan menari. TikTok berasal dari aplikasi yang bernama Douyin yang diluncurkan oleh perusahaan teknologi China, *ByteDance*, pada tahun 2016 oleh Zhang Yiming. Lalu *ByteDance* meluncurkan versi internasional bernama TikTok pada tahun 2017.

Pada 2018, ByDance kemudian mengakuisisi Musical.Iy, sebuah aplikasi musik yang populer berfokus pada lipsync. Kedua aplikasi tersebut kemudian digabungkan menjadi TikTok secara global. Sejak saat itu, TikTok mengalami perkembangan yang sangat pesat dan meningkatkan popularitas yang menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak penggunanya di dunia. Dengan berjalannya

waktu, TikTok berkembang menjadi *platform* yang mendukung berbagai jenis konten, contohnya yaitu seperti tantangan (challenges), komedi, edukasi, penemuan bakat, atau bahkan untuk pengembangan bisnis dan produk dan sumber penghasilan bagi sebagian orang.

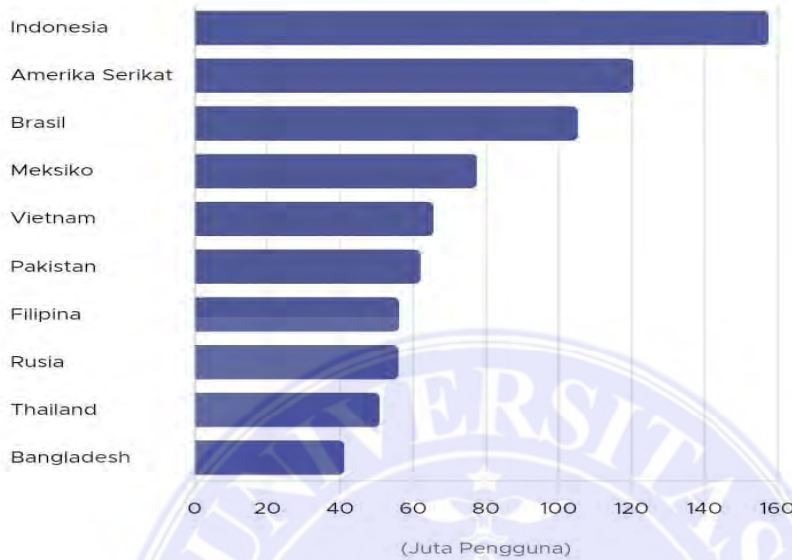
Menurut laporan statistika pada Agustus 2024 per Juli 2024 Indonesia sejauh ini menjadi negara dengan jumlah pengguna TikTok terbesar. Dari data tersebut Indonesia berada di urutan nomor 1 sedunia dengan hampir 167,6 juta pengguna TikTok. Pengguna TikTok di dominasi oleh kalangan anak muda, Data Bussinees Of App menyebut paling banyak yaitu usia 18-24 Tahun yang mencapai 34,9 % dari total pengguna pada tahun 2022. Kemudian disusul dengan usia 25-34 tahun yang tercatat sebesar 28,2 %, sementara pengguna paling sedikit yakni kelompok di atas 55 tahun tercatat sebesar 3,4 %. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pengguna TikTok paling banyak adalah remaja generasi Z yang ber usia 18-24 tahun.

Gambar 2. 2 Statistik Pengguna TikTok 2024

10 Negara dengan Pengguna TikTok Terbesar Juli 2024



Sumber: DataReportal



Sumber: Data Reportal (di akses 20240)

2.5.2 Generasi Z

Generasi Z adalah kelompok individu yang lahir sekitar tahun 1997 hingga 2012 (Dimock, 2019). Mereka merupakan generasi yang tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi digital dan internet, sehingga dikenal sebagai *digital natives*. Kehidupan mereka tidak terlepas dari perangkat elektronik seperti smartphone dan komputer, serta penggunaan media sosial dalam aktivitas sehari-hari.

Generasi Z memiliki karakter unik dalam cara mereka belajar, berkomunikasi, dan menyerap informasi. Gen Z terbiasa melakukan aktivitas sekaligus (*multitasking*), cepat dalam memahami konten visual, serta lebih tertarik pada media interaktif yang menawarkan respon instan. Dalam konteks sosial mereka lebih nyaman menjalin komunikasi secara daring dibandingkan

dengan pertemuan langsung, yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Prensky, 2018).

Data dari kementerian komunikasi dan informatika Republik Indonesia 2021 menyebutkan bahwa gen z merupakan kelompok pengguna internet terbanyak di Indonesia. Aktivitas mereka di dunia digital didominasi oleh pencarian hiburan, akses informasi, serta keterlibatan dalam berbagai tren di media sosial. Salah satu platform yang sangat populer di kalangan gen z adalah TikTok, karena menawarkan konten yang menarik dan menghibur (Indonesia K. K., 2021).

2.6 Interaksi Sosial

2.6.1 Pengertian Interaksi Sosial

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).

Interaksi sosial adalah ketika individu atau kelompok berkomunikasi, berinteraksi, dan mempengaruhi satu sama lain dalam berbagai konteks. Hal tersebut bisa terjadi melalui komunikasi langsung, komunikasi non-verbal, atau interaksi melalui sosial dan teknologi. Interaksi sosial memungkinkan orang

berkomunikasi, bekerja sama dan berhubungan dengan orang lain dalam lingkungan masyarakat. Ini dilakukan untuk membangun hubungan, memahami perspektif orang lain, atau mencapai tujuan bersama. Interaksi sosial menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Soekanto dalam Ayuningrum 2020, 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.

2.6.2 Syarat-Syarat Interaksi Sosial

Menurut Soerkanto (Faizi, 2019) ada dua syarat utama terjadinya interaksi sosial yaitu:

1. Adanya Kontak Sosial: kontak sosial ini terjadi dalam 3 bentuk yaitu antar individu, antar individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Kontak sosial ini juga dapat berupa langsung atau tidak langsung.

2. Komunikasi: tanpa komunikasi maka interaksi sosial tidak akan terjadi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau informasi kepada manusia lainnya. Dengan adanya komunikasi yang baik maka komunikasi akan efektif.

Aspek atau indikator menurut Sugiyo dalam (Domitila, 2021) ada lima ciri utama yaitu:

1. Keterbukaan: keterbukaan dalam interaksi sosial tertuju ke pada sikap yang terbuka, berbagi informasi pikiran, perasaan, dengan orang lain. Juga untuk mendengarkan secara aktif dan menerima kritik dari orang lain. Keterbukaan sangat penting dalam suatu hubungan karena keterbukaan menciptakan komunikasi yang jujur dan transparan. Hubungan sosial dapat berkembang lebih baik ketika orang dapat berbicara lebih bebas tanpa takut dihakimi. Selain itu keterbukaan dapat menurunkan kesalahpahaman dan meningkatkan kepercayaan antar orang.
2. Empati: empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Hal ini penting dalam membangun hubungan yang kuat karena memungkinkan seseorang melihat situasi dari sudut pandang orang lain. Dengan empati, hubungan sosial menjadi lebih harmonis karena pihak-pihak yang terlibat merasa dihargai dan dimengerti.
3. Dukungan: dukungan dalam interaksi sosial mengacu pada tindakan memberikan bantuan, dorongan atau motivasi kepada orang lain dalam berbagai situasi. Ini dapat berupa dukungan emosional, seperti memberikan semangat dan motivasi saat seseorang menghadapi suatu

masalah. Dukungan dapat memperkuat hubungan sosial dan menciptakan rasa solidaritas.

4. Rasa positif: rasa positif mengacu pada sikap optimis dan positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Sikap ini menciptakan interaksi yang menyenangkan dan membangun dan juga menciptakan interaksi yang efektif.
5. Kesamaan: dalam interaksi sosial kesamaan mengacu pada adanya kesamaan minat, nilai, tujuan, atau pengalaman antara dua orang yang berinteraksi. Orang yang memiliki kesamaan ini cenderung lebih terhubung antara satu sama lain dan membantu hubungan yang lebih erat. Kesamaan dapat menciptakan kepercayaan dan pemahaman satu sama lain.

Menurut Sugiyo 2016, indikator-indikator interaksi sosial menunjukkan bahwa interaksi sosial bukan hanya sekadar tindakan atau pertukaran informasi antara individu; itu juga mencakup aspek emosional dan psikologis yang mendalam. Individu dapat membangun hubungan sosial yang lebih baik dan bermakna dalam masyarakat dengan memahami dan menerapkan elemen-elemen ini dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2.6.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Menurut H.Borner dalam Permana dan Lewerissa (2022) interaksi sosial hubungan anatara dua individu atau lebih, dimana perilaku suatu individu dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lainnya, begitu pula sebaliknya. Interaksi sosial dapat didefenisikan sebagai hubungan yang

terjadi antara individu atau kelompok, yang melibatkan kontak sosial dan komunikasi. Tahap awal dalam interaksi sosial adalah kontak sosial, yaitu tindakan yang melibatkan pertemuan atau hubungan langsung dengan individu lainnya. Selanjutnya terjadi komunikasi percakapan yang memungkinkan penyampaian informasi dan munculnya respons terhadap informasi tersebut.

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Gillin dan Gillin ada dua yaitu:

1. Interaksi sosial asosiatif

Interaksi sosial asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang menciptakan hubungan yang positif, yang harmonis, kerja sama antar individu atau kelompok.

Interaksi sosial asosiatif ada dalam tiga bentuk yaitu:

a. Akomodasi

Bentuk interaksi sosial untuk menyesuaikan perbedaan dan mengelola konflik yang ada, sehingga hubungan sosial tetap stabil. Akomodasi mencakup ke dalam beberapa hal yaitu kompromi, arbitrase, mediasi dan toleransi.

b. Asimilasi

Bentuk interaksi sosial yang lebih kompleks yaitu dimana kelompok dengan latar belakang budaya atau sosial yang berbeda berintegrasi menjadi suatu kesatuan, sehingga perbedaan yang sebelumnya ada menjadi tidak mencolok. Dalam interaksi ini, suatu individu atau kelompok belajar untuk memahami nilai norma, dan budaya satu sama lain.

c. Kerja Sama

kerja sama adalah inti dari interaksi sosial asosiatif. Dalam kerja sama ini suatu individu atau kelompok saling membantu untuk bekerja sama. Kerja sama ini biasanya terjadi secara spontan atau langsung.

2. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi ini adalah jenis interaksi sosial yang cenderung memunculkan perpecahan, ketegangan, atau perselisihan suatu individu atau kelompok. Tidak seperti interaksi asosiatif yang fokus pada hal yang positif, interaksi disosiatif terjadi karena adanya perbedaan pandangan, atau tujuan yang memicu tujuan atau konflik. Namun meski di anggap negatif, interaksi ini merupakan suatu bagian yang alami dari dinamika sosial dan bisa juga menjadi pendorong perubahan. Interaksi sosial disosiatif ada dalam tiga bentuk yaitu:

a. Persaingan

Persaingan adalah suatu proses sosial yang terjadi ketika dua pihak berusaha mencapai tujuan yang sama tetapi harus bersaing satu sama lain, namun persaingan ini tetap dalam aturan atau norma yang berlaku.

b. Kontraversi

kontraversi merupakan proses sosial yang berada di antara ketidaksepakatan yang belum sampai ke tahap terbuka. Kontraversi ditandai dengan perasaan seseorang yang tidak suka dan di sembunyikan, kebencian, dan sindiran.

c. Pertentangan atau konflik

Pertentangan adalah proses interaksi yang terjadi ketika individu atau kelompok secara terbuka berusaha menjatuhkan atau melawan pihak lain untuk mempertahankan kepentingannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka bentuk interaksi sosial yang terjadi pada individu atau kelompok yaitu adanya akomodasi, asimilasi, kerja sama, persaingan, kontravensi, dan pertentangan atau konflik.

2.6.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Devito 2016, ada beberapa faktor-faktor utama yang mempengaruhi interaksi tatap muka yaitu:

1. Konteks sosial dan budaya: kedua hal ini dapat mempengaruhi interaksi tatap muka, baik dalam hal bahasa, ekspresi, norma komunikasi, dan hubungan antara individu yang terlibat.
2. Kepribadian: kepribadian individu mempengaruhi interaksi tatap muka, orang yang ekstrovert biasanya lebih terbuka dan mudah berbicara dalam berinteraksi tatap muka. Sementara orang introvert cenderung lebih tertutup dan lebih memilih menjadi pendengar.
3. Emosi dan mood: suasana hati seseorang dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial bagaimana pesan disampaikan dan diterima. Seseorang yang sedang marah atau frustrasi mungkin akan berbicara dengan nada yang lebih tinggi.
4. Pengalaman dan pengetahuan: seseorang yang memiliki lebih banyak pengalaman atau memiliki pengetahuan lebih luas, cenderung lebih percaya diri dalam menyampaikan pesan.

5. Bahasa nonverbal: bahasa nonverbal seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan nada suara memiliki peran yang sangat besar dalam interaksi tatap muka.
6. Situasi atau setting: lingkungan atau situasional tempat interaksi berlangsung dapat mempengaruhi kualitas komunikasi. Interaksi yang terjadi di tempat yang tenang dan nyaman akan lebih efektif dibanding dengan tempat yang ramai atau berisik.
7. Status peran sosial: perbedaan status dan sosial menciptakan dinamika kekuasaan dalam komunikasi. Misalnya, seseorang yang lebih tinggi statusnya dalam hierarki sosial (seperti atasan) mungkin berbicara dengan lebih tegas atau formal, sementara yang lebih rendah statusnya (seperti bawahan) lebih cenderung mendengarkan dan berbicara dengan lebih hormat.
8. Tujuan komunikasi: setiap interaksi tatap muka memiliki tujuan tertentu, baik itu menyampaikan informasi, membangun hubungan, menyelesaikan masalah, atau hanya untuk bersenang-senang. Tujuan komunikasi yang jelas tentunya memengaruhi jenis pesan dan cara penyampaiannya.

2.7 Teori SOR

Penelitian ini menggunakan teori S-O-R (*Stimulus-Organism Response*), alasan utama menggunakan teori adalah bahwa objek penelitian ini adalah manusia, karena manusia adalah makhluk hidup dengan perasaan dan pikiran serta kemampuan untuk bertindak dan berpikir. Teori ini berasal dari psikologi kemudian berubah menjadi teori komunikasi, karena objek material dari ilmu

komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya memiliki komponen-komponen: sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi.

Teori ini berpendapat bahwa media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. Dalam hal ini komunikasi diartikan sebagai proses aksi-reaksi, yang artinya model ini mengasumsikan bahwa kata-kata verbal, isyarat non-verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Menurut teori SOR bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung pada kualitas rangsangan (*stimulus*) yang berkomunikasi.

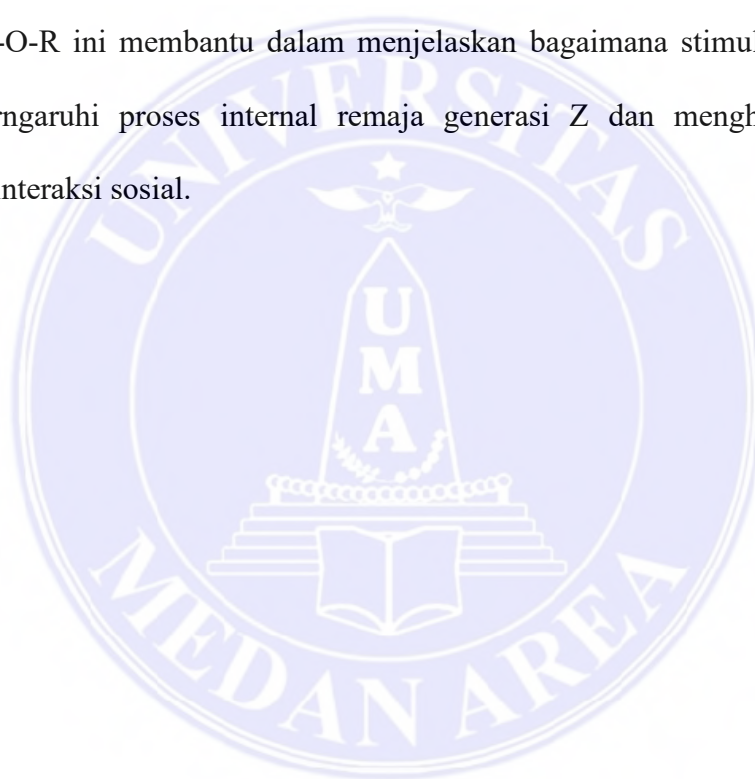
Komponen utama dalam model teori S-O-R ini yaitu:

1. *Stimulus* (S): stimulus adalah rangsangan atau faktor eksternal yang mempengaruhi individu. Stimulus ini adalah pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan.
2. *Organism* (O): organisme yang mengacu pada proses internal yang meliputi persepsi, emosi, atau proses psikologis lainnya. Pada bagian ini, individu memproses stimulus yang diterima dan menginterpretasikannya, yang kemudian mempengaruhi keputusan dalam merespon.
3. *Response* (R): respon adalah reaksi atau tindakan yang diambil setelah memproses stimulus. Respon merupakan dampak dari komunikasi, efek komunikasi itu adalah perubahan sikap, afektif, kognitif, konatif.

Peneliti menggunakan teori S-O-R karena ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Tiktok terhadap interaksi sosial kalangan generasi Z di kota Medan Petisah. Dalam penelitian ini aplikasi tiktok akan dilihat sebagai bentuk komunikasi.

Dalam teori S-O-R dijelaskan bahwa stimulus adalah pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan. *Stimulus* adalah TikTok dengan segala konten dan tren menariknya. Ketika generasi Z melihat konten TikTok, hal tersebut memicu proses internal di dalam diri pengguna (organisme), seperti pemikiran dan perasaan. Sedangkan yang menjadi *organism* adalah Generasi Z di Kota Medan Petisah, dan sedangkan response yaitu efek yang ditimbulkan oleh aplikasi TikTok.

Teori S-O-R ini membantu dalam menjelaskan bagaimana stimulus dari TikTok mempengaruhi proses internal remaja generasi Z dan menghasilkan respon berupa interaksi sosial.

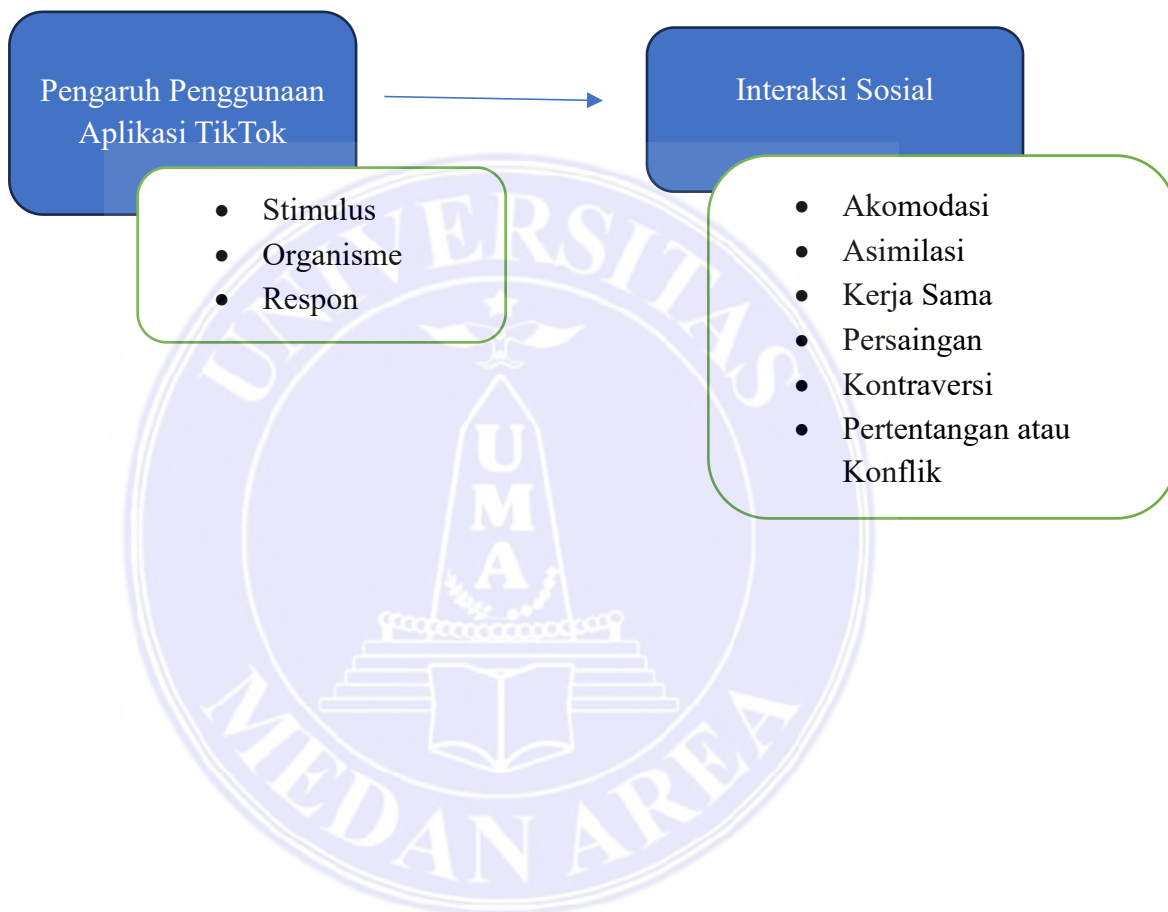


2.8 Kerangka Konsep

Kerangka berpikir merupakan sebuah model yang menggambarkan konsep-konsep utama yang akan diteliti serta hubungan diantara konsep-konsep tersebut. Pada penelitian ini akan dijelaskan tentang adanya pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial generasi Z di kota Medan Petisah.

Berdasarkan analisis diatas, maka kerangka konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut.

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir



2.9 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Fredrick Gerhard Sitorus (2018)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Anak (studi pada pengguna aplikasi TikTok remaja di kota Medan)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak remaja di kota Medan. Perubahan pola perilaku yang terjadi adalah para remaja tidak dapat membedakan apakah video-video TikTok yang menjadi viral dan banyak ditonton adalah video yang bermanfaat, bermoral dan bersifat edukasi. Jika video tersebut viral dan banyak diikutim, maka mereka juga akan membuat video tersebut dengan versi mereka sendiri.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode yang sama dan membahas aplikasi TikTok.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan fokus penelitiannya.
2	Anisa Irwanda, dkk (2024)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Generasi Z	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap pola interaksi sosial Gen Z. Mereka cenderung lebih mengandalkan komunikasi media sosial dan pesan instan daripada interaksi tatap muka. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dikaitkan dengan berkurangnya komunikasi verbal dan nonverbal. Penemuan ini membantu untuk lebih memahami bagaimana penggunaan gadget dapat memengaruhi cara Gen Z berinteraksi dengan orang lain.	Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan metode yang sama dan juga meneliti tentang interaksi sosial.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada variabel y dan teori yang digunakan.

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
3	Repti Suci Sentri, dkk (2022)	Pengaruh Kecanduan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII & IX di SMP Negeri 11 Kota Jambi	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media sosial membuat banyak siswa pada saat jam KBM berlangsung kedatangan sedang bermain handphone, tidak menghiraukan penjelasan pelajaran yang sedang diberikan oleh guru, serta ada beberapa diantara siswa yang memang menjadikan handphone khususnya media sosial sebagai prioritasnya.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian yang sama dan meneliti interaksi sosial dan media sosial.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada variabel yang berbeda.
4	Sinta Solihah (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Intensitas Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Tadris IPS UIN Jakarta	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap intensitas interaksi sosial kalangan mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Semakin tinggi penggunaan media sosial TikTok, maka akan meningkatkan intensitas interaksi sosial mahasiswa.	Persamaan dari penelitian ini sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi TikTok.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan yaitu teori Interaksi Sosial Gillin dan Gillin
5	Wahyu Hamdani, dkk (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram dan TikTok Terhadap interaksi sosial di era Gen Z.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini bahwa pengaruh penggunaan media sosial Instagram dan TikTok persepsi remaja gen Z terhadap pengaruh penggunaan media sosial instagram dan tiktok bagi interaksi sosial di era sekarang termasuk pada kategori setuju. Rerata persentase persepsi dari 20 pertanyaan di lembar angket adalah 67,1%. Dengan ini penggunaan Instagram dan TikTok mempengaruhi cara Generasi Z berinteraksi social seperti membangun hubungan, dan memandang diri mereka dalam konteks sosial modern.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode yang sama dan meneliti pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan lokasi yang berbeda.

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
6	Di Triyanto (2021)	Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Tatap Muka Pada Siswa Kelas VIII.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh positif antara tingkat penggunaan media sosial terhadap tingkat interaksi sosial. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat intensitas penggunaan media sosial maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada diri individu.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian yang sama dan membahas tentang interaksi sosial.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan fokus penelitiannya.
7	Ibrizah (2023)	Pengaruh Penggunaan TikTok Terhadap Perilaku Sopan Santun Melalui Interaksi Teman Sebaya Pada Remaja di Desa Bulubbrangsi Kabupaten Lamongan	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini bahwa media sosial tiktok ini menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku. Perubahan perilaku, yang terjadi bisa juga tidak disebabkan oleh pengaruh media, melainkan bisa melalui faktor lain salah satunya adalah interaksi teman sebaya.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode yang sama dan meneliti pengaruh penggunaan aplikasi TikTok	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan lokasi yang berbeda.

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
8	Khoriszatul Wahyu Faizah (2022)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Narsisme Mahasiswa KPI Angkatan Tahun 2021 IAIN Ponogoro	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh terhadap perilaku narsisme mahasiswa KPI angkatan tahun 2021	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian yang sama dan meneliti tentang aplikasi TikTok.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan fokus penelitiannya.
9	Haerani Nur (2022)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Belajar Peserta didik di SMA Negeri 4 Baru	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kolerasi.	Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Baru	Persamaan dari penelitian ini sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi TikTok.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan lokasi yang berbeda.

10	Sofiatun Nisa (2022)	Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode <i>expost facto</i> .	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media sosial tiktok terhadap tingkat interkasi sosial siswa kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi berada pada presentase 11.2% atau 0.112 dengan klasifikasi rendah tapi pasti. Tingkat penggunaan media sosial tiktok pada siswa sebesar 63.89% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan tingkat interaksi sosial siswa sebesar 64.57% masuk dalam kategori tinggi.	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan metode yang sama dan meneliti pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial.	Perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada teori yang digunakan dan lokasi yang berbeda.
----	----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Oleh Peneliti 2025

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

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 yaitu jenis penelitian yang menggunakan data numerik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono 2016).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang akan jadi tempat penelitian penulis adalah di Kota Medan . Sedangkan untuk waktu penelitian berkisar di Maret 2025 hingga Mei 2025 yang dimulai dari pengumpulan data, mengolah data hingga hasil penelitian yang dikemas dalam tulisan.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Tahapan Penelitian	2024				2025							
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
Pengajuan Judul												
Penyusunan Proposal												
Seminar Proposal												
Pengumpulan Data & Penelitian Bimbingan												
Seminar Hasil												
Perbaikan Skripsi												
Sidang Meja Hijau												

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2025

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Populasi adalah keseluruhan subjek yang diteliti, yang mencakup individu atau kelompok yang memiliki kriteria atau karakteristik sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Nazir, populasi adalah sekumpulan individu dengan sifat-sifat tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian adalah remaja generasi Z dan tinggal di Medan Petisah, dan tentunya yang menggunakan aplikasi TikTok.

Dari pengertian tersebut, maka ditetapkan populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 6.017 penduduk perempuan dan laki-laki di Medan Petisah yang usianya 20-24 tahun yakni usia tersebut adalah Generasi Z (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2023).

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi dalam jumlah besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga. Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus *representativ* (mewakili) (Sugiyono 2019).

Rumus yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah rumus *Isaac dan Michael*, agar hasil penelitian akurat dan adil, setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dapat dipilih sebagai sampel. Sampel diambil berdasarkan jumlah populasi yang berada di Medan Petisah yaitu

sebanyak 6017 penduduk laki laki dan perempuan yang berusia 20-24 tahun. Untuk menentukan sebuah ukuran sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, seperti tabel berikut ini.

TABEL PENENTUAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N = Jumlah Populasi/Pegawai (10 orang – 1.000.000 orang)

N	Sampel			N	Sampel			N	Sampel			N	Sampel		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	240	176	142	127	1.600	469	286	232	450.000	663	348	270
15	15	14	14	250	182	146	130	1.700	477	289	234	500.000	663	348	270
20	19	19	19	260	187	149	133	1.800	485	292	235	550.000	663	348	270
25	24	23	23	270	192	152	135	1.900	492	294	237	600.000	663	348	270
30	29	28	27	280	197	155	138	2.000	498	297	238	650.000	663	348	270
35	33	32	31	290	202	158	140	2.200	510	301	241	700.000	663	348	270
40	38	36	35	300	207	161	143	2.400	520	304	243	750.000	663	348	270
45	42	40	39	320	216	167	147	2.600	529	307	245	800.000	663	348	271
50	47	44	42	340	225	172	151	2.800	537	310	247	850.000	663	348	271
55	51	48	46	360	234	177	155	3.000	543	312	248	900.000	663	348	271
60	55	51	49	380	242	182	158	3.500	558	317	251	950.000	663	348	271
65	59	55	53	400	250	186	162	4.000	569	320	254	1.000.000	663	348	271
70	63	58	56	420	257	191	165	4.500	578	323	255				
75	67	62	59	440	265	195	168	5.000	586	326	257				
80	71	65	62	460	272	198	171	6.000	598	329	259				
85	75	68	65	480	279	202	173	7.000	606	332	261				
90	79	72	68	500	285	205	176	8.000	613	334	263				
95	83	75	71	550	301	213	182	9.000	618	335	263				
100	87	78	73	600	315	221	187	10.000	622	336	263				
110	94	84	78	650	329	227	191	15.000	635	340	266				

Sumber: Sugiyono, 2019

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat populasi dan dengan tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 6017 maka berdasarkan tabel *Isaac* dan Michael populasi dengan jumlah 6017, serta dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, maka diperoleh ukuran sampel sebanyak 259 responden.

3.3.3 Teknik Purposive Sampling

Purposive sampling adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Karena tidak semua sampel relevan dengan fenomena yang di teliti, oleh karena itu peneliti memilih menggunakan teknik ini, dimana sampel dipilih harus memenuhi syarat atau kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono 2019).

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka metode sampel penelitian ini akan menggunakan kriteria sebagai berikut:

1. Penduduk yang ber usia 20-24 tahun
2. Pengguna aktif aplikasi TikTok
3. Berdomisili di Kota Medan Petisah

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah yang digunakan dalam pengumpulan data. Data primer yang digunakan dalam penelitian adalah data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuisisioner. Pengumpulan data melalui kuisisioner adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan penulis. Teknik ini memungkinkan pengumpulan data secara efisien dari banyak orang dalam waktu singkat.

3.4.1 Angket / Kuisisioner

Metode survei yang digunakan oleh peneliti adalah *Google Form* secara online yang digunakan untuk menyebarkan kuisisioner kepada partisipan. Pada kuisisioner terdapat daftar pertanyaan penelitian yang dapat mengukur indikator. Kuisisioner yang disebar disebut angket. Teknik kuisisioner dipilih untuk penelitian ini karena merupakan metode yang praktis dan efektif untuk mengumpulkan data dari kelompok responden yang besar. *Skala Likert* adalah metode pengukuran yang digunakan oleh para peneliti:

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3.5 Defenisi Operasional Variabel

Tabel 3. 2 Defenisi Operasional Tabel Variabel

NO	Variabel	Operasional Variabel	Indikator
1	Penggunaan Aplikasi TikTok (x)	Penggunaan aplikasi TikTok merujuk pada aktivitas atau perilaku individu dalam menggunakan aplikasi TikTok untuk tujuan tertentu, seperti hiburan, berbagi konten, atau berinteraksi dengan pengguna lain. Hal ini mencakup intensitas, durasi, dan jenis aktivitas yang dilakukan pada aplikasi tersebut.	1. Frekuensi penggunaan, Keterlibatan pengguna dalam interaksi di aplikasi TikTok (like, komen, dan share) (S) 2. Dampak emosional, Persepsi(O) 3. Intensitas penggunaan aplikasi TikTok (R) Zhang 2022, Kaplan 2010, & Baym 2015.
2	Interaksi Sosial (Y)	Tingkat frekuensi dan kualitas interaksi langsung (tatap muka) yang dilakukan remaja generasi Z.	1. Akomodasi 2. Asimilasi 3. Kerja Sama

	Interaksi sosial adalah proses di mana individu saling berkomunikasi, memengaruhi, atau merespons satu sama lain baik secara verbal maupun nonverbal.	4. Persaingan 5. Kontraversi 6. Pertentangan atau Konflik
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses yang bertujuan untuk menyederhanakan data agar menjadi informasi yang lebih detail dan mudah diterapkan. Analisis data melibatkan pemeriksaan menyeluruh terhadap seluruh data penelitian untuk menghasilkan kesimpulan. Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan analisis agar mendapatkan pemahaman yang lebih jelas.

3.6.1 Analisa Tabel Silang

Suatu metode analisis dan penentuan suatu variabel mempunyai hubungan dengan variabel lain untuk melihat variabel tersebut positif atau negatif (Singarimbun, 1995). Ciri utama dari analisis ini adalah adanya kolom, baris, serta variabel X dan Y, atau variabel lainnya yang memiliki hubungan deskriptif. Metode ini digunakan untuk memahami dan mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel tersebut (Santoso dan Tjiptono 2001).

Analisis tabel silang merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk melihat hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih dalam bentuk tabulasi silang. Analisis ini sering digunakan dalam penelitian kuantitatif karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai distribusi data antar variabel dan menjadi dasar untuk melakukan uji statistik lanjutan seperti uji chi-square.

3.7 Uji Validitas Data

Uji validitas data adalah proses untuk menilai sejauh mana instrumen pengumpulan data seperti kuisioner atau tes mampu mengukur apa yang seharusnya di ukur. Validitas memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat menghasilkan data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono 2017). Dan menurut Arikunto (2017), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen.

Menurut Sugiyono (2017), alat ukur yang ideal adalah yang memiliki kesejajaran antara hasil tes dan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga mampu memberikan *reading* dan *Score* yang akurat. Hal ini penting untuk memastikan bahwa kuisioner yang digunakan dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel. Pada penelitian ini penulis menggunakan *correlation pearson product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi person

x = variabel independen

y = variabel dependen

n = banyak sampel

3.8 Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2017), keandalan atau reabilitas dapat di anggap baik jika alat ukur tersebut stabil dan dapat diandalkan untuk melakukan prediksi. Uji reabilitas merupakan metode pengujian sebagai manfaat memahami besar derajat kehandalan suatu item dalam menguji variabel yang diteliti. Reabilitas instrumen mengacu pada tingkat ketepatan atau konsistensi nilai yang dihasilkan oleh instrumen tersebut. Suatu instrumen akan dianggap reliabel jika menghasilkan nilai koefisien reabilitas yang konsisten. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan reabilitas koefisien *cronbach alpha*, dikatakan reliabel apabila nilai koefisien lebih besar ($>$) dari 0.60.

Tabel 3. 3 Indeks Reliabilitas

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
$0,80 < r_{ii} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{ii} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{ii} \leq 0,60$	Reliabilitas cukup
$0,20 < r_{ii} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 < r_{ii} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

3. 9 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji klaim atau dugaan mengenai suatu parameter populasi berdasarkan data sampel. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan mendukung atau menolak suatu pernyataan atau hipotesis awal (hipotesis nol) yang diajukan oleh peneliti. Uji hipotesis umumnya dilakukan dengan

membandingkan hasil yang diperoleh dari sampel dengan nilai yang diharapkan dalam populasi. Proses uji hipotesis dimulai dengan menetapkan dua jenis hipotesis: hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada efek atau hubungan yang signifikan, dan hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa ada efek atau hubungan yang signifikan.

Setelah hipotesis disusun, peneliti memilih tingkat signifikansi (α) yang biasanya 0,05 atau 0,01 untuk menentukan batas kesalahan. Kemudian, uji statistik (seperti uji-t atau uji F) dilakukan untuk menghitung nilai uji, yang selanjutnya dibandingkan dengan nilai kritis yang sesuai dengan tingkat signifikansi tersebut. Jika nilai uji lebih besar dari nilai kritis, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang mengindikasikan bahwa hasil penelitian memiliki pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai uji lebih kecil dari nilai kritis, hipotesis nol tidak dapat ditolak, yang berarti tidak ada bukti yang cukup untuk mendukung klaim yang diajukan dalam hipotesis alternatif. Dengan kata lain, uji hipotesis membantu peneliti membuat keputusan tentang apakah hasil yang ditemukan dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih besar atau tidak.

3.10 Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial T adalah metode statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan signifikan antara rata-rata suatu kelompok dengan nilai tertentu, atau antara dua kelompok data. Uji ini berguna dalam penelitian untuk menguji hipotesis penelitian terkait pengaruh setiap variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Keputusan diambil dengan mengacu pada nilai signifikan yang terdapat pada tabel Coefficients. Ada beberapa jenis uji t, seperti uji t satu sampel yang membandingkan rata-rata sampel dengan nilai

tertentu, uji t dua sampel independen untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling terkait, dan uji t berpasangan untuk melihat perbedaan rata-rata dalam dua kondisi yang saling berhubungan (seperti sebelum dan sesudah perlakuan). Hasil analisisnya diukur menggunakan nilai t-hitung, yang dibandingkan dengan nilai kritis atau p-value untuk menentukan apakah perbedaan yang ditemukan signifikan secara statistik (Field, 2013).

3.11 Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen). Tujuan utama uji ini adalah untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen, sekaligus memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen (Gujarati & Porter, 2009).

Rumus untuk model ini adalah:

$$Y = a + b_x$$

Keterangan:

Y = variabel terikat (dependen) / variabel respon atau akibat

X = variabel bebas (independent) / variabel predictor atau faktor penyebab

a = konstanta

b = koefisien regresi; besaran dari respons yang dihasilkan dari predictor

3.12 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien ini berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana hubungan antara model yang digunakan dengan data. Adjusted R² atau koefisien determinasi yang disesuaikan berfungsi sebagai indikator yang menunjukkan proporsi variabilitas variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai koefisien ini berkisar antara 0 hingga 1 ($0 < \text{Adjusted } R^2 < 1$). Semakin mendekati 1, model dianggap semakin baik karena menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen semakin kuat



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap interaksi sosial kalangan gen Z di Kota Medan Kecamatan Petisah. Penelitian ini dilakukan kepada 259 sample, yaitu generasi Z atau yang ber usia 20-24 tahun di Medan Kecamatan Petisah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap interaksi sosial gen Z di Medan Kecamatan Petisah. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menghasilkan kesimpulan bahwa:

1. Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh positif terhadap interaksi sosial Gen Z. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis regresi yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan TikTok akan meningkatkan nilai interaksi sosial sebesar 0,184 satuan. Artinya semakin sering dan aktif Gen Z menggunakan TikTok, semakin besar pula kecenderungan mereka berinteraksi, baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Hubungan antara penggunaan aplikasi TikTok dan interaksi sosial bersifat kuat dan signifikan. Nilai R sebesar 0,534 mengindikasikan bahwa 53,4% variasi dalam interaksi sosial dapat dijelaskan oleh penggunaan aplikasi TikTok.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok memiliki pengaruh yang positif terhadap interaksi sosial gen Z

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

Penelitian ini menunjukkan bahwa isi konten TikTok memiliki dampak terhadap interaksi sosial gen z. oleh karena itu, disarankan agar pengguna aplikasi tiktok bisa lebih memahami bahwa media digital tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga bisa membentuk pola pikir, sikap, dan kebiasaan berinteraksi.

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 Gen Z.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Devito, J. (2019). *The Interpersonal Communication Book*. Pearson.
- Asep Syamsul M, R. (2024). *Proses Komunikasi*. Retrieved from Seni Komunikasi: <https://senikomunikasi.com/about/>
- g gAyuningrum, D. a. (2020). *Interaksi Sosial Anak Down Syndrome di TK Nusa Indah Jakarta*.
- Badan Pusat Statistik Kota Medan* . (2023, September 26). Retrieved from medankota.bps.go.id
- Cahyono, A. S. (2019). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*.
- Cangara, H. (2008). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N. &. (2020). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku generasi Z* . *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Dimock, M. (2019). *Defining Generations: Where Millenials end and Generation Z begins* . Pew Research Center.
- Domitila, M. M. (2021). *Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang*.
- Faizi, A. A. (2019). *Interaksi Sosial Dalam Membangun Akhlak Santri Di Pondok Pesantren Al-Hikmah Melathen Tulungagung*.
- Fatika, R. A. (2024, Oktober 8). *10 Negara dengan Pengguna TikTok Terbesar, Indonesia Urutan Berapa?* Retrieved from goodstats: <https://data.goodstats.id/statistic.com>
- Gillin, J. L. (1954). *Cultural Sociologi* . New York: Macmillan.
- Gillin, J. L. (1954). *ultural Sociology*. The Macmillan.
- Haenlein, A. M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons.

- Indonesia, G. (2025). *Publik RI habiskan hampir 45 jam sebulan di TikTok, kalahkan rata-rata global.*
- Indonesia, K. K. (2021).
- Iswahydi, L. A. (2019). *Dampak Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Interaksi Sosial Remaja.*
- James C. McCroskey, V. P. (n.d.). *Fundamentals of Human Communication: An Interpersonal Perspective.*
- Keen, A. (2015). *The Internet is Not the Answer.* Atlantic Books.
- Lipschultz, L. J. (2020). *Social Media Communication Concepts, Practices, Data, Law and Ethics.* New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Mowen, J. C. (2002). *Consumer Behavior.* Prentice Hall: New Jersey.
- Mulyana, D. (2015). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.* Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial : perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi.* Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Prensky, M. (2018). Digital Natives, digital immigrants. *On TheHorizon*, 1-6.
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan.* Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Richard L. West, L. H. (2018). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application.*
- Richard West, L. H. (2018). *Interpersonal Communication.* Sage Publications.
- Sari, I. N. (2023, Maret 6). *Sejarah TikTok dari Aplikasi Negeri Panda hingga Mendunia.* Retrieved from Katakata.co.id: <https://katadata.co.id/ekonopedia/profil/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia>
- Scott, M. C. (2006). *Effective Public Relations.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soekanto. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: RajaGrafindoPersada.
- Stephen W.Litlejohn, K. A. (2008). *Theories of Human Communication.*
- Stewart L, T. S. (2008). *Human Communication: Prinsip-prinsip Dasar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

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

wikipedia. (2023). *media baru*. Retrieved from wikipedia: <https://id.wikipedia.org>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Riset Penelitian





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168 , Medan 20223
Kampus II Jalan Selinbudj Nomor 79 / Jalan Sei Berayu Nomor 70 A ☎ (061) 4240294, Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini selaku Dosen Pembimbing I dari mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Cindy Oktavia Lumbantoruan
NIM : 218530158
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Interaksi Sosial Generasi Z di Medan Kecamatan Petisah

Menyatakan bahwa mahasiswa bimbingan saya tersebut benar telah mengambil data dari Media Online TikTok Melalui internet mulai dari tanggal 8 April s/d 28 Mei 2025 untuk data dalam menyusun Skripsinya.

Demikian surat pernyataan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 16 Juni 2025

Diketahui
Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik

Dinyatakan oleh
Dosen Pembimbing Skripsi,



Dr. Setiawan R. H. SE, M.I. Kom

Agnita Yolanda M. S. R. G. M. S. M. F. C.



Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

1. Data Responden

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

- Nama :
- Usia :
- Jenis Kelamin :

2. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan saksama sebelum menjawab
2. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman dan pendapat Anda
3. Untuk pernyataan variabel penelitian, gunakan skala Likert berikut:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Netral
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Pastikan semua pertanyaan yang wajib diisi telah terjawab sebelum mengirim kuesioner

Pernyataan Variabel X Aplikasi TikTok

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
	Stimulus					
1	Saya menggunakan aplikasi TikTok setiap hari					
2	Aplikasi TikTok adalah aplikasi yang paling sering digunakan dibanding aplikasi lain di <i>smartphone</i>					
3	Saya menggunakan aplikasi TikTok lebih dari 1 jam dalam sehari					
	Organism					
4	Saya mengikuti/ <i>follow</i> akun berita yang ada di TikTok agar mendapatkan berbagai informasi					
5	Saya sering membuat dan mengunggah video di aplikasi TikTok					
6	Saya merasa terhibur saat menonton video di TikTok					
	Response					
7	Saya sering menggunakan istilah viral dari TikTok dalam percakapan sehari-hari.					
8	Saya lebih sering berkomunikasi dengan teman-teman saya melalui TikTok daripada bertemu langsung.					
9	Saya lebih banyak menghabiskan waktu di TikTok dibandingkan interaksi langsung dengan teman atau keluarga					
10	Saya merasa lebih nyaman mengekspresikan diri secara online dalam interaksi sosial secara langsung					

Pernyataan Variabel Interaksi Sosial Kalangan Gen Z Kota Medan Kecamatan Petisah (Y)

No	Pernyataan Interaksi	SS	S	N	TS	STS
	Interaksi					
1	Saya merasa menggunakan aplikasi TikTok mengurangi interaksi sosial saya di dunia nyata (<i>offline</i>)					
2	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk melihat TikTok dari pada berinteraksi atau berkomunikasi dengan teman secara langsung					
	Kerja Sama					
3	Saya mendapatkan inspirasi dari video yang ada di TikTok dan meningkatkan kemampuan saya dalam bekerja sama dengan orang lain					
4	Saya sering bekerja sama dengan teman untuk membuat konten TikTok.					
	Akomodasi					
5	Saya menyesuaikan gaya komunikasi saya di TikTok agar sesuai dengan tren yang ada					
6	Penggunaan TikTok membuat saya lebih toleransi terhadap etnis, agama dan pendapat orang lain					
	Asimilasi					
7	Saya merasa lebih memahami budaya atau kebiasaan kelompok lain setelah melihat konten TikTok mereka					
8	Video TikTok budaya luar sangat mempengaruhi <i>life style</i> saya					
9	Saya mulai menggunakan gaya hidup dan istilah dari budaya lain yang saya lihat di TikTok.					
	Persaingan					
10	Saya terkadang merasa iri dengan pencapaian pengguna lain di TikTok					
11	Saya sering membandingkan jumlah interaksi (likes, views) saya dengan teman-teman di TikTok					
	Kontraversi					
12	Saya sering melihat perbedaan pendapat di TikTok yang memicu diskusi panjang					
13	Saya sering melihat influencer atau pengguna TikTok saling membalas argumen dalam video mereka					
	Pertentangan/ Konflik					
14	Saya menghindari dari hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai yang saya anut pada video-video yang ada di TikTok					
15	Saya merasa bahwa TikTok terkadang memicu konflik sosial akibat perbedaan pandangan dalam kontennya					

Lampiran 3 Jawaban Responden

No	Nama	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P2 4	P2 5
1	Harris siregar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	2	3	1	1	1	3
2	suwinandi lumbanturuan	5	5	4	5	5	5	3	5	5	3	5	5	3	3	4	5	5	4	3	1	3	1	1	3	1
3	Deby	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4
4	Jordi Triadi	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	1	2	1	2	1	2
5	Riko Grc	5	1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1
6	Kevin Lubis	5	1	1	3	5	1	1	1	1	3	5	2	5	1	4	3	1	3	1	5	5	3	1	1	3
7	Cintia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	5	5	5	3	5	3
8	Putri Nindia	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1
9	Flona	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1
10	Ezra Inriani Napitupulu	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	1	2	2	2	2	2
11	Daniel Parulian Sihotang	5	3	2	5	4	5	5	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3
12	Sigotber Tambunan	3	3	1	3	4	5	5	3	2	2	4	2	3	1	2	3	3	3	3	5	5	1	1	1	1
13	Andini Zahrani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	4	5	3	5	4	4	3	1	1	1	2	3
14	sigotber tambunan	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	5	5	1	1	1	1
15	Irma Yanti Hutasoit	5	5	1	2	2	1	5	2	1	3	5	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5	1	1	5	5
16	Saskia	3	2	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	4	5	5	4	3	4
17	Rizaldi pargaulan nababan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1
18	Deny	4	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	5	4	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3
19	Reza	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2
20	Josuabanjarnahor	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	1	1	1	1
21	Sri	1	5	3	3	5	5	5	2	2	3	2	2	4	4	2	3	3	4	4	2	4	2	3	3	3
22	Albert Juliangga	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	1	1	1	1	1
23	Gery Subagio	1	1	3	4	5	4	4	5	5	4	2	2	3	3	2	2	3	4	4	1	1	3	4	4	4
24	Ines	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5
25	Doni Marupa	1	1	1	1	1	1	1	4	5	3	5	5	3	5	5	1	1	3	3	5	1	5	5	5	5

53	tasya	3	5	4	1	5	5	3	5	5	5	5	5	3	3	5	4	5	4	4	1	3	2	2	3	1
54	Windi Nadia Simanjuntak	5	5	4	5	3	3	4	1	2	3	1	1	4	3	2	3	3	3	3	3	5	2	2	3	3
55	Widya	3	4	1	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2
56	Liana	4	3	2	3	5	4	1	3	2	4	2	1	4	1	2	4	4	3	4	5	5	2	4	3	2
57	Franky	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	4	3	4	2	4	2	2	2	2
58	Jordi Triadi	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	1	1	1	1	1
59	Mawar	5	5	3	5	4	4	2	3	3	4	2	54	4	1	1	5	4	2	4	5	5	1	1	2	2
60	Hendra Setiawan	4	3	2	2	5	5	2	3	2	2	4	5	4	2	4	3	3	1	3	5	2	1	2	3	2
61	M.Raihan	5	5	2	2	5	5	4	2	1	3	4	4	4	2	5	3	3	3	3	4	5	2	1	3	3
62	Riko	5	5	1	5	5	4	4	1	1	1	5	1	5	1	1	5	5	2	5	5	5	1	3	1	1
63	Antoni	1	4	3	4	2	2	3	4	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	5	3	4	4	5	4
64	Maryam	1	2	2	2	1	2	4	5	4	4	2	4	2	4	2	1	2	1	2	3	2	2	3	5	5
65	Zahra Khayla	5	3	1	3	4	4	1	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	5	4	5	5	1
66	Salsabila	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	5	1	4	4	4	5	5	5
67	Yoel	5	5	1	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1
68	Yusuf	5	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	5	2	2	4	4	4	4	5	5	3	2	4	4
69	Agatha Syafitri	5	4	3	4	5	5	4	1	1	2	1	1	4	2	2	5	4	2	4	5	5	2	2	1	2
70	Rian Sipayung	5	5	3	3	5	5	3	5	1	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	5	3	1	2	1
71	Agustina Melani	4	5	3	5	4	4	3	2	4	1	5	4	4	2	3	5	5	4	4	4	5	3	2	2	1
72	Willy wijaya	5	5	1	4	5	4	3	4	1	2	4	4	5	1	3	5	1	3	5	4	5	2	2	1	2
73	Sela	2	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	5	2	2	4	4	4	4	4	4
74	NANI	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	5	3	5	5	2	3	5	4	2	2	1	2	1	2
75	Trisha	4	4	5	5	4	4	5	5	2	4	5	5	4	5	2	2	1	5	2	2	1	2	4	5	5
76	Nurul aima	5	5	4	5	4	5	1	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	2	1	1	1	2	2
77	Irma Indriani	5	5	4	4	5	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	2	2
78	Anisa Vera	2	2	2	2	1	5	1	1	4	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	5	5	5	5	5	4
79	Lutfia	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	1	2	1	2	1
80	Dwi Mukti Rosalita	4	5	3	5	5	5	2	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	5	2	2	2	2
81	Aditya syaputra	5	4	5	4	2	5	5	2	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	1	2	2	1	2	2
82	Lela	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3

83	steven purba	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	2	1	2	1	1	2	
84	Rafa	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	1	5	4	5	2	5	
85	Cilia amela	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	2	4	1	2	
86	Noor Mutiara	5	5	4	4	4	4	1	1	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	
87	Ermi	2	1	3	1	1	2	3	1	2	1	2	4	1	3	2	1	1	2	5	5	4	5	4	3	5	
88	Vithaa	3	2	1	2	3	1	2	1	3	2	1	2	3	2	1	3	2	2	5	3	4	4	5	3	5	
89	Rendy	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	2	1	2	2	1	2	1	
90	Johannes	4	5	4	4	1	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	1	3	2	2	1	1	2	
91	Mutmainnah	5	4	1	1	1	1	5	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	
92	Andi hutasoit	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	2	3	2	2	2	1	2	
93	Else Panjaitan	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	1	2	1	1	2	3	
94	Kris Erlando	5	4	5	4	5	4	4	5	3	5	5	4	4	2	2	4	5	2	2	2	1	2	1	1	2	
95	Nicolas	4	4	2	5	4	4	2	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	3	1	2	2	1	2	1	2	
96	Anggi	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	2	2	1	2	1	2	1	
97	Melpa sihombing	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	2	2	1	1	2	1	1	
98	Theresia	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	2	1	2	1	1	2	2	
99	Citra	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	2	4	5	4	5	4	4	1	2	1	2	1	2	2	
100	Cindy naibaho	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	5	2	2	2	4	2	2	1	2	
101	Aprilia Fransiska	3	5	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	3	5	5	3	3	1	2	
102	Angel	5	4	3	4	3	4	2	2	2	3	2	1	3	2	1	5	4	2	1	4	5	2	2	3	2	
103	Sivi Richa	5	5	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	
104	Michelle	2	1	2	2	5	4	2	5	5	1	3	2	5	2	2	2	2	3	4	3	3	5	5	4	4	
105	Sitogar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
106	Kanaya	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	1	2	1	2	2	1	2	
107	Langlang Laras	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	2	2	1	1	1	1	2	
108	Gaby Triana	5	4	4	5	3	4	2	1	5	4	5	1	5	4	4	4	5	4	1	1	5	1	2	1	1	
109	Yolanda putri	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	
110	Veve	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
111	Kendrik	5	3	2	3	3	3	4	1	1	3	2	1	4	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	
112	Dewis	4	4	5	4	5	4	5	2	2	3	4	2	4	5	3	4	4	3	2	4	5	3	2	2	3	
113	Santa	5	4	3	5	5	3	4	5	3	4	5	4	3	2	5	4	4	5	3	3	1	2	2	1	1	

114	Rahma	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	1	4	4	4	1	1	2	2	2	1	2	
115	suci ramadhani	4	5	4	5	5	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	
116	Septiana	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	1	2	1	2	1	2	1	
117	Beta	3	1	3	1	1	5	4	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	1	3	2	1	1	1	3	3	
118	Salsabila	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	2	3	5	4	3	4	5	4	2	3	4	1	2	1	2	
119	Nikita	1	1	4	3	1	3	3	5	4	3	4	5	4	2	3	1	2	3	4	3	1	5	4	5	5	
120	rosita bahadun	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3
121	ANDI	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	1	2	1	2	1	1	1	
122	agisna kausara yasyfa	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	1	2	2	1	1	2	1	
123	Maulani Vuspita Sari	5	5	4	5	5	5	3	3	4	5	2	3	5	3	4	4	4	4	2	4	4	2	2	1	2	
124	Ivan sitorus	5	1	1	1	1	3	4	1	1	1	1	1	4	1	4	1	3	1	5	3	5	2	3	2	2	
125	Tiur simanjuntak	4	3	2	4	5	4	2	3	1	4	5	4	3	4	2	4	4	2	2	5	4	2	1	1	2	
126	Iman kaban	5	5	2	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	1	
127	Belva	2	1	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	3	2	3	1	4	4	3	5	5	4	4	
128	CHRISTOPHER PURBA	5	4	1	3	3	2	4	1	2	3	2	1	2	2	1	3	3	2	4	4	5	4	2	3	2	
129	Nuzul Furqon	5	5	1	3	2	4	4	3	1	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	5	3	1	3	1	1	
130	Daniel Maringga	5	5	2	4	4	4	5	3	3	3	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	1	
131	Vero	1	2	3	3	1	1	3	2	3	1	3	2	2	2	1	2	1	1	5	5	4	5	4	4	5	
132	David Beckham Gultom	5	4	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	5	3	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	
133	Andri Sitinjak	4	3	1	2	1	3	4	1	1	1	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	5	2	2	1	1	
134	Lia	5	3	3	3	4	5	3	4	4	5	3	3	4	3	1	5	5	4	1	3	4	2	2	1	1	
135	cila amelia	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	2	3	1	1	5	1	1	1	5	3	4	5	5	5	3	
136	ZIA	3	1	1	3	1	2	4	2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	2	3	5	3	4	5	3	5	
137	Shely Fitria	1	2	2	1	1	2	1	5	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	4	4	5	5	4	4	5	
138	Andien	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	4	2	2	2	1	
139	Caca	1	2	1	3	3	1	2	5	3	1	2	4	2	1	4	3	2	1	4	1	2	4	5	5	5	
140	Metta Silvy	5	4	4	5	4	4	3	1	2	3	1	1	4	4	3	2	4	3	4	5	5	1	1	2	1	
141	Diana	1	2	2	2	2	1	2	4	3	4	4	4	2	4	2	3	3	2	4	5	1	3	4	4	5	
142	Quin	5	3	1	4	5	5	5	3	3	4	3	3	5	2	2	5	5	5	1	1	4	1	1	1	1	
143	Puspitaa	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	1	2	3	2	2	2	2	

144	Ananda	4	4	3	3	5	5	3	3	3	4	3	3	2	2	3	5	3	4	3	3	4	2	2	2	2
145	Mawar Manullang	3	3	3	4	3	3	3	5	3	4	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
146	Nurul lintang	1	5	3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2
147	Indri	3	2	4	2	2	1	2	3	4	3	2	4	2	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	5	4
148	Nayla	4	1	3	2	1	2	3	1	2	1	2	1	3	2	5	2	1	3	4	5	4	5	3	4	5
149	QAYLA	1	5	2	2	4	4	4	1	2	3	4	1	4	1	1	4	4	4	2	1	4	2	2	1	1
150	Azka	4	3	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4
151	Nindia	2	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	2	2	2	2
152	Aditya	5	2	3	2	1	1	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	1	4	3	3	4
153	sri wahyu hidayati	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4
154	Syintia	1	3	2	5	4	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	4	2	3	4	1	2	2	2
155	Yayi	5	1	2	1	1	1	4	2	1	2	2	3	1	1	2	1	1	2	4	5	2	5	5	5	4
156	Aulia	5	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	4	5	5	4	5	4	4
157	Bela.	5	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	3	4	4	5
158	Siti Afsyoh Safitri Marbella Sipayung	2	5	3	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	1	4	4	2	1	4	4
159	Patricia Fayola	2	1	4	5	5	5	3	4	4	5	2	2	2	2	1	4	5	4	2	3	5	1	2	3	1
160	Gillence	1	4	3	5	5	5	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	5	2	2	3	1
161	Eca	1	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	3	5	4	5	5	4	4	2	2	3	1	1	1	2
162	Zila Armeyanti	5	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	5	4	4	4	5	5	5
163	Felda	1	5	2	3	2	3	4	3	3	4	5	3	5	2	3	3	3	2	3	3	5	1	4	4	1
164	Chanesya Sekar	1	4	2	3	4	4	1	4	3	3	4	4	2	1	3	3	3	3	3	5	5	2	4	2	1
165	Nuria	1	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	
166	Alya	5	1	2	1	3	2	4	4	5	2	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	5	5
167	Fani	1	5	3	5	5	5	5	2	3	3	1	2	5	3	3	5	3	3	2	3	4	1	1	1	1
168	Amrina	1	3	2	4	5	5	2	1	3	3	1	1	5	2	2	5	4	3	3	5	5	1	1	1	1
169	DWI INDAH LUTFIANTINI	1	5	4	5	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	5	5	5	1	2	3	3	3	3	4
170	Amira Azzahra	4	3	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	1	3	2	5	2	2	2	4	5	5
171	Verick Tantony	5	1	1	3	4	4	4	4	1	3	2	2	2	1	3	3	2	2	4	3	5	4	3	3	3
172	Jenifer Caroline	1	4	5	5	4	5	5	3	3	3	2	1	4	4	3	4	4	4	2	5	2	2	5	2	2
173	Angel	4	1	1	1	1	2	3	4	2	1	3	4	2	3	3	1	2	1	4	4	2	4	5	5	4

174	Dwi	5	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	5	2	2	1	4	5	2	1	3	4	4	4
175	Dhavina	5	1	2	2	1	1	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	2	2	3	4	2	5	4	4	4
176	El	1	5	4	5	5	4	4	5	4	5	1	2	2	5	4	3	5	4	2	1	4	1	2	1	1
177	Tyana Fitriasaki	4	2	1	1	2	1	2	3	3	3	2	4	4	1	1	2	2	1	4	3	3	4	4	5	5
178	Risa	5	4	3	2	1	1	2	3	4	2	4	3	2	3	3	2	4	2	4	3	3	5	5	4	4
179	Mei	2	4	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	2	4	5	5	2	4	1	1	2	2	2	2	1
180	Anastacia	5	2	2	2	1	2	3	4	4	4	5	4	5	4	3	2	1	2	3	1	2	2	4	1	3
181	Adellia	5	1	3	2	1	1	3	4	4	3	2	4	3	3	4	5	2	4	1	1	2	4	5	4	4
182	Putri NA	4	1	2	1	2	2	2	3	4	3	4	4	2	4	3	3	2	2	4	4	2	4	4	4	4
183	hatma yura	5	3	3	2	1	2	1	4	3	2	1	4	1	4	2	1	2	3	4	2	1	4	5	4	5
184	Sintiya	1	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	1	1	1	1	1	1	1
185	Zahra	4	1	4	2	1	1	4	2	5	4	2	2	4	4	4	2	2	1	4	4	2	4	4	2	4
186	Denise	5	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	5	3	4	3	4	4	4	3
187	Rania	2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	1	2	3	1	1	1	2
188	Ghassa	1	5	4	5	5	5	4	3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	2	3	1
189	Puput Kusuma	1	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	3	2	3	2	3	3	2
190	Aisyah	5	1	4	1	1	1	2	2	1	5	2	1	2	2	5	2	2	5	5	3	3	4	5	5	5
191	Muhammad Abir Siddiq	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
192	Nadya	4	2	1	2	1	1	2	1	2	2	5	4	1	2	2	1	1	2	5	2	2	5	4	4	3
193	Jannah	1	5	4	3	5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	5	4	3	2	3	3	2	2	1	2
194	Noval	1	4	4	5	5	4	3	4	5	4	2	1	4	5	4	4	5	4	1	4	5	4	2	5	1
195	Ifadhah soffah	4	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	2	3	4	1	1	2	2	3	1
196	Riska Resti Fauzi	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	1	1	1	1	1	1	1
197	Alivia Nur Kholisma	1	5	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	4	2	3	2	4	3	2	2	4	3	2	2	2
198	Nanda	5	2	3	2	1	5	2	2	1	1	3	2	2	1	5	3	2	2	5	4	4	3	5	4	5
199	Anwar s	1	4	3	2	5	4	5	2	3	2	2	1	4	2	2	5	4	4	1	5	5	2	1	5	2
200	Maulana	1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	2	1	1	2	2	1	1
201	Dini	2	5	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	4	3	2	4	4	4	3	3	5	3	3	4	4
202	Zaki	2	3	2	5	5	5	4	1	2	3	1	1	4	1	3	4	5	4	2	5	5	2	3	2	2
203	Windy	5	1	4	2	4	1	3	2	4	5	1	1	2	4	3	1	2	2	5	2	1	4	5	4	4

204	Ayunda Nabilatul Isna	1	5	3	5	5	5	4	3	2	5	4	4	4	3	5	5	5	5	1	5	2	1	1	1	3
205	Amalia	4	3	4	1	1	1	3	1	2	3	2	3	3	5	4	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3
206	Ody	2	5	5	5	5	5	4	3	4	4	2	1	5	5	5	5	5	5	1	2	3	2	2	3	2
207	Sasa	5	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	3	4	5	5	5	5	5
208	Adlina Nadya	2	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	4	2	1	1	2	1	2	1
209	Nadia	4	1	2	1	1	2	2	1	4	4	2	1	2	4	2	1	4	4	5	5	1	4	5	4	5
210	Jofan	1	5	3	3	4	5	3	5	5	3	3	3	4	4	3	5	5	3	1	2	4	1	1	1	1
211	Safitri	2	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	2	5	2	5	2	5	2
212	Dwi	3	2	2	5	5	5	3	5	5	3	5	5	3	1	2	4	4	3	2	1	5	5	3	3	2
213	Kevin	4	4	3	2	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	4	2	2	1	5	5	4	4	4	4	4
214	Zilla	4	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	4	5	4	5	4	5	4
215	Camelia	4	2	1	2	1	1	2	3	2	1	2	3	1	1	4	1	3	2	4	5	5	5	4	4	5
216	Rou	4	3	4	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	5	5	3	5
217	Rika	1	5	2	5	4	4	5	1	2	4	2	1	5	1	4	5	5	4	1	5	5	1	2	2	1
218	Dila	2	3	5	5	4	5	2	1	2	4	5	2	4	3	1	5	4	4	1	2	4	3	2	1	2
219	ANA	5	1	3	2	1	1	2	4	3	2	4	2	1	2	4	1	2	1	4	2	4	5	5	4	4
220	Shevia	5	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	5	5	4	5	4	4	5
221	Noel	1	3	2	5	3	3	4	2	3	3	2	2	4	2	4	5	5	3	2	3	4	3	4	2	2
222	Elis karina	5	2	1	2	3	2	1	3	2	4	1	2	4	3	4	1	2	1	3	4	5	3	5	4	3
223	Azlina	1	4	3	5	5	3	4	5	4	3	5	4	5	3	3	5	5	4	3	2	4	1	1	2	1
224	Nanda	4	1	3	1	1	1	4	3	4	1	5	5	1	1	3	2	1	5	5	3	3	5	5	5	3
225	Devi	1	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	2	4	3	4	5	4	4	2	5	3	2	2	2	1
226	kirana madhea	1	5	3	5	5	5	1	1	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	1	4	5	1	1	1	1
227	Mawardah	1	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4	2	1	4	1	2	3	2
228	Sonia Laila	2	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	4	3	4	3	3	2	2
229	Aisyah	4	1	2	3	5	3	3	3	4	2	3	3	2	2	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4
230	Ely permata	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	3	4	5	2	2	5	5	4	2	4	2	3	1	1	3
231	Ilham	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	5	5	5	4	3	3	4
232	Septiani	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	1	1	3	3	1	1	2
233	Lely	1	1	1	2	5	3	3	1	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3
234	Febriana	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	4	3

235	Niam	1	1	3	1	1	2	3	1	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4
236	Jihandarin mustikasari	2	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2	5	1	1	2	4	2	3	4	4	3	4
237	Din	2	2	1	1	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	4	4	4	4	4	5	4
238	Tasya Rizka	3	2	2	1	5	5	4	3	3	2	3	4	1	2	2	1	1	3	4	2	3	5	4	5	5
239	Christopher	2	1	4	2	3	2	1	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	4	2
240	Fey	2	1	4	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	5	4	5	4	4	5	5
241	Serli	1	2	4	1	1	3	2	4	3	2	1	2	3	1	4	4	2	3	4	5	4	3	4	3	2
242	Amel	5	5	4	5	5	5	2	4	2	3	5	5	5	3	2	3	4	4	2	3	4	2	2	2	1
243	Ama	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	4	2	1	3	3	2	2	5	4	4	4	2	3
244	Onedaa	5	5	3	5	5	5	3	3	2	5	5	2	5	4	4	2	4	4	2	5	5	2	1	1	3
245	Navy	3	5	3	5	5	5	3	2	2	3	4	4	5	4	3	5	5	3	1	5	5	1	1	1	2
246	Naila	5	5	4	5	5	5	3	3	4	5	3	3	5	4	5	5	4	4	2	2	4	2	1	2	2
247	Farhan	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	2	2	4	4	1	3	4	2	1	1	3
248	Liy	5	1	4	5	1	1	3	4	4	2	4	4	2	4	2	2	1	4	4	4	2	5	5	3	4
249	Dita Hutasoit	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	5	2
250	Eca Hutasoit	4	1	2	2	1	1	2	1	2	1	4	2	2	1	2	2	4	3	2	1	2	4	4	5	4
251	Sanny	1	5	2	3	5	4	4	4	5	1	2	3	2	1	2	5	1	3	4	5	5	5	4	1	3
252	Adit	2	3	5	3	5	4	5	5	2	1	2	2	5	2	4	4	3	4	1	5	3	4	4	1	3
253	Geby Hutasoit	5	1	3	3	2	1	1	1	2	4	3	3	4	2	3	1	2	2	4	1	3	2	1	4	2
254	Aril	1	5	3	3	3	4	5	4	3	5	5	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	5	3	1	3
255	Vijai Purba	2	4	4	3	1	4	1	2	4	1	4	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	2	2
256	Syalomita	3	2	2	2	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	3	1	2	2	4	3	4	3	2	3
257	Varewl	4	4	3	4	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	1	2	4	2	3	2	1	5	3
258	Mario	4	2	2	3	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	4	3
259	Tio	4	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	3	1	1	1	4	1	3	3	2	4	3

Lampiran 4 Hasil Uji Analisis Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	39.902	1.212		32.926	<.001		
	TOTAL_X	.184	.039	.287	4.701	<.001	1.000	1.000

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Lampiran 5 Hasil Uji Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.731 ^a	.534	.531	4.61200	1.945

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X
 b. Dependent Variable: TOTAL_Y

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas X

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL_X
X1	Pearson Correlation	1	.114	.114	.076	.034	.033	.133 [*]	.087	-.005	.157 [*]	.274 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.068	.066	.223	.580	.591	.032	.164	.941	.011	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X2	Pearson Correlation	.114	1	.410 ^{**}	.640 ^{**}	.636 ^{**}	.629 ^{**}	.462 ^{**}	.275 ^{**}	.257 ^{**}	.500 ^{**}	.740 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.068		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X3	Pearson Correlation	.114	.410 ^{**}	1	.513 ^{**}	.383 ^{**}	.454 ^{**}	.441 ^{**}	.423 ^{**}	.491 ^{**}	.542 ^{**}	.693 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.066	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X4	Pearson Correlation	.076	.640 ^{**}	.513 ^{**}	1	.684 ^{**}	.663 ^{**}	.475 ^{**}	.382 ^{**}	.392 ^{**}	.574 ^{**}	.805 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.223	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X5	Pearson Correlation	.034	.636 ^{**}	.383 ^{**}	.684 ^{**}	1	.749 ^{**}	.447 ^{**}	.344 ^{**}	.323 ^{**}	.528 ^{**}	.772 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.580	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X6	Pearson Correlation	.033	.629 ^{**}	.454 ^{**}	.663 ^{**}	.749 ^{**}	1	.448 ^{**}	.409 ^{**}	.342 ^{**}	.560 ^{**}	.792 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.591	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X7	Pearson Correlation	.133 [*]	.462 ^{**}	.441 ^{**}	.475 ^{**}	.447 ^{**}	.448 ^{**}	1	.344 ^{**}	.332 ^{**}	.435 ^{**}	.660 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.032	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X8	Pearson Correlation	.087	.275 ^{**}	.423 ^{**}	.382 ^{**}	.344 ^{**}	.409 ^{**}	.344 ^{**}	1	.570 ^{**}	.483 ^{**}	.630 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.164	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X9	Pearson Correlation	-.005	.257 ^{**}	.491 ^{**}	.392 ^{**}	.323 ^{**}	.342 ^{**}	.332 ^{**}	.570 ^{**}	1	.521 ^{**}	.606 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.941	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
X10	Pearson Correlation	.157 [*]	.500 ^{**}	.542 ^{**}	.574 ^{**}	.528 ^{**}	.560 ^{**}	.435 ^{**}	.483 ^{**}	.521 ^{**}	1	.776 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.011	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
TOTAL_X	Pearson Correlation	.274 ^{**}	.740 ^{**}	.693 ^{**}	.805 ^{**}	.772 ^{**}	.792 ^{**}	.660 ^{**}	.630 ^{**}	.606 ^{**}	.776 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Y

		Correlations															TOTAL Y	
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15		
Y1	Pearson Correlation	1	.198**	.463**	.416**	.372**	.410**	.374**	.483**	-.118	-.406**	-.394**	-.363**	.441**	-.408**	-.394**	.336**	
	Sig. (2-tailed)		.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.058	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
Y2	Pearson Correlation	-.198**	1	.150*	.099	.066	.210**	.110	.124*	.032	-.101	-.123*	-.177**	-.185**	-.138*	-.110	.869**	
	Sig. (2-tailed)	.001		.015	.110	.287	<.001	.077	.046	.612	.105	.048	.004	.003	.026	.076	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260
Y3	Pearson Correlation	.463**	.150*	1	.405**	.340**	.660**	.641**	.525**	-.299**	-.335**	-.157*	-.674**	-.671**	-.592**	-.573**	.253**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.015		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.011	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y4	Pearson Correlation	.416**	.099	.405**	1	.479**	.361**	.370**	.584**	-.094	-.493**	-.547**	-.398**	-.352**	-.374**	-.290**	.297**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.110	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	.129	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y5	Pearson Correlation	.372**	.066	.340**	.479**	1	.347**	.310**	.484**	-.010	-.370**	-.392**	-.321**	-.321**	-.295**	-.295**	.337**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.287	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	.875	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y6	Pearson Correlation	.410**	.210**	.660**	.361**	.347**	1	.674**	.623**	-.293**	-.427**	-.125*	-.679**	-.676**	-.640**	-.666**	.256**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	.044	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y7	Pearson Correlation	.374**	.110	.641**	.370**	.310**	.674**	1	.510**	-.294**	-.322**	-.120	-.665**	-.665**	-.566**	-.617**	.201**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.077	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	.053	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y8	Pearson Correlation	.463**	.124*	.525**	.641**	.484**	.623**	.510**	1	-.210**	-.484**	-.366**	-.517**	-.491**	-.488**	-.453**	.332**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.046	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y9	Pearson Correlation	-.118	.032	-.299**	-.094	-.010	-.293**	-.294**	-.210**	1	.064	-.067	.197**	.290**	.241**	.294**	.203**	
	Sig. (2-tailed)	.058	.612	<.001	.129	.875	<.001	<.001	<.001		.306	.279	.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y10	Pearson Correlation	-.406**	-.101	-.335**	-.492**	-.370**	-.427**	-.323**	-.484**	.064	1	.468**	.402**	.354**	.323**	.401**	.119	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.105	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.306		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y11	Pearson Correlation	-.394**	-.173*	-.157*	-.547**	-.392**	-.125*	-.120	-.366**	-.067	.468**	1	.174**	.132*	.132*	.059	.193	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.048	.011	<.001	<.001	.044	.053	<.001	.279	<.001		.008	.034	.023	.243	.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y12	Pearson Correlation	-.363**	-.177**	-.674**	.398**	-.321**	-.679**	-.665**	-.517**	.197**	.402**	.174**	1	.775**	.690**	.711**	.948	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.004	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.001	<.001	.005		<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y13	Pearson Correlation	-.447**	-.185**	-.671**	.352**	-.321**	-.678**	-.665**	-.491**	.290**	.354**	.132*	.775**	1	.701**	.716**	.593	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.034	<.001		<.001	<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y14	Pearson Correlation	-.409**	-.138*	-.592**	.374**	-.295**	-.640**	-.566**	-.488**	.241**	.323**	.132*	.690**	.701**	1	.693**	.506	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.026	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.033	<.001	<.001		<.001	<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
Y15	Pearson Correlation	-.384**	-.110	-.573**	-.290**	-.295**	-.666**	-.617**	-.453**	.294**	.401**	.059	.711**	.716**	.693**	1	.132	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.076	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.343	<.001	<.001	<.001		<.001	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	
TOTAL Y	Pearson Correlation	.339**	.869**	.253**	.297**	.337**	.258**	.301**	.332**	.203**	.019	-.093	.009	.009	.051	.112	1	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.001	.765	.135	.878	.824	.417	.072	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

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

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

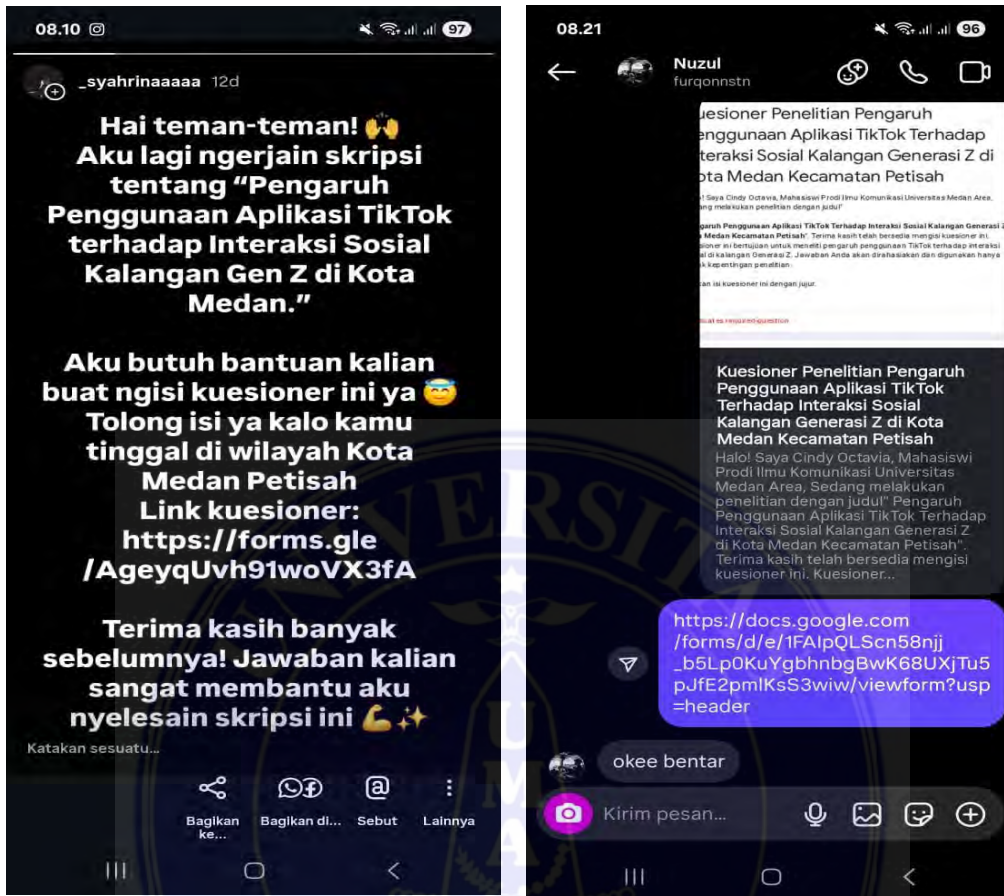
Lampiran 8 Hasil Uji Reabilitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.866	10

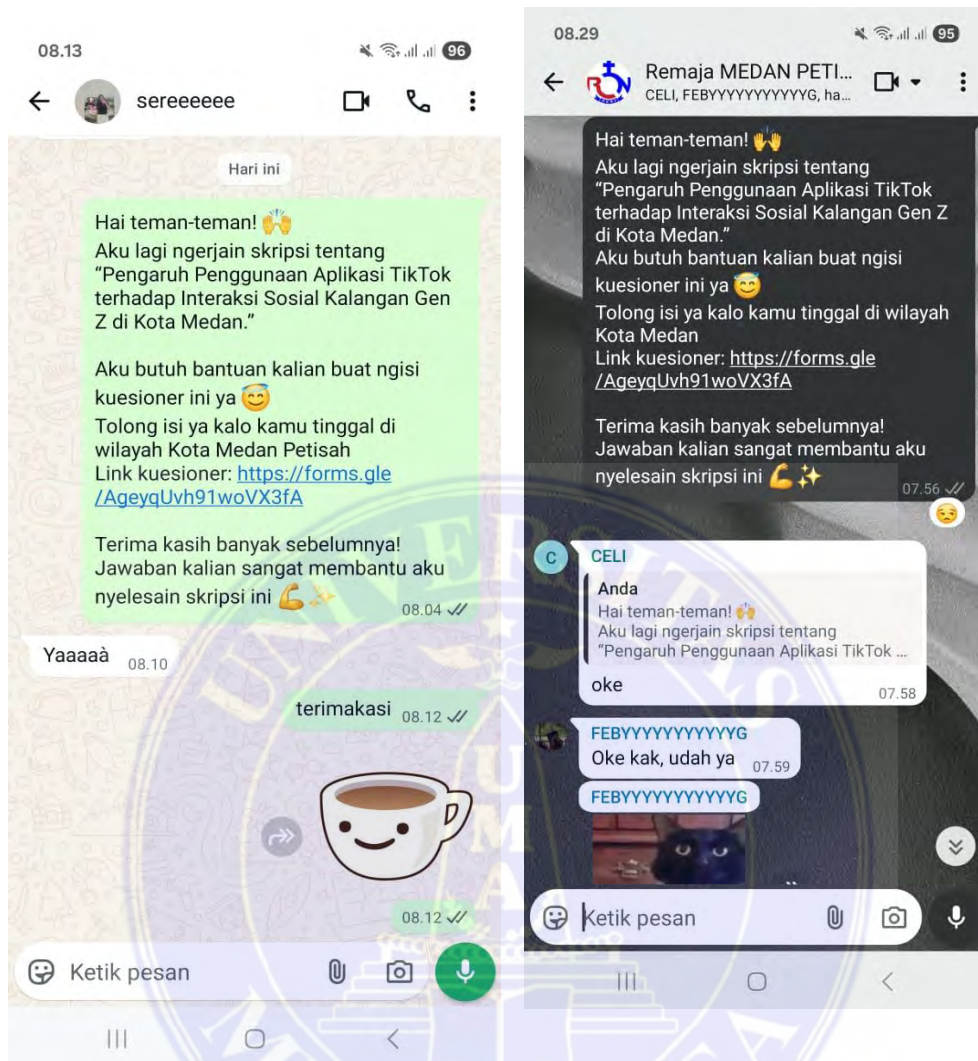
Lampiran 9 Hasil Uji Reabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.842	15

LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui pesan dan media sosial (chat pribadi serta status). Peneliti membagikan tautan Google Form kepada responden yang berdomisili di Kota Medan, khususnya di Kecamatan Petisah, sebagai bagian dari pengumpulan data penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Interaksi Sosial Kalangan Gen Z di Kota Medan.”



Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Melalui WhatsApp Pribadi dan Grup Dokumentasi ini menunjukkan proses penyebaran kuesioner yang dilakukan peneliti melalui aplikasi WhatsApp, baik secara pribadi maupun melalui grup. Peneliti membagikan tautan Google Form kepada responden yang berdomisili di Kota Medan, khususnya Kecamatan Petisah. Penyebaran ini bertujuan untuk memperoleh data penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Interaksi Sosial Kalangan Gen Z di Kota Medan.”