

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP
PERILAKU SOSIAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UIN
SUSKA RIAU**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

M. LUKMAN HAKIM
NIM. 12040313905

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
2024**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M. Lukman Hakim
NIM : 12040313905
Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 Uin Suska Riau

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 04 Juli 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 08 Juli 2024

Dekan



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, S.Ag., M.Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Sekretaris/ Penguji II,

Dewi Sukartik, M. Sc
NIP. 19810914 202321 2 019

Penguji III,

Dr. Usman, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19860526 202321 1 013

Penguji IV,

Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si
NIP. 19790302 200701 2 023

1. Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. Hak cipta milik UIN Suska Riau
3. Tidak diperjualbelikan
4. Tidak boleh ditiru dan di salin
5. Tidak diperbolehkan untuk dimodifikasi
6. Tidak diperbolehkan untuk disebarkan
7. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
8. Tidak diperbolehkan untuk dipertukarkan
9. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
10. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
11. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
12. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
13. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
14. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
15. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
16. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
17. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
18. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
19. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
20. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
21. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
22. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
23. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
24. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
25. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
26. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
27. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
28. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
29. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
30. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
31. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
32. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
33. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
34. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
35. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
36. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
37. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
38. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
39. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
40. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
41. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
42. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
43. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
44. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
45. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
46. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
47. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
48. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
49. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
50. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
51. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
52. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
53. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
54. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
55. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
56. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
57. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
58. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
59. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
60. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
61. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
62. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
63. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
64. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
65. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
66. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
67. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
68. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
69. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
70. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
71. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
72. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
73. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
74. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
75. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
76. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
77. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
78. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
79. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
80. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
81. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
82. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
83. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
84. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
85. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
86. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
87. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
88. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
89. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
90. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
91. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
92. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
93. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
94. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
95. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
96. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
97. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
98. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
99. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan
100. Tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan



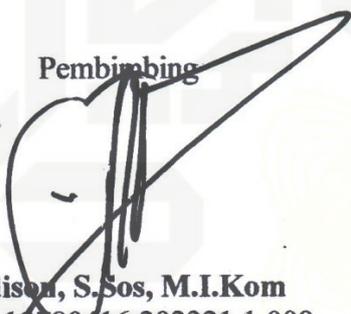
PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK TERHADAP PERILAKU MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UIN SUSKA RIAU

Disusun oleh :

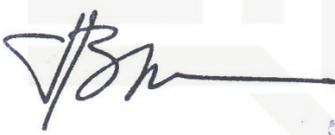

M. Lukman Hakim
NIM. 12040313905

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 20 Juni 2024

Pembimbing

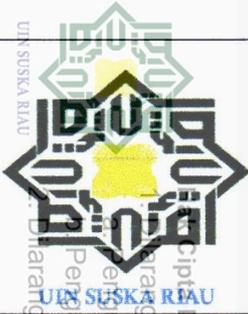

Edison, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : M. Lukman Hakim
NIM : 12040313905
Tempat/ Tgl. Lahir : Pulau Kijang, 23 Maret 2003
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 UIN Suska Riau

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *footnote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 04 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



M. Lukman Hakim
Nim. 12040313905

UIN SUSKA RIAU
 Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Dilindungi Undang-Undang
 Arang mengutip seluruh atau sebagian dari karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 erbitan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 Perijinan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 Barang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M. Lukman Hakim
NIM : 12040313905
Judul : Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Uin Suska Riau

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Maret 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 13 Maret 2024
Penguji Seminar Proposal,

Penguji I

Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19860526 202321 1 013

Penguji II

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 130 417 019



Pekanbaru, 20 Juni 2024

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : M. Lukman Hakim
NIM : 12040313905
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 UIN Suska Riau

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

EDISON, M.I.Kom
NIP. 197804162023211009

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Nama : M. Lukman Hakim
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 UIN Suska Riau

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, dan akan selalu mendapatkan tantangan dan respon penting yang akan selalu dijalani karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini membuat media sosial semakin berkembang terutama aplikasi TikTok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku sosial mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 69 orang responden berdasarkan kriteria tertentu dengan menggunakan rumus slovin. Teori yang digunakan adalah teori *Uses and Gratification*. Hasil dari penelitian ini menggunakan software SPSS 27 yang menunjukkan adanya pengaruh pada penggunaan aplikasi TikTok (X) terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 UIN Suska Riau (Y), yang terlihat dari hasil uji regresi linear dengan nilai $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan t-hitung sebesar 7.440 lebih besar dari t-tabel 1,996, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, disimpulkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku sosial mahasiswa ilmu komunikasi 2020 UIN Suska Riau, serta keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan pengamatan perubahan perilaku sosial mahasiswa dari waktu ke waktu.

Kata Kunci : Aplikasi TikTok, Perilaku sosial, *Uses and Gratification*

- Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : M. Lukman Hakim
Study Program : Communication Science
Title : The Influence of TikTok Application Usage on the Social Behavior of 2020 Communication Science Students at UIN Suska Riau

Technological advancement is something we cannot avoid in life, and it will always face significant challenges and responses because technological progress will continue in line with the advancement of knowledge. This has led to the rapid development of social media, especially the TikTok application. The purpose of this research is to understand how the use of the TikTok application affects student social behavior. Data collection was conducted by distributing questionnaires to 69 respondents based on certain criteria using the Slovin formula. The theory used is the Uses and Gratification theory. The results of this study, using SPSS 27 software, indicate an influence of TikTok application usage (X) on the social behavior of 2020 Communication Science students at UIN Suska Riau (Y), as shown by the linear regression test results with a value of $0.000 < 0.05$. Hypothesis testing shows a t-count of 7.440, which is greater than the t-table value of 1.996, thus H_a is accepted and H_0 is rejected. It is concluded that there is an influence of TikTok application usage on the social behavior of 2020 Communication Science students at UIN Suska Riau, with the limitation of time preventing observation of changes in student social behavior over time.

Keywords: TikTok Application, Social Behavior, Uses and Gratification

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 UIN Suska Riau.”*** shalawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini, baik secara moril maupun materil, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Hairunnas, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Prof. Dr.Hj.Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr.H.Mas`ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III.
3. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S. Pd, M. A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag, Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si dan Bapak Dr.H.Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si dan Bapak Artis M.I.Kom selaku Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan semoga menjadi bekal dan berkah yang baik bagi peneliti kedepannya.
7. Bapak EDISON, S, Sos., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, serta arahan dan saran yang sangat berharga dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Dewi Sukartik, S. Sos., M. Sc., selaku penasehat akademik dari awal semester hingga semester ini yang banyak memberikan arahan, nasihat, dan dukungan selama masa studi penulis.
9. Bapak dan Ibu Penguji Sidang Skripsi yang telah memberi masukan kepada Skripsi peneliti.
10. Teristimewa tentunya kepada orang tua penulis yang tercinta, yakni Ayahanda Muhammad Ali, dan ibu Siti, karena telah membesarkan penulis hingga saat ini, serta penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, selain membesarkan juga mendidik sifat dan akhlak yang menjadi acuan kehidupan penulis kedepannya.
11. Serta kepada saudara laki – laki penulis yang pertama H. Fadhlhan Ali, S. Kom, yang kedua Ahmad Noveliansyah, S.Kom dan ketiga Muharram Apri Linorfah, S.Tr.T, yang telah memotivasi dan mensupport selama proses perkuliahan dan menyelesaikan jenjang pendidikan ini.
12. Terima kasih kepada seluruh sepupu Cucu Boktek telah memberi semangat dan do'a selama proses penulisan skripsi.
13. Terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat – sahabat BGID yang telah mensupport dan menghibur penulis.
14. Kepada Sahabat penulis Nursiana, Renita Dewi Lokasari, Aidhul Ramadhan, Ridho Naldo Pamalo dan M. Zaki Riyadillah terima kasih menjadi sahabat penulis yang telah membantu segala hal, memberikan pendapat, meluangkan waktu, memberikan dukungan serta menghibur penulis dihari-hari yang berat dalam penulisan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Kepada seluruh responden penelitian, Terima kasih atas waktu dan tenaga yang telah diberikan dalam penelitian sehingga selesainya penulisan skripsi ini.

16. Terakhir, terimakasih untuk M. Lukman Hakim, diri penulis sendiri yang telah berusaha keras, bertahan di saat-saat sulit, Terima kasih telah menyelesaikan apa yang sudah di mulai, di harapkan dan di doakan. Semoga penulis dapat sukses baik di dunia maupun di akhirat, Amin Ya Rabb.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi penelitian selanjutnya. Akhir kata dengan kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 19 Juni 2024

Peneliti,

**M. Lukman Hakim
NIM : 12040313905**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Teori <i>Uses and Gratification</i>	14
2.2.2 Media Sosial	16
2.2.3 New Media	17
2.2.4 Pengaruh	18
2.2.5 Aplikasi TikTok	18
2.2.6 Kelebihan TikTok	19
2.2.7 Perilaku sosial	19
2.2.8 Mahasiswa	19
2.3 Konseptualisasi dan Operasional Variabel Penelitian	20
2.3.1 Konseptualisasi	20
2.4 Operasional Variabel Penelitian	21
2.5 Kerangka Pemikiran	23
2.6 Hipotesis	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Metode dan Pendekatan	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5 Uji Validitas dan Reabilitas	26
3.6 Teknik Analisis Data	27
3.7 Analisis Data Deskriptif	27
BAB IV GAMABARAN UMUM	30
4.1 Gambaran tentang Aplikasi TikTok	30
4.2 Fakultas Dakwah dan Komunikasi	30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN	36
	5.1 Hasil Penelitian	36
	5.2 Pengujian Data	50
	5.3 Pembahasan	56
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	
	6.1 Kesimpulan	60
	6.2 Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	





DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Operasional Konseptual	22
Tabel 3.1	Jumlah Mahasiswa/i Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting angkatan 2020	25
Tabel 3.2	Skala Likert	28
Tabel 3.3	Klasifikasi Hubungan Variabel X dan Y	28
Tabel 5.2	Responden Berdasarkan Konsentrasi	37
Tabel 5.3	Apakah Anda Pengguna Aplikasi TikTok.	37
Tabel 5.4	Apakah Anda Menggunakan Aplikasi TikTok Setiap Hari.	37
Tabel 5.5	Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Aplikasi TikTok	38
Tabel 5.6	Berapa Kali Anda Menonton Aplikasi TikTok.	39
Tabel 5.7	Penggunaan aplikasi TikTok mengenai menambah ilmu pengetahuan dari segi pendidikan.	40
Tabel 5.8	Apakah anda menggunakan aplikasi TikTok sebagai sarana hiburan.	41
Tabel 5.9	Apakah menggunakan aplikasi TikTok membantu anda menemukan	41
Tabel 5.10	Apakah menggunakan aplikasi TikTok untuk bersosialisasi.	42
Tabel 5.11	Apakah menggunakan kuota pribadi untuk mengakses aplikasi TikTok.	43
Tabel 5.12	Apakah menggunakan wifi langganan untuk mengakses aplikasi TikTok.	43
Tabel 5.13	Apakah menggunakan wifi gratis untuk mengakses aplikasi TikTok.	44
Tabel 5.14	Apakah anda mendiskusikan apa yang anda tonton di aplikasi TikTok dengan anggota keluarga.	45



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5.15	Apakah anda mendiskusikan apa yang anda tonton di aplikasi TikTok dengan teman	45
Tabel 5.16	Apakah trend TikTok menambah ilmu pengetahuan anda.	46
Tabel 5.17	Apakah setelah menggunakan Aplikasi TikTok merasa bahagia.	47
Tabel 5.18	Apakah setelah menggunakan Aplikasi TikTok merasa sedih.	47
Tabel 5.19	Apakah setelah menggunakan Aplikasi TikTok merasa kesal.	48
Tabel 5.20	Apakah setelah menggunakan Aplikasi TikTok merasa marah.	48
Tabel 5.21	Apakah Aplikasi TikTok mendorong anda untuk meniru perilaku sosial yang anda lihat baik positif maupun negatif.	49
Tabel 5.22	Apakah penggunaan Aplikasi TikTok mempengaruhi keputusan anda dalam mengambil tindakan tertentu seperti berpartisipasi dalam trend.	50
Tabel 5.23	Hasil Uji Validitas Variabel X	51
Tabel 5.24	Hasil Uji Validitas Variabel Y	52
Tabel 5.25	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y	53
Tabel 5.26	Hasil Uji Koefisien Korelasi Variabel X dan Y	53
Tabel 5.27	Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	54
Tabel 5.28	<i>Hasil Uji Parsial (Uji t)</i>	55
Tabel 5.29	<i>Hasil Uji Koefisien Determinasi.</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Grafik data pengguna TikTok terbanyak dunia</i>	3
Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	32
Gambar 4.1	Aplikasi TikTok	30
Gambar 4.2	Struktur Organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi	35



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



melonjak tajam. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan pengembang aplikasi yang bermunculan sehingga membuat persaingan semakin *kompetitif*. (Nurmala, vany Afrizal, and Wibowo 2022)

Salah satu *platform* yang sedang melejit penggunaannya adalah media sosial TikTok dimana media sosial ini merupakan salah satu *platform* buatan Tiongkok, China yang memiliki durasi hanya 15 detik. Pada aplikasi ini banyak menyajikan fitur-fitur seperti video, lagu, stiker, dan lain-lain sehingga para pengguna dapat beradu model dan gaya baik dari kalangan artis hingga masyarakat biasa yang ingin membagikan video olah kreativitasnya. Hingga akhir bulan Juli 2020, setidaknya ada lebih dari 30 juta penduduk di Indonesia yang menggunakan aplikasi TikTok. Dari seluruh pengakses internet di Indonesia disebutkan didominasi oleh pengguna remaja, menurut survei lembaga **APJII** (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) remaja usia 15-20 tahun disebut mencakup 64 persen dari pengguna internet di Indonesia dan Aplikasi media terpopuler ditempati oleh *facebook* pada tempat pertama, lalu disusul oleh *Instagram* pada peringkat kedua di Indonesia. Beberapa peneliti mengungkapkan rata-rata remaja di Asia maupun Amerika Serikat mengakses media sosial lebih dari lima jam sehari mencakup untuk keperluan menonton sampai melakukan interaksi di dunia maya seperti mengakses media sosial untuk melakukan *chatting*. Oleh karena itu banyak remaja yang menggunakan media sosial sebagai ajang *eksistensi* diri khususnya dalam media sosial pada aplikasi tik tok (di [http://www. Apji.or jd/survei2016](http://www.Apji.or.id/survei2016) pada 20 Februari , 2020).

Menurut Mulyana, dalam penggunaan TikTok terdapat dua faktor yakni Faktor *Internal* dan Faktor *Eksternal*. Faktor *Internal* seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.

Faktor *eksternal* seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek. (Deriyanto et al. 2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

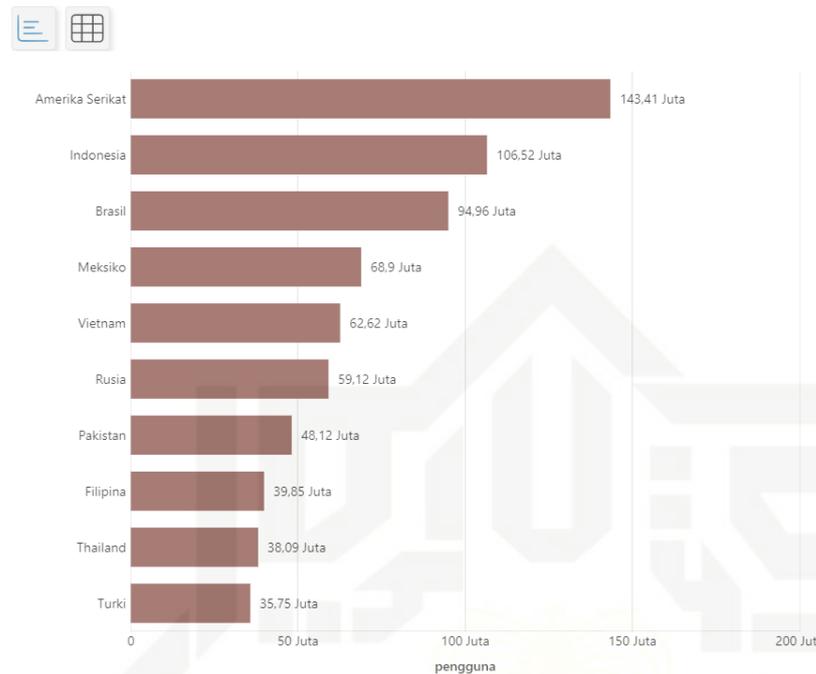
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10 Negara dengan Jumlah Pengguna TikTok Terbanyak di Dunia (Oktober 2023)

Gambar 1.1
 Grafik data pengguna TikTok terbanyak dunia

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwasannya Aplikasi TikTok telah diunduh lebih dari dua milyar di seluruh penjuru dunia. Menurut laporan *We Are Social*, ada sekitar 106,51 juta pengguna TikTok di Indonesia pada Oktober 2023. Jumlah itu menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pengguna TikTok terbanyak ke-2 di dunia. Amerika Serikat masih kokoh di posisi teratas dengan 143,4 juta pengguna TikTok. Secara total, TikTok memiliki 1,22 miliar pengguna di seluruh dunia per Oktober 2023. Jika dibanding periode yang sama tahun lalu, jumlah pengguna TikTok melonjak 272 juta atau 28,8% (*year-on-year/yoy*). *We Are Social* melaporkan, laki-laki mendominasi pengguna TikTok global per Oktober 2023 dengan proporsi 50,8%, sedangkan perempuan 49,2%. (Cindy Mutia Annur 2023)

Dalam aplikasi Tik Tok orang-orang memperoleh informasi dari berbagi video contohnya kejadian yang bersifat video seperti kapal tenggelam atau dalam bentuk rekaman lainnya dengan begitu cepat informasi kejadian tersampaikan



kepada pengguna lainnya. Nasrullah mengatakan informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Jadi informasi adalah sesuatu yang sangat juga berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi TikTok. Jika seseorang tidak mendapatkan informasi tentang Tik Tok mungkin saja mereka tidak mengenal aplikasi TikTok, bahkan sampai menjadi penggunanya. Pengaruh dari penggunaan sosial media sendiri sangat beragam, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain dapat dengan mudah menjaring pertemanan, dapat digunakan sebagai media promosi, sebagai media komunikasi dengan teman, dapat digunakan sebagai alternatif untuk mencari informasi baik itu berita terkini, serta pendidikan teknologi. Selain dampak positif ada pula dampak negatif yang ditimbulkan terutama dengan terlalu sering mengakses dan menggunakan sosial media dapat mengakibatkan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar, kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran, adanya perilaku sosial negatif dan menyebarkan berita *hoax*. (Meilla Dwi Nurmala1 2022) Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap Perilaku sosial mahasiswa ilmu komunikasi 2020 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Maka dapatlah permasalahan yang ingin dikaji peneliti memberi judul penelitian ini **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2020 Uin Suska Riau”**.

1.2. Penegasan Istilah

Dalam rangka menghindari kesalahan penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam proposal ini, maka penulis perlu memberikan penegasan istilah serta pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh

Menurut De Fleur Pengaruh atau efek adalah perbedaaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. Karena itu pengaruh bia juga di artikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan. (Hafied Changara 2016).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005: 849), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengertian pengaruh menurut Wiryanti. Pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih cosmopolitan, inovatif, kompeten, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi. Pengertian pengaruh menurut Norman Barry. Pengaruh adalah suatu tipe kesukaan yang jika seorang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya

Pengaruh adalah kekuatan yang ada atau timbul dari sesuatu benda atau orang. Orang yang membentuk watak dan perbuatan seseorang. (Depdiknas,KBBI, Hal 664).

Sedangkan pengaruh dalam penelitian ini adalah kekuatan atau daya oleh variabel terhadap variable lainnya, yakni bagaimana pengaruh aplikasi TikTok terhadap perilaku sosial mahasiswa.

2. Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial serta unik dan bisa menarik para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek. Aplikasi TikTok Merupakan salah satu aplikasi yang paling terpopuler dan diminati di dunia. Tik Tok memungkinkan penggunanya membuat video berdurasi 15 detik sampai 3 menit disertai musik, *filter*, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Aplikasi ini diluncurkan oleh perusahaan asal Tiongkok China, *ByteDance* pertama kali meluncurkan aplikasi yang memiliki durasi pendek yang bernama *Douyin*. Hanya dalam waktu 1 tahun, Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari. Popularitas Douyin yang tinggi membuatnya melakukan perluasan ke luar China dengan nama Tik Tok. (Adawiyah 2020)

3. Perilaku sosial

Perilaku sosial adalah adanya suatu hubungan yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Maisah (2013: 105-106) mengatakan bahwa manusia secara instinktif adalah mahluk sosial, dimana ia tidak akan dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Karenanya ia membutuhkan teman serta masyarakat untuk berinteraksi dan bergaul, baik pergaulan bersifat batin ataupun sesuai yang dibutuhkan.

4. Mahasiswa

Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang perguruan tinggi. Pengertian mahasiswa dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa adalah siswa yang belajar pada perguruan tinggi (Depdiknas,2012). Mahasiswa merupakan

orang yang beajar di perburuan tinggi yang dimana orang yang tengah belajar, berusaha untunk mencari ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan pembentukan keterampilan dan pembentukan kepribadian untuk bekal hidupnya dimasa depan agar berbahagia di dunia dan akhirat.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah di jelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi titkok terhadap Perilaku sosial mahasiswa ilmu komunikasi UIN Suska Riau?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap Perilaku sosial pada mahasiswa ilmu komunikasi UIN Suska Riau.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penilitian ini terdiri:

1.5.1. Akademis

Secara akademis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara akademis dengan menambah khazanah Ilmu Pengetahuan serta menjadi referensi peniliti berikutnya yang paling utama berkaitan dengan konsentrasi Broadcasting dan juga penelitian ini sebagai penerapan dari ilmu yang diterima penulis selama menjadi mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

1.5.2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengikuti perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) khususnya komunikasi serta menjadi bahan inovasi, masukan di lokasi penelitian.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini terdiri dari enam Bab yang di uraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan Latar Belakang, Batasan Masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan penelitian, kegunaan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan pembahasan kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional, kerangka pikir dan hipotesis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jumlah populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, validasi data dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Bab ini memberikan gambaran umum dari lokasi penelitian dan subjek penelitian.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasannya yang mencakup tentang pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Uin Suska Riau.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Dalam penulisan proposal ini penulis menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Engkus dkk yang berjudul ***“PERILAKU NARSIS DI KALANGAN REMAJA PELAJAR PADA MEDIA SOSIAL DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA”***. Permasalahan yang diambil peneliti yaitu bagaimana profil perilaku narsisme di media sosial pada remaja pelajar kawasan Bandung Timur serta bagaimana kebijakan penanggulangannya terhadap perilaku narsisme tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teori psikoanalisis Freud. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Sedangkan Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku narsisme di kalangan remaja yang berada di kawasan Bandung Timur berada pada kategori sedang dengan presentase 74%. Namun keadaan itu bukan berarti remaja dalam posisi aman, sebab perilaku mereka cenderung meningkat seiring dengan pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Engkus dkk dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan juga memiliki kesamaan yaitu menggunakan angket atau kuisisioner. Sedangkan perbedaannya selain pada subjek dan objek, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian survey, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian deskriptif. Selain itu, yang digunakan juga berbeda. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan teori News

Media, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan teori psikoanalisis Freud.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mela Rahmayani, Muhammad Ramdhani, dan Fardiah Oktariani Lubis yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU KECANDUAN MAHASISWA”**. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku kecanduan Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang, 14Tabitha Angelica, dampak kegermaran menonton tayangan drama Korea terhadap perilaku remaja. Vol.2 No 1, 2020 14 angkatan 2018 dan 2019. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan analisis regresi linear berganda. Teori yang digunakan adalah teori determinasi teknologi dari McLuhan yang mengasumsikan bahwa setiap teknologi yang diciptakan, maka akan menciptakan pola-pola didalam manusia. Baik pola komunikasi dan perilaku runtunan berpikir, semua pola itu dapat diubah dengan kehadirannya teknologi baru. Hasil yang diperoleh adalah peneliti menemukan bahwa intensitas, dan daya tarik berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku kecanduan mahasiswa, sedangkan isi konten pada penggunaan Aplikasi TikTok tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku kecanduan mahasiswa¹⁵. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mela Rahmayani dkk dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan juga memiliki kesamaan yaitu menggunakan angket atau kuisisioner. Sedangkan perbedaannya ada pada subjek dan objeknya.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Aden Nisa, Sendi Dwi Arya P, Yuna Adelia P, dengan judul **“PENGARUH KONTEN KREATOR TIKTOK @SIKOBOR HALILIBOR TERHADAP SIKAP DAN PRILAKU GENERASI Z”**, berdasarkan perkembangan zaman, internet hadir membawa media sosial. Ketika seseorang mengonsumsi media sosial secara terus menerus tentu akan menimbulkan suatu dampak baik itu dampak positif maupun negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari konten kreator dengan username @sikobor halilibor terhadap sikap dan prilaku generasi z. metode yang diambil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau

Streptismini Universitas Syarif Kasim Riau



yaitu kuantitatif dengan subjek penelitian mahasiswa/i Universitas Tidar Angkatan 2020. Dengan hasil penelitian yang didasarkan oleh uji koefisien determinasi (R^2) yaitu konten media berpengaruh atas sikap sebesar 11,8% sedangkan pengaruh terhadap perilaku sebesar 24,7% 10. Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti pengaruh TikTok terhadap sikap manusia, sedangkan perbedaannya ialah objek, tujuan, tempat, dan teori yang digunakan.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Amila Navila Vidyana, Nur Atnan dengan judul penelitian **“PENGARUH KONTEN EDUKASI TIKTOK TERHADAP PENGETAHUAN MAHASISWA/I: SEBUAH KAJIAN SOSIOLOGI PENDIDIKAN”**. Dengan tujuan penelitian ialah menganalisis pengaruh konten edukasi pada aplikasi TikTok terhadap pengetahuan tugas akhir mahasiswa/i. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan variabel bebasnya adalah TikTok, dan variabel terikatnya adalah pengetahuan terhadap tugas akhir mahasiswa/i. Penelitian ini menggunakan skala interval menggunakan wujud skala sifat di likert. Berdasarkan penelitian tersebut hasilnya ialah terdapat pengaruh yang besar terhadap keefektifan akun TikTok dengan username @buiramira kepada tugas akhir mahasiswa/i dengan nilai sebesar 0,63 atau 63,7%. Sehingga disimpulkan bahwa konten @buimira berpengaruh terhadap pengetahuan tugas akhir bagi mahasiswa/i 11. Persamaan dengan penelitian ini ialah mengkaji pengaruh aplikasi TikTok dengan sikap manusia, perbedaannya ada di object, tujuan, dan tempat penelitian.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Sandi Marga Pratama, dan juga Mukhlis dengan judul penelitian **“PENGARUH APLIKASI TIKTOK TERHADAP EKSPRESI KOMUNIKASI MAHASISWA/I UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SUNAN AMPEL SURABAYA TAHUN 2020”**. Penelitian ini bertujuan untuk mendeTugas Akhirkan pengaruh aplikasi TikTok terhadap ekspresi komunikasi mahasiswa/i UIN Sunan Ampel Surabaya tahun 2020. Penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif dengan jumlah sampel 94 orang dengan Teknik pengambilan sampel antara lain purposive sampling dengan teknik korelasi, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah polling aplikasi TikTok dan polling pengaruh TikTok terhadap ekspresi komunikasi UIN Sunan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Ampel. Data dianalisis dengan menggunakan the pearson product moment correlation. Adapun hasil penelitian yang didapat ialah terdapat pengaruh yang signifikan antara konten TikTok terhadap ekspresi komunikasi mahasiswa/i UIN Sunan Ampel Surabaya, yang memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,637 dan signifikansi ekuivalen $P=0,000$ ($P < 0,05$) yang berarti semakin tinggi penggunaan aplikasi TikTok maka semakin tinggi ekspresi mahasiswa/i komunikasi UIN Sunan Ampel yang terpengaruh. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan aplikasi TikTok maka semakin rendah efeknya. Persamaannya dengan penelitian ini ialah meneliti pengaruh TikTok, perbedaannya terdapat pada objek, tujuan, dan juga tempat penelitian.

Keenam, peneliti oleh Evi Setiani, Nur Afiah dan Salam Haryanto yang berjudul ***“PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA USIA 12-18 TAHUN DI KECAMATAN WONOMULYO KABUPATEN POLEWALI MANDAR”***. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja Usia 12-18 Tahun di Desa Bumimulyo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat, Indonesia. Subyek penelitian pada penelitian kualitatif ini adalah remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo dengan jumlah populasi sebanyak 100 orang dengan sampel berjumlah 25 orang. Prosedur penelitian menghasilkan data berupa angka dan pengamatan perilaku remaja usia 12-18 tahun di Desa Bumimulyo. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi penyebaran angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji validitas, uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis (uji T dan uji F). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang sangat signifikan antara aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun. Hal ini sesuai dengan perhitungan penelitian dengan menggunakan program SPSS versi 25 yang menggunakan uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,388 > 0,396$. Maka terdapat pengaruh aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja usia 12-18 tahun. Persamaannya dengan penelitian ini ialah meneliti pengaruh TikTok, perbedaannya terdapat pada objek, tujuan, dan juga tempat penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ketujuh, penelitian oleh Arum Solikah, Imaniar Purbasari dan Khamdun dengan judul **“PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR PADA PENGGUNAAN TIKTOK”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi TikTok pada Perilaku siswa di SDN 2 Hadipolo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, dengan mengambil subjek guru kelas V dengan jumlah 8 siswa yang terdiri 4 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah Perilaku siswa SDN 2 Hadipolo dalam menggunakan TikTok memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah menunjukkan perilaku siswa yang suka bekerja sama dengan temannya dan juga siswa memiliki rasa simpati yang tinggi dengan membantu temannya yang membutuhkan bantuan. Sedangkan dampak negatifnya adalah kerja sama, tetapi kerja samanya dalam hal menyontek, selain itu siswa sering membangkang dengan tidak mau mendengarkan nasehat dari gurunya, siswa juga suka menggoda teman lawan jenisnya, dan siswa lebih suka bersaing untuk menambah jumlah like dan pengikut pada akun TikTok dari pada bersaing untuk mendapatkan prestasi di sekolahnya. Persamaannya dengan penelitian ini ialah meneliti pengaruh TikTok, perbedaannya terdapat pada objek, tujuan, dan juga tempat penelitian.

Kedelapan, penelitian oleh Meilla Dwi Nurmala, Stevany Afrizal dan Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo yang berjudul **“DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA”** Tujuan dari penelitian ini adalah yakni untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perubahan Perilaku sosial perilaku sosial mahasiswa di FKIP UNTIRTA. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, perubahan Perilaku sosial mahasiswa akibat dampak penggunaan aplikasi Tik-Tok, yaitu pertama Kurang bergaul; kedua Lebih eksis mengikuti zaman; ketiga

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecanduan; keempat Meningkatnya budaya konsumtif; dan kelima Waktu istirahat berkurang. Perbedaan dari penelitian ini ada pada subjek dan objek penelitian serta tujuan dari penelitian, sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas pengaruh aplikasi TikTok serta pendekatan yang sama digunakan.

Kesembilan, penelitian oleh Abdel-Aziz Ahmad Sharabati, Shafiq Al-Haddad, Mohammad Al-Khasawneh, Natalie Nababteh, Mai Mohammad dan Qais Abu Ghoush yang berjudul *“THE IMPACT OF TIKTOK USER SATISFACTION ON THE CONTINUED INTENT TO USE THE APPLICATION”* tujuan penelitian ini adalah untuk mendefinisikan faktor-faktor yang mempengaruhi niat berkelanjutan untuk menggunakan TikTok di Yordania dan sejauh mana kepuasan terhadap TikTok mempengaruhi niat berkelanjutan untuk menggunakan TikTok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif cross-sectional. Data dikumpulkan melalui survei online dan dibagikan di beberapa situs media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Sebanyak 402 tanggapan valid untuk dianalisis lebih lanjut. Kemudian, Structural Equation Modeling (SEM) dilakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa faktor-faktor berikut ini secara signifikan mempengaruhi kepuasan: ekspresi diri, keinformatifan, rasa memiliki, dan tren di TikTok. Namun, faktor-faktor berikut ini tidak secara signifikan mempengaruhi kepuasan: keramahan, kasih sayang di TikTok, dan masa lalu di TikTok. Faktor-faktor tersebut dapat menjelaskan 48,5% dari kepuasan. Terakhir, kepuasan memiliki pengaruh signifikan positif terhadap niat berkelanjutan pengguna untuk menggunakan TikTok dan dapat menjelaskan 30,6% dari niat berkelanjutan pengguna untuk menggunakan TikTok. Kesimpulannya, organisasi harus sangat menggunakan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna untuk meningkatkan niat berkelanjutan pengguna. Perbedaan dari penelitian ini ada pada subjek dan objek penelitian serta tujuan dari penelitian, sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas pengaruh aplikasi TikTok.

Kesepuluh, peneliti oleh Abdullah M. Al-Ansi, Manar Hazaimah, Aseel Hendi, Jebril AL-hrinat dan Ghadeer Adwan dengan judul *“HOW SOCIAL MEDIA INFLUENCERS TRANSFORM TEENAGE BEHAVIOR:*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



"EVIDENCE FROM MIDDLE EASTERN COUNTRIES" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh SMI terhadap perilaku remaja termasuk aspek intelektual, sosial, etika dan kesehatan dari persepsi dan perspektif remaja di negara-negara Timur Tengah. Survei online yang mencakup 27 pertanyaan terstruktur dan didistribusikan di lima negara Timur Tengah. Dengan menggunakan metode convenience sampling, 1612 remaja (usia 12-22 tahun) telah mengisi kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMI memiliki dampak positif yang signifikan terhadap aspek intelektual remaja, sementara dampak ini juga signifikan tetapi negatif dengan tingkat yang berbeda pada aspek kesehatan sosial dan etika remaja di negara-negara Timur Tengah. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Facebook, What's App dan Instagram merupakan platform media sosial yang paling dominan digunakan oleh remaja di negara-negara Timur Tengah. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis yang besar karena mengeksplorasi pengaruh SMI terhadap remaja di Timur Tengah dan membangun alat pemeriksaan berdasarkan karakteristik dan budaya di wilayah Timur Tengah. Perbedaan dari penelitian ini ada pada subjek dan objek penelitian serta tujuan dari penelitian, sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas pengaruh aplikasi TikTok.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori *Uses and Gratification*

"Teori penggunaan dan kepuasan" atau uses and gratification theory disebut-sebut sebagai salah satu teori paling populer dalam studi komunikasi massa. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda di antara individu audiensi. Teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan perhatian pada audiensi sebagai konsumen media massa, dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiensi dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut.

Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

itu. Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu tidaklah sama. Penggunaan media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audiensi sendiri, teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu.

Menurut para pendirinya, Elihu Katz, Jay G Blumer, dan Michael Gurevitch, *uses and gratification* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, barangkali termasuk juga yang tidak diinginkan. Mereka juga merumuskan asumsi-asumsi dasar dari teori ini :

1. Khalayak dianggap aktif; artinya, sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan;
2. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif, untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak;
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas; bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan.
4. Banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak; artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi - situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalahyaknya.

Model *uses and gratification* memandang individu sebagai makhluk suprarasional dan sangat selektif. Ini memang mengundang kritik. Akan tetapi, yang jelas, dalam model ini perhatian bergeser dari proses pengirim pesan ke proses penerimaan pesan.

Gratification Sought and Gratification Obtained Teori *uses and gratifications* milik Philip Palmgreen membahas mengenai teori kepuasan menggunakan media. Kebanyakan penelitian *uses and gratifications* memfokuskan pada motif sebagai variabel independen yang mempengaruhi penggunaan media. Palmgreen menggunakan dasar yang sama yaitu khalayak menggunakan media didorong oleh motif-motif tertentu, namun konsep yang diteliti oleh model Palmgreen ini menanyakan apakah motif-motif khalayak itu telah dapat terpenuhi oleh media. Konsep mengukur kepuasan ini disebut dengan GS (*gratification Sought*) dan GO (*gratification Obtained*) dimana kepuasan yang dicari (*gratification sought*) merupakan motif individu menggunakan media massa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedangkan kepuasan yang diperoleh (*gratifications obtained*) merupakan kepuasan individu setelah menggunakan media. Adanya *gratification sought* (GS) dan *gratification obtained* (GO) maka akan berpengaruh pada kesenjangan kepuasan (*discrepancy gratifications*) atau yang merupakan perbedaan perolehan kepuasan yang terjadi antara GS dan GO dalam menggunakan media.

2.2.2 Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial. (Mulawarman and Nurfitri 2017). Media baru adalah teknologi komunikasi yang melibatkan komputer, agar mempermudah dan mempercepat mendapatkan informasi dari internet serta karakteristiknya yang mudah di akses yaitu mudah di gunakan dimana saja tanpa melalui komputer namun sekarang bisa melalui *handphone smartphone, android, tablet*.

Media adalah fitur berbasis web yang dapat membentuk jaringan dan memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam suatu komunitas. Di jejaring sosial, kita bisa melakukan berbagai bentuk pertukaran dan kerjasama. dan saling mengenal dalam bentuk tulisan visual dan audiovisual. (Puntoadi 2011)

Secara umum, media dapat diukur terhadap kriteria perilaku sosial, antara lain:

1) Durasi

Ini adalah periode atau periode waktu di mana sesuatu atau peristiwa berlangsung, durasi adalah kata pada umumnya menyerupai masalah waktu dan judul acara yang sedang berlangsung, apakah itu acara langsung atau acara hanyalah 'sebuah program. Namun selain itu, istilah juga sering digunakan untuk menggambarkan jumlah waktu ketika digunakan untuk melakukan sesuatu yang dilakukan oleh satu orang atau lebih dari orang dalam waktu yang bersamaan.

2) Frekuensi

Frekuensi adalah jumlah kejadian yang terjadi setiap detik dan merupakan ukuran berapa kali setiap kejadian atau kejadian berulang dalam satuan waktu tertentu.

3) Orientasi Media

Orientasi adalah pemeriksaan untuk menentukan sikap yang benar dan benar (arah, tempat, dll.) Jika dikaitkan dengan kendaraan, maka orientasi yang dimaksud adalah jurnal yang dianggap sesuai untuk kendaraan.

4) Akses Media

Akses adalah kemampuan untuk memanfaatkan sesuatu atau hak untuk memperoleh sesuatu yang kuat dan hak untuk memasuki, menggunakan dan menggunakan wilayah atau wilayah tertentu yang ditentukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Kontrol Media

Kontrol adalah pemantauan, pemeriksaan dan pengendalian sesuatu sesuatu. Ini untuk memastikan bahwa ada sesuatu yang benar. Jika dikaitkan dengan kendaraan, khususnya, lakukan pemeriksaan pada kendaraan yang dianggap andal.

2.2.3 New Media

New Media atau media online didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. Definisi lain media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat *konvergensi* media di dalamnya, di mana beberapa media dijadikan satu. New Media merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi *interaktif* dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. Definisi lain mengemukakan, media baru merupakan digitalisasi yang mana sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Digital adalah sebuah metode yang kompleks dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Digital ini juga selalu berhubungan dengan media karena media ini adalah sesuatu yang terus selalu berkembang dari media zaman dahulu (old media) sampai sekarang yang sudah menggunakan digital (modern media/new media).

Terdapat beberapa pengertian mengenai media baru yang disampaikan oleh para ilmuwan, salah satunya disampaikan oleh Denis McQuail. McQuail menjelaskan bahwa media baru adalah media telematik yang merupakan perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Lev Manovich menjelaskan bahwa media baru adalah objek budaya dan paradigma baru dalam dunia media massa di tengah masyarakat. Dalam penyebarannya, digunakan teknologi komputer dan melalui data digital yang dikendalikan oleh aplikasi tertentu. Dengan kata lain, media baru adalah pembaruan pada model penyebaran informasi dengan memanfaatkan teknologi seperti perangkat lunak. Sementara itu, Martin Lister menyatakan bahwa media baru merupakan sebuah terminologi atau kata-kata khusus yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu hal tentang perubahan skala besar dalam produksi media, distribusi media dan penggunaan media yang bersifat teknologis, harfiah, konvensional dan budaya.

Salah satu bagian dari new media adalah “*Network Society*”. “*Network society*” adalah formasi sosial yang berinfrastruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi (individu, grup, organisasi, dan kelompok sosial). Dengan kata

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas.

2.2.4 Pengaruh

Menurut Stuart, pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dilakukan penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. (Cangara 2000) Pengaruh media massa untuk memprovokasi perubahan kognitif pada individu. (Mulyana 2007) Efek dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku sosial. Pada tingkat pengetahuan, pengaruh dapat berupa perubahan persepsi dan perubahan pendapat. Pengaruh dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Pengaruh kognitif, yaitu perubahan sebagai salah satu efek yang terjadi pada diri orang itu sendiri dan menyebabkan dia mempersepsikan, atau meningkatkan tingkat intelektual, orang itu. Di sini, pesan yang dikirim oleh komunikator dikirim ke pikiran komunikator.
2. Pengaruh afektif, lebih besar dari pengaruh kognitif Di sini tujuan komunikator tidak hanya untuk diketahui oleh komunikator, tetapi untuk melampaui itu. Diharapkan dari hati komunikator akan tergerak untuk mencoba berlatih, yang dapat menyebabkan emosi tertentu, seperti marah, tertawa, dll.
3. Pengaruh perilaku sosial, yaitu efek yang diberikan pada komunikasi dalam hal perilaku sosial, tindakan dan aktivitas.

2.2.5 Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial serta unik dan bisa menarik para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek. Aplikasi TikTok Merupakan salah satu aplikasi yang paling terpopuler dan diminati di dunia. Tik Tok memungkinkan penggunaannya membuat video berdurasi 15 detik sampai 3 menit disertai musik, *filter*, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Aplikasi ini diluncurkan oleh perusahaan asal Tiongkok China, *ByteDance* pertama kali meluncurkan aplikasi yang memiliki durasi pendek yang bernama Douyin. Hanya dalam waktu 1 tahun, Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari. Popularitas Douyin yang tinggi membuatnya melakukan perluasan ke luar China dengan nama Tik Tok. (Adawiyah 2020)

Yang menarik juga pada aplikasi TikTok ini ialah tidak adanya batasan bagi penggunaannya untuk meng-upload konten, para pengguna juga dapat menyimpan video favorit sebanyak mungkin, serta mengikuti akun yang membuatnya tertarik sebanyak mungkin, hal tersebut membuat TikTok berhasil menjadi media pertukaran informasi yang menarik, selain itu juga membuat para pengguna memiliki banyak teman, dan juga

berinteraksi dengan mereka melalui like, comment, dan share. (Agustina and Putra 2022)

Pengaruh dari penggunaan aplikasi TikTok ini bersifat positif dan negatif. Contoh pengaruh aplikasi TikTok dari segi positifnya antara lain, TikTok dapat menambah wawasan para penggunanya, hal ini dikarenakan para penggunanya dapat dengan mudah mencari informasi apa yang dia inginkan, serta dijadikan sebagai sarana berkomunikasi baik di rumah maupun di lingkungan pendidikannya. Sedangkan, pengaruh penggunaan aplikasi TikTok ini dari sisi negatifnya ialah membuat para penggunanya menjadi anti sosial atau enggan bergaul secara sosial kepada orang lain secara langsung. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan fitur dari aplikasi TikTok yang memungkinkan para penggunanya untuk eksplor apapun yang dia inginkan tanpa harus membeberkan identitas aslinya kepada orang lain. Tidak hanya itu, aplikasi TikTok juga tidak membatasi para penggunanya dalam berkomunikasi, mereka dapat melakukannya dimana pun serta kapanpun sesuai dengan keinginan mereka, hal inilah yang kemudian dapat merusak moralitas khususnya para remaja sebagai pengguna aplikasi TikTok, serta faktanya banyak sekali para remaja ataupun para pengguna TikTok secara keseluruhan yang masih tidak tau batasan apa yang harus mereka jaga dalam bermedia. (Ahmad Haidar et al. 2023)

2.2.6 Kelebihan TikTok

1. Sebagai aplikasi yang dapat mendorong kreativitas dalam berkarya.
2. Aplikasi untuk mengekspresikan kreativitas khususnya dalam membuat video, aplikasi Tik Tok sendiri merupakan platform untuk membuat video dengan mudah dengan efek khusus dan unik.
3. Tik Tok juga menyediakan berbagai macam musik untuk background video, sehingga pengguna dapat membuat video yang lebih menarik.
4. Aplikasi TikTok ini juga berbasis video dan musik dan dapat melatih remaja atau anak-anak untuk mengasah kemampuan mengedit video mereka untuk konten yang lebih bermanfaat. (Ruth and Candraningrum 2020)

2.2.7 Perilaku sosial

Perilaku sosial adalah adanya suatu hubungan yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Maisah (2013: 105-106) mengatakan bahwa manusia secara instinktif adalah makhluk sosial, dimana ia tidak akan dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Karenanya ia membutuhkan teman serta masyarakat untuk berinteraksi dan bergaul, baik pergaulan bersifat batin ataupun lahiriah sesuai yang dibutuhkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fatimah (2010: 207) mengatakan bahwa dalam kehidupan di masyarakat terjadi proses saling mempengaruhi satu sama lain yang terus-menerus dan silih berganti dari proses tersebut timbul suatu pola kebudayaan dan pola tingkah laku yang sesuai dengan aturan, hukum, adat istiadat, nilai dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.

Perilaku sosial seseorang merupakan sikap relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Sementara dipihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri. Dasar dari uraian di atas adalah bahwa manusia merupakan makhluk sosial. Berdasarkan pemaparan di atas maka dengan kata lain dapat dikatakan bahwa setiap yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapatlah dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya dilingkungan pasar, pada saat rapat atau dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani.

1. Pengaruh kognitif, yaitu perubahan sebagai salah satu efek yang terjadi pada diri orang itu sendiri dan menyebabkan dia mempersepsikan, atau meningkatkan tingkat intelektual, orang itu. Di sini, pesan yang dikirim oleh komunikator dikirim ke pikiran komunikator.
2. Pengaruh afektif, lebih besar dari pengaruh kognitif Di sini tujuan komunikator tidak hanya untuk diketahui oleh komunikator, tetapi untuk melampaui itu. Diharapkan dari hati komunikator akan tergerak untuk mencoba berlatih, yang dapat menyebabkan emosi tertentu, seperti marah, tertawa, dll.
3. Pengaruh perilaku sosial, yaitu efek yang diberikan pada komunikasi dalam hal perilaku sosial, tindakan dan aktivitas.

2.2.8 Mahasiswa

Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang perguruan tinggi. Pengertian mahasiswa dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa adalah siswa yang belajar pada perguruan tinggi (Depdiknas,2012). Mahasiswa merupakan orang yang beajar di perburuan tinggi yang dimana orang yang tengah belajar, berusaha untunk mencari ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan pembentukan keterampilan dan pembentukan kepribadian untuk bekal hidupnya dimasa depan agar berbahagia di dunia dan akhirat.

2.3 Konseptualisasi dan Operasional Variabel Penelitian

2.3.1 Konseptualisasi

1. Penggunaan Aplikasi TikTok (X)

Variabel X : Aplikasi TikTok aplikasi yang memberikan special effects unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah

sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Dilihat dari media penggunaan aplikasi TikTok terhadap mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau. Indikatornya terdiri dari:

1. *Durasi*: Mengukur lamanya mahasiswa ilmu komunikasi menonton TikTok dalam satu hari.
2. *Frekuensi*: Mengukur lamanya mahasiswa ilmu komunikasi menonton TikTok dalam per-hari.
3. *Orientasi Media*: Tujuan orang – orang menonton TikTok.
4. *Akses Media*: Kemudahan mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses aplikasi TikTok.
5. *Kontrol Media*: Mendiskusikan apa yang di tonton mahasiswa ilmu komunikasi dengan teman sebaya dan anggota keluarga.

2. Perilaku sosial Mahasiswa (Y)

Variabel Dependen disebut juga dengan variable output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari adanya variabel bebas.

Variable Y dalam penelitian ini adalah Perilaku sosial mahasiswa uin suska riau, adapun indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *Kognisi*: Aplikasi TikTok pengetahuan mahasiswa ilmu komunikasi UIN SUSKA RIAU. Contoh informasi hingga pengetahuan ilmu pendidikan.
- b. *Afeksi*: Setelah menambah pengetahuan, maka Aplikasi TikTok ini akan mempengaruhi perasaan mahasiswa ilmu komunikasi sebagai penggunanya. Seperti perasaan bahagia, sedih, kesal, dan marah.
- c. *Konasi*: Kemudian Aplikasi TikTok ini juga akan mempengaruhi tingkah laku mahasiswa ilmu komunikasi.

2.4 Operasional Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (Independen) (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel X: Aplikasi TikTok aplikasi yang memberikan special effects unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman - teman atau pengguna lainnya. Dilihat

dari media penggunaan aplikasi TikTok terhadap mahasiswa ilmu komunikasi 2020 UIN Suska Riau. Indikatornya terdiri dari:

- 1) *Durasi*: Mengukur lamanya mahasiswa ilmu komunikasi menonton Aplikasi TikTok. Adapun instrumennya adalah:
 - (a) (lebih) 60 menit
 - (b) 40 – 50 menit
 - (c) 30 – 40 menit
 - (d) 20 – 30 menit
 - (e) (kurang) 20 menit
- 2) *Frekuensi*: Mengukur lamanya mahasiswa ilmu komunikasi menonton TikTok. Adapun instrumennya adalah:
 - (a) >5 Kali
 - (b) >4 Kali
 - (c) >3Kali
 - (d) >2Kali
 - (e) >1Kali
- 3) *Orientasi Media*: Tujuan orang-orang menonton TikTok. Adapun instrumennya adalah:
 - (a) Pendidikan: Mendapatkan pengetahuan tambahan.
 - (b) Hiburan: Mendapatkan hiburan di sela waktu kosong dan lainnya.
 - (c) Informasi: mendapatkan berbagai informasi tambahan.
 - (d) Sosialisasi: suatu proses belajar – mengajar dalam berperilaku sosial di masyarakat.
- 4) *Media Akses*: Kemudahan mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses aplikasi TikTok. Adapun instrumennya adalah:
 - (a) Kuota Pribadi: Menggunakan kuota kartu prabayar dengan provider seperti Telkomsel, Indosat, dan lainnya.
 - (b) Wifi Langganan: Menggunakan jaringan wifi yang dipasang di masing-masing rumah secara berlangganan.
 - (c) Wifi Gratis: Menggunakan wifi yang disediakan seperti di kantor, caffe, dan lainnya secara gratis.
- 5) *Kontrol Media*: Mendiskusikan apa yang di tonton mahasiswa ilmu komunikasi dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Adapun instrumennya adalah:
 - (a) Bahagia.
 - (b) Sedih.
 - (c) Kesal.
 - (d) Marah.

b. Variabel Terikat (Dependen) (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau di mana menjadi hasil serta mendapat pengaruh dari data karena adanya variabel bebas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Komponen Kognisi: Aplikasi TikTok Pengetahuan mahasiswa dampak media terhadap pengetahuan berkaitan dengan perkembangan pengetahuan. Pengetahuan ilmu pendidikan
- 2) Komponen Afeksi: Pengetahuan dampak media terhadap perasaan (emosi). Terdiri dari: Bahagia, sedih, kesal, marah.
- 3) Komponen Konasi: Pengetahuan dampak media terhadap perilaku sosial. Terdiri dari : Tindakan keseharian.

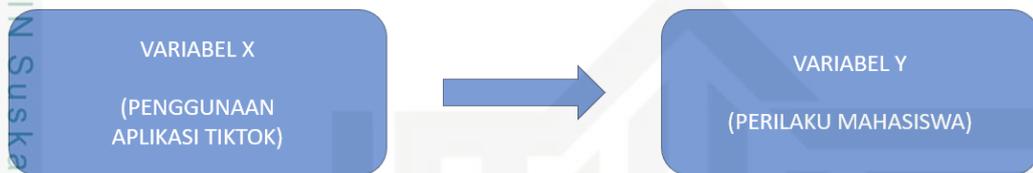
Tabel 2.1 Operasional Konseptual

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Skala Pengukuran
1.	Penggunaan Aplikasi TikTok (X)	Durasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. > 60 Menit 2. 40 – 50 Menit 3. 30 – 40 Menit 4. 20 – 30 Menit 5. < 20 Menit 	Likert
		Frekuensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. > 5 Kali 2. > 4 Kali 3. > 3 Kali 4. > 2 Kali 5. > 1 Kali 	Likert
		Orientasi Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan 2. Hiburan 3. Informasi 4. Sosialisasi 	Likert
		Akses Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuota Pribadi 2. Wifi 3. Wifi Gratis 	Liker
		Kontrol Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi dengan anggota keluarga 2. Diskusi dengan teman 	Likert
2.	Perilaku sosial (Y)	Kognisi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilmu Pengetahuan 	Likert
		Afeksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahagia 2. Sedih 3. Kesal 4. Marah 	Likert
		Konasi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Tingkah Laku 	Likert

2.5 Kerangka Pemikiran

Untuk mempermudah dalam suatu penelitian apabila penelitian tersebut berkaitan dengan variabel atau fokus atau penelitian. Maksud dari kerangka berfikir sendiri sendiri supaya terbentuknya suatu alur penelaitan yang jelas dan dapat diterima secara akal.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Gambar diatas, TikTok adalah variabel independen (X) yang mempengaruhi variabel dependen (Y) yaitu Perilaku sosial mahasiswa. dari pengaruh independen terhadap dependen ini terdapat Perilaku sosial mahasiswa.

2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan atau asumsi yang diajukan dalam konteks suatu permasalahan penelitian, namun kebenarannya masih belum pasti atau belum terbukti secara kuat, sehingga perlu diuji secara empiris. (Erwan Agus Purwanto & Dyath Ratih Sulistiyastuti, 2018).

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa UIN Suska Riau.

H_a : Terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif Deskriptif. Yang dimana data peneliti berisi angka-angka dan analisis yang menggunakan metode statistik (Sugiyono, 2010). Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan penjelasan yang lebih terperinci mengenai suatu gejala atau fenomena. Metode kuantitatif adalah hal-hal yang dapat diamati, baik sebagian (sampel) maupun secara keseluruhan (populasi). Data yang dikumpulkan dari objek tersebut berbentuk angka, yang selanjutnya dianalisis menggunakan perhitungan statistika. Hasil analisis statistik ini digunakan untuk mendeskripsikan objek penelitian, yang dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. (Hasdiana 2018)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Suska Riau, tepatnya pada Jl. HR. Soebrantas Panam No. Km. 15, RW. No. 155, Tuah Karya, Kec. Tampan, Kabupaten Kampar, Riau 28293. Dengan periode penelitian diperkirakan dimulai pada awal bulan mei hingga akhir bulan mei 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian, yang dapat mencakup manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik khusus dalam suatu penelitian. Tujuan dari adanya populasi adalah untuk memungkinkan kita dalam menentukan ukuran sampel yang diambil dari anggota populasi dan untuk membatasi berlakunya daerah generalisasi. (Sena Wahyu Purwanza 2022) Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan mahasiswi konsentrasi Broadcasting angkatan 2020, fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau Adapun penjabaran jumlah mahasiswa/i ilmu komunikasi Broadcasting angkatan 2020, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa/i Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting angkatan 2020

Kelas	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Mahasiswi	Total
Broadcast I	21	17	38
Broadcast J	19	17	36
Broadcast K	18	19	37
Broadcast L	16	19	35
Broadcast M	18	16	34
Broadcast N	18	20	38

Sumber: Bagian Akademik Ilmu Komunikasi, 2024

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3.3 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling.

Karakteristik suatu responden dapat menjadi sampel adalah:

Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = kelonggaran ketidaktepatan karena kesalahan pengambilak sampel yang dapat di tolerir (1%,2%,5% atau 10%) (Kriyantono, 2006)

Diketahui jumlah mahasiswa broadcasting angkatan 2020 berjumlah 218 orang, maka:

$$n = \frac{218}{1 + 218 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{218}{1 + 218 (0,01)}$$

$$n = \frac{218}{1 + 2,18}$$

$$n = \frac{218}{3,18}$$

$$n = 68,55$$

Hasil dari n adalah 68,55 maka dibulatkan menjadi 69.

Berdasarkan rumus slovin, terdapat sampel dari jumlah populasi 218 orang sebanyak 69 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

3.4.1 Kuisisioner (angket)

Angket adalah sebuah instrumen pengumpul data yang terdiri dari sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk memperoleh jawaban dari mereka (Depdikbud:1975). Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang tidak memerlukan kehadiran langsung dari sumber data (Dewa Ketut Sukardi, 1983). Jadi, Angket merupakan instrumen pengumpul data berupa rangkaian pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek untuk memperoleh jawaban tertulis dari mereka.

3.5 Uji Validitas dan Reabilitas

3.5.1 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi apakah instrumen pengukuran yang digunakan dapat dengan tepat mengukur nilai dari

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F = Frekuensi yang dicari

N = Jumlah Frekuensi/Banyaknya Individu (Number of Case)

Setiap jawaban dari angket akan mendapatkan penilaian berdasarkan skala Likert, sebagai berikut;

Tabel 3. 2 Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Bungin 2017)

Hasil pengolahan data selanjutnya akan di tafsirkan ke dalam klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Klasifikasi Hubungan Variabel X dan Y

Kategori	Skor
Angka 0% - 20%	Sangat lemah
Angka 21% - 40%	lemah
Angka 41% - 60%	Cukup
Angka 61% - 80%	Kuat
Angka 81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : (Prisilia 2024)

3.8 Analisis Regresi Linier

Analisis regresi dilakukan jika korelasi antara dua variable mempunyai hubungan kausal (sebab akibat) atau hubungan fungsional. Menurut Mustikoweni (2002:1), regresi ditujukan untuk mencari bentuk hubungan dua variable atau lebih dalam bentuk fungsi atau persamaan sedangkan analisis korelasi bertujuan untuk mencari derajat keeratan hubungan dua variable atau lebih.

Jika terdapat data dari dua variable riset yang sudah diketahui yang mana variable bebas X dan yang mana variable terikat Y sedangkan nilai-nilai Y lainnya dapat dihitung atau di prediksi berdasarkan suatu nilai X tertentu.

Untuk mencari hubungan variabel predictor terhadap variabel kriteriumnya pada regresi linear, data yang sudah dikategorikan kemudian dimasukkan kedalam rumus regresi linear sederhana. Persamaan regresi linear sederhana yang digunakan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variable tidak bebas

X = variable bebas

a = nilai konstan atau harga X=0

b koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada variable independen. Bila b (-) maka terjadi penurunan dan jika b (+) maka terjadi peningkatan.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

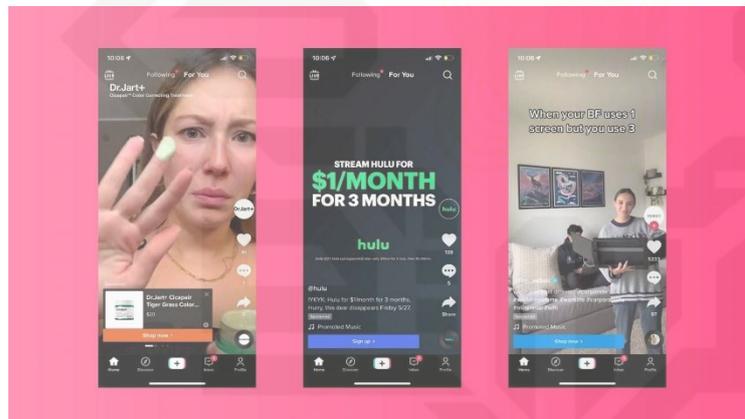
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMABARAN UMUM

4.1 Gambaran tentang Aplikasi TikTok

Tik Tok adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video music dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video pendek yang unik dengan cepat dan juga mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia. Namun, karena semakin berkembangnya aplikasi ini, kini pengguna juga bisa membuat video dengan durasi yang lebih panjang yaitu sekitar 60 detik atau yang setara dengan 1 menit.

Aplikasi TikTok berasal dari negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September tahun 2016 oleh seorang pengusaha bernama Zhang Yiming yang sekaligus pendiri dari sebuah perusahaan berbasis teknologi yaitu ByteDance. Sebelum dikenal luas oleh masyarakat dunia, aplikasi ini dulunya dikenal dengan sebutan Douyin di negara asalnya. Dimana pengguna hanya menggunakan aplikasi ini untuk membagikan video pendek dengan durasi 15 detik ke pada seluruh pengguna lainnya.



**Gambar 4.1 Aplikasi TikTok
(Sumber : Eraspace.com)**

Dalam penelitian Tugas Akhir ini, peneliti melakukan penelitian terkait Aplikasi TikTok. Pada penelitian ini pula, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada 89 orang mahasiswa/i program studi Ilmu Komunikasi 2020 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

4.2 Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Di bawah ini adalah penjelasan mengenai program studi Ilmu Komunikasi pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau:

4.2.1 Sejarah Umum

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau merupakan hasil pengembangan atau peningkatan status pendidikan dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sultan Syarif Kasim Pekanbaru yang secara resmi dikukuhkan berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2005 pada tanggal 4 Januari 2005, tentang "Perubahan IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru menjadi IAIN Sultan Syarif Kasim Riau". Dan kemudian, diresmikan pada tanggal 9 Februari 2005 oleh Presiden RI yakni Bapak Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono, sebagai tindak lanjut dari perubahan status. Berdasarkan Peraturan Menteri RI Nomor 8 Tahun 2005 pada 8 April 2005, ditetapkannya "Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau". IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru sebagai cikal bakal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang didirikan pada tanggal 16 September 1970 melalui Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 194 Tahun 1970. Institut ini diresmikan berdirinya oleh Menteri Agama RI yakni K.H. Ahmad Dahlan dan penandatanganan piagam serta penunjukkan rektor pertama kepada Prof. H. Ilyas Muhammad Ali.

Lokasi IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru awalnya adalah bekas penempatan sekolah cina yang terletak di Jl. Cempaka (sekarang Jl. Teratai), kemudian dipindahkan ke Masjid Agung An-Nur. Pada tahun 1973, dipindahkan lagi ke Jl. Pelajar (sekarang Jl. K.H. Ahmad Dahlan) di sini IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru memiliki kampus tersendiri. Pada saat didirikan, IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru hanya memiliki tiga fakultas, yaitu fakultas tarbiyah, fakultas syari'ah, dan fakultas ushuluddin. Namun sejak tahun 1988, IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru mengembangkan diri dengan membuka fakultas dakwah. Fakultas ini didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 104 Tahun 1998 pada 24 Februari 1998. Mulanya fakultas ini hanya berisikan program studi dakwah yang ada pada fakultas ushuluddin. Kemudian, merambah hingga pada tahun 1997, telah berdiri pula Program Pascasarjana atau dengan nama lain PPs IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru. Fakultas Dakwah IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru secara yudiris formal lahir pada tahun akademik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1998/1999, tetapi secara historis fakultas ini telah berusia hampir seperempat abad, karena pada awalnya sudah bermula dari adanya program studi Ilmu Komunikasi berdiri berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Nomor E/3/98 tentang "Penyelenggara Program Studi Tadris Program Studi Bahasa Inggris dan Program Studi Psikologi pada Fakultas Tarbiyah, program Studi Komunikasi dan program Diploma II (D2), program Studi Pers dan Grafik pada Fakultas Ushuluddin IAIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru pada tanggal 6 Januari 1998". Surat Rekomendasi Departemen Pendidikan Nasional Ditjen Pendidikan Tinggi Nomor 2486/D/T/2001 tentang "Rekomendasi Pembukaan Program-Program Studi S1 pada IAIN dan STAIN dalam Rangka Wider Mandate di Lingkungan Departemen Agama tanggal 25 Juli 2001".

Pada tahun 2002/2003 Fakultas Dakwah merencanakan pula untuk membuka satu program studi yaitu Program studi Manajemen Dakwah dan Matematik. Pembukaan program studi Informatika dan Teknik Industri yang pada tahun akademik 2002/2003 dilepas dari fakultas dakwah dan ditingkatkan menjadi fakultas sendiri, yaitu fakultas sains dan teknologi. Sebagian bagian menjadi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sehingga pada tahun Akademik 2002/2003 Fakultas Dakwah mengasuh 4 program studi Strata Satu (S1), di antaranya yaitu:

1. Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)
2. Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)
3. Ilmu Komunikasi (KOM)
4. Manajemen Dakwah (MD)

Berdasarkan surat keputusan Badan Akreditasi tanggal 25 Desember 2007 Nasional Nomor 031/BAN-PT/AkX/S1/XII/2007 tentang "Status, Peningkatan, dan Hasil Akreditasi Program Sarjana di Perguruan Tinggi", maka program studi Ilmu Komunikasi Terkreditasi B selama 5 tahun yakni dari tahun 2007 sampai dengan tahun 2012. Sebelumnya telah pula dilakukan seminar dan lokakarya (semilokal) tentang "Penyusunan Kurikulum Program Studi Ilmu Komunikasi dan Program Studi Dakwah dan Ilmu Komunikasi". Semiloka tersebut dihadiri oleh

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

dua tokoh dan pakar komunikasi dari Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ilmu Komunikasi Unpad Bandung yaitu Dr. H. Dedi Mulyana, M.A. dan Drs. Elvinaro Enderianto, M.Si. semiloka tersebut berhasil merumuskan "Kurikulum Terpadu Antara Disiplin Ilmu Komunikasi dan Ilmu Keislaman yang Merupakan Ciri Khas Program Studi Ilmu Komunikasi". Dan pada tahun 2019, program studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau telah terakreditasi A.

Pengembangan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tidak hanya dilakukan pada bidang akademik semata, tapi juga diarahkan pada pengembangan di bidang fisik, sarana, dan prasarana. Dewasa ini, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau telah mempunyai lahan kampus seluas 84,15 Ha yang terdiri atas 3,65 Ha di Jl. K.H. Ahmad Dahlan dan 80,50 Ha di Km. 15 Jl. Soebrantas Simpang Baru Panam, Pekanbaru. Lahan kampus di Km 15 Jl. H.R. Soebrantas tersebut dibebaskan pada tahun 1981/1982 mulanya seluas 60 Ha dan diperluas pada tahun 2003-2006 menjadi 80,50 Ha. Pada tahun 1995/1996 pembangunan fisik di lahan ini telah dimulai dan telah berhasil membangun gedung seluas 5.760 m² untuk 70 lokal ruang kuliah. Sesuai dengan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 8 Tahun 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 56 Tahun 2006 tentang Perubahan atas PMA RI No. 8 Tahun 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, maka Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau memiliki 8 fakultas, yaitu:

1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum
3. Fakultas Ushuluddin
4. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
5. Fakultas Sains dan Teknologi
6. Fakultas Psikologi
7. Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
8. Fakultas Pertanian dan Peternakan.

4.2.2 Visi dan Misi

Berikut adalah visi dan misi dari program studi ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau :

1. Visi

“ Terwujudnya program studi yang unggul, inovatif, dan kolaboratif dalam keilmuan komunikasi di Asia pada tahun 2025”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran keilmuan komunikasi untuk melahirkan sumber daya manusia yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan global, serta memiliki integritas pribadi sebagai sarjana muslim.
- b. Menyelenggarakan penelitian berbasis publikasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni bidang komunikasi.
- c. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis keilmuan komunikasi yang bermanfaat bagi kemanusiaan.
- d. Menyelenggarakan kerjasama dengan lembaga-lembaga terkait dalam dan luar negeri.
- e. Menyelenggarakan tata kelola program studi yang baik (good department governance), serta adaptif dengan sistem dan teknologi digital.

4.2.3 Tujuan

Berikut adalah tujuan pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau:

1. Menghasilkan lulusan yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan global, serta memiliki integritas pribadi sebagai sarjana muslim.
2. Menghasilkan penelitian berbasis publikasi nasional atau internasional dalam bidang ilmu komunikasi.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis keilmuan komunikasi yang bermanfaat bagi kemanusiaan.
4. Menyelenggarakan kerjasama dengan lembaga-lembaga terkait dalam dan luar negeri.
5. Menyelenggarakan tata kelola program studi yang baik (good department governance), serta adaptif dengan sistem dan teknologi digital.

4.2.4

Struktur Organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi

Berikut adalah struktur organisasi pada program studi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau:



Gambar 4.2 Struktur Organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu bagaimana Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Uin Suska Riau, dapat disimpulkan bahwa terdapat dilihat dari nilai *Person Correlation* variabel X dan Y memiliki nilai sebesar 0,673 dengan sig-2 tailed adalah 0,000, N = 69 Responden. Dalam tingkat hubungan antara kedua variabel tersebut berhubungan tergolong kuat.

Hasil perhitungan diperoleh dengan nilai a Konstan sebesar 7.440 dan nilai b sebesar 0,715. Berikut adalah rumus regresi linier sederhana $Y = a + bX$. Pada uji koefisien determinasi, terlihat bahwa nilai *R* sebesar 0,673 sedangkan nilai *R-Square* sebesar 0,452 atau dalam persentase 45,2%. Maka kesimpulannya adalah pada penelitian ini terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok (X) berkontribusi atas pengaruh signifikan terhadap Perilaku sosial Mahasiswa (Y) sebesar 45,2%, dan sisanya sebesar 54,8% di pengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dari hasil uji Hipotesis menunjukkan hasil t-hitung > dari t-tabel dengan angka $7.440 > 1,996$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kesimpulan terbukti bahwa “adanya Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 UIN Suska Riau.

6.2 Saran

Setelah menyelesaikan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 UIN Suska Riau. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi pelengkap untuk penelitian selanjutnya. Adapun kelemahan dalam penelitian ini hanya melibatkan 69 responden, yang mungkin tidak cukup representatif untuk menggambarkan seluruh populasi mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020 di UIN Suska Riau. Selain itu kelemahan dalam penelitian ini ialah memiliki batasan dalam jangka waktu, sehingga tidak dapat mengamati perubahan dalam Perilaku sosial mahasiswa dari waktu ke waktu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Dwi Putri Robiatul. 2020. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang." *Jurnal Komunikasi* 14 (02): 136–48.
- Agustina, Ika, and Syahripal Putra. 2022. "Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Tiktok Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Bahasa Inggris." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 2 (1): 822–28. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2930%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2930/2073>.
- Ahmad Haidar, Ghani, Wafa Nazli Nur Fadilah, Zahra Nabila Yusuf, Deliza Haura Shafa, Muhammad Alghifari Binadibu, and Pendidikan Bahasa Arab. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Karakter Siswa Kelas IXB SMPN 29 Bandung." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (3): 27008–13. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10980>.
- Bungin, Burhan. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya (Edisi Kedua)*.
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta. Penerbit: Gramedia Pustaka Utama)
- Armylia Malimbe, dkk. 'Dampak Penggunaan Aplikasi Online TikTok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado', *Jurnal Ilmiah Society*, 1.1, 3
- Indonesia, Asosiasi Pengguna Jasa Internet, 'Survey Internet Aplikasi Tiktok APJI 2016 (Diakses di <http://www.apji.or.id/survei2016>)
- Cangara, Hafied. 2000. *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Cindy Mutia Annur. 2023. "Indonesia Punya Pengguna TikTok Terbanyak Ke-2 Di Dunia." 2023.
- Deriyanto, Demmy, Fathul Qorib, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Tribhuwana, and Tunggadewi Malang. 2018. "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok." *Jisip* 7 (2): 77. www.publikasi.unitri.ac.id.
- Hafied Changara, 1952- (penulis). 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi/ Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc.* Edisi kedua. Jakarta. Penerbit. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1135639#>.
- Hasdiana, Ulva. 2018. *No Analisis struktur kovarians indikator terkait kesehatan*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pada lansia yang tinggal di rumah, dengan fokus pada rasa subjektif terhadap kesehatan Title. *Analytical Biochemistry*. Vol. 11. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>.

Machali, Imam. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*.

Martin, Garry, Joseph Pear, and Yudi Santoso. 2015. *Modifikasi Perilaku: Makna Dan Penerapannya/ Garry Martin, Joseph Pear; Penerjemah : Yudi Santoso*.

Meilla Dwi Nurmala¹, Stevany Afrizal², Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo³. 2022. "Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perubahan Perilaku sosial Sosial Mahasiswa." *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika Volume 8, Nomor 1, Mei 8 (May):1–1*.

Mulawarman, Mulawarman, and Aldila Dyas Nurfitri. 2017. "Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan." *Buletin Psikologi* 25 (1): 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>.

Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar / Deddy Mulyana*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=484387>.

Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku / Soekidjo Notoatmodjo*.

Nurmala, Meilla Dwi, Stevany vany Afrizal, and Tubagus Umar Wibowo. 2022. "Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perubahan Perilaku sosial Sosial Mahasiswa." *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika* 8 (1).

Prisilia, D W I Riska. 2024. "Pengaruh Content Marketing Tiktok Affiliate @ Sivalifactory Terhadap Minat Beli Mahasiswi Komunikasi Uin Suska Riau."

Puntoadi, Danis. 2011. *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media / Penulis, Danis Puntoadi*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=188743>.

Ruth, Debra, and Diah Ayu Candraningrum. 2020. "Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok Terhadap Personal Branding Generasi Milenial Di Instagram." *Koneksi* 4 (2): 207. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8093>.

Sena Wahyu Purwanza, et. al. 2022. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Utami, Agia Dwi Visi. 2021. "Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat Dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19." *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4 (1): 40–47. <https://doi.org/10.35326/medialog.v4i1.962>.

Kriyantono, R. (2006) *Teknik Praktis Riset Komunikasi*.

Sutisna, I. (2020) 'Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif', *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), pp. 1–15. Available at: <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4610/Teknik-Analisis-Data-Penelitian-Kuantitatif.pdf>.

Samsu, S. (2021) *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. Edited by M.P.. Dr. Rusmini, S.Ag. Pusaka Jambi

Priyono (2008) 'Metode Penelitian Kuantitatif (Dr. Priyono, M.M.) (Z-Library).pdf', p. 195.

Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd*.

Yuliawan, K. (2021) 'Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), pp. 43–50.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 1

ANGKET KUESIONER

KUISIONER PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL

Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Kepada Yth. Mahasiswa/i

Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting

Angkatan 2020

Di Tempat.

Perkenalkan saya M. Lukman Hakim Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, yang saat ini sedang melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (skripsi). Adapun judul penelitian saya adalah "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2020 UIN SUSKA RIAU"

berkaitan dengan hal tersebut, saya memerlukan informasi responden dengan kriteria:

1. Mahasiswa/i ilmu komunikasi konsentrasi broadcasting angkatan 2020 UIN Suska Riau.
2. Pengguna aktif aplikasi Tiktok.

oleh karena itu, saya membutuhkan sejumlah data yang akan dijadikan bahan penelitian. Saya memohon ketersediaan responden untuk mengisi kuesioner sesuai dengan keadaan yang sebenarnya agar didapatkan data yang valid. Atas perhatian dan ketersediaan saudara dalam mengisi kuesioner sesuai dengan keadaan yang sebenarnya agar di dapatkan data yang valid. Atas perhatian dan ketersediaan saudara/i dalam mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Hormat Saya,

Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

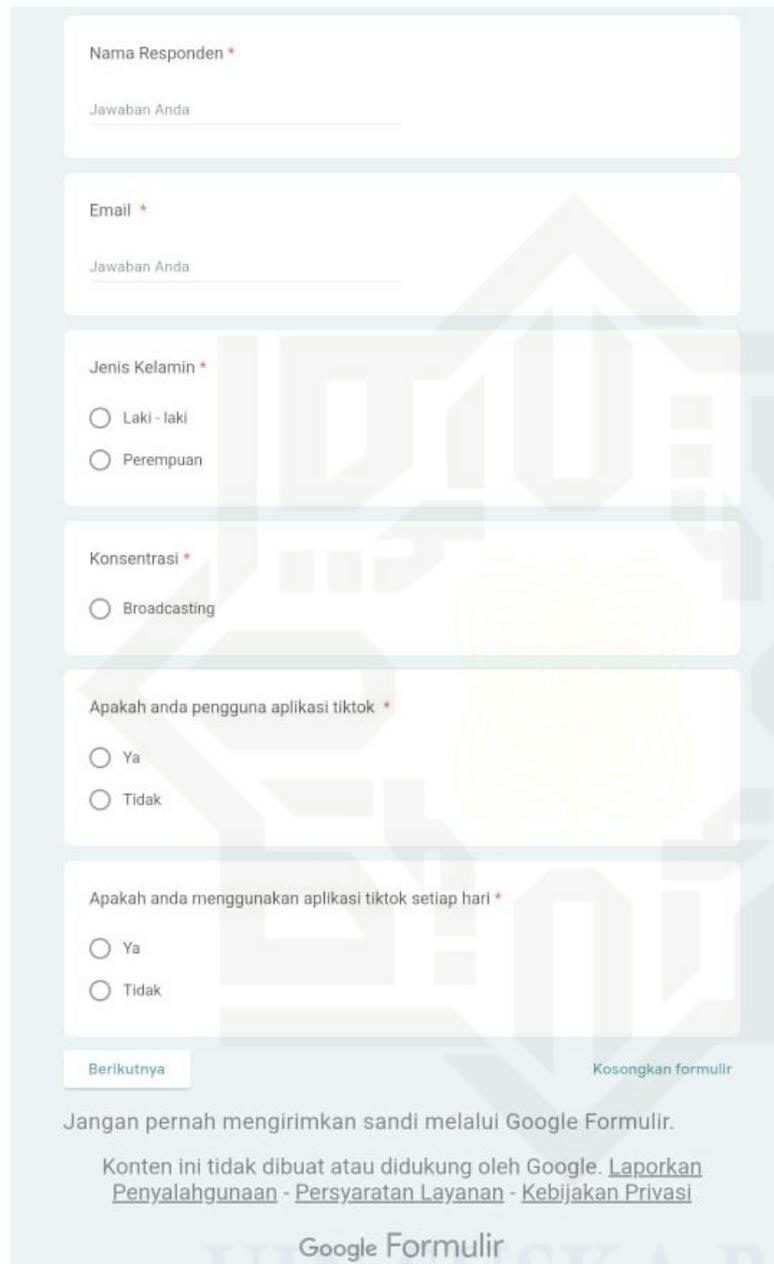
LAMPIRAN 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



The screenshot shows a Google Form with the following fields and options:

- Nama Responden ***: A text input field with the placeholder "Jawaban Anda".
- Email ***: A text input field with the placeholder "Jawaban Anda".
- Jenis Kelamin ***: Radio button options for "Laki - laki" and "Perempuan".
- Konsentrasi ***: Radio button option for "Broadcasting".
- Apakah anda pengguna aplikasi tiktok ***: Radio button options for "Ya" and "Tidak".
- Apakah anda menggunakan aplikasi tiktok setiap hari ***: Radio button options for "Ya" and "Tidak".

At the bottom of the form, there are two buttons: "Berikutnya" and "Kosongkan formulir". Below the form, there is a warning message: "Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir." followed by links for "Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)". The Google Formulir logo is visible at the bottom.

LAMPIRAN 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PETUNJUK PENGISIAN

Sebelum Anda melanjutkan pengisian kuesioner ini, sebaiknya memperhatikan hal berikut ini:
Note: Berilah tanda pada kolom yang ada pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
 Keterangan :
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok (X)

Berapa lama anda menggunakan aplikasi tiktok? *

60 menit
 40 – 50 menit
 30 – 40 menit
 20 – 30 menit
 < 20 menit

Berapa kali anda menonton aplikasi tiktok ? *

> 5 kali
 > 4 kali
 > 3 kali
 > 2 kali
 > 1 kali

Apakah aplikasi tiktok menambah ilmu pengetahuan anda dari segi pendidikan? *

4
 3
 2
 1

Apakah anda menggunakan aplikasi tiktok sebagai sarana hiburan? *

4
 3
 2
 1

Apakah tiktok membantu anda menemukan informasi? *

4
 3
 2
 1

LAMPIRAN 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Apakah anda menggunakan aplikasi tiktok untuk bersosialisasi? *

4
 3
 2
 1

Apakah anda menggunakan kouta pribadi untuk mengakses aplikasi tiktok? *

4
 3
 2
 1

Apakah anda menggunakan wifi langganan untuk mengakses aplikasi tiktok? *

4
 3
 2
 1

Apakah anda menggunakan wifi gratis untuk mengakses aplikasi tiktok? *

4
 3
 2
 1

Apakah anda mendiskusikan apa yang anda tonton di aplikasi tiktok dengan anggota keluarga? *

4
 3
 2
 1

Apakah anda mendiskusikan apa yang anda tonton di aplikasi tiktok dengan teman? *

4
 3
 2
 1

LAMPIRAN 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERILAKU SOSIAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI (Y)

Apakah trend tiktok menambah ilmu pengetahuan anda? *

4
 3
 2
 1

Apakah setelah menggunakan aplikasi tiktok anda merasa bahagia? *

4
 3
 2
 1

Apakah setelah menggunakan aplikasi tiktok anda merasa sedih? *

4
 3
 2
 1

Apakah setelah menggunakan aplikasi tiktok anda merasa kesal? *

4
 3
 2
 1

Apakah setelah menggunakan aplikasi tiktok anda merasa marah? *

4
 3
 2
 1

Apakah aplikasi tiktok mendorong anda untuk meniru perilaku yang anda lihat baik positif maupun negatif? *

4
 3
 2
 1

Apakah penggunaan aplikasi tiktok mempengaruhi keputusan anda dalam mengambil tindakan tertentu seperti berpartisipasi dalam trend? *

4
 3
 2
 1

[Kembali](#) [Kirim](#) [Kosongkan formulir](#)

LAMPIRAN 2

TABULASI DATA

		Correlations									
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	TOTALX
X1	Pearson Correlation	1	.043	.449**	.367**	.300*	.222	.196	.221	.247*	.592**
	Sig. (2-tailed)		.723	<.001	.002	.012	.067	.106	.068	.041	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X2	Pearson Correlation	.043	1	.263*	.109	.162	.092	-.060	.349**	.318**	.424**
	Sig. (2-tailed)	.723		.029	.371	.184	.451	.624	.003	.008	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X3	Pearson Correlation	.449**	.263*	1	.181	.273*	-.052	-.024	.275*	.190	.436**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.029		.136	.023	.670	.847	.022	.119	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X4	Pearson Correlation	.367**	.109	.181	1	.150	.265*	.327**	.415**	.315**	.670**
	Sig. (2-tailed)	.002	.371	.136		.218	.028	.006	<.001	.008	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X5	Pearson Correlation	.300*	.162	.273*	.150	1	-.137	.026	.398**	.312**	.536**
	Sig. (2-tailed)	.012	.184	.023	.218		.260	.833	<.001	.009	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X6	Pearson Correlation	.222	.092	-.052	.265*	-.137	1	.057	.050	.059	.335**
	Sig. (2-tailed)	.067	.451	.670	.028	.260		.640	.683	.630	.005
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X7	Pearson Correlation	.196	-.060	-.024	.327**	.026	.057	1	.114	.092	.432**
	Sig. (2-tailed)	.106	.624	.847	.006	.833	.640		.353	.454	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X8	Pearson Correlation	.221	.349**	.275*	.415**	.398**	.050	.114	1	.525**	.709**
	Sig. (2-tailed)	.068	.003	.022	<.001	<.001	.683	.353		<.001	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
X9	Pearson Correlation	.247*	.318**	.190	.315**	.312**	.059	.092	.525**	1	.635**
	Sig. (2-tailed)	.041	.008	.119	.008	.009	.630	.454	<.001		<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
TOTALX	Pearson Correlation	.592**	.424**	.436**	.670**	.536**	.335**	.432**	.709**	.635**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.005	<.001	<.001	<.001	
	N	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 2

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	TOTALY
Y1	Pearson Correlation	1	.338**	.300*	.210	.231	.392**	.274*	.532**
	Sig. (2-tailed)		.004	.012	.084	.056	<.001	.023	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
Y2	Pearson Correlation	.338**	1	.573**	.276*	.295*	.376**	.309**	.621**
	Sig. (2-tailed)	.004		<.001	.021	.014	.001	.010	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
Y3	Pearson Correlation	.300*	.573**	1	.508**	.472**	.434**	.528**	.779**
	Sig. (2-tailed)	.012	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
Y4	Pearson Correlation	.210	.276*	.508**	1	.778**	.305*	.558**	.767**
	Sig. (2-tailed)	.084	.021	<.001		<.001	.011	<.001	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
Y5	Pearson Correlation	.231	.295*	.472**	.778**	1	.346**	.436**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.056	.014	<.001	<.001		.004	<.001	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
Y6	Pearson Correlation	.392**	.376**	.434**	.305*	.346**	1	.595**	.691**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.001	<.001	.011	.004		<.001	<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
Y7	Pearson Correlation	.274*	.309**	.528**	.558**	.436**	.595**	1	.754**
	Sig. (2-tailed)	.023	.010	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	69	69	69	69	69	69	69	69
TOTALY	Pearson Correlation	.532**	.621**	.779**	.767**	.753**	.691**	.754**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	69	69	69	69	69	69	69	69

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 2

No	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok (X)											Total	Perilaku Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi (Y)							Total
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	
1	60 menit > 5 kali		3	4	4	4	2	4	4	1	3	29	3	4	2	1	1	2	3	16
2	60 menit > 5 kali		4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	4	28
3	30 – 40 menit > 5 kali		4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	4	28
4	30 – 40 menit > 5 kali		3	4	4	3	4	4	4	3	4	33	3	4	2	2	2	3	3	19
5	60 menit > 5 kali		4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	4	28
6	40 – 50 menit > 5 kali		3	3	4	3	3	1	4	3	4	28	3	3	3	2	2	2	1	16
7	60 menit > 5 kali		4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	4	28
8	60 menit > 5 kali		4	1	4	2	1	4	1	1	1	19	2	2	1	1	1	1	1	9
9	60 menit > 5 kali		2	4	3	3	4	3	1	2	3	25	2	4	3	3	1	3	3	19
10	60 menit > 5 kali		4	1	4	4	4	4	4	1	1	27	4	4	4	4	4	4	4	28
11	60 menit > 5 kali		4	3	4	3	3	3	2	4	4	30	4	4	4	4	4	4	4	28
12	60 menit > 5 kali		4	4	4	3	3	3	3	3	3	30	4	4	3	3	3	3	3	23
13	– 20 menit > 1 kali		1	2	3	1	1	1	4	1	1	15	2	1	1	4	3	1	2	14

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengujiannya hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan, atau untuk keperluan pribadi.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan, atau untuk keperluan pribadi, keluarga, dan kerabat.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

14	30 – 40 menit	> 5 kali	1	3	3	2	1	3	1	1	3	18	2	2	1	1	1	1	2	10
15	30 – 40 menit	> 3 kali	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	2	2	3	3	19
16	60 menit	> 5 kali	4	4	4	1	4	4	2	1	1	25	1	4	4	2	3	4	4	22
17	60 menit	> 5 kali	3	4	4	2	4	4	1	2	3	27	4	1	1	1	1	1	1	10
18	60 menit	> 5 kali	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	3	2	4	4	4	4	25
19	60 menit	> 5 kali	2	4	3	1	4	4	2	3	4	27	3	4	3	3	4	1	2	20
20	40 – 50 menit	> 5 kali	4	3	4	3	4	3	2	3	4	30	3	3	2	2	2	2	2	16
21	60 menit	> 5 kali	4	4	4	2	3	4	1	3	4	29	4	3	2	2	2	2	3	18
22	60 menit	> 5 kali	3	4	4	1	3	3	2	2	3	25	3	2	3	1	1	2	3	15
23	40 – 50 menit	> 4 kali	3	3	4	2	1	3	3	1	4	24	2	3	2	1	1	1	2	12
24	40 – 50 menit	> 5 kali	4	4	4	4	3	4	2	3	3	31	4	3	2	2	2	3	4	20
25	60 menit	> 3 kali	4	3	3	2	3	4	2	1	4	26	3	3	3	4	2	2	4	21
26	60 menit	> 5 kali	3	4	3	2	1	3	1	1	1	19	3	3	3	3	3	3	3	21
27	60 menit	> 5 kali	3	4	4	3	4	1	1	4	4	28	3	4	4	3	1	2	3	20



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pengumpulan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

Halaman 14
 © Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic U

28	40 – 50 menit	> 4 kali	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33	4	4	4	4	4	4	4	28
29	60 menit	> 5 kali	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	1	3	3	19
30	60 menit	> 5 kali	3	4	3	3	1	4	1	3	3	25	3	3	2	2	2	3	3	18
31	20 – 30 menit	> 3 kali	3	3	3	3	3	3	3	1	3	25	3	3	2	2	2	2	3	17
32	40 – 50 menit	> 4 kali	3	3	4	2	4	1	1	2	3	23	3	3	1	1	1	3	1	13
33	60 menit	> 5 kali	3	4	4	3	1	3	2	1	4	25	3	3	3	2	2	2	3	18
34	60 menit	> 5 kali	4	4	4	4	3	3	3	1	4	30	3	4	4	2	2	3	4	22
35	60 menit	> 5 kali	4	4	4	4	1	4	4	3	4	32	4	4	4	3	3	1	2	21
36	20 – 30 menit	> 2 kali	3	3	3	2	2	4	3	1	4	25	2	2	2	2	2	3	4	17
37	40 – 50 menit	> 5 kali	3	4	4	2	1	3	3	3	3	26	3	4	4	2	2	3	3	21
38	30 – 40 menit	> 4 kali	3	4	3	3	2	3	2	3	4	27	3	3	3	3	3	3	2	20
39	30 – 40 menit	> 3 kali	3	3	3	2	1	3	2	1	3	21	2	3	3	1	2	3	2	16
40	60 menit	> 5 kali	3	4	3	4	2	4	2	3	3	28	3	4	2	2	2	2	2	17



41	20 – 30 menit	> 5 kali	4	4	4	1	4	1	1	1	2	22	2	3	2	2	2	2	2	15
42	60 menit	> 5 kali	4	4	4	2	2	1	4	1	2	24	4	2	2	1	1	4	3	17
43	60 menit	> 5 kali	3	4	4	2	4	2	1	3	4	27	2	4	2	3	3	2	3	19
44	20 – 30 menit	> 5 kali	3	4	3	2	4	3	3	2	3	27	3	3	2	2	2	3	3	18
45	60 menit	> 3 kali	3	3	4	3	3	4	2	3	3	28	2	2	2	1	1	3	1	12
46	20 – 30 menit	> 3 kali	3	3	4	2	3	3	1	3	3	25	3	3	2	1	2	3	3	17
47	60 menit	> 5 kali	3	3	3	2	1	4	3	2	2	23	3	3	4	2	2	2	3	19
48	20 – 30 menit	> 5 kali	3	3	3	2	3	3	3	2	3	25	3	3	2	2	2	3	3	18
49	– 20 menit	> 5 kali	3	3	3	2	3	3	3	2	3	25	3	3	2	2	2	3	3	18
50	30 – 40 menit	> 5 kali	4	3	4	4	3	3	2	3	4	30	4	3	2	2	2	3	3	19
51	30 – 40 menit	> 3 kali	3	4	3	3	3	3	3	3	3	28	4	4	4	1	1	3	3	20
52	60 menit	> 5 kali	3	4	4	3	1	3	4	3	3	28	4	4	3	2	1	3	3	20
53	60 menit	> 5 kali	4	4	4	3	2	4	1	2	3	27	3	3	3	3	1	3	3	19

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan, atau untuk keperluan lain.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



54	30 – 40 menit	> 5 kali	3	4	4	4	4	3	3	2	3	30	3	3	2	2	2	3	2	17
55	40 – 50 menit	> 5 kali	2	4	3	4	2	4	1	2	2	24	3	2	3	3	2	2	4	19
56	30 – 40 menit	> 3 kali	2	4	3	2	2	3	4	2	2	24	1	3	2	2	2	2	2	14
57	60 menit	> 5 kali	3	4	4	1	3	4	1	2	4	26	3	4	3	3	3	2	2	20
58	60 menit	> 5 kali	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	4	28
59	40 – 50 menit	> 3 kali	3	4	4	3	4	3	1	3	3	28	4	4	4	1	1	4	3	21
60	60 menit	> 4 kali	3	3	3	2	3	4	3	2	3	26	3	3	2	2	1	3	3	17
61	20 – 30 menit	> 5 kali	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	3	3	3	3	3	3	3	21
62	30 – 40 menit	> 5 kali	3	4	4	2	4	2	1	4	4	28	4	4	1	1	1	2	2	15
63	60 menit	> 5 kali	3	4	4	2	4	1	4	3	3	28	2	3	3	3	3	2	3	19
64	20 – 30 menit	> 5 kali	3	4	4	2	2	4	3	3	3	28	2	3	2	2	2	2	2	15
65	60 menit	> 4 kali	3	4	4	3	2	4	1	3	3	27	3	3	2	2	2	2	3	17
66	40 – 50	> 4 kali	4	4	4	3	4	3	3	2	4	31	4	4	4	2	2	2	2	20

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pengumpulan bahan referensi, kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

© HAKSIPTA MITRA UIN SUSKA RIAU

State Islamic U

menit																			
30 – 40 menit	> 3 kali	3	3	4	3	3	3	3	2	3	27	3	2	2	2	2	3	3	17
20 – 30 menit	> 4 kali	3	3	4	3	4	1	1	3	4	26	2	2	4	4	4	2	4	22
60 menit	> 5 kali	4	2	2	3	3	3	4	2	4	27	4	3	3	2	4	3	2	21

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Penulisan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau pengolahan kata.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



LAMPIRAN 3

HASIL OUTPUT SPSS

1. Data Responden
 - a) Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	26	37,7%
Perempuan	43	62,3%
Total	69	100%

- b) Konsentrasi

Konsentrasi	Jumlah	Persentase
Broadcasting	69	100%
Public Relations	0	0
Jurnalistik	0	0
Total	69	100%

2. Uji Validitas
 - a) Variabel X

Item	R hitung	Sig	R tabel	Keterangan
X1	0,592	0,000	0.2369	Valid
X2	0,424	0,000	0.2369	Valid
X3	0,436	0,000	0.2369	Valid
X4	0,670	0,000	0.2369	Valid
X5	0,536	0,000	0.2369	Valid
X6	0,335	0,005	0.2369	Valid
X7	0,432	0,000	0.2369	Valid
X8	0,709	0,000	0.2369	Valid
X9	0,635	0,000	0.2369	Valid

- b) Variabel Y

Item	R hitung	Sig	R tabel	Keterangan
Y1	0,532	0,000	0.2369	Valid
Y2	0,621	0,000	0.2369	Valid
Y3	0,779	0,000	0.2369	Valid
Y4	0,767	0,000	0.2369	Valid
Y5	0,753	0,000	0.2369	Valid
Y6	0,691	0,000	0.2369	Valid
Y7	0,754	0,006	0.2369	Valid

LAMPIRAN 3

3. Uji Realibilitas
a) Variabel X dan Variabel Y

Variabel	Cronbach's alpha	Nilai Batas Alpha	Keterangan
Penggunaan Aplikasi Tiktok (X)	0,663	0,6	Reliabel
Perilaku Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi (Y)	0,830	0,6	Reliabel

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics		
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta					
1 (Constant)	-.436	2.649			-.165	.870		
Penggunaan Aplikasi Tiktok (X)	.715	.096	.673		7.440	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial (Y)

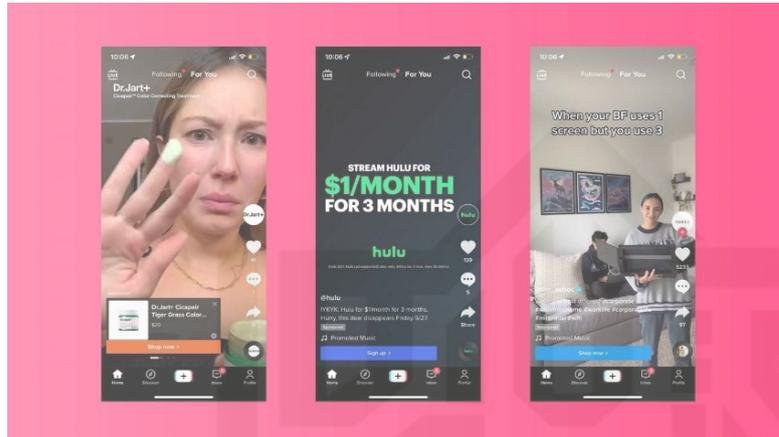
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APLIKASI TIKTOK



LAMPIRAN 4

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.