



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIK TOK
TERHADAP GAYA KOMUNIKASI REMAJA USIA 11-
15 TAHUN DI DESA PANJANG JIWO KEC.
TENGGILIS MEJOYO KOTA SURABAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya Guna Memenuhi
Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar
Sarjana**

Oleh :

**Muhammad Rahman
NIM : B05219016**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah sini:

Nama : Muhammad Rahman

Nomor Induk Mahasiswa : B05219016

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Memberikan pernyataan bahwasanya benar penelitian ini merupakan karya saya sendiri serta bukanlah hasil plagiasi dari sumber lainya, serta keseluruhan sumber baik yang penulis kutip ataupun dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar. Pernyataan ini penulis buat dengan kesungguhan, jikalau pernyataan ini salah dihari mendatang, oleh sebab itu saya bersedia mendapat sanksi akademik pada aturan yang sudah ditetapkan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 11 Januari 2023

Yang Menyatakan



1605C AKX266498147
METERAI
TEMPEL

Muhammad Rahman

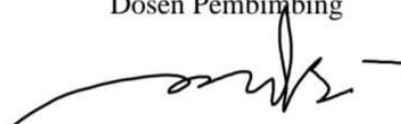
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Muhammad Rahman
NIM : B0219016
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok
Terhadap Gaya Komunikasi Remaja Usia 11-15
Tahun Di Desa Panjang Jiwo.

Proposal penelitian ini diajukan guna untuk melakukan ujian proposal skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 27 Desember 2022

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Imam Maksum, S.Ag, M.Ag
(NIP:1973062020066041001)

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI


PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP
GAYA KOMUNIKASI PADA REMAJA USIA 11-15
TAHUN DI DESA PANJANG JIWO

Disusun Oleh :

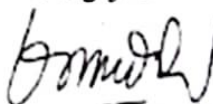
Muhammad Rahman
B05219027

Tim Penguji

Penguji I


Dr. Imam Maksum, S.Ag, M.Ag
NIP. 1973062020066041001

Penguji II


Dr. Hj. Lilik Hamidah, S.Ag, M.Si
NIP. 197312171998032002

Penguji III


Dr. Nikmah Hadiati S, S.Ip, M.Si
NIP. 197301141999032004

Penguji IV


Muchlis, S.Sos, M.Si
NIP. 197911242009121001

Surabaya, 11 Januari 2023

Dr. Moch. W Choirul Arif, S.Ag, M.Fil.I



Dr. Moch. W Choirul Arif, S.Ag, M.Fil.I
197110171998031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Rahman
NIM : B05219016
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Ilmu Komunikasi
E-mail address : Mrahman7841@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Gaya Komunikasi Remaja Usia 11-15 Tahun di Desa Panjang Jiwo Kec. Tenggilis Mejoyo Kota Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Januari 2023

Penulis

(Muhammad Rahman)

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh apa saja yang ada didalam tiktok dalam penerapan komunikasi anak remaja usia 11-15 tahun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu untuk mengetahui sejauh mana aplikasi tiktok mempengaruhi gaya komunikasi anak remaja usia 11-15 tahun kepada orang tuanya.

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ialah anak remaja usia 11 – 15 tahun di desa Panjang Jiwo. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* dimana sampel diambil secara acak dan kuisioner yang disebarakan sebanyak 95 sampel kepada anak remaja yang berusia 11- 15 tahun didesa Panjang Jiwo. Mayoritas data responden berjenis kelamin perempuan yang berjumlah 53% dan sisanya 47% laki – laki. Uji kualitas pada data penelitian ini menggunakan validitas dan uji reabilitas. Metode analisis ini menggunakan regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS versi 25. Uji hipotesis menggunakan uji kelayakan model (Uji F), uji koefisien determinasi (R^2), dan uji parsial (Uji t).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tiktok berpengaruh positif terhadap gaya komunikasi, lalu hasil dari gaya komunikasi anak remaja kepada orang tua menghasilkan bahwa komunikasi antara anak dan orang tua yang masih terjadi kesenjangan antara keduanya dan belum berjalan dengan baik .

Kata kunci : tiktok, orang tua, gaya komunikasi

ABSTRACT

This research was made with the aim of knowing what influence there is in tiktok in the application of communication among adolescents aged 11-15 years in everyday life. In addition to knowing how far the tiktok application affects the communication style of adolescents aged 11-15 years to their parents.

This research is a quantitative research. The population in this study were adolescents aged 11-15 years in Panjang Jiwo village. Sampling in this study used simple random sampling where samples were taken randomly and questionnaires were distributed as many as 95 samples to adolescents aged 11-15 years in Panjang Jiwo village. The majority of respondents' data were female, amounting to 53% and the remaining 47% were male. The quality test on the research data uses validity and reliability tests. This analysis method uses multiple linear regression using SPSS version 25. Hypothesis testing uses the model feasibility test (F test), coefficient of determination test (R²), and partial test (t test).

The results of this study indicate that the tiktok application has a positive effect on communication style, then the results of the communication style of adolescents to parents result that communication between children and parents still occurs with a gap between the two and has not gone well.

Keywords: *tiktok, parents, communication style*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I	1
Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang	1
C. Tujuan.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
1. Bagi Peneliti	12
2. Bagi Orang Tua.....	12
3. Bagi Anak.....	13
E. Definisi Operasional.....	13
1. Pengaruh Media Sosial TikTok (X).....	13
2. Gaya Komunikasi (Y).....	14
F. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II.....	19
Kajian Teoritik.....	19

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	19
B. Kerangka Teoritik	20
1. Media Sosial	20
2. TikTok.....	24
b. Sejarah Aplikasi TikTok	26
c. Dampak TikTok.....	26
3. Remaja.....	30
4. Gaya Komunikasi	33
C. Paradigma Penelitian	42
D. Hipotesis Penelitian	43
BAB III.....	44
Metode Penelitian	44
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	44
B. Lokasi Penelitian	45
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel.....	45
3. Teknik Sampling.....	47
D. Variabel, Dimensi, dan Indikator Penelitian.....	47
1. Variabel Penelitian.....	47
2. Indikator Variabel	47
E. Tahap – Tahap Penelitian	48
F. Teknik pengumpulan Data.....	49

G. Teknik Reabilitas dan Validitas Instrumen Penelitian	50
1. Uji Validitas.....	50
2. Uji Reabilitas	50
H. Teknik Analisis Data	51
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	51
2. Uji Asumsi Klasik.....	51
BAB IV	56
Hasil Penelitian dan Pembahasan	56
A. Gambaran Umum dan Obyek Penelitian	56
B. Penyajian Data	56
Analisis Statistik Deskriptif	56
Uji Validitas dan Uji Reabilitas	58
Uji Asumsi Klasik.....	60
C. Uji T (Pengujian Hipotesis)	68
D. Pembahasan Hasil Penelitian	69
1. Perspektif Teoritis.....	69
2. Perspektif Keislaman	74
BAB V.....	79
PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran dan Rekomendasi.....	79
C. Keterbatasan Penelitian	80
DAFTAR PUSKTAKA.....	82

Lampiran.....	86
SURAT IZIN PENELITIAN.....	102
BIOGRAFI PENULIS	104



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Hasil Grafik Uji Normalitas	61
Hasil Uji Heteroskedastisitas	64



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Skor Jawaban Instrumen	50
Deskripsi Responden Terhadap Jenis Kelamin	56
Deskripsi Responden Terhadap Umur	57
Analisis Statistik Deskriptif.....	58
Hasil Uji Validitas.....	59
Hasil Uji Reabilitas	60
Hasil Uji Normalitas Kolmogorov- <i>Smirnov</i>	62
Hasil Uji Multikolinearitas	63
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	65
Hasil Uji Kelayakan Model (Uji F)	66
Hasil Uji Kelayakan Determinasi	67
Hasil Uji T (Parsial)	68

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Berjalannya waktu membuat perputaran dunia hingga memasuki era saat ini yang disebut era globalisasi yang mana dalam era ini manusia mengandalkan sebuah teknologi yang sangat berkembang dengan pesat dan juga mempunyai sebuah perbedaan dalam penggunaannya. Globalisasi adalah sebuah cara yang ingin menghubungkan manusia satu dengan manusia lainnya sehingga membuat semua manusia bisa terhubung dalam semua hal seperti ekonomi, budaya, pikiran, produk, dan aspek-aspek lainnya.¹ Dengan adanya sebuah globalisasi pasti akan membawakan dua dampak bagi penduduk di muka bumi ini yaitu baik dan juga buruk, bisa dikatakan bahwasanya pada era saat ini merupakan sebuah senjata yang ampuh dan juga bisa disebut sebagai *boomerang* bagi manusia itu sendiri.

Sebagai makhluk yang sedang menjalani kehidupan pada era saat ini harus mempunyai sebuah pikiran untuk bertahan hidup dalam menghadapi era ini karena dampak yang akan menjadi *boomerang* bagi manusia diantara yang harus dipersiapkan oleh manusia yang hidup pada zaman ini adalah semakin sedikitnya lapangan kerja karena era ini merupakan sebuah kemajuan dalam hal teknologi yang menjadikan sedikit demi sedikit pekerjaan sudah mulai diambil alih oleh teknologi, seperti contoh penjaga gerbang *toll* yang sekarang sudah tergantikan oleh sebuah mesin dimana bagi masyarakat yang ingin melewati *toll* tersebut cukup dengan menempelkan sebuah kartu *e-toll*. Selain semakin sempitnya lapangan

¹ Elly M, Setiadi dan Usman Kolip, “*Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*” (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 686.

pekerjaan dampak boomerang yang akan dihadapi oleh manusia adalah banyak barang-barang *import*, barang *import* tentu saja berbeda dengan barang lokal dalam sebuah harga sehingga membuat para konsumen mengeluarkan uang lebih jika ingin membeli sebuah barang *import* tersebut. Memudahkan rasa sosial dalam bermasyarakat jika dahulu masyarakat ingin bertemu dengan tetangganya maka dia harus berjalan menemuinya untuk diajak bicara atau jika ingin mengundang tetangga harus menemui di kediamannya, maka pada era ini cukup memberikan pesan melalui *gadget*.

Sedangkan hal positif yang berdampak pada manusia ketika berada di era globalisasi ini diantaranya ialah masyarakat semakin maju karena sebelum era globalisasi ini masyarakat belum mengenal teknologi yang canggih seperti contoh *smartphone*, *smartphone* ini merupakan sebuah alat yang hampir dimiliki oleh semua manusia di era ini, karena sekarang ingin melakukan sesuatu hampir semua menggunakan *smartphone* bahkan ada sampai lebih mementingkan *smartphone* dari pada kesehatan dirinya sendiri. Selain masyarakat semakin maju dengan adanya era globalisasi ini ialah bersosial melalui ruang media semakin terbuka lebar, jika ada manusia ingin memberikan kabar kepada saudaranya yang berada jauh dari jangkauannya maka tidak perlu susah untuk memberikan kabarnya dikarenakan sekarang dalam *smartphone* sendiri sudah menyiapkan sebuah ruang sosial menggunakan media sosial yang saat ini dipakai untuk kesehariannya.

Dampak dari globalisasi ini yang menjadi paling acuan ialah semakin majunya teknologi seperti contoh *smartphone* yang menjadi konsumsi sehari-hari yang tidak bisa dilepaskan oleh masyarakat, *smartphone* atau biasa disebut dengan telepon genggam ini dibuat dengan simpel dan nyaman ketika dibawa kemana-mana. Seiring berjalannya waktu di negara Indonesia

ini juga menjadi salah satu negara yang maju dengan ditumbuhkannya sebuah *collab* dengan jaringan internet sehingga membuat semakin maju dan canggih, kemajuan dan kecanggihannya sampai saat ini masih dikembangkan sehingga tiap satu minggu sekali mengharuskan pemilik *smartphone* itu untuk bisa *upgrade* yang lebih baru. Hasilnya pun dapat dilihat dengan semakin banyaknya media sosial yang mulai bermunculan diantaranya ialah media sosial *Whatsap*, *BBM*, *Instagram*, *Line*, *Facebook*, *Telegram*, *TikTok*, *Youtube*, dan lainnya. Media sosial bukan hanya digunakan untuk memberikan sebuah informasi dan juga kabar pada sanak *family* akan tetapi media sosial juga bisa dipergunakan sebagai sebuah alat untuk memperkenalkan sebuah usaha yang dimiliki setiap individu seseorang.

Media adalah sebuah alat sebagai penyatu atau sarana dalam menjelaskan sebuah maksud yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada khalayak sehingga membantu pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator tersampaikan dengan jelas dan benar. Media sendiri terbagi menjadi tiga golongan, pertama ialah media audio pengertian dari media audio ialah suatu alat atau sarana yang ingin memeberikan pesan kepada komunikan melalui suara seperti contoh radio, radio adalah sebuah media yang hanya bisa didengarkan oleh khalayak umum. Kedua ialah media visual pengertian dari media visual ini sarana yang digunakan komunikator untuk mengirim sebuah pesan kepada komunikan melalui gambar seperti contoh sebuah gambar, lukisan, dan lainnya. Seorang fotografer tidak akan mengambil foto tanpa memberikan sebuah pesan maka dari seorang fotografer ingin memberikan pesan kepada khalayak umum dengan cara memperlihatkan hasil karya jepretan foto tersebut, begitu pun dengan seniman lukis dalam sebuah lukisan tersebut ingin memberikan pesannya kepada khalayak umum. Ketiga ialah media audio

visual pengertian dari media ini adalah sebuah sarana yang memberikan pesan khalayak umum dengan cara memberikan sebuah pesan yang dapat dilihat dan juga didengarkan oleh komunikan seperti contoh aplikasi TikTok, aplikasi tersebut merupakan media audio visual, media ini sudah banyak sekali kita temukan di era globalisasi ini, diantaranya selain TikTok ialah *youtube*.

Ketika awal era android memasuki negara Indonesia ini, masyarakat sangat antusias dan berbondong-bondong untuk membeli *handphone* yang mempunyai kualitas android agar memudahkan komunikasi *interpersonal* baik secara komunikasi formal maupun non formal. Media sosial pertama yang paling diminati oleh masyarakat adalah *BBM (Black Berry Messenger)*, *BBM* sangat diminati masyarakat kala itu karena merupakan suatu media sosial yang sangat berguna bagi masyarakat dari kalangan manapun. Seiring berjalannya waktu *BBM* pun tergeser kedudukannya, dan beralih ke media sosial *Line* yang sampai saat ini masih digunakan oleh sedikit masyarakat karena sudah bukan era dari dua media sosial tersebut, sehingga muncul aplikasi *Whatsap* yang bisa mengambil alih tahta di dalam hati manusia dan terpakai sampai saat ini, seperti yang kita ketahui bahwasanya aplikasi *Whatsap* ini bertahan dan banyak diminati bagi masyarakat dari semua kalangan. Akan tetapi beberapa tahun terakhir masyarakat Indonesia dikejutkan dengan munculnya aplikasi baru yang berstatus media audio visual. Aplikasi tersebut sangat diminati oleh kalangan-kalangan remaja yakni aplikasi TikTok karena aplikasi ini mempunyai daya tarik bagi remaja yang mana kita bisa membuat sebuah cuplikan ataupun video pendek dan sebuah pembelajaran bagi masyarakat yang ingin mempelajari sebuah teknik *editing* sedikit demi sedikit. Pengguna aplikasi TikTok ini membuat kebebasan dalam hal pengeditan sehingga memaksa sebuah penikmat untuk

berimajinasi sangat tinggi agar mempunyai hasil karya yang telah diimajinasikan tersebut. Jika untuk versi video pendeknya melalui TikTok, banyak sekali *channel Youtube* yang membagikan video dengan versi dan ciri khas masing-masing. Apabila diambil dari sisi positifnya maka aplikasi TikTok ini bisa dijadikan sebagai pembelajaran bagi kalangan remaja, namun jika aplikasi tersebut disalah gunakan untuk menonton yang tidak sesuai dengan umurnya maka dampak yang berpengaruh adalah gaya bicara dan komunikasi dalam sehari-hari.

Negara Tiongkok ialah negara yang diberikan sebuah kelebihan tentang kemajuan teknologinya sehingga banyak ciptaan dari negara Tiongkok yang tersebar dalam belahan dunia, dari kecanggihannya negara Tiongkok itu salah satu perusahaannya menciptakan sebuah aplikasi media sosial yang bernama TikTok. Aplikasi TikTok ini resmi dikenalkan oleh Zhang Yiming lalu dikembangkan oleh Bytendance dari perusahaan teknologi Tiongkok pada bulan September 2016, di Indonesia terdapat tiap bulannya menambah sekitar 10 juta orang yang memiliki akun sosial media tersebut.² Tidaklah heran jika setiap bulan Indonesia terdapat dengan angka yang sangat luar biasa karena aplikasi TikTok sangat menarik perhatian dari masyarakat dan tidak memandang batasan usia mulai dari anak kecil, remaja sampai orang tua sangat menikmati aplikasi tersebut sehingga membuat data tambahan yang masuk dalam pendataan tiap bulan tersebut, Winarno pun menyimpulkan bahwasanya sampai saat ini masyarakat

² Fatimah Kartini Bohang, "Tik Tok punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia" Juli 5, 2018.

<http://tekno.kompas.com/2018/07/05/09531027/tik-tok-10jutapengguna-aktif-di-indonesia>

Indonesia sudah mencapai angka 50 juta yang sudah mendownload aplikasi TikTok dari *google playstore*.³ Munculnya aplikasi TikTok di Indonesia semua video yang beredar dapat diakses oleh semua masyarakat, dengan begitu membuat pemerintah untuk lebih *ekstra* dalam memilah mana video yang layak untuk dikonsumsi oleh masyarakat dan video yang harus di *takedown* agar tidak memberikan dampak negatif bagi masyarakat khususnya pada kaum remaja. Apabila pengguna akun TikTok tersebut masih tetap mengedarkan video yang tidak layak dikonsumsi maka pemerintah berhak untuk *blacklist* akun dan menghilangkan akun tersebut. Hal tersebut tidak hanya berlaku dalam aplikasi TikTok namun juga berlaku pada media sosial lainnya *Youtube*.

Dengan adanya sebuah media sosial yang sedang *trending* ini pun membuat ketertarikan bagi anak-anak yang masih di bawah umur, bahkan media sosial TikTok ini berhasil menarik perhatian masyarakat Indonesia untuk membuat pihak konsumen dari media sosial TikTok tertarik tanpa pandang usia. Akan tetapi yang lebih parah dalam hal ini ialah anak-anak yang masih dibawah umur yang paling kita jaga agar senantiasa tidak melupakan sejarah dan juga tidak lupa bagaimana tata cara dalam hal menghormati baik yang lebih tua maupun yang lebih muda. Dengan berkembangnya globalisasi ini merupakan sebuah ancaman juga bagi orang tua terhadap anak-anaknya karena video yang *dipublish* di sosial media TikTok ialah semua video yang tidak bisa disaring sehingga semua masyarakat yang mempunyai akun TikTok tanpa pandang usia semua video pun lewat dalam beranda TikTok itu terlebih ke akun tiktok mak beti. Sehingga tanpa kita sadari anak-anak yang masih kecil pun secara instan

³ Devri Aprilian, (eds), Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi TikTok Dengan Perilaku Narsisme Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama, Jurnal Consilia. Vol.2 No.3, 2019, 221

merekam apa yang telah ditonton dan juga didengar dalam TikTok tersebut akan secara otomatis terekam dalam memori anak-anak tersebut sehingga terlahirlah sebuah kata-kata yang biasanya dipakai oleh para artis TikTok tersebut, baik dalam bahasa yang seharusnya dimengerti ataupun yang tidak pantas didengarkan bagi anak dibawah usia atau lebih tepatnya masih dalam pembelajaran dasar, karena dalam masa Sekolah Dasar ingatan dari anak sangat tajam sehingga membuat mereka mudah mengingat bahasa yang kurang layak/etis bagi anak kecil sampai tumbuh remaja. Jika dari kecil anak sudah diberikan sebuah tontonan yang kurang baik maka akan menjadikan sebuah kebiasaan yang akan diterapkan hingga dewasa, kebiasaan itulah yang akan melekat pada kebiasaannya. Selain dari tutur kata yang tidak baik maka secara otomatis perilakunya pun akan mengikuti dari kata-kata tersebut dimana anak-anak yang masih usia kisaran Sekolah Dasar seharusnya dibelajari dengan tutur kata yang sopan santun dan juga harus dibelajari berperilaku baik maka akan terbawa sampai dia tumbuh remaja.

Pengertian dari remaja secara spesifikasi sangat banyak dari beberapa pendapat salah satu diantaranya yang tercatat menurut peraturan menteri kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014, pemuda adalah penduduk yang berusia antara 10 sampai 18 tahun, namun menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mempunyai sebuah pendapat yang lain dengan Menteri Kesehatan dan berkata remaja ialah penduduk yang masih dalam usia 10-24 dan belum berstatus menikah.⁴ Namun salah satu ahli Mappiare juga mempunyai pendapat yang berbeda wanita bisa dikatakan sebagai remaja jika sudah menginjak usia 12-21 tahun, sedangkan bagi pria ialah penduduk yang

⁴ www.depkes.go.id

menginjak usia 13-22 tahun.⁵ Masa remaja sendiri adalah sebuah masa yang akan dihadapi oleh tiap manusia setelah melewati masa anak-anak dan sebelum menginjak masa dewasa, jika manusia sudah menginjak masa remaja maka semua pertumbuhan dimulai saat itu juga seperti halnya perubahan fisik, suara, dan juga mental.⁶ Dalam masa remaja inilah perlu diberikan perhatian yang lebih agar bisa mengontrol seorang anak tersebut, ditambah dengan maraknya sebuah media audio visual yang sedang ramai dilihat oleh penduduk warga Indonesia yaitu aplikasi TikTok yang bisa membuat pikiran remaja saat ini sering terbayangkan video dan juga musik yang telah dilihat tersebut. Jika yang terbayangkan dalam pikirannya merupakan pikiran tentu akan menjadikan sebuah hal yang positif akan tetapi jika kebalikannya yang terjadi, maka peran orang tua perlu memperhatikan anaknya secara ketat agar selalu memberikan perhatian yang lebih guna mengontrol anaknya tidak mengarah pada arah yang salah, namun diberikan moral yang baik agar bisa menjadikan pribadi yang baik sehingga moral, kepribadian dalam tutur kata dan perilaku dinilai baik dalam masyarakat. Agama juga turut andil dalam membentuk sebuah tingkah laku seseorang mulai sejak dini dan dalam agama juga sudah ditetapkan dengan sangat rinci dan bersifat tetap yang tidak bisa dirubah-rubah berbeda dengan tingkah laku yang diketahui oleh masyarakat yang tidak bersifat tetap bisa berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan waktu dan tempatnya. Pada dasarnya tingkah laku dan agama adalah sebuah satu tujuan.⁷ Perilaku seorang pasti akan berbuntut panjang dengan membawa dampak pada yang lain seperti halnya dalam pengucapan dalam gaya bahasa yang

⁵ Andi Mappiare, Psikologi Remaja, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 27

⁶ Alex Sobur, Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah, (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2003), h.134.

⁷ Djami'atul Islamiyah, Psikologi Agama, (Salatiga: STAIN Salatiga, 2013), 73

kurang baik membuat semakin buruknya perilaku anak-anak tersebut.

Di Desa Panjang Jiwo sebagian besar penduduknya adalah pekerja, mulai dari buruh, pegawai kantor, Pegawai Negeri Sipil (PNS), wiraswasta, wirausaha, dan sebagainya. Dilihat dari pekerjaan tersebut bisa dikatakan kurang lebih 8-10 jam orang tua harus rela untuk meninggalkan anaknya dengan tujuan mencari rezeki, sehingga dalam waktu tersebut anak sudah tidak bisa dalam pantauan orang tua lagi. Akan tetapi banyak dari orang tua yang bekerja memberikan sebuah fasilitas dan juga kebebasan kepada anak agar tidak merasa kesepian ketika ditinggal oleh orang tuanya dengan memberikan sebuah *smartphone* kepada sang anak. Setelah anak diberikan sebuah pegangan *smartphone* dan juga uang saku, membuat anak ingin pergi mencari *wifi* yang sudah banyak disebuah warung kopi di dalam desa yang mematok minimal membeli sebuah es dan akan menikmati *wifi* hingga tidak tahu waktu sehingga membuat anak berada didalam tempat tersebut dengan waktu yang lama. Akan tetapi tidak sedikit juga dari orang tua untuk mengantisipasi hal tersebut dengan cara memasang *wifi* sendiri didalam rumah sehingga membuat anak lebih aman dari hal-hal yang tidak diinginkan ,akan tetapi seperti yang diketahui jika ada kebaikan maka akan ada keburukan juga, begitu pula dengan memasang *wifi* dirumah bisa menjadi boomerang bagi orang tua yang membuat anaknya semakin bebas dalam mengakses *gadget* yang telah diberikan oleh orang tua tersebut, sehingga membuat anak lebih mudah merekam sesuatu yang baik maupun buruk dari sebuah aplikasi TikTok tersebut hingga membuat anak mengikuti *trend* yang sedang ramai saat itu juga.

Dengan kebebasan yang dimiliki anak dalam menggunakan *gadget* membuat anak semakin bebas melihat apapun tanpa pengawasan yang lebih dari orang tua, seperti

halnya melihat TikTok dengan bebas yang tidak ada batasan usia dalam menontonnya membuka peluang besar bagi remaja melihat hal-hal yang seharusnya belum waktunya diketahui. Tidak ada aplikasi khusus bagi remaja seperti TikTok *kids* yang mana mungkin bisa didalam aplikasi tersebut sangat berpengaruh untuk tontonan remaja-remaja yang usianya masih dalam proses dewasa, sehingga membuat orang tua lebih tenang jika memberikan sepenuhnya *gadget* kepada anaknya. Jika remaja terlalu dibiasakan dengan kebebasan akan membuat kebiasaan hingga dewasa dan membuat tiruan dari ucapan yang kurang baik dalam berbicara dengan orang lain baik yang masih seusianya maupun kepada orang yang lebih tua, hingga munculah sebuah ucapan-ucapan yang kurang baik seperti *anjay*, *anjir*, tarik *sis*, dan ucapan-ucapan kotor yang tidak pantas untuk diucapkan dari mulut manusia. Banyaknya video-video yang kurang pantas ditonton oleh remaja yang masih berusia dibawah umur yang membuat mereka menjadi mengikuti *trending* yang seharusnya sasaran dari para konten *creator* kepada masyarakat yang sudah memasuki masa dewasa tetapi justru dikonsumsi oleh remaja yang masih dibawah umur sehingga membuat kerusakan pada perilaku yang tidak diajarkan oleh orang tua mereka. Dari tayangan-tayangan konten *creator* TikTok bisa menjadikan dampak yang negatif dalam perilaku, bahasa, dan juga akhlak pada anak tersebut. Namun hal seperti itu sudah banyak ditemukan di Desa Panjang Jiwo, dari hasil data yang saya peroleh dari keluarga Panjang Jiwo terdapat 1803 remaja usia 11-15 tahun dan terdapat 303 anak atau sebesar 16,805424% yang tidak bisa mengakses sebuah media sosial tiktok dikarenakan beberapa factor kendala diantaranya ialah karena orang tua yang selalu mengawasi anak-anaknya dalam mengoperasikan *handphone* dan gadget yang dimiliki adalah gadget orang tua sehingga

anak tersebut terbatas dalam mengoperasikannya.⁸ Dan sisannya sebesar 1500 anak atau setara dengan 83,2% dari remaja sangat bebas dalam mengoperasikan sebuah gadget yang mana anak tersebut dikategorikan sebagai anak dibawah usia yang sudah bebas menggunakan *handphone* sehingga membuat anak leluasa, bahkan orang tua juga ada yang rela memasang *wifi* didalam rumah hingga membuat anak semakin nyaman dalam memegang *handphone* dan membuka aplikasi TikTok dengan sangat bebas dalam pengawasan orang tua, sehingga banyak remaja yang masih dibawah umur mengikuti *trending* dalam berperilaku dan juga berbahasa.

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan indentifikasi lebih dalam terhadap anak yang berusia 11-15 tahun dalam penggunaan bahasa yang tidak layak digunakan diusia remajanya. Dari latar belakang tersebut, dari penulis ingin mengetahui lebih dalam, terkait pengaruh penggunaan TikTok terhadap penggunaan bahasa anak remaja sehari-hari, dan kelebihan dan kekurangan dalam TikTok terhadap keseharian anak remaja.

B. Rumusan Masalah

Hasil dari latar belakang diatas, terbentuklah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya komunikasi pada remaja usia 11 – 15 tahun di desa Panjang Jiwo?
2. Seberapa besar dampak akibat dari media sosial Tiktok terhadap gaya komunikasi remaja usia 11-15 tahun dalam berbicara kepada orang tua?

⁸ Data dari kecamatan Tenggilis Mejoyo Kelurahan Panjang Jiwo tanggal 16 Desember 2022.

C. Tujuan

Hasil dari rumusan masalah diatas, adapun beberapa tujuan yang akan dicapai oleh peneliti diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengaruh apa saja yang ada didalam TikTok dalam penerapan komunikasi anak remaja usia 11-15 tahun dalam kehidupan sehari-hari.
2. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi tiktok mempengaruhi gaya komunikasi anak remaja usia 11-15 tahun kepada orang tuanya.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dalam penelitian yang akan kami teliti ini diantaranya, sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dengan penelitian yang akan saya teliti ini merupakan sebuah pengetahuan baru yang belum peneliti ketahui, apa media sosial TikTok ini sangat berpengaruh terhadap moral, perilaku, dan juga gaya bahasa terhadap remaja disia 11-15 tahun yang kebanyakan dari remaja tersebut mempunyai media sosial TikTok. Sehingga dengan penelitian ini bisa berguna dan bermanfaat bagi peneliti tentang hal-hal yang positif maupun negatif dari sekitar lingkungan tersebut.

2. Bagi Orang Tua

Dengan diadakannya penelitian ini maka peneliti berharap agar orang tua tidak semena-mena dqlqm memberikan *handphone* kepada remaja yang masih dibawah umur sehingga bisa mempengaruhi dalam sikap moral dan gaya bahasa remaja kepada orang tua maupun orang lain karena pada usia tersebut saat pertumbuhan anak mulai terbentuk. Dengan kata lain memberikan kegiatan lain yang lebih banyak manfaatnya kepada anak remaja diusia tersebut.

3. Bagi Anak

Mendapatkan pengetahuan setelah membaca penelitian ini sehingga membuat anak mampu meminimalisirkan waktu mereka dalam penggunaan *handphone* dan menggantinya dengan kegiatan lain yang lebih bermanfaat baik itu bermain ataupun bersosial dengan anak seusianya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional ialah sebuah penguat bagi peneliti dan juga mengurangi pemahaman yang berbeda dalam penelitian ini. Oleh karena itu akan peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Pengaruh Media Sosial TikTok (X)

Media sosial sebuah perkumpulan perangkat lunak yang bisa digunakan untuk memberikan sebuah wadah sebagai perkumpulan sehingga terjadilah pertukaran informasi, candaan, kolaborasi dalam hal-hal tertentu bagi individual maupun kelompok.⁹ Media sosial juga mempunyai perbedaan dengan media massa perbedaannya ialah media massa sebuah berita ataupun konten yang akan di angkat tergantung editor lain halnya dengan media sosial, dimana pengguna media sosial sendirilah yang akan menentukan berita atau konten yang akan dia angkat dengan kata lain media sosial mempunyai sebuah kekuatan yang bernama *User-Generated Content* (UGC).¹⁰ Dan pada dasarnya ialah media sosial mempunyai sebuah peran penting dalam aktifitas komunikasi dua arah atau lebih dan juga menjadi kunci kesuksesan penyampaian pesan tersebut karena menjadikan sebuah alat yang bisa memberikan informasi dengan jarak jauh.

TikTok adalah sebuah media sosial yang termasuk dalam golongan media audi visual karena dalam media sosial

⁹ Boyd 2015

¹⁰ Ahmad Setiadi, Pemfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi, (Amik BSI Karawang)

TikTok ini kita bisa melihat dan juga mendengarkan sekaligus. Dengan adanya media sosial tiktok ini banyak dari para kalangan masyarakat merasa puas karena bisa menghilangkan rasa bosan yang sedang melandanya.¹¹ Media sosial ini menjadi sorotan utama beberapa tahun terakhir ini karena banyak dari masyarakat Indonesia ini mempunyai akun media sosial TikTok ini karena TikTok ini juga merupakan sebuah tempat ini memuaskan diri sebuah luapan apa yang sedang dirasakan oleh pemilik akun tersebut sehingga terciptalah sebuah konten berbagai variasi diantaranya ialah konten menari, menyanyi, challenge, *lipsync*, dan lain sebagainya, itu merupakan sebuah perwakilan hatinya yang sedang dirasakan tersebut.

2. Gaya Komunikasi (Y)

Gaya komunikasi (*communication style*) adalah suatu perbuatan yang dilakukan dari individual manusia sehingga akan diapresiasi dalam suatu ucapan pada situasi tertentu. Gaya komunikasi juga berawal dari bahasa yaitu dengan adanya sebuah kelebihan yang diberikan kepada mahluknya sehingga suatu mahluk dan mahluk lainnya akan saling mengungkapkan tentang apa yang sedang dirasakan, difikirkan, dan diucapkan dari setiap individu sehingga terciptalah sebuah komunikasi yang ingin menyampaikan sebuah ide, gagasan, atau pikiran, dan sebagainya dengan bantuan alat yaitu bahasa. Ada yang mendefinisikan bahwasanya bahasa adalah suatu alat pelengkap dalam komunikasi dan membuat perasaan dan pikirannya menjadi tersampaikan kepada orang yang

¹¹ Marini Riska, Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah, (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)

sedang mendengarkan.¹² Ada juga yang berbeda pendapat dengan mengatakan bahwa bahasa hanyalah sebuah alat agar terciptalah sebuah komunikasi bagi komunikator dan komunikan.¹³ Bahasa juga merupakan sebuah karunia alami yang sangat berguna bagi makhluk hidup sehingga bisa mengungkapkan dan mengeluarkan semua ekspresi yang saat itu sedang kita alami, setiap manusia juga dikaruniai bahasa sejak awal mula manusia datang di dunia ini melalui proses kelahiran suatu bayi akan menciptakan sebuah suara tangisan yang mana sebuah suara tangisan tersebut ialah bahasa karena pada dasarnya bunyi juga merupakan suatu bahasa. Sedangkan gaya bahasa ialah Gaya bahasa lebih sering digunakan ketika seseorang menjadi seorang sastrawan karena gaya bahasa sastra dan gaya bahasa keseharian itu memiliki perbedaan, jika gaya bahasa dalam sastra merupakan suatu gaya untuk memberikan khas pada teks yang ditulis sastrawan.¹⁴ Jika gaya bahasa keseharian cenderung digunakan hanya untuk mencari panjat sosial saja agar dia lebih mempunyai pamor dalam lingkungan sekitar dan agar terlihat keren di mata orang-orang sekitar. Dasarnya gaya bahasa adalah suatu hal yang bisa menjadikan kualitas dalam berbahasa dan juga merupakan luapan isi hati seorang penulis dengan bahasa yang baru. Gaya bahasa bisa digunakan dimana dan kapan saja baik itu berupa lisan, tulisan, sastra, dan sebagainya, karena sesungguhnya gaya bahasa adalah pengubahan sebuah teks untuk diperindah lagi yang akan diungkapkan baik secara

¹² Hurlock B. Elisabeth, "Perkembangan Anak Jilid 2", Jakarta : Erlangga, 1978.

¹³ Syamsu LN. 2004, "Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja" ,Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2004.

¹⁴ Ratna 2016:161

lisan ataupun tulisan. Gaya bahasa juga merupakan sebuah salah satu teknik yang bisa mewakili semua hal yang ia rasakan saat itu yang ingin dikeluarkan dan disampaikan kepada manusia yang lain.¹⁵ Namun ada yang mengatakan gaya bahasa hanya diperuntukan kepada sastra saja, akan tetapi di era ini gaya bahasa bukan hanya digunakan kepada sastra saja bahkan keseharian seseorang mempunyai gaya bahasa sendiri baik dalam tulisan Koran, gaya bahasa formal, gaya bahasa seorang pemerintahan, gaya bahasa anak kecil, dan sebagainya, yang semuanya mempunyai bahasa-bahasa yang membuat mereka seakan-akan nyaman dengan bahasa tersebut atau bahkan ada yang mengubah bahasa biasanya dengan gaya bahasa hanya untuk mengikuti *trending* saat itu.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan ini guna untuk memperjelas struktur dan penyusunan skripsi. Berikut sistematika :

Bagian Awal adapun pada bagian awal didalamnya terdapat : judul penelitian, persetujuan dosen pembimbing, pengesahan tim penguji, motto dan persembahan, pernyataan pertanggungjawaban orientasi skripsi, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik lainnya.

Bab I : Pendahuluan Terdapat sub-sub bab didalamnya diantaranya : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Teori dalam kajian teoritis terdapat sub-sub didalamnya diantaranya adalah : penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teori, paradigma penelitian, hipotesis penelitian.

¹⁵ Gorys Keraf, Diksi dan Gaya Bahasa (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 113

Bab III : Metodologi Penelitian Dalam metode penelitian ini, peneliti dapat menentukan yang pertama yakni pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, ke-dua lokasi penelitian, ketiga populasi, sampel, dan teknik sampling, ke-empat variabel dan indikator penelitian, ke-lima tahap – tahap dalam penelitian, ke-enam teknik pengumpulan data, ke-tujuh Teknik validitas instrument penelitian, dan yang terakhir yakni teknik analisis data.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan hasil yang dilakukan oleh peneliti akan dijabarkan dan dijelaskan secara mendetail dari fenomena yang dialami peneliti pada bagian pembahasan, lalu hasil tersebut didukung oleh teori yang telah digunakan peneliti dalam penelitiannya. Yang didalamnya terdapat gambaran umum obyek penelitian, penyajian data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian yang didalamnya terdapat perspektif teoritis, dan perspektif keislaman.

Bab V : Penutupan bagian terakhir dalam penelitian yakni penutup, guna pada bab ini yakni untuk meringkas atau *resume* dari semua hasil penelitian yang sudah didapatkan peneliti, serta memberikan saran dan rekomendasi yang efektif, dan penjelasan detail terkait kekurangan yang ada dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka ialah bagian dimana didalamnya terdapat berbagai sumber yang didapatkan oleh peneliti. Adanya daftar Pustaka dapat membantu keakuratan dalam melakukan penelitian. Penyusunan pada tahap ini dilakukan bagian akhir. Daftar Pustaka didalamnya terdapat nama pengarang, tahun, judul, edisi, hingga tempat terbit. Hal itu digunakan peneliti sebagai dasar untuk penelitian.

Lampiran setiap penelitian memerlukan lampiran. Hal itu karena sebagai penguat atau pondasi dalam penelitian. Dalam hal tersebut terdapat beberapa hal yang harus

diperhatikan diantaranya angket, gambar, surat, arsip dan data pendukung lainnya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

Kajian Teoritik

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang menurut peneliti relevan diantaranya adalah

1. “Analisis Dampak Tayangan TikTok Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Cempaka Putih” oleh Amalia Rizki Putri dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti apakah media sosial berdampak besar pada kemampuan berbicara anak usia dini khususnya di RT 03 Cempaka putih. Persamaan dalam penelitian ini dampak TikTok terhadap anak-anak.¹ Perbedaan dari skripsi ini adalah dari segi usia anak yang diteliti dan juga peneliti ini menggunakan deskriptif kualitatif akan tetapi dengan tambahan menggunakan purposive sampling, sedangkan penelitian yang akan saya pakai dengan cara pengambilan data dengan metode penelitian kuantitatif dengan simple random sampling dan analisisnya menggunakan regresi linier berganda dengan cara sebar kuisioner.
2. “Dampak Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Sebagian Remaja Pada Era Globalisas” jurnal yang ditulis oleh Amelia Nanda Ramadhani et.al. Penelitian ini bertujuan menilai apakah pada era globalisasi ini lebih khususnya ketika masa pandemi *covid-19* menjadikan perilaku remaja menjadi lebih baik atau bahkan

¹ Amalia Rizki Putri “Analisis Dampak Tayangan TikTok Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Cempaka Putih” ,(skripsi, Universitas slam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,2022)

sebaliknya.² Persamaan dengan penelitian yang akan teliti adalah topik yang diteliti hampir sama dan juga sama-sama menggunakan deskriptif kualitatif akan tetapi juga mempunyai perbedaan, perbedaanya ialah dalam penelitian ini hanya menggunakan metode kualitatif studi dokumen/teks (document study).

3. “Pengaruh Penggunaan aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Remaja Usia 12-18 Tahun di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar” jurnal yang ditulis oleh Haryanto Salam et.al. Penelitian ini bertujuan apakah remaja yang berusia 12-18 tahun di Kecamatan Wonomulyo itu mempunyai dampak baik ataupun sebaliknya setelah menggunakan aplikasi TikTok tersebut.³ perbedaan dari penelitian yang akan saya teliti ialah dalam penelitian ini sama-sama menggunakan teknik penelitian kuantitatif, namun objek yang diteliti berbeda usia dan lokasi dalam penelitian juga berbeda.

B. Kerangka Teoritik

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media berasal dari bahasa latin yang dan juga kata meia awalnya bukan berasal dari kata tunggal akan tetapi media tersebut berasal dari kata jamak dari kata medium, namun secara harfiahnya media diartikan sebagai sebuah

² Amelia Nanda Ramadhani et.al, “Dampak Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja Pada Era Globalisasi”,(Jurnal, Universitas Negeri Islam Sumatera Utara,2022)

³ Haryanto Salam et.al, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Remaja Usia 12-18 Tahun di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar”,(Jurnal, Institut Agama Islam Darud Da’wah Wal Irsyad Polewali Mandar,2022)

perantara.⁴ Perantara yang dimaksud dalam hal ini adalah perantara dalam pemberian pesan ataupun sebuah informasi baik itu dengan status yang sangat penting ataupun tidak penting itu semua adalah tugas media. Media juga merupakan sebuah sarana yang sangat dibutuhkan oleh manusia pada era digitalisasi seperti saat ini karena suatu alasan manusia sangat membutuhkan media dalam setiap aktivitas yang dijalankannya baik secara individu maupun berkelompok, media juga lebih dikenal sebagai alat komunikasi.⁵ Media sosial sendiri juga merupakan sebuah platform digital yang saat ini keadaannya sangat dibutuhkan dalam era globalisasi ini baik untuk sebuah hiburan, penghilang rasa bosan, penghilang rasa penat, komunikasi, ataupun aktifitas lainnya pada media sosial tersebut. Van Dijk menyatakan dalam Nasrullah media sosial merupakan tempat sebuah pertemuan yang bertempat pada digital dengan bantuan dari internet yang akan menghubungkan manusia satu dengan manusia lainnya yang saling mempunyai akun media sosial dan terciptalah sebuah terciptalah sebuah interaksi dan ditambah dengan fasilitas yang bisa membuat penggunaannya berkreaitas sesuai dengan keinginannya.⁶ Adapun menurut beberapa para ahli dan berbagai literatur penelitian mengatakan bahwasannya media, sebagai berikut⁷:

1)

⁴ Restu, "Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis yang Perlu Kamu Tahu", Gramedia Blog, 2021.

⁵ Rulli Nasrullah, Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi), (Bandung: SimbiosisRekatama Media, 2017),h.3

⁶ Ahmad Setiadi, "Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi" Vol. 9 No. 2, 2020, h. 2

⁷ Rulli Nasrullah, Op Cit, h.1

- 2) Menurut Shirky, media sosial dan perangkat lunak tidak bisa dipungkiri bahwasanya keduanya ini tidak bisa dijauhkan karena saling berhubungan satu sama lainnya sehingga mampu menunjang penggunaannya untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) diantara sesama penggunaannya baik secara individual ataupun secara kelompok. Mieke dan Young berpendapat media sosial merupakan salah satu cara pendekatan komunikasi hanya saja melalui digital antar sesama manusia secara individu dan tanpa terkecualikan.
- 3) Mandiberg berkata sebuah kerja sama yang dilakukan oleh sesama makhluk hidup yang melalui media, dan medianya ialah media sosial serta menghasilkan sebuah konten karya (*user-generated content*).

Dapat kita pertimbangkan dengan adanya media pada era globalisasi ini memuat kita semakin mudah dalam melakukan semua aktifitas baik dengan jarak yang jauh maupun jarak dekat sehingga pekerjaan kita sudah bisa diselesaikan dengan lebih cepat dari pada sebelumnya ketika belum masuknya media sosial dalam era ini. Ketika media sosial sudah memasuki peran penting dalam era globalisasi ini maka sebagai manusia selayaknya kita mengambil hal-hal yang positif bagi kita seperti halnya mencari informasi yang bermanfaat karena dengan media sosial saat ini kita dimudahkan dalam pencarian informasi sehingga kita juga harus pintar dalam memilih sebuah berita yang akan kita baca sehingga bisa menambahkan sebuah informasi dan wawasan yang saat ini masih belum kita ketahui. Berkembangnya zaman juga berdampak pada elektronik dan media, seperti saat ini kita sudah bisa merasakan sebuah elektronik yang biasa dipakai dikalangan sekolah maupun dalam lapangan pekerjaan seperti contoh computer,

handphone, laptop, televisi dan lain sebagainya. Dan juga kita sedang menikmati semua media yang saat ini sering kita gunakan baik itu sosial ataupun massa, dan lain sebagainya diantaranya ialah Koran, majalah merupakan salah satu contoh media massa yang sampai saat ini masih berlanjut akan tetapi beberapa media massa juga telah merubah mindsetnya dengan membuat media massa juga bisa dinikmati didalam digital sehingga tidak kalah dengan media sosial.

b. Manfaat Media Sosial

Media sosial mempunyai manfaat bagi masyarakat yang sudah memasuki era globalisasi ini diantaranya adalah sangat membantu dalam keseharian, diantara manfaat dari media sosial ini ialah bisa menghubungkan dan mempermudah untuk saling memberikan pesan dan juga informasi dengan manfaat itulah yang menjadikan sebuah manfaat media sosial tersebut. Dengan adanya media sosial ini sangat terbantu apalagi ketika dunia sedang dilanda kasus yang belum pernah ada dalam sejarah yaitu masuknya *corona virus* atau biasa disebut covid-19 sehingga membuat manusia yang ada di bumi ini sangat kesulitan untuk berinteraksi sesama makhluk, maka keadaan media sosial ini sangat mampu menunjang manusia melakukan aktifitas seperti biasa akan tetapi hanya dibatasi melalui media sosial saja, seperti contoh jika ingin melakukan rapat kerja ataupun rapat organisasi dan sebagainya maka harus menggunakan media sosial dengan bantuan aplikasi yang sudah ada seperti halnya *zoom* dan *meeting online*. Bahkan setelah covid-19 menghilang media sosial sangat membantu untuk kegiatan sehari-hari bagi masyarakat yang sedang dalam era globalisasi ini bahkan hingga saat ini kebanyakan dari pengambilan data menggunakan sebuah *goggle form* yang notabnya menggunakan online. Manfaat dari media sosial juga dikerucutkan dengan hanya melalui 3 hal, sebagai berikut:

Sharing, Collaborating, dan Connecting.⁸ Media sosial ini dibuat dengan tujuan memudahkan dan membantu manusia untuk melakukan hal-hal yang sulit dijangkau ataupun hal yang memungkinkan manusia ketika tidak bisa berinteraksi, membantu memudahkan penyaluran informasi dan pesan, untuk menghibur diri sendiri dan juga orang lain, sarana sebagai wadah pembelajaran dari semua kalangan mulai dari yang masih duduk dalam masa pendidikan hingga yang sudah bekerja. Sudah sewajarnya jika manusia menciptakan sesuatu yang saling bersangkutan dengan manusia dan juga menciptakan sebuah sesuatu juga merupakan sebuah bentuk membantu orang lain yang pasti akan membutuhkan sesuatu tersebut.

2. TikTok

a. Pengertian TikTok

Pada dasarnya media mempunyai 3 pembagian antaranya ialah jenis media meliputi media audio, audiovisual, dan juga visual. Media visual hanya dapat dilihat saja, media audio hanya dapat didengar, dan media audiovisual dapat dilihat dan didengar secara bersamaan yang mempunyai durasi waktu hanya sekitar 15 detik akan tetapi seiring berjalannya waktu aplikasi TikTok semakin memperbarui dan menambahkan fitur-fitur yang bisa semakin menunjang kualitas dari TikTok tersebut sehingga membuat penonton semakin merasa puas diantara yang telah diperbarui dari TikTok ialah bisa menambahkan durasi video lebih lama yang semula berawal dari 15 detik kini bisa sampai menjadi 2,5-3 menit tiap video. Dan kali ini media sosial TikTok merupakan sebuah media yang masuk dalam kategori media audio visual dikarenakan TikTok ini bisa dilihat sekaligus di dengarkan. TikTok ialah sebuah

⁸ Puntoadi Danis, "Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial" sek dad catatan

platform video dan musik yang pertama kali diperkenalkan di dunia maya pada bulan September tahun 2016 di Negara Tiongkok.⁹ Karena media sosial TikTok ini merupakan sebuah media yang banyak sekali menarik perhatian para manusia sehingga menjadikan TikTok sebagai salah satu media sosial yang sangat banyak diminati dan juga dimiliki oleh manusia, aplikasi ini sangat banyak digemari oleh masyarakat dari kalangan manapun mulai dari orang tua, sampai ke anak-anak kecil yang masih dibawah umur. Pada tahun 2018 menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang mengatakan bahwasanya media sosial TikTok ini sedang memimpin sebagai media sosial terbanyak dalam hal peminat dengan kata lain TikTok jauh lebih unggul dari pada aplikasi lainnya seperti halnya *Whatsapp*, *Youtube*, *Line*, *Telegram*, dan juga *Instagram*. Karena aplikasi ini memaksa semua yang mempunyainya terhipnotis sehingga bisa menarik daya keinginan manusia untuk melakukan sebuah kekefektifitasan yang menghasilkan sebuah karya baik itu hanya gambar, musik, atau bahkan gambar dan musik secara bersamaan seperti halnya yang sedang ramai saat kala bulan puasa yaitu orang-orang saling berlomba untuk membuat sebuah konten yang bertemakan tentang berbagi rezeki kepada orang yang membutuhkan ditambah lagi sekalian dengan mengadakan jalan-jalan sebelum buka puasa, atau seperti halnya dengan membuat konten yang menara dan berjoget dengan tujuan mengikuti *trending* saat ini dan juga memuaskan diri sendiri. Bahkan media sosial TikTok ini juga bisa membuat pemilik akun, editor bisa menjadi salah orang yang terkenal ataupun dikenal oleh masyarakat luas yang berada disini.¹⁰

⁹ Wisnu Nugroho Aji, "*Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran*", Bahasa dan Sastra Indonesia, ISBN: 978-602-6779-21-2.

¹⁰ Prakoso Dwi Agis, "Penggunaan Aplikasi TikTok dan efeknya Terhadap Perilaku keagamaan Islam di Kelurahan Waydadi Kecamatan Sukorame", Skripsi, Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung, 2022,23.

b. Sejarah Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok ini merupakan salah satu media yang mempunyai kebebasan dalam hal membuat konten yang notabnya secara tidak langsung membuat para crew editor untuk bervariasi meluapkan semua yang ada dikepala dan diisikanlah sebuah video yang akan di unggah. Aplikasi ini pertama kali dikenalkan pada bulan September tahun 2016 yang bertempat di Negara Tiongkok lalu dikembangkan oleh ByteDance Inc seorang developer yang juga sama-sama berasal dari Tiongkok pada sepanjang qartal pertama (Q1,2018) dalam al ini TikTok berhasil mengutarakan kepada yang lainnya bahwasanyaa TikTok merupakan aplikasi terbanyak yang diunduh oleh masyarakat kita dengan umlah yang antastis dengan catatan 48,5 juta mausia yang telah download aplikasinya dari *goggle play* store. Karena banyak dari masyarakat Indonesia yang kebanyakan dari mereka mendownload aplikasi TikTok ini membuat pihak dari kominfo mewaspadaai agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kepada warganya, sehingga membuat kominta menutup sementara aplikasi TikTok yang kurang lebih hingga 1 bulan sempat divakumkan oleh pemerintah tersebut. akan tetapi setelah dilakukan pengecheckan aplikasi TikTok ada beberapa yang harus dibatasi oleh pemerintah dan setelah itu aplikasi TikTok dapat kembali diakses melalui handphone pribadi.

c. Dampak TikTok

Dalam hal ini merupakan sebuah sesuatu yang *fleksibel* dengan kata lain tidak bisa dipastikan karena semua tergantung dari tontonan setiap individu manusia. Jika yang sering ditonton oleh salah satu orang penikmat media sosial TikTok itu tentang sebuah pengetahuan-pengetahuan yang akan menambahkan sebuah wawasan, informsai, dan juga pesan maka itu akan menjadikan hal-hal yang berbau positif sehingga

layak sekali untuk dilanjutkan melihat TikTok tersebut. Akan tetapi jika salah satu manusia tersebut menggunakan media sosial TikTok ini untuk melihat hal-hal yang tidak perlu maka itu sangat disayangkan karena manusia tersebut telah membiarkan waktunya beberapa saat untuk kegiatan yang cuma-cuma dan tidak membawa manfaat. Adapun beberapa dampak positif yang akan mengenai pada masyarakat yang sangat menyukai tiktok diantaranya, sebagai berikut.¹¹

1. Kreatif

Masyarakat yang kecanduan dalam kebiasaan melihat media sosial TikTok secara tidak sadar akan menumbuhkan kekreatifannya karena secara tidak langsung sebagai makhluk yang diciptakan oleh Allah dengan mempunyai akal maka sudah sewajarnya jika melihat sesuatu yang sering kali kita lihat akan menimbulkan sebuah ide kekreatifan yang awalnya belum pernah muncul dalam pikiran kita. Ditambah lagi dengan sebuah dukungan yang ada didalam fitur TikTok yang sangat mendukung kita untuk berimajinasi dan sekreatif mungkin, sehingga kita bisa membuat video dan musik dengan selara hati kita saat itu juga.

2. Memberikan Kepuasan Diri

Setelah kita menonton dan *scroll* aplikasi TikTok maka kita akan mempunyai pikiran ide kreatif dan lain sebagainya sesudah kita menjalankan semua hal-hal yang ingin kita ketahui dan ingin membuat sebuah karya audio visual maka akan tumbuh sebuah rasa yang sangat melegakan atau membuat kita puas dengan semua hal tersebut. Bahkan tidak sedikit anak-anak zaman sekarang ketika ada sebuah perkumpulan yang

¹¹ Alfiyana Khoiratun, Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Siswa (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014),h.22

diadakan oleh teman ataupun keluarganya tidak sedikit dari mereka yang seketika itu juga mereka membuat video TikTok bersama-sama sehingga timbulah sebuah kepuasan diri.

3. Olahraga

Secara tidak langsung sebagai pengguna aplikasi TikTok ia akan melakukan aktifitas olahraga karena dalam masa pembuatan video tersebut lebih khususnya kepada para creator yang ingin membuat video-video yang bertemakan dengan goyangan dan joget sehingga membuat tubuh yang awalnya jarang beraktifitas kini dipaksa melakukan sebuah aktifitas meskipun itu ringan, Jika ingin membuat konten dengan nuansa tari tradisional maka secara tidak langsung para aktor harus melakukan sebuah pemanasan olahraga agar meringankan otot-otot pada bagian tubuh kita.

Akan tetapi meskipun ada dampak positif bagi diri kita jangan melupakan bahwasanya akan ada suatu hal yang negatif, diantaranya sebagai berikut.¹²

a. Tidak Ada Batasan Umur

Dengan tidak adanya batasan umur sangat berpengaruh bagi masyarakat khususnya kepada anak kecil yang masih dibawah umur jika mereka membuka aplikasi TikTok tanpa pengawasan orang tua tentu menjadi boomerang bagi orang tua yang memberikan fasilitas HP kepada anaknya karena dalam aplikasi TikTok tidak ada yang namanya aplikasi TikTok Kids sehingga membuat For Your Page (FYP) sebuah akun tidak bisa dibatasi sehingga semua konten yang tidak ada batasan umur akan melewati semua akun yang memiliki media sosial tersebut, menjadikan sebuah hal yang negatif bagi anak berusia dini yang belum

¹² *Ibid*, h. 23

waktunya mengetahui hal-hal yang belum diketahui.

b. Ingin Terkenal Secara Instan

Salah satu hal yang berdampak negative lainnya adalah berkeinginan seseorang terkenal secara instan hal seperti itulah yang membuat beberapa pemilik akun pribadi media sosial TikTok ini membuat video yang kurang etis dengan membuat segala cara agar dia cepat terkenal diantaranya ialah banyak dari akun pribadi media sosial yang membuat video tentang *joget* dengan pakaian mini, tembus pandang, dan sebagainya yang menurut kita sudah bukan hal yang wajar bagi rakyat Indonesia terlebih bagi kalangan anak yang masih dibawah usia sehingga tidak pantas untuk dipertontokan.

c. Membuat Malas

Efek negatif lainnya adalah ketika kita sudah asik dalam sebuah tontonan dan *scrolling* TikTok maka itu akan menjadikan kita sebuah kemalasan untuk melakukan aktifitas lainnya, seakan-akan kita telah diracuni oleh TikTok untuk tidak beranjak dari tempat yang sedang kita tempati. Dengan kata lain seperti halnya kita membuang waktu secara percuma hanya dengan memuaskan diri kita sendiri tanpa adanya *feedback* yang positif untuk diri sendiri sehingga membuat kalangan remaja khususnya kurang produktif dalam melaksanakan berbagai macam pekerjaan yang bisa membawa kemanfaatan baik bagi diri sendiri dan orang lain.

Namun itu semua hanya menurut peneliti akan tetapi ada juga dari beberapa masyarakat Indonesia yang berfikir bahwasanya TikTok itu membawa suatu hal yang positif dan ada juga yang beranggapan bahwasannya TikTok itu membawakan sebuah hal yang negatif, itu semua tergantung bagaimana cara kita untuk memanfaatkan aplikasi tersebut.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja ialah masa tranfarmasi dari seseorang yang sudah melewati masa anak-anak dan akan menuju ke masa yang lebih tinggi yaitu masa dewasa akan tetapi sebelum menginjak ke masa dewasa maka seseorang pasti akan melewati masa remaja atau bisa disebut dengan masa *adolesensi* (sebuah masa remaja menuju ke masa kedewasaan), pada masa saat itulah perkembangan manusia banyak sekali terlihat seseorang tdk bisa disebut sebagai anak kecil lagi jika ia sudah memasuki maa remaja dan juga sebaliknya seseorang tidak bisa disebut dengan dewasa jika ia masih dalam masa remaja tersebut. sedangkan menurut angka usia seseorang yang layak disebut sebagai remaja tidak bisa dipastikan akan tetapi ada yang mengatakan bahwasanya masa remaja ialah anak yang sedang berusia 12-20 tahun.¹³

Fase remaja juga merupakan sebuah masa-masa menuju kedewasaan sehingga secara tidak langsung akan berubah dalam segi fisik maupun batinnya, diantaranya ialah organ-organ fisik menjadi matang sehingga bisa memproduksi. Masa remaja juga merupakan sebuah masa yang merubah segalanya mulai dari sikap yang awalnya ketergantungan seorang anak kepada orang tua beralih menjadi masa yang lebih dewasa atau biasa disebut dengan kemandirian, tumbuhnya ketertarikan kepada lawan jenis, masa yang akan membuat seseorang lebih mudah untuk merenungkan sebuah masa yang akan datang, mulai bertumbuhnya sebuah nilai-nilai moral sopan santun,

¹³ Rifa'i Sulastri, "*Psikologi Perkembangan Remaja dari Segi Kehidupan Sosial*", Bina Aksara: Jakarta, 1987, Hal 1.

dan sebuah isu yang bermoral.¹⁴ Hurlock mempunyai pendapat yang berbeda dengan membagi 2 pada masa remaja, yaitu masa awal remaja dan akhir remaja. Pembagian masa tersebut pun dibedakan dengan sangkut pautan antara usia dimana masa awal remaja ialah anak yang sedang dalam usia 13-16 tahun atau 17-18 tahun, itu merupakan usia kematangan dalam hukum.¹⁵ dengan demikian masa akhir remaja merupakan masa yang sangat singkat jika kita berpacu pada ucapan salah satu seorang ahli yang mengatakan bahwa masa remaja hanya sampai usia 20 tahun sedangkan jika dibagi seperti menurut Hurlock maka akhir remaja hanya sekitar 1-2 tahun bisa dikatakan merupakan suatu hal yang sangat singkat.

Akan tetapi didalam agama islam tidak ada yang namanya remaja di dalam Al-Qur'an hanya ada kosa kata *alfiyatu* atau *fiyatun* yang mempunyai arti orang muda, ada juga bahasa arab yang lebih kita kenal dikalangan orang Indonesia ialah sebutan kata *baligh*, *baligh* adalah sebuah kata yang menunjukkan bahwasanya anak tersebut sudah bukan masuk kategori anak-anak. Seperti halnya yang ada di dalam al-Qur'an Surah an-Nur ayat 59 yang berbunyi sebagai berikut:

وَإِذَا بَلَغَ الْأَطْفَالُ مِنْكُمُ الْحُلُمَ فَلْيَسْتَأْذِنُوا كَمَا اسْتَأْذَنَ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ وَاللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ ٥٩

Artinya: “Ketika anak-anak anda sudah cukup umur untuk melakukannya, biarkan mereka meminta izin seperti orang lain yang melakukannya sebelumnya. Allah menjelaskan

¹⁴ Syamsu Yusuf,. Op.cit. Hal 184

¹⁵ Elizabeth B Hurlock, “*Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*”. Op.cit. Hal 206.

ayat-ayat-Nya demikian. Dan Allah Maha Bijaksana lagi Maha Mengetahui”¹⁶.

Pada ayat diatas disebutkan bahwasanya tiak ada kata remaja yang ada hanyalah baligh yang dikaitkan dengan sebuah mimpi. Kata baligh ini digunakan oleh umat islam sebagai batasan penentu bagi seseorang apakah dia masih berada dalam masa anak-anak ataukah sudah memasuki usia baligh. Karena jika seseorang sudah memasuki masa baligh maka wajib baginya untuk senantiasa menjalankan syariat-syariat yang telah diberikan untuk dijalaninya serta akan mendapatkan sebuah pahala dan berdosa jika ia meninggalkan semua perintah-perintah tersebut. Dari beberapa penejlasan diatas bisa dikatakan bahwasanya remaja ialah orang yang sudah melewati masa anak-anak dan sudah mempunyai perubahan pada fisik, emosional, dan juga pikiran yang kisaran berusia kisaran 13-20 tahun.

b. Ciri-ciri Seorang Remaja

Seseorang dapat dikatakn masuk dalam masa remaja ketika ia mempunyai beberapa ciri-ciri yang menjadikan fakta bahwasanya ia sudah remaja, diantaranya sebagai berikut¹⁷:

1. Perubahan fisik : beubahnya bentuk luar dari seorang remaja diantaranya ialah tumbuhnya jakun pada tenggorakan, semakin terlihat pertumbuhan badannya, terlihat jelas pada bagian tangan maupun kakinya, dan bertumbuhnya payudara pada seorang anak wanita.
2. Perkembangan Hormon : perkembangan hormon ini ditandai dengan mimpi basah bagi laki-laki dan menstruasi bagi seorang wanita, ketertarikan kepada

¹⁶ al-Qur'an Surah an-Nur ayat 59

¹⁷ Zulkifli L. Op.cit. Hal 65-67

3. lawan jenis, perubahan pada suara, tumbuhnya bulu-bulu diarea sekitar tangan dan kaki.
 4. Cara berfikir semakin kritis : jika ada seorang remaja yang berani melawan orang tua ataupun guru maka ia sudah mengalami masa remaja karena cara berfikirnya sudah mulai kritis.
 5. Lebih Mengedepankan Emosi : banyak sekali dari kalangan remaja yang mengedepankan emosi karena fikiran mereka masih labil dan bersamaan dengan hormone maka remaja akan lebih mendahulukan emosinya dan mengakhirkan realitas.
 6. Mencari perhatian : dalam masa remaja seseorang akan lebih ingin diperhatikan dan membuat seorang remaja mencari peran dan status yang akan menarik perhatian sekitar.
 7. Berkelompok : ketika masa-masa remaja seseorang akan mencari tempat kelompok agar mendapatkan sebuah rasa aman dan nyaman serta ingin panjat sosial (Pansos).
4. Gaya Komunikasi
- a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah sebuah media untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator dan diberikan kepada komunikan. Sedangkan bahasa adalah sebuah kelebihan yang diberikan kepada mahluknya sehingga suatu mahluk dan mahluk lainnya akan saling mengungkapkan tentang apa yang sedang dirasakan, difikirkan, dan diucapkan dari setiap individu sehingga terciptalah sebuah komunikasi yang ingin menyampaikan sebuah ide, gagasan, atau fikiran, dan sebagainya dengan bantuan alat yaitu bahasa.

Ada yang mendefinisikan bahwasanya bahasa adalah suatu alat pelengkap dalam komunikasi dan

membuat perasaan dan pikirannya menjadi tersampaikan kepada orang yang sedang mendengarkan.¹⁸ Ada juga yang berbeda pendapat dengan mengatakn bahwa bahasa hanyalah sebuah alat agar terciptalah sebuah komunikasi bagi komunikator dan komunikan.¹⁹ Bahasa juga merupakan sebuah karunia alami yang sangat berguna bagi mahluk hidup sehingga bisa mengungkapkan dan mengeluarkan semua ekspresi yang saat itu sedang kita alami, setiap manusia juga dikaruniai bahasa sejak awal mula manusia datang di dunia ini melalui proses kelahiran suatu bayi akan menciptakan sebuah suara tangisan yang mana sebuah suara tangisan tersebut ialah bahasa karena pada dasarnya bunyi juga merupakan suatu bahasa. Sedangkan bayi akan menerima semua bahasa-bahasa bunyi yang ada disekitarnya akan tetapi hanya bisa diambil secara sederhananya saja karena masih bayi pasti yag disaring hanya bahasa-bahasa sederhana saja. Tentu saja bagi orang tua harus memberikan awal mula pembelajaran yang baik bagi sang buah hati diantaranya ialah memberikan bunyi-bunyi yang tidak mengganggu anak kecil lanjut ketika bayi sudah bisa merangkak maka ia harus diberi ucapan-ucapan dengan bahasa yang baik karena ittu akan mempengaruhi tindakan dan proses pertumbuhan pada bayi hingga dewasa kelak. Seperti halnya sudah difirmankan oleh Allah SWT dalam al-Qur'an Surah *ar-Rahman* ayat 3-4 yang berbunyi:

¹⁸ Hurlock B. Elisabeth, "Perkembangan Anak Jilid 2", Jakarta : Erlangga, 1978.

¹⁹ Syamsu LN. 2004, "Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja" ,Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2004.

Artinya: “3. Dia menciptakan manusia. 4. Mengajarnya pandai berbicara”.²⁰

Seperti yang sudah difirmankan oleh Allah bahwasanya manusia akan pandai dalam berbicara dan berbahasa karena pada dasarnya setiap hari dan setiap kegiatan manusia selalu melakukakn komunikasi dengan alat bahasa baik itu bahasa gerak maupun kata, sedangkan dalam ilmiah bahasa disebut degan ilmu linguistik. Dari definisi semu diatas maka isa dikatakan bahwasanya bahasa ialah alat pelengkap komunikasi sehingga menyempurnakan sebuah perasaan, ide, gagasan, dan sebagainya kepada komunikan.

a. Definisi Gaya komunikasi

Gaya bahasa lebih sering gunakan ketika seseorang menjadi seorang sastrawan karena gaya bahasa sastra dan gaya bahasa keseharian itu memiliki perbedaan, jika gaya bahasa dalam sastra merupakan suatu gaya untuk memberikan khas pada teks yang ditulis sastrawan.²¹ Jika gaya bahasa keseharian cenderung digunakan hanya untuk mencari panjat sosial saja agar dia lebih mempunyai pamor dalam lingkungan sekitar dan agar terlihat keren di mata orang-orang sekitar. Dasarnya gaya bahasa adalah suatu hal yang bisa menjadikan kualitas dalam berbahasa dan juga merupaka luapan isi hati seorang penulis dengan bahasa yang baru.²²

²⁰ al-Qur'an Surah *ar-Rahman* ayat 2&3

²¹ Ratna 2016:161

²² Mahfudlah Fajrie, “*GAYA KOMUNIKASI MASYARAKAT PESISIR WEDUNG JAWA TENGAH*”, (INJECT:Interdisciplinary Journal of Communication Volume 2, No.1, Juni 2017) h. 53-76.

Gaya bahasa bisa digunakan dimana dan kapan saja baik itu berupa lisan, tulisan, sastra, dan sebagainya, karena sesungguhnya gaya bahasa adalah pengubahan sebuah teks untuk diperindah lagi yang akan diungkapkan baik secara lisan ataupun tulisan. Gaya bahasa juga merupakan sebuah salah satu teknik yang bisa mewakili semua hal yang ia rasakan saat itu yang ingin dikeluarkan dan disampaikan kepada manusia yang lain.²³ Namun ada yang mengatakan gaya bahasa hanya diperuntukan kepada sastra saja, akan tetapi di era ini gaya bahasa bukan hanya digunakan kepada sastra saja bahkan keseharian seseorang mempunyai gaya bahasa sendiri baik dalam tulisan Koran, gaya bahasa formal, gaya bahasa seorang pemerintahan, gaya bahasa anak kecil, dan sebagainya, yang semuanya mempunyai bahasa-bahasa yang membuat mereka seakan-akan nyaman dengan bahasa tersebut atau bahkan ada yang mengubah bahasa biasanya dengan gaya bahasa hanya untuk mengikuti *trending* saat itu.

Dari penjelasan tersebut bisa dikatakan bahwasanya gaya bahasa adalah ilmu kebebasan dalam memilih sebuah bahasa yang akan diungkapkan melalui tulisan maupun lisan dengan pilihan teks yang telah diperindah menurutnya.

Pada saat ini media sosial merupakan hal yang sangat penting bagi manusia karena seiring berkembangnya zaman maka manusia juga harus mengikuti zaman ini, jika seorang manusia tertinggal dalam zaman seperti ini maka dia akan sangat sulit untuk melakukan sebuah aktivitas karena hampir 90% di dunia sudah menggunakan dan memanfaatkan kecanggihan teknologi khususnya media sosial. Hal inilah yang

²³ Gorys Keraf, Diksi dan Gaya Bahasa (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 113.

sering kita jumpai banyaknya manusia sudah bisa mengoperasikan sebuah media sosial di dalam *handphone*-nya baik itu digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, bekerja ataupun yang lainnya. Diantaranya media sosial tersebut adalah Whatsapp, Instagram, Twitter, TikTok, dan sebagainya.

b. Macam – macam gaya komunikasi²⁴

1. *The countrolling style*

Gaya komunikasi sifatnya mengendalikan yang bisa ditandai dengan membatasi, mengatur perilaku, dan harus bertanggung jawab dengan orang lain. orang yang memakai gaya komunikasi ini dikenal komunikaotr satu arah atau bisa disebut dengan *one way communicator*. Komunikator dengan satu arah ini tidak akan khawatir tentang penilaian buruk dari orang lain terhadapnya, namun justru komunikator ini menggandakan sebuah kewewenangan dan keyakinan untuk membuat komunikan tertark apa yang disampaikan oleh komunikator ini.

Pesan dari komunikator *one way communication* tidak berusaha menjual gagasan untuk dibicarakan bersama, namun lebih pada usaha dalam menjual gagasan yang dibincangkan bersama, kan tetapi komunikator ini mempunyai sebuah kelebihan untuk menarik keyakinan dari para pendengernya. *The controlling style of communication* sering digunakan untuk membangun sebuah naluri seseorang agar bisa bertindak membangkitkan keakifan seseorang tersebut. Gaya yang lebih cenderung untuk mengontrol ini jarang menggunakan intonasi yang barbau negative akan tetapi membuat orang lain merasakan hal yang sama.

²⁴ Ardianto, dkk (2017:5.21)

2. *The Equalitarian*

Hal yang penting dalam sebuah komunikasi ialah satu suara. *The equalitarian style of communication* ditandai dengan berlakunya penyebaran pesan verbal baik secara tulisan maupun lisan dan bersifat dua arah (*two way traffic of communication*)²⁵. Gaya komunikasi ini dilakukan secara terbuka yang mana setiap anggota organisasi bisai mengungkapkan pendapat dengan suasana yang rileks, informal, santai. Dengan begitu kemungkinan anggota organisasi bisa mencapai kesepakatan bersama.

Orang yang menggunakan gaya komunikasi ini ialah orang yang memilik rasa kepedulian terhadap semua orang dan akan memberikan hak bicara tanpa memandang rendah lainnya itu menjadi kelebihan dalam gaya komunikasi ini, akakn tetapi tetap dalam sebuah cakupan sebuah kerganisasian, rekan kerja, ataupun masalah pribadi. *The equalitarian style* ini akan memudahkan tindak komunikasi didalam organisasi, karena gaya ini sangat efektif ketika digunakan ketika dalam sebuah forum organisasi ataupun rapat sehingga menjadi pembicara maupun pendengar yang sangat baik, karena biasanya seseorang dalam forum ada yang tidak bisa memberikan suatu informasi karena hal-hal tertentu maka dengan adanya *the equalitarium style* ini dapat melancarkan seuah komunikasi ataupun informasi dalam forum.

3. *The Srukturing Style*

Gaya komunikasi ini memanfaatkan pesan secara tertulis maupun lisan dengan adanya sebuah

²⁵ Erita Riski Putri, et.al "Gaya Komunikasi Relawan Serambi Inspirasi Dalam Membangun Minat Belajar Anak (Studi Deskriptif Kualitatif PadaSD Dinamika Indonesia Bantar Gebang-Bekasi)" Volume 19 No.1Maret 2019P-ISSN 1411-8629, E-ISSN: 2579-3314

bagian struktural dalam sebuah instansi. Jika ada orang mempunyai sebuah jabatan dalam sebuah instansi dan dia menyuruh orang lain yang jabatannya masih dibawah menyuruh maka itu merupakan sebuah perintah mutlak yang harus dipatuhi oleh orang yang jabatannya lebih rendah tersebut. karena itu dalam gaya komunikasi ini banyak menggunakan sebuah jadwal urutan dan sebagainya sebagai acuan tersebut.

Stogdill dan *coons* ialah orang yang mampu merencanakan pesan verbal guna dalam menetapkan tujuan organisasi, gambaran apa yang akan dilakukan kedepannya sehingga membuat gambaran atau biasa disebut dengan *settingan* dalam sebuah forum.

4. *The Dynamic Style*

Gaya komunikasi yang dinamis mempunyai kecenderungan agresif, karena pesan ini digunakan untuk tujuan sebuah pekerjaan yang memang sudah didinamisasikan sedemikian rupa. *The dynamic style of communication* sering digunakan oleh orang-orang yang sedikit mempunyai jabatan lebih tinggi seperti halnya orang pemimpin kampanye ataupun seseorang yang menjadi supervisor dalam sebuah dunia pekerjaan karena dalam gaya komunikasi ini lebih mengandalkan kritis seseorang dalam berkomunikasi dengan komunikannya. Gaya komunikasi yang efektif dalam menangani persoalan yang bersifat kritis, tetapi dengan persyaratan bawahan harus memiliki kemampuan yang cukup untuk bisa mengatasi masalah yang kritis tersebut.

5. *The Relinquishing Style*

Gaya komunikasi bisa dikatakan sebuah acuan bahwasanya kesediaan seseorang dalam menerima semua kritik maupun saran dari semua orang

walaupun dasarnya orang ini paham jika dalam pesan tersebut dapat memerintahkan orang lain untuk membantunya.. Pesan dalam gaya komunikasi ini akan efektif ketika seseorang mengetahui motif dari sebuah pesan tersebut bahwasanya jika ingin memberikan sebuah tanggung jawab kepada orang lain dia harus memilih orang-orang tertentu yang dianggap bisa melaksanakan sebuah tugas yang akan diberikan kepadanya.

6. *The With Drawal Style*

Munculnya gaya komunikasi ini awal mulanya hanya untuk menjatuhkan niat seseorang untuk berbicara dengannya karena ada beberapa kendala sehingga dia tidak ingin melakukan sebuah komunikasi tersebut akan tetapi dipaksa untuk melakukan komunikasi tersebut alhasil membuatnya berkomunikasi dengan *the with drawal style* ini, karena adanya beberapa persoalan pribadi yang dihadapi oleh orang-orang tersebut.

TikTok merupakan salah satu media sosial yang sbanyak disukai oleh sebagian besar manusia karena TikTok merupakan sebuah media audio visual sehingga bisa membuat kenikmatan tersendiri bagi pengguna media sosial tersebut, sehingga kita tidak dipaksa untuk melakukan sebuah imajinasi seperti halnya kita mendengarkan sebuah suara yang menurut kita tertarik tapi tanpa adanya sebuah gambar maka secara tidak langsung kita dipaksa untuk mengeluarkan sebuah imajinasi sehingga mampu membuat kita menikmati dengan semestinya sama halnya dengan media visual kita dipaksa untuk mengerti gambar tersebut ingin menyampaikan sebuah pesan apa kepada penglihat gambar tersebut.

Menurut Morissan (2013) Teori *uses and gratification theory* adalah salah satu teori yang termasuk dalam kategori populer terlebih dalam komunikasi massa. Teori ini

memberitahukan kita bahwa setiap individualisme yang menjadikan sebuah pendengar mencari dan memberikan sebuah pendapat tentang isi dari sebuah media tersebut lain halnya dengan suatu fenomena yang disebabkan oleh factor lain misalnya factor psikis ataupun sosial yang mana sangat jelas ada sebuah perbedaan tiap individual dalam dua masalah tersebut. teori ini lebih condong mengedepankan sebuah kepuasan yang sarannya ialah audiennya yang sedang menikmati media massa, dan bukan condong ke pesn dari mediana namun lebih ke konsumennya. Teori ini juga meeerupakann sebuah teori yang menilai bahwasanya audiensi kita sudah menggunakan media tepat pada tujuannya dan bersifat diskriminatif. Public dipandang mampu mengetahui kebutuhannya, mengetahui media yang memenuhi kebutuhannya dan bertanggung jawab.

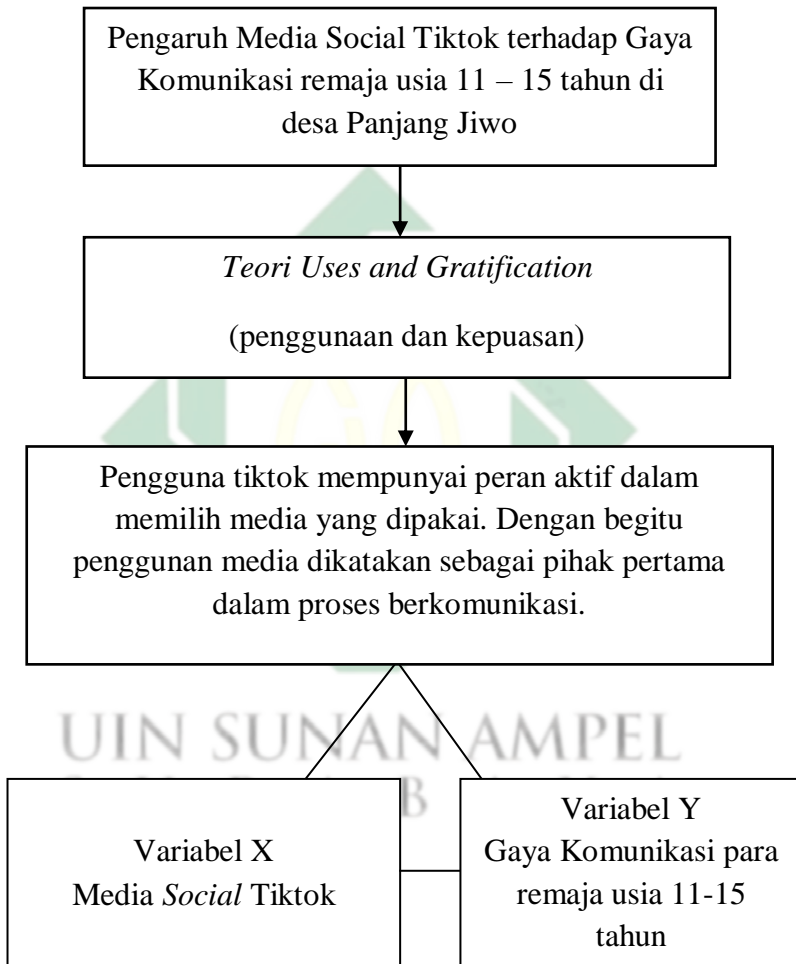
Teori *Uses and Gratification* merupakan sebuah teori yang menjadikan media sebagai alat penarik daya keinginan manusia untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui oleh manusia tersebut. sehingga munculah sebuah keinginan dan pemilihan manusia untuk melanjutkan apa yang mereka ingin dan ketahui tersebut.²⁶

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁶ Hans Karunia H. “Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification”.

C. Paradigma Penelitian

Paradigma Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Dugaan sementara yang menjadi jawaban bagi penelitian ini, hanyasementara.²⁷ Dalam penelitian ini saya akan menggunakan dua hepotesis yaitu hipotesis kerja (Ha) dan juga hipotesis nol (Ho). Hipotesis kerja (Ha) adalah suatu dugaan sementara yang menduga bahwa adanya sebuah hubungan antara variable X dan Y. Sedangkan hipotesis nol (Ho) sebaliknya yaitu sebuah dugaan sementara bahwa tidak ada hubungan atau kaitannya anatar dua variable X dan Y. Variabel bebas (X) yaitu media sosial titok sedangkan variable terikatnya (Y) yaitu gaya Komunikasi. Berdasarkan dari penjelasan diatas maka peneliti merumuskan sebuah hepotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Ha : Ada pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya komunikasi remaja usia 11-15 tahun di Desa Panjang Jiwo.
2. Ho : Tidak adanya pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya komunikasi pada remaja usia 11-15 tahun di Desa Pnjang Jiwo.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 156.

BAB III

Metode Penelitian

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pengkajian merupakan sebagian upaya yang dapat dilaksanakan oleh peneliti untuk bisa memahami subyek yang akan diteliti. Banyak jenis-jenis metode yang bisa digunakan untuk meneliti suatu penelitian, namun metode yang akan digunakan juga harus disesuaikan dengan topik masalah yang akan diteliti. Penelitian dikatakan abash dan bisa memperlihatkan kebenarannya apabila penelitian tersebut bisa menunjukkan kebenaran secara ilmiah. Peneliti akan meneliti lebih dalam dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Gaya Komunikasi Remaja Usia 11-15 Tahun di Desa Panjang Jiwo*.

Penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan metode *simple random sampling*. Sebuah penelitian menyajikan dalam bentuk bilangan pada sebuah data, serta diapakai untuk penelitian ialah statistic agar bisa memecahkan masalah dengan menghitung dengan menggunakan rumus matematik disebut sebagai penelitian kuantitatif.

Salah satu tujuan menggunakan analisa data statistic agar bisa menemukan hasil yang lebih valid terkait variabel yang diteliti untuk bisa tahu pengaruh diantara dua variabel. Dimana data ini akan disebar secara langsung kepada *responden* atau anak remaja yang berusia 11-15 tahun merupakan data primer, dan metode penelitian dalam penelitian memakai metode survey yang berguna untuk pengumpulan data didapatkan dari jawaban wawancara dan sebar kuisisioner dari anak remaja

berusia 11-15 tahun di wilayah Panjangan Jiwo mengenai tentang aplikasi TikTok.

B. Lokasi Penelitian

Objek penelitian ialah sasaran yang akan kita teliti untuk bisa mendapatkan data yang akurat. Objek untuk penelitian dapat berupa barang, orang tergantung dari topik yang dibahas. Pada penelitian ini, peneliti memilih media sosial TikTok dalam kalangan remaja sebagai objek yang diteliti.

Lokasi penelitian ini ialah tempat peneliti bisa mendapatkan data yang dibutuhkan. Peneliti mengambil sampel anak remaja yang ada di wilayah Desa Kelurahan Panjangan Jiwo, Surabaya, Jawa Timur.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi ialah ruang lingkup dengan subjek dan objek yang memiliki kualitas baik sehingga peneliti mempelajari lebih dalam dan menarik kesimpulan.¹ Dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di wilayah Desa Kelurahan Panjangan Jiwo dengan banyaknya jumlah 1500 anak remaja yang ada di Kelurahan Panjangan Jiwo pada tahun 2022.

2. Sampel

Simple random sampling bisa dipakai untuk meneliti dalam sampel. Untuk mengambil di metode ini perlu dilakukan bersama dengan responden yang dipakai tidak melihat kasta dipopulasi tersebut, metode ini merupakan metode sederhana. Setiap unsur dalam populasi, teknik sampling akan memberikan

¹ Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung ALFABETA.

peluang secara acak pada probability sampling dari metode *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini akan memberikan peluang sama rata kepada para remaja yang berumur 11-15 tahun di wilayah Kelurahan Panjang Jiwo. Agar bisa menentukan sampel dari populasi yang tidak ditahui, dan yang diketahui bisa memakai rumus Slovin.² untuk bisa menentukan sampel yakni :

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

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Persen kelonggaran ketidakteltian dikarenakan keasalahan pengambilan sampel tang masih diinginkan.

Sasaran penelitian ini remaja usia 11-15 tahun saat ini yang terdaftar di Kelurahan Panjang Jiwo. Maka dari itu total sampel dalam peneliti menggunakan *margin of error* sebesar 10% yakni :

$$n = \frac{1500}{1+1500 \times 0.1^2}$$

$$n = \frac{1500}{16}$$

$$n = 93,75$$

hasil dari rumus Slovin bisa disimpulkan total sampel pada penelitian sebesar 93,75 atau dibulatkan 94 anak remaja.

² Sugiono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hal 87.

3. Teknik Sampling

Simple random sampling dalam teknik sampling ialah yang dipakai untuk penelitian. Sampling akan memberikan peluang secara acak pada bagian dari *simple random sampling*. Maka sampel dalam penelitian ini akan memberikan peluang sama rata kepada para remaja yang berumur 11-15 tahun di wilayah Kelurahan Panjang Jiwo. Agar bisa menentukan ukuran *sample* dari populasi yang tidak diketahui maka peneliti akan memberikan pertanyaan untuk bisa mengambil sampel dengan beberapa kriteria diantaranya adalah :

1. Remaja yang menggunakan aplikasi TikTok yang berusia 11-15 tahun.
2. Merupakan kalangan di Desa Kelurahan Panjang Jiwo.

D. Variabel, Dimensi, dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Disini variabel bebas ialah aplikasi tiktok yang bisa mempengaruhi perubahan variabel terikat. Variabel terikat disini yakni gaya komunikasi.

2. Indikator Variabel

Menurut Lawrence Green indicator yang menunjukkan variabel kepada pengguna untuk bisa mengukur perubahan didalamnya. Indicator dari penelitian ini yakni :

1. Indikator Pengaruh Aplikasi TikTok (x) :
 - a. Tingkat lamanya dalam penggunaan aplikasi TikTok
 - b. Tingkat konten yang dilihat dalam aplikasi
 - c. Tingkat atensi
2. Indikator Gaya Komunikasi yang dipakai Sehari-Hari (y) :

- a. Gaya komunikasi yang digunakan
- b. Gaya komunikasi yang dipilih

E. Tahap – Tahap Penelitian

1. Menentukan Masalah

Sebelum pembuatan penelitian, peneliti harus menentukan masalah apa yang akan diteliti lalu dirumuskan dengan singkat, padat, jelas. Lalu peneliti bisa memperluasnya dengan membaca literatur, dengan begitu peneliti bisa mendapat gambaran dalam penentuan masalah.³

2. Merumuskan Masalah

Berhati-hati dalam merumuskan masalah juga sangat penting. Perlu diperhatikan bahwa dalam merumuskan masalah harus disesuaikan dengan topic yang diangkat agar rumusan masalah yang diangkat tidak terlalu luas.

3. Menentukan Variabel dan Sumber Data

Sebelum melalui tahap yang lebih jauh maka perlu dalam penentuan variabel agar bisa memberikan indikator pada variabel agar kita bisa memberikan penilaian. Sumber data yang diperlukan adalah populasi dan narasumber.⁴

4. Pengumpulan Data

³ Sugiono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hal 87

⁴ Sugiono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hal 99

Dalam penyebaran kuisisioner dengan tujuan peneliti bisa mendapat data yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan didalamnya.

5. Analisis Data

Setelah data didapatkan maka hasil tersebut dianalisis baik dalam perhitungan dan pencocokan data dengan indikator variabel yang telah ditentukan agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

6. Menarik Kesimpulan

Dari hasil analisis maka kita bisa menarik sebuah kesimpulan hasil dari data yang sudah diperoleh.

F. Teknik pengumpulan Data

Pengumpulan data teknik utama dipakai peneliti yaitu dengan metode survey dan memberikan kuisisioner kepada responden, didalamnya terdapat pertanyaan yang harus diisi sesuai dengan pendapatnya, dengan memilih jawaban yang sudah diberikan oleh peneliti untuk responden. Pengumpulan reponden bisa dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada pengguna aplikasi TikTok yang berusia 11-15 tahun.

Pengukuran dalam pengambilan data kuisisioner, para responden dibuat dengan skala 1-5 dari setiap pernyataan. Dalam kuisisioner instrumen penelitian pada setiap item untuk menyipkan nilai dalam bentuk *checklist* dalam kolom sesuai dengan tanggapan responden. Berikut skor 1-5 yang terdapat pada setiap instrumen yakni :

Tabel 1
Skor Jawaban Instrumen

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

G. Teknik Reabilitas dan Validitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dipakai untuk menganalisis sejauh mana akurasi pengujian. Kuisisioner ialah salah satu cara untuk bisa tahu benar atau tidak dalam uji validitas.⁵ *Internal consistency* dalam pengujian tersebut bisa memakai SPSS.⁶ kriteria dalam uji validitas yakni :

A. r hitung $>$ dari r tabel, maka datanya valid

B. Apabila r hitung $<$ dari r tabel, maka datanya tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Pengukurann instrument yang dipakai untuk menghitung *same object* agar bisa mendapatkan kesimpulan serta data yang akurat pada peramalan

⁵ Ghozali, I. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi (7th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

⁶ Ghozali, I. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi (7th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

dalam penelitian. Hasil penelitian ini dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* masing – masing variabel lebih dari 0,60.⁷

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dipakai membuktikan pada penelitian, guna untuk menganalisis data yang didapat dan bisa menentukan kesimpulan dari responden hasil penelitian. Tentunya juga bisa dipakai seberapa besar pengaruh antara kedua variabel tersebut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dipakai untuk mendeskripsikan gambar dari data yang sudah terkumpul dari variabel yang ada didalam penelitian.⁸ Teknik analisis data untuk mendeskripsikan responden dari pernyataan dan pertanyaan kuisioner dari variabel yang dipakai untuk penelitian disebut dengan analisis statistic deskriptif, berdasarkan hasil data yang diolah yakni : *mean*, median, serta standar deviasi.

2. Uji Asumsi Klasik

Fungsi uji ini yakni guna mengetahui kepastian adanya persamaan dari regresi linier berganda yang dipakai

⁷ Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23.Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

⁸ Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23.Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

ketepatan dalam mengestimasi serta mengambil keputusan dari hasil uji F serta uji T yang tidak boleh bias.⁹

a. Uji Normalitas

Fungsi dari adanya uji normalitas adalah untuk mengetahui pendistribusi dari variabel dependen pada variabel bebas yang berdistribusi normal atau tidak.¹⁰

One sample Kolmogorov-smirnov pada SPSS pada tiap variabel. Hipotesis dalam pengujian yakni :

- a. H_0 diterima apabila Probabilitas > 0.05 .
- b. H_0 ditolak apabila probabilitas < 0.05 .

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas memiliki tujuan agar bisa tahu apakah dalam model regresi tersebut ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas.¹¹ Biar bisa tahu ada atau tidak multikolinearitas berdasarkan kriteria berikut :

- a) Jika nilai VIF < 10 dan Nilai TOL ≥ 0.10 regresi bebas dari multikolinearitas.
- b) Jika nilai VIF > 10 dan Nilai TOL ≤ 0.10 regresi terjadi multikolinearitas, tidak berdistribusi normal.

c. Uji Heteroskedasitas

⁹ Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Edisi Kedua. Universitas Diponegoro. Semarang.

¹⁰ Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

¹¹ Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Edisi Kesembilan*. Semarang: BPEE Universitas Diponegoro. Hal 107

Untuk mengetahui model regresi terjadi ketidaksamaan varians residual pada satu pengamatan ke pengamatan lain pada regresi ialah salah satu dari tujuan heteroskedastisitas pada pola grafik.¹²

1. Jika titiknya (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka ada indikasi heteroskedastisitas.
2. Apabila tidak terbentuk pola yang jelas dan titik memanjang di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas..

d. Analisis Model Regresi Linier Berganda

Permodelan regresi ini memiliki tujuan untuk menjelaskan hubungan 2 variabel atau lebih. Jika uji asumsi klasik sudah sesuai maka dilakukan uji analisis regresi linier berganda. Metode statistik yang bisa mendeskripsikan satu variabel dengan yang lainnya melalui persamaan disebut dengan analisis regresi linier berganda.. Guna dari analisis regresi linier berganda agar bisa menghubungkan dua variabel. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi TikTok terhadap gaya komunikasi. Model regresi linier dirumuskan dengan :

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Keterangan :

Y = Gaya Komunikasi

X₁ = Aplikasi TikTok

¹² Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

- B_1 = Koefisien Regresi
a = Nilai Konstanta
e = Standar Error

e. Uji F

Uji F digunakan dalam model yang berperan dalam mengetahui besar kecilnya variabel bebas yakni aplikasi TikTok yang secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu gaya komunikasi. Untuk dapat mengetahui tingkat signifikansi uji F diterima/ditolak dengan cara membandingkan nilai (F sama dengan 0,05) dengan kriteria yakni :

1. Nilai uji F kurang 0.05 tingkat *sig* menyatakan bahwa bisa digunakan untuk penelitian
2. Nilai F lebih 0.05 tingkat signifikan menyatakan bahwa tidak bisa dipakai dalam penelitian.

f. Koefisien Determinasi (R^2)

Alat yang digunakan untuk mendeteksi secara simultan besarnya pengaruh antara variabel dependen dan variabel independent ialah R^2 . Nilai koefisien determinasi antara nol dan satu. Penilaian dalam pengujian koefisien determinasi adalah nilai $R^2 = 1$ mendekati 1, sehingga hubungan dua variabel memiliki hubungan yang kuat, dan variabel independen lainnya bisa mempengaruhi variabel dependen yang lebih kecil. Namun nilai $R^2 = 0$ atau mendekati nol, maka hubungan dua variabel memiliki hubungan yang lemah dan variabel bebas lain yang mempengaruhi variabel terikat semakin meningkat.

g. Uji t

Agar bisa mengetahui nilai probabilitas dalam penelitian agar bisa mengetahui signifikansi pada variabel bebas ialah aplikasi TikTok terhadap variabel dependen yakni Gaya Komunikasi (Ghozali, 2016). Untuk bisa mengetahui diterima atau tidak pengujian bisa dilihat dari signifikansi nilai t sama dengan nol yakni :

1. Jika *sig t* lebih besar dari 0,05 hipotesis ditolak karena variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai *sig t* kurang dari 0,05 maka hipotesis diterima karena *sig* maka disimpulkan bahwa variabel bebas terhadap variabel terikat.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Gambaran Umum dan Obyek Penelitian

Data yang diambil pada peneliti ini merupakan data utama, data tersebut didapatkan dari kuesioner yang dibagikan kepada responden dengan menggunakan akun tiktok. Kuesioner yang disebar sebanyak 95 data dan data yang diperoleh juga sebanyak 95 data. Dalam isi kuisisioner terdiri dari variabel independent yakni aplikasi tiktok, dan variabel dependen dalam kuisisioner tersebut ialah gaya komunikasi.

Penelitian ini dilakukan dengan sebar kuisisioner dan kuisisioner tersebut langsung dibagikan secara langsung kepada anak remaja yang ada di desa Panjang Jiwo. Kuisisioner tersebut dibagikan dan disebar pada tanggal 28 November dan data telah terkumpul lengkap pada tanggal 15 Desember 2022.

B. Penyajian Data

Analisis Statistik Deskriptif

1. Deskripsi Responden terhadap Jenis Kelamin

Tabel 2

Deskripsi Responden Terhadap Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki - Laki	45	47%
Perempuan	50	53%
Total	95	100%

Sumber : Data Primer diolah

Dari tabel 2 diatas terbukti sebagian besar informan dalm pengisian kuisisioner ini ialah berjenis perempuan dari 95 responden sebanyak 50 orang atau 53% dan yang berjenis kelamin laki – laki sebanyak 45 atau 47%.

2. Deskripsi Responden terhadap Umur

Tabel 3
Deskripsi Responden Terhadap Umur

Umur	Jumlah	Presentase
Remaja 11 Tahun	9	9,5%
Remaja 12 Tahun	9	9,5%
Remaja 13 Tahun	13	13,7%
Remaja 14 Tahun	15	15,8%
Remaja 15 Tahun	49	51,6%
Total	95	100%

Sumber : Data Primer diolah

Hasil tersebut dibuktikan bahwa mayoritas narasumber berumur 15 tahun yang berjumlah 49 orang atau 49%, dan yang berumur 11 dan 12 tahun sebanyak 9 orang atau 9% sedangkan yang berumur 13 tahun 13 orang atau 13%., dan yang berumur 14 tahun sebanyak 15 orang atau 15%.

3. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil dari tanggapan responden yang telah kita dapatkan pada instrument yang ada yakni skor 1 hingga 5 terhadap variabel aplikasi Tiktok terhadap Gaya Komunikasi.⁵⁵ Analisis statistic ialah bertujuan untuk memberikan gambaran tentang

⁵⁵ Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Edisi Kesembilan*. Semarang: BPEE Universitas Diponegoro.

variabel dalam penelitian yang mana didalamnya melingkupi rata – rata (mean)), median, dan standar deviasi. Hasil statistic deskriptif dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 4
Analisis Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviati on
Tiktok	95	11	45	32,57	5,887
Gaya Komuni kasi	95	7	35	24,45	4,944

Sumber : Data diolah SPSS 25

Variabel aplikasi Tiktok memiliki angka minimum sebanyak 11,00 dan angka maksimumnya sebesar 45. Pada variabel aplikasi tiktok memiliki nilai *mean* sebesar 32,57 dan *standar deviation* sebesar 5,887.

Variabel gaya komunikasi memiliki nilai minimal 7 dan nilai maksimal 35. Variabel ini memiliki nilai rata-rata 24,45 dan standar deviasi 4,994.

Uji Validitas dan Uji Reabilitas

1. Uji Validitas

Pengujian ini ialah bentuk tolak ukur dalam tingkat kebenaran atau settingan dalam kuisisioner yang

disebarkan, apabila nilai signifikansi total masing – masing variabel $<0,05$.⁵⁶ Tabel dari hasil uji validitas dalam penelitian ini adalah :

Tabel 5
Uji Validitas

Variabel	Item	Person Correlation	Sig. (2- tailed)	Keterangan
X Tiktok	X_1	0.628	0.000	Valid
	X_2	0.562	0.000	Valid
	X_3	0.676	0.000	Valid
	X_4	0.384	0.000	Valid
	X_5	0.595	0.000	Valid
	X_6	0.722	0.000	Valid
	X_7	0.646	0.000	Valid
	X_8	0.769	0.000	Valid
	X_9	0.701	0,000	Valid
Y Gaya Komunikasi	Y_1	0.765	0.000	Valid
	Y_2	0.692	0.000	Valid
	Y_3	0.615	0.000	Valid
	Y_4	0.714	0.000	Valid
	Y_5	0.713	0.000	Valid
	Y_6	0.673	0.000	Valid
	Y_7	0.706	0.000	Valid

Sumber : Data diolah SPSS 25

⁵⁶ Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23.Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

Dari hasil tabel 5 di atas, uji validitas seluruh pertanyaan kuesioner adalah valid, dengan ini dapat ditunjukkan bahwa setiap pertanyaan kuesioner menghasilkan korelasi pada tabel r yaitu > 0.195 dan nilai $sig < 0.05$. Uji Reabilitas

2. Uji reliabilitas ialah suatu alat ukur dipakai berkali-kali pada objek yang sama untuk mendapatkan suatu hasil yang valid dan intinya berkaitan dengan akurasi, konsisten dan kesesuaian hasil dalam penelitian menyebarkan pertanyaan secara online yaitu katakanlah uji reliabilitas dilakukan dengan metode Cronbach Alpha. Hasil pengujian penelitian ini reliabel jika nilai variabel > 0.60 .⁵⁷ Hasil uji reabilitas dalam penelitian yakni :

Tabel 6
Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Tiktok (X)	0,809	Reliabel
Gaya Komunikasi (Y)	0,821	Reliabel

Sumber : Data diolah SPSS 25

Hasil tabel 6 diatas hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa tiktok, gaya komunikasi termasuk reliabel hasil *Cronbach Alpha* lebih dari 0,6.

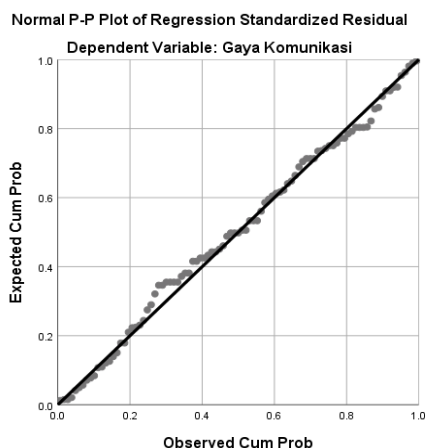
Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji ini dipakai sebagai acuan apakah variable ini merupakan variable terikat pada tiap variable independen normal atau tidak. Untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak

⁵⁷ Ghozali, I. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Edisi Kedua. Universitas Diponegoro. Semarang.

dengan menggunakan 2 cara diantaranya yakni *Kolmogorov-Smirnov goodness of fit test* dikatakan normal apabila >0.05 . Dan *Normal Probability Plot of Regression Standardized Residual* apabila titik – titik menjauh maka data tersebut tidak normal, namun jika titik – titik tersebut mendekati garis diagonal maka data itu normal.



Gambar 1

Hasil Grafik Uji Normalitas

Dari hasil P-Plot di atas dapat disimpulkan uji normalitas berdistribusi normal referensi grafik yang dihasilkan karena pola grafik yang dihasilkan oleh titik-titik yang mendekati dengan garis diagonal. Dengan demikian model regresi dari P-Plot normal dinyatakan bisa dipakai untuk penelitian.

Tabel 7
Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		95
Normal	Mean	0.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	3.35647396
Most Extreme	Absolute	0.072
Differences	Positive	0.057
	Negative	-0.072
Test Statistic		0.072
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data diolah SPSS 25

Dari hasil Tabel 7 diatas terlihat bahwa cukup untuk asumsi normalitas bahwa model nilai asymp.sig 0.200 > 0.05, dan gaya ini cukup untuk melakukan uji asumsi klasik untuk fase berikutnya.

Penelitian uji normalitas menggunakan dua metode yakni *Kolmogorov-Smirnov goodness of fit test* dan *Normalitas Probability plot of Regression Standarized* bisa disimpulkan bahwa penelitian ini adalah model regresi yang berdistribusi normal dan layak untuk diteliti.

2. Uji Multikolinieritas

Tujuan multikolinieritas bisa tahu ada atau tidaknya sebuah korelasi antara dua variabel , jika dalam sebuah pengujian ini terdapat sebuah korelasi bisa dikatakan

menjadi sebuah multikolinieritas.⁵⁸ Namun jika *value tolerance* yang dihasilkan $> 0,100$ dan nilai VIF kurang dari 10 maka penelitian tersebut tidak terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas tersaji dalam tabel 8 yakni :

Tabel 8
Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics		Keterangan
	Tolerance	VIF	
(Constant)			
1 Tiktok	1,000	1,000	Tidak Terjadi Multikolinieritas

a. Dependent Variabel : Gaya Komunikasi

Sumber : Data diolah SPSS 25.

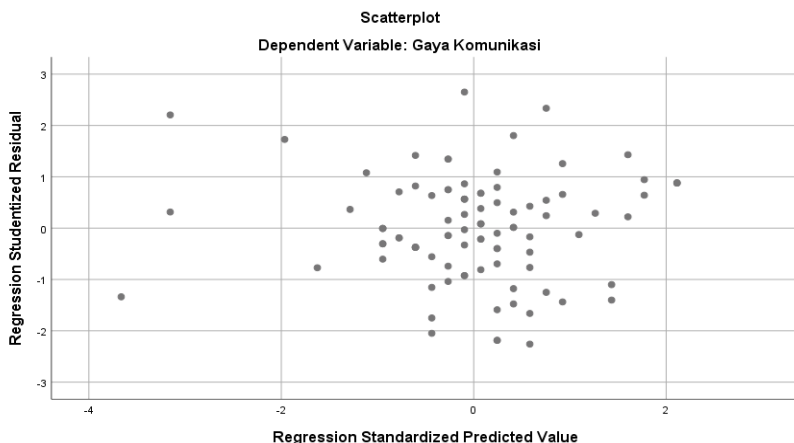
Multikolinieritas pada Tabel 8 di atas menunjukkan nilai *tolerance* untuk variabel tiktok sebesar $1.000 > 0.100$ dan nilai VIF yang dihasilkan sebesar $1.000 < 10.00$. Sehingga bisa disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinieritas pada penelitian ini dan layak digunakan pada penelitian.

3. Uji Heteroskedastisitas

Ghozali (2016) berkata heteroskedastisitas mempunyai maksud apakah ada sebuah ketidakseimbangan variance residual satu pengamatan ke pengamatan selanjutnya dalam regresi, strategi untuk memahami dan mengetahui tiada maupun ada dari sebuah uji ini dapat diperhatikan dari pola grafiks. Apabila pola yang dihasilkan menyebar bertempat

⁵⁸ Ghozali, I. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Edisi Kedua. Universitas Diponegoro. Semarang.

garis atas semua dan dibawah angka 0 pada sumbu Y pada scatterplot dan tidak membuat suatu pola tertentu maka dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas, namun apabila titik – titiknya membuat suatu pola tertentu dan data yang dihasilkan menyempit dan tidak menyebar diatas dan dibawah 0 pada sumbu Y maka dikatakan adanya heteroskedastisitas.



Gambar 2
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Dari gambar itu uji heteroskedastisitas, bahwa titik-titik yang dihasilkan menyebar diberbagai titik diantaranya yaitu tengah, atas, dan bawah sedangkan diatas dan dibawah 0 pada sumbu Y dan pola grafiknya tidak bergerombol.⁵⁹ Bisa menyimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dan model regresi masuk dalam sebuah kriteria yang bersyarat di penelitian ini.

⁵⁹ Ghozali, I. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi (7th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Analisis Regresi Linier Berganda

Metode yang digunakan dalam pengecekan apakah terpengaruh variabel X dan Y maka bisa menggunakan analisis regresi linier berganda.⁶⁰ perhitungan yang digunakan kali ini ialah analisis regresi linier berganda yang akan diolah menggunakan SPSS 25. Hasil perhitungan analisisnya adalah sebagai berikut :

Tabel 9
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,370	1,957		2,234	0,028
	Tiktok	0,617	0,059	0,734	10,429	0,000

a. Variabel terikat: Gaya Komunikasi

Sumber : Data diolah SPSS 25

Analisis regresi linier berganda pada persamaan variabel Y adalah :

$$Y = 4,370 + 0,617X + e$$

Dari tabel tersebut, hasil analisis regresi linier berganda bisa dijelaskan yakni :

1. Nilai konstanta pada variabel tiktok memiliki nilai sebesar 4,370 dapat dipahami bahwasanya variabel itu

⁶⁰ Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

tidak dapat mengalami sebuah perubahankonstanta, serta *value* pada gaya komunikasi yakni 4,370%.

2. Nilai koefisien variabel X nilai β 0,617, bisa disimpulkan variabel tiktok semakin meningkat akan mempengaruhi gaya komunikasi sebesar 0,617%.

Uji F

Penelitian memakai uji F pada kepastian sebuah model yang mempunyai peran penting sebagai alat ukur kecil atau besarnya sebuah variabel dependen yakni tiktok yang mempengaruhi secara simultah terhadap variabel terikat adalah gaya komunikasi.⁶¹ Apabila nilai signifikan $F > 0.05$ membuktikan penelitian tersebut tidak bisa dipakai untuk penelitian, namun apabila $sig F < 0.05$ maka tingkat *sig* menghasilkan penelitian tersebut layak untuk dipakai. Berikut tersaji merupakan hasil uji F :

Tabel 10
Uji Kelayakan Model (Uji F)
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1238,541	1	1238,541	108,767	.000 ^b
1 Residual	1058,996	93	11,387		
Total	2297,537	94			

a. Variabel terikat: Gaya Komunikasi

b. Predictors: (Constant), Tiktok

Sumber : Data diolah SPSS 25

⁶¹ Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Edisi Kesembilan*. Semarang: BPEE Universitas Diponegoro.

Dari hasil tabel tersebut maka bisa dilihat bahwa nilai signifikansi yang didapatkan adalah sebesar 0,000 kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan model regresi linier memiliki pengaruh tiktok terhadap gaya komunikasi dan model regresi dalam penelitian sangat cocok untuk diterapkan.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien ini menjadi alat ukur seberapa kuat kemampuan variabel terikatnya. Dalam penelitian ini nilai R mempunyai sebuah kesinambungan antara variabel bebas dan terikat.

Dengan kriteria:

Jikalau nilai R^2 dekat dengan nol, maka variabel X dan Y berpengaruh lemah. Namun apabila nilai R^2 hampir dekat dengan 1 pengaruh dari variabel terikat terhadap variabel bebas akan kuat.

Tabel 11
Hasil Uji Kelayakan Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.734 ^a	0,539	0,534	4,018	2,092

a. Predictors: (Constant), Gaya Komunikasi

b. Dependent Variable: Tiktok

Sumber : Data diolah SPSS 25

Dari tabel diatas dihasilkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,539 atau dibulatkan sebesar 55% bisa disimpulkan bahwa gaya komunikasi desa Panjang Jiwo dipengaruhi oleh media

sosial tiktok dan sisanya sebesar 45% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian.

C. Uji T (Pengujian Hipotesis)

Uji hipotesis dipakai guna mengerti *value* dari probabilitasnya dengan cara mengetes bagaimanakah dampak signifikansi dari variabel independent ialah aplikasi tiktok terhadap variabel dependen yakni gaya komunikasi.⁶² Untuk bisa tahu terima atau ditolak uji parsial bisa dilihat nilai signifikan <0,05. Apabila hasil dari uji t nilai kurang 0.05 dapat diartikan sangat berpengaruhnya variabel Y, namun jika nilai signifikannya lebih dari 0.05 kesimpulannya tiada pengaruhnya sama sekali kepada variabel terikat ini. Berikut tersaji hasil uji t pada penelitian ini yakni :

Tabel 12
Hasil Uji T (Parsial)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4,370	1,957		2,234	0,028
Tiktok	0,617	0,059	0,734	10,429	0,000

a. Variabel terikat: Gaya Komunikasi

Sumber : Data diolah SPSS 25

Hasil dari tabel 12 diatas dapat dijelaskan yakni sebagai berikut:

⁶² Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi Kedelapan. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.

1. Pengaruh Tiktok Terhadap Gaya Komunikasi

Dapat dilihat dari tabel 12 diatas, menghasilkan bahwa variabel X pada uji t sebesar 10,429 dan nilai signifikansi 0,000 dan nilai koefisien beta sebesar 0,734. Hal tersebut bisa disimpulkan bahwa variabel tiktok berpengaruh positif terhadap gaya komunikasi. Dengan begitu H1 dalam penelitian ini diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perspektif Teoritis

Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Gaya Komunikasi

Berdasarkan hasil dari uji t aplikasi tiktok berpengaruh terhadap gaya komunikasi dengan nilai signifikansi 0.000 kurang dari 0.05 dan nilai koefisien sebesar 0,734. Dapat disimpulkan aplikasi tiktok berpengaruh positif terhadap gaya komunikasi di desa Panjang Jiwo, Surabaya. Hal ini semakin terlihat bahwa dengan adanya aplikasi tiktok maka gaya komunikasi yang digunakan dilingkungan remaja semakin bervariasi dan kosakata yang dimiliki juga semakin bertambah.

Gaya komunikasi yang biasa dipakai oleh anak remaja dipengaruhi dari perubahan inovasi dan pemanfaatan media sosial yang digunakan.⁶³ Bahasa yang biasa sedang *trend* di tiktok akan dipraktikkan secara langsung oleh anak remaja tanpa mengetahui arti dan makna dari kata yang diucapkan.

Hal tersebut sejalan dengan teori *Uses and Gratification* yakni media sosial digunakan sebagai alat penarik daya

⁶³ Wumbu, Y.L.E. dan Dion, D. Eriend. 2022. *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Gaya Komunikasi Siswa SDN 18 Kenaali*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial 2(1).

keinginan manusia untuk mengetahui sesuatu namun manusia tersebut belum mengetahui hal tersebut. Selain itu juga aplikasi tiktok ini membuat anak semakin tidak bisa *manage* waktu antara waktu belajar, hingga main sehingga akan membuat seseorang candu untuk melihat video yang ada di tiktok hingga lalai dengan kewajiban.

Begitulah di zaman sekarang yang semakin canggih sangat diperlukan pengawasan orang tua ketika anak mengoperasikan *handpone* apabila jika bisa dibuat jam – jam tertentu dalam bermain *handpone* agar dapat meminimalisir kelalaian dan tidak melewatkan jadwal belajar serta orang tua juga harus memantau *channel* apa saja yang sedang anak-anak lihat agar bisa memakai *medsos* dengan bijak disesuaikan dengan umurnya. Bermain media sosial tiktok selain menambah kosakata dengan adanya aplikasi tiktok bisa dipakai untuk belajar cara berbicara yang baik dan benar. Namun sebelum dipraktekkan alangkah baiknya jika ada bahasa yang asing untuk bisa dicari tahu dahulu apa arti dan makna sebenarnya dari kata tersebut. Aplikasi tiktok bisa membuat kita belajar jika kita ingin menjadi jurnalistik bisa belajar melalui media sosial tiktok tanpa harus mengeluarkan biaya untuk les. Selain itu juga aplikasi ini secara tidak langsung kita juga belajar bahasa asing seperti bahasa Inggris meskipun hanya sepele dua kata secara tidak langsung menambah kosa kata kita dalam berkomunikasi.

Hasil penelitian ini sejalan sama penelitian yang sudah diteliti dengan oleh Marini (2019) yang menghasilkan bahwa tiktok berpengaruh positif terhadap prestasi peserta didik.⁶⁴

Dampak dari media sosial tiktok terhadap gaya komunikasi remaja usia 11 – 15 tahun dalam berbicara kepada orang tua.

Pendidikan ialah suatu hal yang wajib dilaksanakan bagi setiap umat manusia, hal tersebut baik menggunakan seragam resmi ataupun tidak menggunakan pakaian resmi. Dalam proses pembelajaran tersebut memiliki tujuannya yaitu melatih ketrampilan, potensi serta pengetahuan untuk bisa menciptakan sebuah kesenangan bagi orang tua dan juga anak serta bisa membangun sebuah potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan dapat dikatakan bagus jika dilakukan didalam lingkup keluarganya, anak bisa memiliki ilmu, kecerdasan serta ketrampilan yang diajarkan oleh orang tua dan tau atauran norma yang ada di masyarakat.

Proses komunikasi antara anak remaja kepada orang tua ialah sebuah proses pembelajaran yang terjadi secara langsung, komunikasi antar pribadi lebih efisien bagi orang tua dalam mendidik dan membelajari sang anak. Pada masa remaja usia 11 – 15 tahun ketika masa ini umur tersebut mudah menyaring dan menerima segala ilmu pengetahuan yang akan didapatkan dari orang tuanya, tentunya dengan menggunakan komunikasi yang baik pula. Dengan memasuki era digitalisasi saat ini munculnya sebuah media sosial yang bisa melakukan

⁶⁴ Marini, R. 2019. *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Gunung Sugih. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

semuanya secara instan diantara media sosial tersebut ialah media sosial tiktok yang tengah ramai masyarakat tentunya banyak sekali hambatan yang dirasakan oleh semua orang diantaranya ialah komunikasi orang tua dan anak yang bisa menyebabkan turunnya interaksi bagi keduanya sehingga munculah rasa kerenggangan diantara keduanya. Komunikasi antar pribadi sangat penting hal itu sebagai langkah awal bagi ayah ataupun ibu untuk mendekati anaknya dalam pembuatan karakter, supaya sang buah hati mengetahui dan paham norma yang berlaku dalam masyarakat baik dari segi agama dan sosial.⁶⁵

Mendidik sebuah karakter ialah salah satu kewajiban bagi orang tua yang mana akan menentukan sifat anak tersebut kedepannya dan sebelum menginjak dewasa, diusia yang masih kecil, dan remaja lebih mudah dalam memberikan sebuah pendidikan dan pelajaran tentang etika dan sopan santun yang sangat berlaku di masyarakat. Dalam etika keagamaan ialah salah satu pembangunan sifat anak selain dari lingkungan keluarga, didalam keluarga juga mempunyai sebuah aturan dan norma yang bisa mendidik anak untuk bersiat sopan santun, beretika baik ketika berucap ataupun dalam berperilaku. Gemparnya *medsos* kalangan anak tanpa pantauan dari orang tua menurunkan keinginan belajar anak dalam segala aspek.

Norma sosial salah satu peran yang penting juga selain norma agama, dimana norma sosial memiliki kedudukan yang tinggi dalam membentuk karakter anak, norma sosial ialah

⁶⁵ Ginanjar, A. 2019. *Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua dan Anak*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

peraturan yang disertakan dengan sanksi baik tertulis maupun tidak, serta memiliki fungsi kehidupan sosial dan untuk mendidik anak agar bisa beradaptasi dengan lingkungan karena manusia ialah makhluk sosial yang masih membutuhkan orang lain untuk membantu dalam kehidupan. Dalam norma ini memiliki fungsi yakni mempengaruhi, menentukan, mengatur, dan memandu tindakan seseorang. Mempelajari struktur sosial membuat Tindakan yang ada di sekitar masyarakat tampak dalam bentuk pola teratur. Dimana jika melanggar akan mendapatkan sanksi, dan jika ditaati maka norma sosial akan berjalan dengan semestinya.

Oleh sebab itu pada usia remaja keluarga selaku pembelajaran utama untuk seorang anak harus bisa menanamkan ilmu keagamaan dan bersosial, dikarenakan jika anak ada di masa dewasa akan lebih susah diberikan pembelajaran dan pengetahuan dari orang tuanya, mereka akan lebih cenderung kepada teman-teman sebayanya dikarenakan pada usia segitu masih labilnya seorang anak sehingga dimulai usia anak hingga remaja adalah waktu yang tepat dalam membentuk karakter anak tahu serta faham terkait norma dan etika yang berlaku di masyarakat, ketika anak telah memahami terkait hal itu maka anak itu akan mudah memilah mana hal yang baik dan tidak yang ada diluar lingkup keluarga. Serta ketika kita sudah mendidik anak dengan tepat serta mengarahkan bagaimana berbicara yang baik, sopan kepada yang lebih tua dari usia anak, dan remaja maka beranjak dia dewasa akan mengetahui dan memahami bagaimana pola

komunikasi yang akan digunakan ketika akan berkomunikasi dengan orang tua.⁶⁶

Sehingga perlu adanya perbedaan gaya komunikasi yang digunakan dimana ia berbicara dengan lawan bicara yang lebih tua, dan teman sebayanya. Jangan sampai adanya media sosial tiktok ini membuat anak semakin tidak terarah dan sopan santunnya kepada orang tua semakin hilang. Namun hasil dari observasi sekilas yang telah saya lihat dari lingkungan sekitar masih banyak anak remaja yang tidak menggunakan bahasa yang sopan dan santun ketika berbicara kepada orang tua hal tersebut adanya kesenjangan yang dialami antara orang tua dan anak dampak dari *medsos* tiktok dan *medsos* lainnya yang digunakan terlalu berlebihan. Hal itu menimbulkan jarak antara orang tua dan anak yang mempengaruhi hubungan antara keduanya kurang baik.

2. Perspektif Keislaman

Surat al-Baqarah ayat 263 yang berbunyi:

قَوْلٌ مَعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتَّبِعُهَا أَدَىٰ ۗ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ. ٢٦٣

Artinya: “263. pengucapan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari pada sedekah yang diiringi Tindakan yang menyakiti. Allah Maha Kaya, Maha Penyantun.”⁶⁷

mengatakan bahwasanya komunikasi sangatlah penting, komunikasi itu sendiri sebuah kebutuhan pokok bagi semua makhluk hidup karena hewan berkomunikasi dengan sesama hewan akan tetapi menggunakan bahasa dan komunikasi mereka sendiri sbegitu pula dengan manusia berkomunikasi

⁶⁶ Ginanjar, A. 2019. *Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi ANtar Pribadi Orang Tua dan Anak. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

⁶⁷ Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 263.

juga beragam bahasa, logat, dan juga intonasi. Komunikasi bukan hanya tentang komunikasi akan tetapi juga merupakan sebuah ucapan, pembuktian dan juga didukung oleh sebuah Tindakan. Dari ketiga itu merupakan sebuah kebersangkutan yang akan menjadi nilai tambahan bagi manusia, seperti contoh jika dalam ucapannya baik maka bisa dipastikan orang itu mempunyai perilaku yang baik pula, sedangkan jika dalam tutur katanya sudah mencerminkan sebuah ketidaknyaman dalam bertutur kata maka bisa dipastikan dalam berperilaku dia tidak akan jauh seperti ucapannya juga.

Di era modern seperti ini manusia sudah hampir tidak bisa dipisahkan oleh sebuah media sosial yang menjadi konsumsian setiap hari yang bisa dikatakan bahan pokok kedua sehingga manusia dipaksa untuk mengikuti perkembangan zaman ini dari kalangan apapun baik anak-anak, hingga lansia media sosial juga mempunyai banyak cabang diantaranya yaitu You Tube, Telegram, TikTok, dan sebagainya. Di desa Panjang Jiwo hampir keseluruhan remajanya mempunyai media sosial TikTok yang mana bisa dikatakan media sosial terlaku nomer dua setelah WhatsApp dalam desa Panjang Jiwo ini dan dalam penelitian ini TikTok merupakan sebuah salah satu faktor yang sangat mempengaruhi gaya komunikasi seseorang. Perlu digaris bawahi jika gaya komunikasi seseorang berubah menjadi gaya komunikasi yang buruk dikarenakan media sosial tiktok maka itu sudah menjadi larangan dalam agama karena pada dasarnya sudah tertulis dalam al-Qur'an Surah-Rahman ayat 3-4 dan juga Qur'an surah an-Nisa' ayat 9 yang berbunyi:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ ٣
عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝ ٤

Artinya: 3. “Dia menciptakan manusia. 4. Mengajarnya pandai berbicara”⁶⁸

وَأَلِّمُوا الَّذِينَ لَا تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا. ٩

Artinya: 9. “Dan takutlah kepada Allah bagi orang yang sekiranya mereka meningglakan keturunan yang lebah dibelakang mereka yang sedang khawatir dengan kesejahteraanannuaa, maka hendaklah bertaqwa kepada Allah, dan berbicaralah dengan benar.”⁶⁹

Seperti yang kita ketahui bahwasanya Allah SWT menciptakan manusia dan mengajari sebuah ucapan yang pandai (benar) dan juga merupakan sebuah suruhan jika memang ingin mengubah gaya komunikasi sangat diperbolehkan dan akan tetapi ubahlah kedalam gaya komunikasi yang baik tidak menyakiti hati orang lain dalam sebuah ucapanmu itu. Dalam media sosial TikTok alangkah baiknya digunakan untuk menonton sebuah konten yang mengandung sebuah hal yang positif seperti ceramah-ceramah agama, konten yang tidak menggunkan kata-kata kasar, dan semua konten yang membawa nilai positif kepada penonton sehingga secara tidak langsung otak kita merekam hal-hal yang positif dan akan disalurkan kedalam sebuah saraf dan menjadikan ucapan-ucapan yang baik.

Dan juga dalam perspektif keislaman kita anak yang memiliki orang tuaa bisa dipastikan bahwasanya kita harus menghormati, menjaga, dan menyayangnya jangan sampai kita membuat sedikit goresan pada hati orang tua kita sehingga dapat menimbulkan sang pencipta marah kepada kita. Tentang

⁶⁸ al-Qur'an Surah ar-Rahman Ayat 2&3

⁶⁹ al-Qur'an Surah an-Nisa' Ayat 9

gaya berkomunikasi kita kepada orang tua jangan sampai kita merasa lebih pintar, unggul, mengetahui, dan sebagainya darinya karena perbuatan seperti itu sangat tidak disukai oleh-NYA. Jangan sampai mengeluh ketika kita disuruh oleh kedua rang tua kita, jangan sampai kita meninggikan suara kirta ketika berkomunikasi dengan kedua orang tua kita, jika kita melakukan sebuah goresan dalam hati kedua orang tua maka secara tidak langsung kita juga menggores hati tuhan kita karena pada dasarnya sura memang dibawah telapak kaki seorang ibu. Seperti yang telah difirmankan oleh-NYA dalam al-Qur'an Surah al-Isra' ayat 23 yang berbunyi:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا. ٢٣

Artinya: “Allah sudah memerintahkan agar kamu tidak menyembah selain-Nya dan kamu terus berbuat baiklah kepada orang tuamu dengan sebaik-baiknya. Apabila keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka janganlah kamu mengatakan kata “ah” dan jangan membentak dan ucapkan kata yang mulia.”⁷⁰

Dalam firman-NYA sudah sangat jelas dikatakn bahwasanya melakukan hal baik berlemah lebuah pada orang tua merupakan sebuah perintah yang mutlak bagi umat manusia karena pada dasarnya firmanNya merupakan sebuah hukum yang wajib dipatahui oleh setiap mahluknya. Dengan bergantungnya kesadaran pada seiap anak merupakan suatu perilaku yang bisa dinyatakan dengan unsur kesengajaan semua yang teah dilewati oleh seorang anak bisa dinamakan

⁷⁰ al-Qur'an Surah al-Isra' Ayat 23

pembelajaran nilai agama juga demikian diajarkan melalui pengalaman sang anak sehingga secara tidak langsung membekas pada kepala anak tersebut.⁷¹

Dengan demikian bisa disimpulkan jika manusia sudah diperintahkan oleh tuhanNya untuk berbaki kepada orang tua berkata dengan baik dan sopan kepada orang tuanya karena ridho orang tua merupakan Ridho Ilahi.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁷¹ Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, Psikologi Islami (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), h. 75

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Agar mengetahui tujuan dari pengaruh aplikasi tiktok terhadap gaya komunikasi di desa Panjang Jiwo Kelurahan Panjang Jiwo. Didapatkan sebuah kesimpulan dari hasil penelitian yakni:

1. Berdasarkan hasil dari uji t aplikasi tiktok berpengaruh terhadap gaya komunikasi dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 dan nilai koefisien sebesar 0,734. Maka bisa disimpulkan bahwa aplikasi tiktok berpengaruh positif terhadap gaya komunikasi di desa Panjang Jiwo, Surabaya. Hal ini semakin terlihat bahwa dengan adanya aplikasi tiktok maka gaya komunikasi yang digunakan dilingkungan remaja semakin bervariasi dan kosakata yang dimiliki juga semakin bertambah.
2. Komunikasi antara anak dan orang tua yang masih terjadi kesenjangan antara keduanya dan belum berjalan dengan baik hal tersebut diakibatkan dari media sosial tiktok yang digunakan secara berlebihan, dan menimbulkan jarak antara anak dan orang tua.

B. Saran dan Rekomendasi

Dari penelitian yang telah penulis jalani pasti mempunyai sebuah kekurangan dalam penelitian karena memang semua di dunia ini tidak ada yang sempurna, kesempurnaan hanya milik-NYA oleh sebab itu peneliti ingin memberikan sebuah saran dan rekomendasi bagi orang tua dan juga peneliti yang

akan datang jika ingin mengambil topic yang hampir sama dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Bagi orang tua, kami harap untuk lebih meminimalisirkan sebuah kebebasan kepada anak dalam menggunakan *gadget* terlebih lagi dalam mengakses media sosial TikTok.
2. Bagi orang tua, agar senantiasa menggunakan berbagai macam metode dalam pendidikan anak dan juga harus disesuaikan sesuai fikiran dan usia anak tersebut, contoh keetika anak remaja jangan terlalu dibiarkan dan jangan terlalu dikekang sehingga membuat anak tidak bisa mengenali keinginan dan jati dirinya, di masa remaja anak akan selalu senang jika mendapatkan perhatian yang lebih dari orang tua dan diajak untuk bercerita keseharian yang telah dilewati sehingga secara tidak langsung gaya komunikasi dari seorang anak akan diajarkan ketika itu juga seoerti bagaimana jika berkomunikasi dengan orang tua bagaimana komunikasi dengan tema sebayanya dan sebagainya.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa menambahkan berbagai pertanyaan yang lebih mengerucutkan kepada variabelnya dan pertanyaanya lebih ke banyak ke variabelnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa menggunakan variable lainnya diluar penelitian ini, karena peneliti ini ada 45% variabel lain yang tidak terdapat didalamnya.s

C. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan penggunaan obyek dalam penelitian ini hanya dalam lingkunp Kelurahan Panjang Jiwo, namun

akan lebih baik lagi jika obyek diteliti lebih diperluas lagi di tingkat kecamatan Tenggilis Mejoyo dan dapat menambahkan variabel dalam penelitian sehingga lebih banyak faktor yang akan diteliti.

2. Dengan menggunakan kuisisioner bisa memungkinkan adanya responden dalam menjawab pertanyaan secara tidak jujur atau tidak sesuai dengan keadaan sesungguhnya, namun bisa juga terjadi responden yang tidak menjawab kuisisioner yang diberikan karena kurangnya minat dalam menjawab kuisisioner.
3. Dalam penelitian ini dari banyaknya anak remaja yang ada di Panjang Jiwo hanya mengambil 95 sampel orang responden, karena keterbatasan waktu yang ada.
4. Terjun langsung ke lapangan untuk membagikan kuisisioner kepada para remaja yang ada di Panjang Jiwo yang menghabiskan banyak waktu yang cukup banyak, dan menunggu para remaja untuk menyempatkan waktunya agar bisa mengisi kuisisioner tersebut.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSHTAKA

- Agis, D.P. 2022. *Penggunaan Aplikasi TikTok dan efeknya Terhadap Perilaku keagamaan Islam di Kelurahan Waydadi Kecamatan Sukorame*. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
- Aji, W. N. *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Metafora* 6(2).
- al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 263.
____ Surah an-Nisa' Ayat 9.
____ Surah an-Nur ayat 59.
____ Surah ar-Rahman ayat 2&3
____ Surah ar-Rahman Ayat 2&3.
- Amalia, H. 2010. *Hubungan antara komunikasi orang tua-anak mengenai seksualitas dan kontrol diri dengan perilaku seks pranikah: Studi Penelitian di SMAN 1 Kademangan, Kabupaten Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Aprilian D. Y. Elita. V. Afroyati. 2019. *Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi TikTok Dengan Perilaku Narsisme Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*, *Jurnal Consilia* 2(3).
- Bohang Kartini Fatimah. Tik Tok punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia Juli 5, 2018. <http://tekno.kompas.com/2018/07/05/09531027/tik-tok-10jutapengguna-aktif-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 10 Desember 2022 Pukul 19.00.
- Boyd 2015
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Edisi Kedua. Universitas Diponegoro. Semarang.

- _____. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi (7th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- _____. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi Kedelapan*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.
- _____. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Edisi Kesembilan*. Semarang: BPEE Universitas Diponegoro.
- Ginanjar, A. 2019. *Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi ANtar Pribadi Orang Tua dan Anak*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hurlock B. Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga. Jakarta.
- _____. 1978. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga. Jakarta.”
- Islamiyah, D. 2020. *Psikologi Agama*. Skripsi. STAIN Salatiga
- F. Karunia Hans. “Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification”.
- Kera, G. 2007. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia. Jakarta
- Kustiawan, W. A. N. Ramadhani. S. Samudra. 2022. *Dampak Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja Pada Era Globalisasi*. Jurnal Universitas Negeri Islam Sumatera Utara.
- Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Usaha Nasional. Surabaya.
- Marini, R. 2019. *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Gunung Sugih*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi*. Ghalia Indonesia. Bandung.

- Nasrullah R. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media. Bandung.
- Puntoadi, D. 2011. *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Putri, R. A.. 2022. Analisis Dampak Tayangan TikTok Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Cempaka Putih. *Skripsi*. Universitas slam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ratna. 2016:161
- Restu. 2021. *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis yang Perlu Kamu Tahu*. Gramedia. Jakarta.
- Riska, M. 2019. *Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah*. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Setiadi A. 2020. Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi* 9(2).
- _____. 2016. Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Setiadi, E. M. dan K. Usman, “*Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahnya*”(Jakarta: Prenada Media Group, 2011).
- Setiani E. A. Nur. R. Muji. S. Haryanto. 2022. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Remaja Usia 12-18 Tahun di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar*. *Jurnal, Institut Agama Islam Darud Da’wah Wal Irsyad Polewali Mandar, 2022*).
- Sobur, A. 2003. *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Pustaka Sia. Bandung.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi*, Bandung: Alfabeta.

- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung ALFABETA.
- Sulastrri, R. *Psikologi Perkembangan Remaja dari Segi Kehidupan Sosial*. Bina Aksara. Jakarta.
- Sumiarti, L.N. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Wumbu, Y.L.E. dan Dion, D. Eriend. 2022. *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Gaya Komunikasi Siswa SDN 18 Kenaali*. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial* 2(1).
- www.depkes.go.id
- Yusuf Syamsu., Op.cit. Hal 184.
- Yusuf, S. L. N. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya. Bandung.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A