

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pergeseran media hiburan digital, memberikan Tiktok kesempatan untuk menjadi salah satu media hiburan di media sosial yang paling aktif dan penuh warna sepanjang 6 tahun terakhir ini. Tiktok muncul menjadi simbol munculnya generasi baru didalam dunia maya. Memberikan pengaruh yang besar terhadap tatanan kehidupan masyarakat telah membentuk cara individu untuk menghabiskan waktu online, waktu berinteraksi dengan lingkungan, dan bahkan menciptakan trend-trend yang dapat mempengaruhi masyarakat.

Ketika penggunanya menggunakan aplikasi ini, maka akan larut keasyikan sendiri dan menghabiskan banyak waktu berjam-jam untuk menonton berbagai macam vidio yang ditampilkan dalam beranda mereka. Tiktok juga dapat menghubungkan pengguna dari berbagai kalangan baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Akan tetapi, tiktok juga membuat interaksi antarpribadi menjadi berubah interaksi antara orang dan handphone.

Pertemuan demi pertemuan sudah bukan sesuatu yang dirindukan lagi oleh beberapa orang. Mereka lebih nyaman untuk membuka gadget dan berinteraksi secara

online dibandingkan harus ikut berkomunikasi antar sesama. Dibandingkan harus berbicara dengan lingkungan sekitar mereka lebih memilih untuk membangun pertemanan secara online. Hal inilah yang menimbulkan sikap apatis mahasiswa, seperti kehilangan kepekaan akan kebutuhan orang lain.

Interaksi sosial ini sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat di mana pun anda berada, dengan tujuan membangun hubungan bisnis atau pertemanan untuk keuntungan. Dengan kata lain, kemampuan untuk berinteraksi sosial dapat diasah oleh setiap orang. Selain itu, kerja sama atau kolaborasi dengan individu, bahkan kelompok, akan mengembangkan pemikiran atau ide-ide yang sebelumnya tidak pernah kita pikirkan.

Kerja sama atau kolaborasi juga akan membuat suatu pekerjaan lebih mudah diselesaikan dengan cara yang paling efektif. Oleh karena itu, mempertahankan interaksi sosial yang baik adalah penting untuk saling membantu dan menghargai satu sama lain. Akan tetapi, dewasa ini munculnya new media membuat pergeseran dari interaksi sosial di secara langsung menjadi tak langsung yang banyak dilakukan pada zaman ini, yaitu dengan menggunakan fitur-fitur pada new media seperti berbalas komentar, mengirim stiker, like postingan, dan mengirim pesan merupakan bentuk interaksi sosial di era new media.

Menurut pemaparan sumber Databoks, pengguna Tiktok kian meningkat dengan 185 juta individu di Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial. Data ini dipaparkan pada bulan Januari 2024 dengan jumlah pengguna naik dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Yang dimana, WhatsAap menempati posisi pertama dengan persentase 90,9% diikuti oleh Instagram dan Facebook yang memiliki persentase berurut 85,3% dan 81, 6% dan selanjutnya ada pengguna Tiktok yaitu 73,5% dan Telegram 61,3 %¹.

Tiktok atau Douyin China adalah layanan jaringan sosial yang menggunakan vidio berdurasi pendek sebagai media untuk menangkap dan menyajikan kreativitas, pengetahuan, dan momen lainnya yang dimiliki oleh ByteDance, sebuah perusahaan teknologi internet yang berbasis di Beijing dan diciptakan pada tahun 2012 oleh Zhan Yiming. Tiktok pertama kali diluncurkan pada tahun 2016 dengan nama Douyin kemudian diluncurkan untuk seluruh dunia dengan nama Tiktok².

¹ Dikutip dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01> diakses pada tanggal 11 Mei 2024, pada pukul 16:05 WIB.

² Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina Dan Hetty Krisnani “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme”, Social Work Jurnal, Vol.10 No.2.

Tiktok juga menyediakan fitur *Special Effect* yang memungkinkan penggunanya untuk berkreasi dengan idenya. Fitur *special effect* yang keren dan menarik serta pilihan untuk menggunakan musik sesuai selera yang juga memungkinkan pengguna untuk berkreasi membuat tarian dan gaya sesuai keinginan. Tak hanya itu, masih banyak hal lain yang dapat mendorong penggunanya untuk menjadi *content creator*.

Berdasarkan data *tiktok global download world wide*, pada kuartal pertama (Q1) Tiktok menempati urutan pertama sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali pada tahun 2018. Jumlah tersebut sukses mengalahkan platform media sosial lainnya seperti Instagram, Youtube, Facebook, WhatsApp dan Messenger. Tiktok merupakan salah satu media sosial yang banyak digemari oleh semua kalangan.

Tidak hanya digunakan sebagai pengisi waktu luang, namun tiktok juga digunakan sebagai sarana hiburan, sumber informasi dan juga ruang mengekspresikan diri dengan cara membuat video pendek yang berisikan kegiatan sehari-hari atau sekedar menari. Pengguna Tiktok kebanyakan didominasi oleh Generasi Z atau Gen Z dengan berbagai macam fitur yang praktis untuk mengedit video. Kalangan remaja merupakan pengguna Tiktok terbanyak dimana disebutkan dalam *Globalwebindex* yang mencapai persentase 41% dan seiring berjalannya waktu banyak pengguna anak-anak dan juga dewasa sampai umur 45 tahun.

Vidio pendek merupakan konten yang banyak digemari secara global, termasuk di Indonesia. Jenis konten ini kemudian menjadi mata pencaharian baru dalam generasi ini untuk mendapatkan *pasif income* dari iklan dan *endorsement* yang dihasilkan dari konten vidio mereka. Pengguna Tiktok dengan mudahnya membuat vidio pendek yang bagus dan menarik dengan memanfaatkan fitur tiktok yang kemudian akan dibagikan ke semua kalangan dan di dunia.

Buah pemikiran kreatif ini muncul sebagai bentuk perubahan konten yang menjadikan kemudian menjadikan tiktok sebagai pijakan dalam berkarya bagi seluruh konten kreator diseluruh dunia termasuk Indonesia. Kehidupan manusia dipengaruhi oleh penggunaan media sosial, terutama pola interaksi antara orang, kelompok, dan komunitas. Kehidupan sosial manusia bergantung pada interaksi sosial, hal ini sesuai dengan sebutan bahwa manusia sebagai makhluk sosial. Dengan adanya sosial media, semua hal menjadi lebih mudah, seperti berinteraksi dengan orang lain.

Maka dari itu, manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari manusia lainnya sebagai pemenuhan kebutuhan hubungan sosial yang disebut dengan interaksi sosial. Menurut Gillin dan Gillin dalam Soekanto (1982) interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan

antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia³.

Selanjutnya, dengan munculnya gestur, simbol, serta media komunikasi dan lainnya juga akan timbul seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Gestur atau simbol yang ditampilkan dapat berarti dua yaitu nilai atau makna yang ditampilkan oleh mereka yang melakukannya. Interaksi sosial sendiri merupakan hal penting dan wajib yang dilakukan dalam hubungan sosial manusia. Seperti bertegur sapa, berjabat tangan, dan berbicara dengan orang lain merupakan contoh kegiatan sosial. Dan jenis kegiatan ini merupakan jenis kehidupan sosial.

Bagi remaja, interaksi sosial sangat penting untuk berkomunikasi dan menerapkan pengetahuan mereka ke dunia nyata dan bidang akademik, begitu pula sebaliknya. Dengan adanya media sosial, interaksi sosial di antara remaja telah berkembang, termasuk komunikasi dan pertukaran informasi dengan teman sebaya. Namun, karena waktu yang dihabiskan untuk membuka situs jejaring sosial yang disukai daripada berinteraksi secara langsung dengan teman, itu juga mempengaruhi

³ M. Boualloub, "Peran Sungai Bagi Masyarakat" (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2010).

seberapa sering seseorang menggunakan teknologi. TikTok menjadi sangat populer di kalangan remaja di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Hal itu menyenangkan bagi orang dewasa dan anak-anak. Banyak orang menggunakannya untuk adu popularitas, bukan hanya untuk mengisi waktu luang.

TikTok menawarkan berbagai konten, termasuk hiburan, tutorial, musik, dan ilmu pengetahuan, dalam bentuk video atau audio visual. TikTok memiliki fitur yang memungkinkan penggunanya berkreasi dengan cara apa pun yang mereka suka, yang memungkinkan mereka untuk menjadi lebih kreatif. Selain musik bawaan yang tersedia di TikTok dan enak untuk dikreasikan, hadirnya juga public figure yang menggunakan aplikasi TikTok yang bisa dengan cepat menambah pengguna aplikasi tersebut.

Salah satu influencer yang menggunakan TikTok adalah Jerome Polin (@jeromepolin) merupakan salah satu public figure yang menggunakan aplikasi TikTok dan banyak digemari oleh para pengguna TikTok. Popularitas dan pengaruh yang dimiliki oleh Jerome Polin yang sangat populer di kalangan remaja hingga dewasa muda. Vidionya mendapatkan lebih dari 1,2 juta lebih penayangan. Popularitasnya menunjukkan bahwa video-video nya dapat menjangkau banyak kalangan dan memiliki peluang untuk memberikan dampak yang besar pada audiensnya.

Jerome Polin terkenal karena ia sering membagikan konten tentang pendidikannya terutama dibidang matematika setelah mendapatkan beasiswa. Jerome juga aktif menggunakan media sosial lainnya seperti Tiktok dengan sering membagikan konten seputar edukasi pendidikan ditengah maraknya informasi yang bisa dijumpai di internet⁴. Bergabung sejak tahun 2020 sampai saat ini Jerome sudah memiliki 5,9 juta pengikut. Memiliki banyak pengikut, Jerome Polin juga selalu menjaga relasi dengan pengikutnya melalui interaksi.

Kemunculan Jerome Polin sebagai seorang influencer pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika interaksi sosial mahasiswa, khususnya di lingkungan Fakultas Teknik UAJY. Konten-konten edukasi yang menarik dan mudah dicerna yang ia sajikan berhasil menarik minat banyak mahasiswa untuk terlibat dalam diskusi-diskusi terkait materi kuliah. Selain itu, gaya belajar yang lebih santai dan menyenangkan yang ditampilkan Jerome juga menginspirasi mahasiswa untuk menciptakan konten-konten pembelajaran kreatif bersama teman-

⁴ E. Mediana, E. Yusup dan W. Arindawati. “Pengaruh Konten TikTok @Jeromepolin98 Sebagai Media Edukasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Generasi Z”. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial. Volume 9, No. 9 (2022).

temannya. Hal ini memicu terbentuknya komunitas belajar online yang semakin aktif dan kolaboratif di kalangan mahasiswa teknik.

Lebih jauh lagi, fenomena ini juga berdampak pada perubahan persepsi mahasiswa terhadap dunia teknik. Melalui sosok Jerome, mahasiswa teknik UAJY melihat bahwa ilmu teknik tidak hanya terbatas pada rumus-rumus yang kompleks, namun juga dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan menjadi sarana untuk berkreasi. Hal ini mendorong mahasiswa untuk lebih terbuka dalam mengeksplorasi minat dan bakat mereka di bidang teknik, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk berkontribusi dalam pengembangan teknologi. Selain itu, interaksi yang lebih intens di media sosial juga memfasilitasi terjadinya pertukaran pengetahuan dan pengalaman antar mahasiswa teknik dari berbagai universitas, sehingga memperluas jaringan dan wawasan mereka.

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Memiliki reputasi yang baik sebagai salah satu universitas swasta terbaik di Yogyakarta dengan kualitas pendidikannya yang baik dan beragamnya program studi yang dimiliki tentu saja memikat banyak mahasiswa dari berbagai penjuru Indonesia sehingga membentuk Indonesia mini. Keberagaman ini tentu saja memiliki tantangan sendiri untuk

membentuk karakter mahasiswa yang berjiwa sosial di dalam lingkungan kampus yang beragam ini, maka dibutuhkan namanya Interaksi sosial

Interaksi sosial dewasa ini, mendapatkan tantangan di lingkungan kampus karena maraknya penggunaan teknologi yang bukan hanya sebagai media informasi tetapi juga sebagai media hiburan mahasiswa di waktu luang sehingga menyita perhatian mahasiswa akan kepekaan sosial. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi salah satu referensi dalam menganalisa bagaimana akun tiktok dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa.

Terkhususnya di Fakultas Teknik, yang dimana fakultas teknik ini memiliki prestasi yang cemerlang baik dikanca nasional maupun internasional. Tak hanya itu, mahasiswa fakultas Teknik sering menggunakan tiktok sebagai media kreativeitas terutama dibagian desain, tutorial konstruksi, perhitungan, dan ide-ide baru dalam dunia pendidikan. Tak hanya dalam ranah pendidikan, mahasiswa fakultas teknik juga membangun jaringan profesional dengan menggunakan media sosial, yang salah satunya adalah tiktok. Jaringan profesional ini dibangun untuk menunjukkan portofolio mereka, berinteraksi dengan profesional di bidangnya, atau guna mencari peluang kerja. Dengan alasan-alasan ini, fakultas teknik yang berisikan program studi teknik sipil dan Arsitektur menarik untuk dibahas karena menawarkan potensi

wawasan baru tentang hubungan antara pendidikan teknik, kreativitas, dan pengaruh sosial dalam konteks modern.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh Tiktok @Jeromepolin Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yaitu: Bagaimana pengaruh Tiktok @Jeromepolin Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan dipaparkan diatas, terdapat dua manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sumbangsih tambahan pengetahuan dalam kajian ilmu komunikasi, terkhususnya dalam penelitian pengaruh Tiktok terhadap interaksi sosial.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini dapat memberikan data yang digunakan sebagai rekomendasi bagi pihak civitas akademik terkait dengan penelitian yang telah dikaji,

yaitu mengenai pengaruh tiktok @jeromepolin terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma Positivisme. Pendekatan positivisme memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, realtif tetap. Konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat⁵.

Pendekatan positivisme juga memandang bahwa tujuan riset adalah untuk mendapatkan penjelasan ilmiah, dan bahwa fakta empirik terpisah dari gagasan atau pemikiran personal. Dalam pendekatan ini, peneliti menjelaskan bagaimana variabel-variabel saling berinteraksi, membentuk suatu kejadian, dan menghasilkan sesuatu, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan analisis multivariate.

Paradigma Positivistik menggambarkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan tidak terbatas dan untuk menyederhanakan gejala sosial yang terjadi maka diperlukan statistik sebagai landasan dalam menyimpulkan data yang diperoleh di lapangan ketika penelitian berlangsung⁶.

⁵Sugiyono.2012. Metode Penelitian Kombinasi (Mix-Method). Alfabeta.hal.11

⁶ I.Irawan.” the Positivistc Paradigma Relevant in Research Rural Sociology”.Jurnal Ilmu Sosial. Volume 17, No.1. (Januari-Juni 2018). 21-38.

1.5.2 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode ini secara rinci memaparkan data-data berupa angka. Menurut Sugiyono (2012:11) metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁷.

Selanjutnya, data-data yang telah terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak⁸. Peneliti menggunakan metode kuantitatif karena penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh tiktok @jeromepolin terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

⁷ *Ibid.Hal.11*

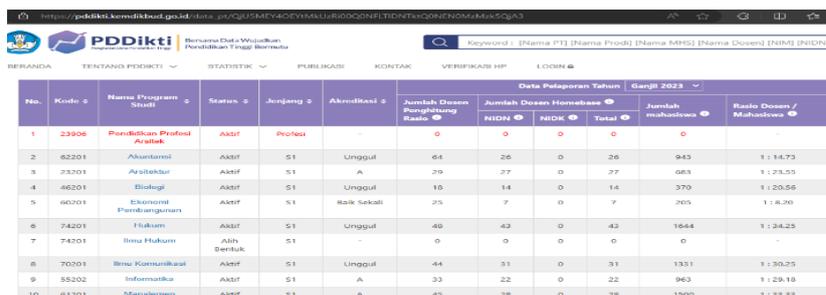
⁸ *Ibid.Hal.12*

1.6 Populasi dan Sampel

1.6.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian⁹.

Obyek Penelitian, dalam penelitian ini objeknya adalah Tiktok @jeromepolin. Hal ini yang akan peneliti angkat berhubungan dengan pengaruh tiktok bagi mahasiswa. Melihat begitu banyak mahasiswa yang menggunakan Tiktok dalam kehidupan sehari-hari. Subyek Penelitian, dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Teknik di Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang berjumlah 1.527 . Dengan kriteria suyek penelitian adalah mahasiwa yang mengikuti akun Tiktok @Jeromepolin (followers).



No.	Kode	Nama Program Studi	Status	Jenjang	Akreditasi	Data Pelaporan Tahun					
						Jumlah Dosen Pengabdian Rasio	Jumlah Dosen Homokase NIDN	Jumlah Dosen Homokase NIDK	Total	Jumlah mahasiswa	Rasio Dosen / Mahasiswa
1	23906	Pendidikan Profesi Arsitek	Akdf	Profesi	-	0	0	0	0	0	-
2	62201	Akuntansi	Akdf	S1	Unggul	64	26	0	26	943	1 : 14,73
3	23201	Arsitektur	Akdf	S1	A	29	27	0	27	665	1 : 23,55
4	46201	Biologi	Akdf	S1	Unggul	16	14	0	14	370	1 : 20,56
5	60201	Ekonomi Pembangunan	Akdf	S1	Kak Sekali	25	7	0	7	205	1 : 8,20
6	74201	Hukum	Akdf	S1	Unggul	46	43	0	43	1644	1 : 24,25
7	74201	Ilmu Hukum	Akdf	S1	-	0	0	0	0	0	-
8	70201	Ilmu Komunikasi	Akdf	S1	Unggul	44	31	0	31	1331	1 : 30,25
9	55202	Informatika	Akdf	S1	A	33	22	0	22	963	1 : 29,18
10	61201	Manajemen	Akdf	S1	A	45	28	0	28	1500	1 : 53,55

GAMBAR 1.6.1. JUMLAH MAHASISWA UAJY 2023
Sumber: Website Pddikti, 2024

⁹ Ir. Siregar syofian” Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan perhitungan manual dan SPSS”.Prenadamedia Group.Hal.30.

1.6.2 Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi¹⁰. Maka dari itu, untuk menghitung sampel Rumus Slovin cocok untuk digunakan menghitung populasi yang besar.

Penentuan jumlah sampel diambil menggunakan rumus Slovin, sebagai berikut:

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

keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tarif kesalahan 10%

1 = Bilangan konstan

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

$$n = \frac{1.527}{1 + 1.527 \cdot 10\%^2}$$

¹⁰ *Ibid.Hal 30*

$$n = \frac{1.527}{1 + 1.527 (0,01)}$$

$$n = \frac{1.527}{16,27}$$

n = 93,85 dibulatkan menjadi 94

Berdasarkan perhitungan yang peneliti lakukan dengan taraf kesalahan 5%, maka jumlah yang dihasilkan adalah 93,85 yang kemudian peneliti bulatkan menjadi 94 sampel.

1.6.3 Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik nonprobability Sampling. Merupakan metode sampling yang setiap anggota populasi tidak memiliki peluang sama untuk terpilih sebagai sampel¹¹. Dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling yaitu dengan menggunakan pertimbangan tertentu.¹². Dimana, penentuan sampel dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Fakultas Teknik mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang memiliki akun Tiktok.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

- a. Data Primer

¹¹ *Ibid.Hal 30*

¹² Soewardikoen Widiatmoko Didit.” Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual-Edisi Revisi”.PT.Kanisius Yogyakarta.Hal.46.

Adalah data utama untuk menjawab rumusan masalah tujuan penelitian yang dihasilkan dari hasil survey yang disebarkan langsung pada target populasi, yaitu mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Data primer ini berasal dari responden yang sudah menjawab kuisioner.

Pertanyaan-pertanyaan survei ini akan berkaitan dengan indikator variabel dipilih. Proses ini dilakukan dengan memilih alternatif jawaban yang disesuaikan. Pengukuran kuisioner ini menggunakan Skala Likert. Metode ini banyak digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi serta pandangan seseorang tentang sebuah fenome sosial yang sedang terjadi, salah satunya adalah secara khusus oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian.

Dengan Skala Likert, variabel yang diukur diubah menjadi variabel indikator. Jawaban setiap pertanyaan diukur dengan menggunakan Skala Likert dari positif hingga negatif. Sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

b. Data Sekunder

Data sekunder atau yang disebut juga sebagai data pendukung diperoleh peneliti melalui studi pustaka yaitu jurnal-jurnal acuan, dokumen-dokumen dan melalui penelitian terdahulu.

c. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas mengarah pada tingkat ketepatan valid dari suatu penelitian yang diujikan. Sebuah penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur dan memvalidasi keabsahannya. Maka dari itu, sebuah data valid apabila “tidak ada data perbedaan” diantara data yang dipaparkan peneliti dengan data yang sebenarnya dimiliki subjek penelitian.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai (r_t) hitung dengan nilai (r_t) tabel dengan tingkat signifikan 10% dari degree.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk memastikan fungsi kuisioner yang digunakan dalam mengumpulkan data. Sebuah hasil kuisioner dapat dikatakan reliabel apabila jika dilakukan uji coba ulang akan memperoleh hasil yang sama.

Reliabilitas juga digunakan sebagai alat ukur dalam mengukur gejala identik dan dimaksudkan untuk memastikan bahwa responden benar-benar setuju dengan jawaban didalam kuisioner. Jika nilai $\alpha >$ dari 0,60 maka faktor

tersebut memenuhi tingkat yang reliabel. Uji reliabilitas menggunakan kuisner dengan menggunakan metode Croacbach's Alpha (∞).

1.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan berpikir yang menjelaskan sesuatu materi-materi secara keseluruhan, agar memungkinkan kita untuk lebih memahami sifat, hubungan, serta fungsi masing-masing komponen yang lebih terorganisir. Analisis ini dilakukan dengan menggabungkan variabel-variabel seluruh responden, memaparkan data dari hasil variabel yang dianalisis, menggunakan teknologi komputer untuk dapat merumuskan serta menguji hipotesis.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus regresi linear sederhana untuk menganalisa data. Regresi linear sederhana ini dilakukan dengan berfokus pada variabel dependen dan variabel independen yang digunakan untuk menilai nilai variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yaitu antara Pengaruh Tiktok @Jeromepolin (X) dan terhadap Interaksi Sosial Universitas Atma Jaya Yogyakarta (Y). Rumus regresi linear sederhana yang digunakan sebagai berikut:

$$Y = a + b.x$$

Keterangan:

y = Interaksi sosial

x = Tiktok @Jeromepolin

a = Intercept atau Konstanta

b = Koefisien Regresi

1.9 Hipotesis Penelitian

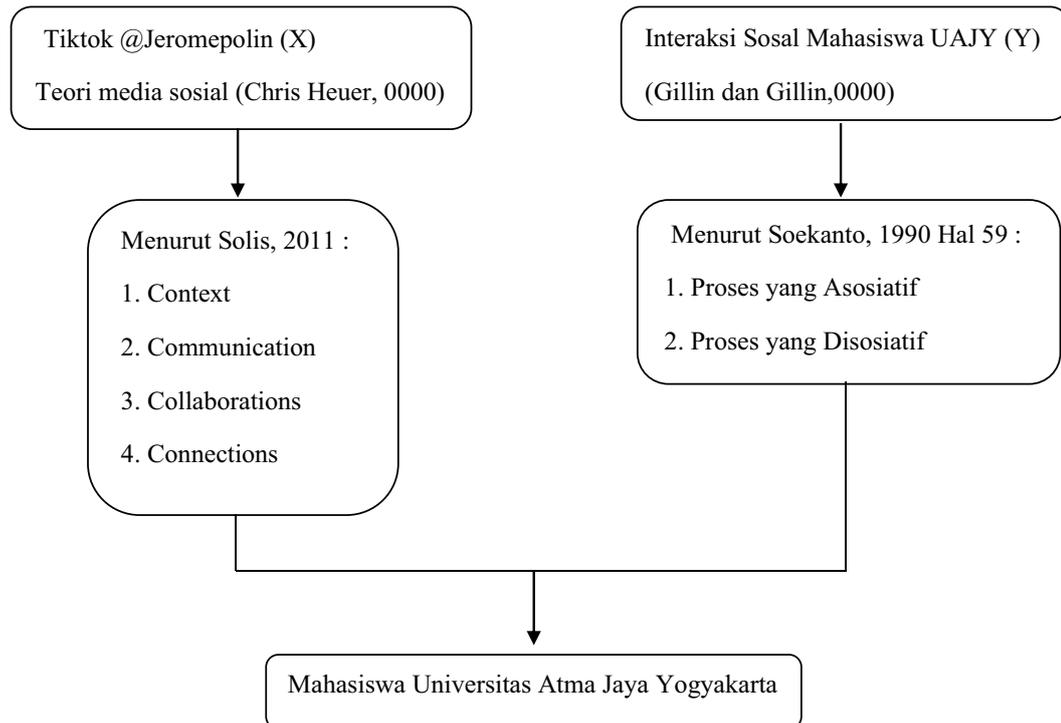
Hipotesis adalah dugaan sementara akan sebuah permasalahan penelitian yang kebenarannya belum teruji secara ilmiah. Sehingga, untuk memberikan dugaan awal dalam penelitian ini, penulis membuat hipotesis sebagai berikut:

Ha= Mengakses Tiktok @Jeromepolin mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Ho=Mengakses Tikok @Jeromepolin tidak mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.10 Kerangka konsep, Definisi konsep dan Definisi Operasional

1.10.1 Kerangka konsep



GAMBAR 1.10.1 KERANGKA KONSEP

Sumber: Olahan Dari Penulis, 2024

1.10.2 Definisi konsep

Definisi konsep menjelaskan tentang konsep apa yang digunakan, sehingga membantu peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan dapat menerapkan konsep ini di lapangan. Maka dari itu, definisi konsep yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tiktok @Jeromepolin

Dewasa ini, berbagai macam media muncul seperti WhatsAap, YouTube, Facebook, Twiter, dan Tiktok. Media diatas tentu saja banyak menarik perhatian masyarakat pengguna terutama masyarakat Indonesia agar menggunakan aplikasi-aplikasi diatas. 5 tahun terakhir ini, hadir salah satu aplikasi yang paling banyak digemari oleh seluruh kalangan masyarakat, yaitu Tiktok.

Aplikasi ini merupakan aplikasi jaringan yang berbasis vidio musik yang hadir pertama kali di China tahun 2016¹³. Tak perlu memakan waktu lama, aplikasi ini banyak menarik perhatian masyarakat Indonesia saat pertam kali diluncurkan pada September 2016.

Fenomena menarik yang didapatkan dari aplikasi TikTok ini terletak pada berbagai macam konten yang diproduksi oleh conten creator melalui media tersebut. Berbagai macam konten vidio menarik perhatian pengguna sehingga membuat pengguna bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan aplikasi tersebut.

Akun TikTok @Jeromepolin merupakan salah satu akun yang berisikan berbagai macam konten vidio mulai dari berbagi kehidupan sehari-hari, berbagi

¹³ Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina Dan Hetty Krisnani." Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme": Share : Social Work Journal. Volume 10, No.10 (2021) 199.

konten edukasi, hiburan bahkan membuat interaksi dengan pengikutnya. Hal ini lah yang menarik perhatian pengikutnya untuk menghabiskan waktu berjam-jam dan tidak melakukan interaksi di dunia nyata.

2. Interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan proses saling mempengaruhi antara dua individu atau lebih atau kelompok dalam suatu lingkungan masyarakat. Bentuk interaksi sosial terdapat berbagai bentuk, seperti kontak mata, pertukaran informasi, dan tindakan serta respon. Hal ini merupakan bagian penting dalam tatanan kehidupan masyarakat agar dapat membentuk struktur sosial.

Interaksi sosial tak hanya dilakukan melalui komunikasi verbal tetapi juga dapat dilakukan dengan komunikasi nonverbal, sentuhan fisik, pertukaran pandangan, tindakan yang dilakukan bersama-sama. Bentuk interaksi ini dapat kita temui diberbagai lingkungan seperti lingkungan kerja, lingkungan tempat tinggal bahkan dalam interaksi di lingkungan pendidikan.

1.10.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah tahap dimana peneliti memilih variabel yang menjadi konsep-konsep yang termasuk dalam indikator-indikator yang lebih rinci dan terukur. Operasional konsep memiliki peran dalam penelitian untuk memudahkan

pengukuran peneliti. Dalam penelitian ini, terbagi menjadi dua variabel yaitu Pengaruh Tiktok @Jeromepolin (X) dan Interaksi Sosial (Y).

Indikator variabel X dijelaskan dengan teori media sosial Chris Heuer yang merupakan pendiri Social Media Club, menurutnya dalam buku yang berjudul *Engaged: The Complete Guide for Brands and Business to Build, Cultivate, and Measure Success in the New Web* (Solis, 2010: 461) terdapat 4C untuk menjelaskan penggunaan media sosial¹⁴.

1. Context dijelaskan sebagai “How we frame our stories”.

Yang dimaksud dalam indikator ini yaitu Jerome Polin harus lebih memperhatikan penggunaan bahasa dalam membuat konten, sehingga isi dari pesan yang akan disampaikan mudah dipahami dan menarik bagi pengikut. Tolak ukur yang digunakan dalam indikator ini yaitu :

Bagaimana penilaian responden terhadap kualitas konten yang diunggah pada akun Tiktok Jerome Polin

Apa saja manfaat dari konten yang diunggah oleh Tiktok Jerome Polin
Kejelasan konten yang diunggah Tiktok Jerome Polin
Tingkat intensitas akun Tiktok Jerome Polin dalam membagikan informasi.

¹⁴ Brian Solis, 2011. “The End Of Business As Usual: Rewire The Way You Work To Succeed In The Consumer Revolution”. Wiley. Hal 461

2. Communication dijelaskan sebagai “The practice of sharing our story as well as listening, responding, and growing.”

Yang dimaksud dalam indikator ini adalah bagaimana komunikasi yang dilakukan oleh akun Tiktok Jerome Polin dan interaksi dengan pengikutnya yang dengan tujuan untuk berbagi informasi. Tolak ukur yang digunakan adalah:

Akun Tiktok Jerome Polin apakah secara rutin membagikan informasi seputar matematika, atau kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh Jerome Polin. Jerome Polin menjawab komentar, challenge dari para followers terkait dengan konten-konten pada akun Tiktok Jerome Polin.

3. Collaboration dijelaskan sebagai “Working together to make things better and more efficient and affective.”

Dalam indikator ketiga ini, dijelaskan bahwa bagaimana kerjasama yang dilakukan oleh pengguna sosial media dalam membuat konten yang lebih efisien dan efektif. Dalam hal ini, bagaimana Tiktok Jeromepolin melakukan kerjasama dengan perusahaan lain, dengan teman,, bahkan kerjasama dengan followesnya dalam bentuk kontribusi membagikan vidio-vidio tiktok dan dibagikan ke akun sosial media pribadi untuk sekedar berbagi konten-konten yang menarik serta edukatif. Tolak ukur yang digunakan adalah:

Bagaimana kemauan untuk membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Akun tiktok Jerome Polin berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Kesiapan followersnya untuk berbagi konten-konten Jerome polin kepada temannya. Kemauan followers untuk membagikan konten-konten Jerome Polin pada akun pribadinya.

4. Connection dijelaskan sebagai “The relationships we forge and maintain.”

Indikator koneksi ini menjelaskan bagaimana tetap menjalin tali kekeluargaan yang telah lama terbangun dengan cara melakukan kegiatan-kegiatan positif secara berkelanjutan dengan pengikut media sosial. Tolak Ukur yang digunakan adalah:

Akun Tiktok Jerome Polin merespon pertanyaan-pertanyaan dari pengikut dengan baik, unik, dan memberikan solusi. Akun Tiktok Jerome Polin membagikan kegiatan sehari-harinya serta progres impian yang sedang dibangunnya. Pengikut mendapatkan keuntungan setelah mengikuti akun Tiktok @Jeromepolin karena akun Tiktok ini tidak hanya memberikan informasi yang edukatif tetapi juga informasi yang berbau hiburan.

5. Indikator Interaksi Sosial

Indikator variabel Y dijelaskan menggunakan pendapat penelitian yang dilakukan oleh Gillin Gillin (dalam Soerjono Soekanto interaksi sosial

digolongkan dalam dua jenis proses sosial yaitu: Proses Asosiatif dan Proses Disosiatif¹⁵.

a. Proses yang Asosiatif (Processes of association) dibagi menjadi dua bentuk khusus lagi, yakni:

1) Akomodasi, akomodasi dijelaskan sebagai usaha individu untuk mencapai suatu keseimbangan atau equilibrium dalam interaksi sosial dengan tujuan untuk mencapai suatu kestabilan.

2) Asimilasi dan Akulturasi, merupakan suatu proses sosial yang merupakan kelanjutan dari proses akomodasi yang ditandai dengan adanya usaha-usaha untuk mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang dan kelompok, kelompok dengan kelompok, dan orang perorangan.

b. Proses yang Disosiatif (processes of dissociation) yang mencakup 2 bentuk yakni:

1. Persaingan atau yang dikenal competition dijelaskan sebagai suatu proses sosial, dimana setiap individu bersaing dengan individu maupun kelompok lain untuk mendapatkan keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian dari publik dengan cara usaha-usaha menarik.

2. Persaingan yang meliputi "Controvention" dan pertentangan atau pertikaian (conflict) dijelaskan sebagai sebuah gejala yang ditandai dengan adanya ketidakpuasan

¹⁵Soerjono Soekanto "Sosiologi Suatu Pengantar, Edisi baru keempat 1990". PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta. Hal 59-92.

atas diri seseorang ataupun terhadap sebuah rencana. Pertentangan juga dijelaskan sebagai sebuah bentuk interaksi sosial yang dilakukan secara sadar baik orang perorangan, orang dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok untuk mmencapai sebuah tujuan.