

**PENGARUH TERPAAN KONTEN GAMING  
TIKTOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA  
REMAJA DI KELURAHAN HULAAN,  
KABUPATEN GRESIK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1  
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh:

**TAUFIO RAMDAN**

**NPM : 1151700115**

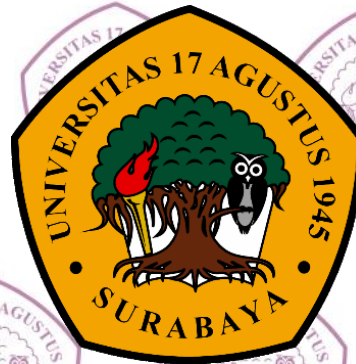
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2023**



**PENGARUH TERPAAN KONTEN GAMING  
TIKTOK TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA  
REMAJA DI KELURAHAN HULAAN,  
KABUPATEN GRESIK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1  
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh:

**TAUFIO RAMDAN**

**NPM : 1151700115**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2023**

**TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

**Nama : TAUFIQ RAMDAN**

**NBI : 1151700119**

**Judul Skripsi : PENGARUH TERPAAN KONTEN GAMING TIKTOK  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA DI  
KELURAHAN HULAAN, KABUPATEN MENGANTI.**


**Surabaya, 3 Juli 2023**

**Mengetahui**

**Disetujui Oleh**

**Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Dosen Pembimbing**

  
**Dr. Ayun Maduwini, MP**

**NPP. 20120870103**

  
**Prof. Dr. Arif Darmawan, S.U**

**NPP. 0712055802**

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal :

Dewan Penguji :

1. Prof. Dr. Arif Darmawan, S.U



2. Anggota I  
M. Insan Romadhan, S.I. Kom., M.Med. Kom



3. Anggota II  
Bagus Cahyo S.A Pradana, S.Sos., M.Med. Kom



Mengesahkan

Dekan FISIP Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya



Dr. Ayu Maduwinarti, MP

NPP. 20120870103

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Taufiq Ramdan  
NPM : 1151700115  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Pengaruh Terpaan Konten Gaming Tiktok Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja di Kelurahan Hulaan, Kabupaten Gresik

Menyatakan

1. Bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar – benar karya ilmiah saya sendiri serta atas bimbingan dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut, akan mencatumkan sumber dan mencatumkan dalam Daftar Pustaka
3. Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi saya terbuka sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencatumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan atas kesadaran yang sadar – sadarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023

Ya  
aan  
  
Taufiq Ramdan



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA  
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)  
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufiq Ramdan  
NBI / NPM : 1151700115  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

"Pengaruh Terpaan Konten Gaming Tiktok Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja di Kelurahan Hulaan, Kabupaten Gresik"

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty -Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada tanggal : 20 Juni 2023

Yang menyatakan,



Taufiq Ramdan

## **ABSTRAC**

*Behavior reflects how a person feels about something. Personality is the way individuals react and interact with others. The development of the current use of Tiktok is also spreading among teenagers. As we know, Tiktok has become a part of the life of today's children. one of the most popular social media among teenagers in Hulaan, Menganti-Gresik Regency disrupted their stimulus development. So this is the background to find out the Effect of Gaming Content on the Tiktok Application on the Behavior of Teenagers in Hulaan, Menganti-Gresik. This study aims to prove the effect of using Tiktok on behavior. The method used is quantitative correlational research methods to examine certain populations or samples. Data collection uses research instrument, data analysis is statistical in nature with the aim of testing the hypotheses that have been set. The variables used to determine the causal effect between the independent variables and the variables on adolescents in Hulaan, Gresik Regency. The data collection itself is using a questionnaire and then processed using Excel and SPSS. From the observations made at Hulaan, Menganti-Gresik, the effect of exposure to TikTok on teenagers has a significant impact on using TikTok, namely they will be quicker to get information, education, entertainment, and will be motivated by the content they watch, as well as changes in social behavior, namely teenagers. become less socialized face-to-face because it's too cool with smartphones because tiktok provides short and easy video shows to access anytime and anywhere.*

**Keywords:** *Social Media, Tiktok, Behavior*



## ABSTRAK

Perilaku mencerminkan bagaimana seseorang merasakan mengenai sesuatu. Kepribadian merupakan cara individu bereaksi dan berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan dari penggunaan Tiktok saat ini juga merambat di kalangan remaja. Seperti yang kita ketahui Tiktok sudah menjadi bagian dari kehidupan anak zaman sekarang. salah satu media sosial yang paling digemari oleh kalangan remaja di Hulaan, Kabupaten Menganti-Gresik ini membuat perkembangan stimulus mereka terganggu. Sehingga hal ini lah yang melatar belakangi untuk mengetahui Pengaruh Konten Gaming Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Hulaan, Menganti-Gresik. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan Tiktok terhadap perilaku. Metode yang digunakan adalah Kuantitatif metode penelitian korelasional untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Variabel-variabel yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang bersifat sebab akibat antara variabel independen dengan variabel pada remaja yang ada di Hulaan, Kabupaten Gresik. Pengumpulan data sendiri yaitu menggunakan kuesioner lalu diolah menggunakan Excel dan SPSS. Dari pengamatan yang diambil di Hulaan, Menganti-Gresik bahwa pengaruh terpaan *TikTok* pada remaja memiliki dampak signifikan dalam penggunaan tiktok yaitu mereka akan lebih cepat untuk mendapatkan informasi, edukasi, hiburan, serta akan termotivasi dari konten yang ditonton, dan juga perubahan perilaku sosial yaitu remaja menjadi kurang bersosialisasi secara tatap muka karena terlalu asik dengan *smartphone* dikarenakan tiktok menyediakan tayangan tayangan video singkat dan mudah untuk di akses kapan dan dimanapun.

***Kata Kunci:*** Media Sosial, Tiktok, Perilaku

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Konten Gaming Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Remaja di Hulaan, Menganti-Gresik. Nabi Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafaatnya kelak di hari akhir. Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 (Strata 1). Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, doa serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, keikhlasan, dan ketulusan, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua dan saudara yang mendukung secara moral dan material selama perkuliahan di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dosen pembimbing pertama Bapak Prof. Dr. Arief Darmawan, SU yang memberikan ilmu dan kemudahan pada saat pengerjaan skripsi. Serta Dosen pembimbing kedua Bapak Dr. Hamim, S.Sos.,M.I.Kom yang banyak memberikan ilmu dan referensi mengenai topik skripsi.
3. Semua dosen ilmu komunikasi Untag Surabaya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah meminjamkan berbagai buku referensi untuk pengerjaan skripsi dan atas canda tawa yang menjadi kenangan di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
4. Terima kasih kepada penulis sendiri yang telah bekerja keras menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan buku skripsi ini. Oleh karena itu, besar harapan penulis untuk menerima saran dan kritik dari pembaca. Demikian penulis berharap semoga skripsi dapat memberikan manfaat bagi kita semua amin ya rabbal’alamin.

Surabaya, 2023  
Yang menyatakan

Taufiq Ramdan  
NIM. 1151700115

## DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1. Manfaat Teoritis .....	4
2. Manfaat Praktis .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Critical Riview .....	9
2.3 Teori S-O-R .....	10
2.4 Landasan Konseptual .....	14
2.4.1 Definisi Perilaku .....	14
2.4.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku .....	15
2.4.3 Macam-macam Pola Perilaku .....	16
2.4.4 Pengertian Aplikasi TikTok .....	17
2.5 Kerangka berpikir .....	19
2.6 Hipotesis .....	20
BAB III METODE PENELITIAN .....	21
3.1 Jenis Penelitian .....	21
3.2 Populasi dan Sampel .....	21
3.2.1 Populasi .....	21
3.2.2 Sampel .....	22
3.3 Variabel Penelitian .....	22

3.4	Pengukuran dan Instrumen Penelitian .....	23
3.4.1	Uji Validitas.....	23
3.4.2	Uji Reliabilitas.....	24
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.6	Teknik Analisis Data .....	25
3.7	Definisi Konsep dan Operasionalisasi Variabel .....	26
3.7.1	Definisi Konseptual .....	26
3.7.2	Definisi Operasional Variabel .....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>29</b>
4.2	Penyajian Data.....	29
4.2.1	Identitas .....	29
4.2.2	Uji Validitas.....	33
4.2.3	Uji Reliabilitas.....	34
4.2.4	Uji Normalitas .....	34
4.2.5	Uji Linearitas .....	35
4.2.6	Uji Regresi Linier Sederhana .....	36
4.2.7	Uji Koefisien Determinasi .....	37
4.3	Pembahasan .....	38
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>41</b>
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>42</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>45</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu .....	5
Table 4.2 Jenis Kelamin .....	29
Table 4.3 Usia Responden.....	30
Table 4.4 Berdasarkan berapa lama menggunakan tiktok.....	30
Table 4.5 Berdasarkan tempat saat sering menggunakan tiktok .....	31
Table 4.6 Intensitas penggunaan tiktok dalam waktu sehari.....	31
Table 4.7 Intensitas durasi saat menggunakan tiktok dalam waktu sehari.....	32
Table 4.8 Intensitas seberapa besar ketertarikan menggunakan tiktok .....	32
Table 4.9 Uji Validitas .....	33
Table 4.10 Uji Reliabilitas .....	34
Table 4.11 One Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	35
Table 4.12 ANOVA Tabel .....	36
Table 4.13 Uji Regresi Linear Berganda.....	36
Table 4.14 Uji Determinasi Model.....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rumus Slovin .....	22
Gambar 3.2 Rumus korelasi product moment .....	23
Gambar 3.3 rumus Alpha Cronbach .....	24