

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *BLACKBERRY MESSENGER*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DIKALANGAN PELAJAR  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SWASTA  
KRAKATAU MEDAN KECAMATAN  
MEDAN TIMUR**

**SKRIPSI**

**AYU TRI SUCI  
11 853 0019**

Skripsi Sebagai Satu Diantara Beberapa Syarat untuk dapat Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2016**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *BLACKBERRY MESSENGER*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DIKALANGAN PELAJAR  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SWASTA  
KRAKATAU MEDAN KECAMATAN MEDAN TIMUR**

**SKRIPSI**

**AYU TRISUCI  
11 853 0019**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2016**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Blackberry Messenger* Terhadap Interaksi Sosial Dikalangan Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur.

Nama Mahasiswa : Ayu Tri suci

NIM : 11.85.300.19

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Disetujui Oleh:  
Komisi Pembimbing

**Drs. Yan Hendra, M.Si**  
Pembimbing I

**Drs.H. Syafruddin Ritonga, MAP**  
Pembimbing II

Mengetahui

**Prof. Dr. Drs. M. Arif Nasution, M.A**  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Tanggal Lulus:

**PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI  
DAN SUM FORMASI**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ayu Trisuci

Nim : 118530019

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Blackberry Messenger* Terhadap Interaksi Sosial Dikalangan Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi manapun. Semua sumber data dan informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Medan, 2016

Ayu Tri suci  
NIM. 118530019



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis lahir di Medan pada tanggal 12 Mei 1992 dari Bapak Suyanto dan ibu Sri Utami. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara.

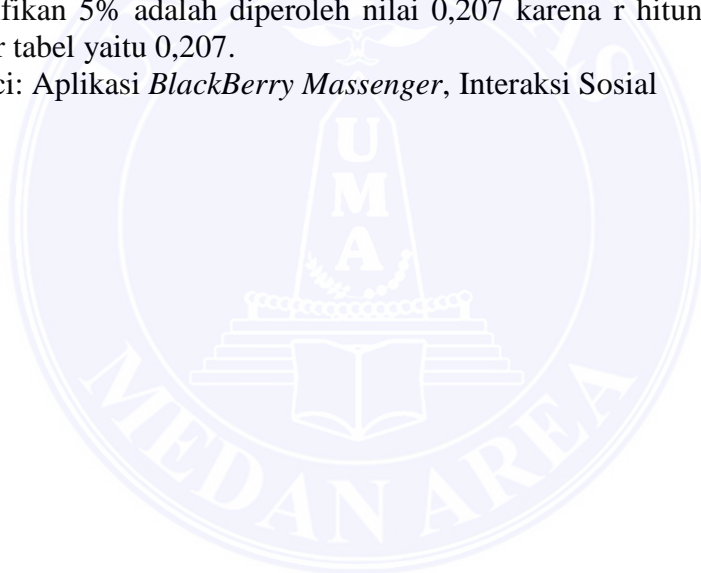
Penulis menyelesaikan pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) Swasta Pertiwi Medan pada tahun 2004, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Perguruan Alfattah Medan pada tahun 2007 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Joshua Medan pada tahun 2010. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan Keperguruan Tinggi dengan Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Medan Area.

Pada bulan Oktober 2014 sampai dengan Maret 2015, penulis melaksanakan penelitian skripsi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Perguruan Krakatau Medan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Blackberry Messenger* Terhadap Interaksi Sosial Dikalangan Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur”

## ABSTRAK

*BlackBerry Messenger* atau kerap dipanggil BBM ini adalah suatu aplikasi yang terdapat di handphone *blackberry* dan juga *smartphone* yang berfungsi mengirimkan pesan singkat dengan kualitas yang tinggi. Dalam *blackberry messenger* juga terdapat berbagai informasi yang mengetahui seorang individu membaca pesan singkat *blackberry messenger* tersebut, terkirim pesan singkat *blackberry messenger*, aktif atau tidaknya *blackberry messenger* individu lain, memberikan peristiwa dan kabar penting lewat *blackberry messenger*. Penelitian ini bertujuan untuk pengaruh pengguna aplikasi *blackberry messenger* (BBM) terhadap interaksi sosial di kalangan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan kecamatan Medan Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Swasta Krakatau yang duduk di kelas IX sebanyak 3 kelas yaitu 90 orang sampel penelitian menggunakan sampling jenuh maka dapat diambil sampel penelitian yaitu 90 siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 90 responden menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Pengguna Aplikasi Blackbery dengan varaibel terikat Interaksi Sosial adalah signifikan dengan hasil Korelasi Product Moment adalah sebesar 0,97 sedangkan berdasarkan tabel product moment untuk  $N=90$  pada taraf signifikan 5% adalah diperoleh nilai 0,207 karena  $r$  hitung 0,9 lebih besar dari pada  $r$  tabel yaitu 0,207.

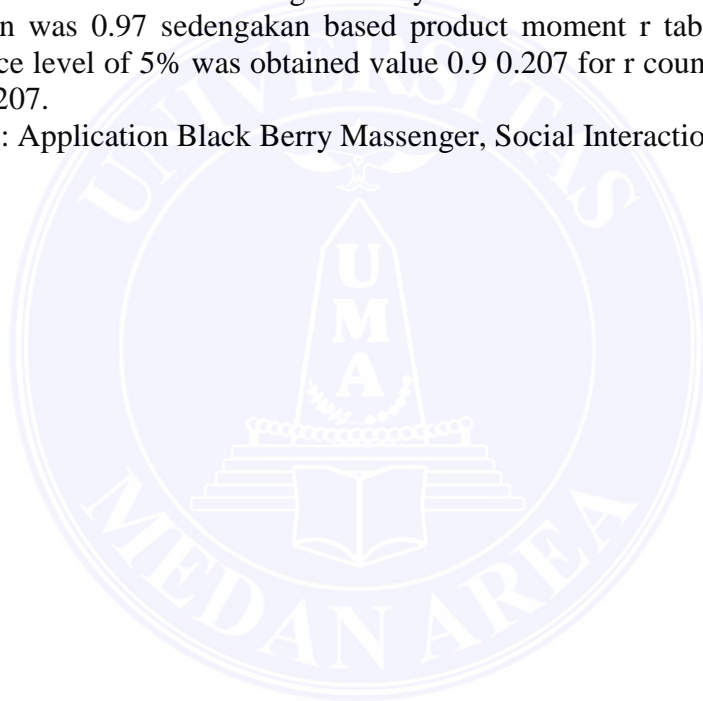
Kata Kunci: Aplikasi *BlackBerry Messenger*, Interaksi Sosial



## ABSTRACT

*Black Berry Messenger* or often called BBM is an application that is contained in the *blackberry* mobile phones and smartphones that serves to send a short message with high quality. In *blackberry messenger* includes a host of information that determine an individual read the short message *blackberry messenger*, sent a short message *Massenger blackberries*, *blackberry messenger* active or not other individuals, providing important events and news through *blackberry messenger*. Pelitian aims to influence the application users *blackberry messenger (BBM)* on social interaction among Junior High School (SMP) Private Krakatoa East Terrain Terrain districts. This research is a quantitative research. The population of this research is all Krakatau Private junior high school students in grades IX as many as three classes of 90 people sample using saturation sampling it can be sample of 90 students. Results of research conducted on 90 respondents indicate that there are significant *Blackberry App Users with Social Interaction* is bound variabel significantly with the results of Product Moment Correlation was 0.97 sedangkan based product moment r table for  $N = 90$  at significance level of 5% was obtained value 0.9 0.207 for r count is greater than r table is 0.207.

Keywords: Application Black Berry Messenger, Social Interaction.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah mengkaruniakan kesehatan dan kelapangan berfikir terhadap penulis sehingga akhirnya tulisan ilmiah dalam bentuk skripsi ini dapat juga terselesaikan oleh penulis.

Skripsi ini berjudul “ **Pengaruh Pengguna Aplikasi *Blackberry Messenger* ( *BBM* ) Terhadap Interaksi Sosial Dikalangan Pelajar Sekolah Menengah Pertama ( *SMP* ) Swasta Pertiwi Medan Kecamatan Medan Barat ”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Medan Area Bidang Ilmu Komunikasi.**

Dalam menyelesaikan tulisan ini penulis telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan yang berbahagia ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Swt yang selalu ada dalam setiap langkah saya untuk mencapai cita-cita saya yang selalu memudahkan langkah saya.
2. Bapak Prof. Dr. H.A.Yakub Matondang, MA Selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Prof. Dr. Drs. M. Arif Nasution, M.A, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
4. Ibu Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si, Selaku Ketua Bidang Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
5. Bapak Drs. Yan hendra, M.Si, Selaku ketua Sidang Meja Hijau yang juga memberikan petunjuk dan arahan dan bimbingan kepada penulis.

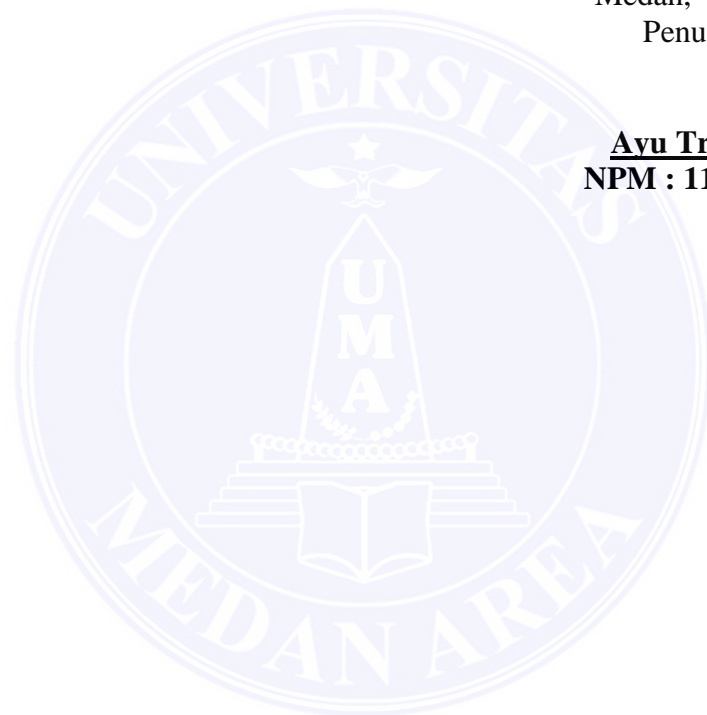
6. Ibu Ressay Dwiana, S.sos, MA Selaku Sekretaris Sidang Meja Hijau yang juga memberikan petunjuk arahan dan bimbingan kepada penulis.
7. Bapak Drs. Yan Hendra, M.Si, Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan arahan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu dan baik.
8. Bapak Drs.H. Syafruddin Ritonga, MAP, Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan arahan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu dan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen dan sekaligus Staf Administrasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
10. Ibunda tercinta Sri Utami yang telah memberikan dorongan moril dan materil serta do'a yang selalu beliau berikan kepada penulis sehingga penulis mampu menjadi seorang sarjana, dan semoga kasih sayang mama selalu menyertai penulis.
11. Penulis juga mengucapkan rasa terimakasih kepada Abangda M. Devin zulfiansa, yang telah mendoakan penulis dan membantu sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan dan menjadi seorang sarjana, dan semoga kamu nanti jadi orang yang sukses juga kedepannya.
12. Terimakasih juga kepada kawan-kawan se-almamater yang telah memberikan dorongan yang membangun dan nasehat yang baik dan yang sudah banyak membantu penulis selama masa penyelesaian skripsi, yang sekarang juga telah mendapat gelar sarjana, sehingga nantinya ilmu yang di dapatkan penulis bisa di pergunakan dan diaplikasikan di dalam masyarakat.

13. Buat teman –teman seperjuangan, khususnya anak Ilmu Komunikasi semoga kita nantinya sukses semuanya dan menjadi pemimpin, amiiiiinn.

Demikian Penulis Ucapkan dan semoga Skripsi ini Bermanfaat dan berguna bagi kita semua, akhir kata penulis berdoa kiranya ALLAH SWT membalas budi baik mereka, sehingga skripsi ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Komunikasi terlebih kepada penulis sendiri.

Medan, 2016  
Penulis

**Ayu Tri Suci**  
**NPM : 11.853.0019**



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	4
1.3 Perumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Uraian Teori.....	6
2.1.1. Pengertian Komunikasi .....	6
2.1.2. Tinjauan Komunikasi .....	9
2.1.3. Interaksi Sosial .....	10
2.1.4. Rentangan Usia Remaja .....	17
2.1.5. Lingkungan Sosial Remaja .....	18
2.1.6. Prilaku Remaja .....	19
2.1.7. Solidaritas Sosial.....	21
2.2 Kerangka Pemikiran .....	25
2.3 Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
3.3 Poulasi dan Sampel.....	28
3.3.1. Populasi .....	28
3.3.2. Sampel.....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.5 Definisi Operasional Variabel .....	30
3.5.1. Definisi Operasional.....	30
3.6 Metode Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>37</b>
4.1 Gambaran Lokasi Penelitian .....	37
4.1.1. Sejarah SMP Krakatau Medan .....	37
4.1.2. Visi dan Misi .....	37
4.1.3. Struktur Organisasi .....	38
4.1.4. Sarana dan Prasarana SMP Krakatau Medan.....	38

4.2. Hasil Penelitian.....	38
4.2.1. Karakteristik Responden.....	40
4.2.2. Hasil Penelitian Variabel X .....	42
4.2.3. Hasil Penelitian Variabel Y .....	52
4.3. Uji Hipotesis .....	62
4.3.1. Pengujian <i>Korelasi Product Moment</i> .....	62
4.3.2. Uji Signifikan dengan Uji t.....	64
4.3.3. Uji Determinasi .....	66
4.4. Pembahasan .....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>68</b>
5.1. Kesimpulan .....	68
5.2. Saran .....	68

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

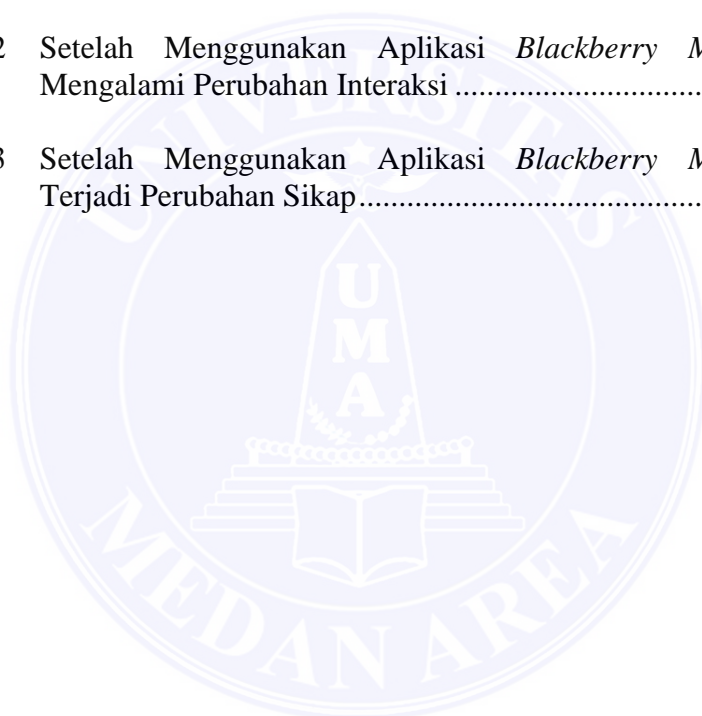




## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1.Operasionalisasi Variabel.....	30
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	40
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur .....	41
Tabel 4.4 Saya Sering Menggunakan <i>Emoticon</i> Pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Ketika Mengekspresikan Suasana hati .	42
Tabel 4.5 Saya Senang dengan <i>Emoticon</i> Pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> .....	43
Tabel 4.6 Saya Sering Menggunakan <i>Emoticon</i> Pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> .....	44
Tabel 4.7 Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Mempermudah Berhubungan dengan yang Lain .....	45
Tabel 4.8 Jaringan Frekuensi pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> .....	46
Tabel 4.9 Tentang Aplikasi <i>Voice Mail</i> Pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> .....	47
Tabel 4.10 Sering Menggunakan Aplikasi <i>Voice Mail</i> saat berkomunikasi dengan Teman Pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> .....	48
Tabel 4.11 Sering Menggunakan Penghubung Lokasi pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Pada Saat Berpergian.....	49
Tabel 4.12 Petunjuk Lokasi Pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Mempermudah anda dalam mencari Lokasi.....	50
Tabel 4.13 Semua Terdapat pada Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> .....	51
Tabel 4.14 Menggunakan <i>Blackberry Messenger</i> merasa tidak Perlu Sering Bertemu dengan Teman .....	52
Tabel 4.15 Menggunakan <i>Blackberry Messenger</i> Kedekatan dengan Teman berkurang .....	53
Tabel 4.16 Menggunakan <i>Blackberry Messenger</i> Jarang Berkomunikasi Langsung dengan Teman.....	54

Tabel 4.17	Menggunakan <i>Blackberry Messenger</i> Frekuensi Pertemuan dengan Teman Berkurang.....	55
Tabel 4.18	Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Membuat Kepedulian yang Tinggi.....	56
Tabel 4.19	Menggunakan Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Lebih Senang Sendiri dari Pada Berkumpul dengan Teman .....	57
Tabel 4.20	Menggunakan Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Memiliki Solidaritas Sosial terhadap Teman.....	58
Tabel 4.21	Setelah Menggunakan Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Jarang Bertatap Muka dengan Teman .....	59
Tabel 4.22	Setelah Menggunakan Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Mengalami Perubahan Interaksi .....	60
Tabel 4.23	Setelah Menggunakan Aplikasi <i>Blackberry Messenger</i> Terjadi Perubahan Sikap.....	61



## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Konsep.....	25
---------------------------------	----



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Gaya hidup atau sering dikatakan (*life Style*) berperan sangat penting terhadap kehidupan dimasa teknologi zaman sekarang ini, dan gaya hidup menjadi suatu mascot negara untuk saling menunjukkan kehebatan dan kemampuan dalam peningkatan mutu teknologi canggih. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern secara langsung akan mengikuti gaya modern itu sendiri. Gaya hidup bagian dari kehidupan sosial setiap hari di dunia yang semakin modern, gaya hidup mencakup dalam interaksi yang mungkin sulit untuk dipahami dan dimengerti dalam masyarakat modern, terutama penggunaan komunikasi melalui *blackberry messenger*.

Teknologi yang semakin canggih merupakan sesuatu ciptaan manusia agar mempermudah berinteraksi dan berkomunikasi agar mengurangi ketidakpastian dalam hubungan timbal balik agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Teknologi komunikasi dapat membuka jendela dunia agar kita mengetahui berbagai macam peristiwa, kejadian, serta keadaan disuatu daerah yang sesungguhnya kita tidak dapat merasakan dan mengalaminya secara langsung.

Beberapa tahun belakangan ini kebutuhan manusia untuk saling berkomunikasi semakin berkembang besar dan cepat. Ini disebabkan oleh banyaknya bertambah masalah yang harus diselesaikan secara cepat dan singkat. Dan bisa juga disebabkan semakin besarnya ketergantungan yang satu

dengan individu lainnya dalam melengkapi keperluan hidup dan keperluan pribadi mereka sendiri terutama dalam pengguna *blackberry messenger*.

Definisi *BlackBerry Messenger* atau kerap dipanggil BBM ini adalah suatu aplikasi yang terdapat di handphone *blackberry* dan juga *smartphone* yang berfungsi mengirimkan pesan singkat dengan kualitas yang tinggi. Dalam *blackberry messenger* juga terdapat berbagai informasi yang mengetahui seorang individu membaca pesan singkat *blackberry messenger* tersebut, terkirim pesan singkat *blackberry messenger*, aktif atau tidaknya *blackberry messenger* individu lain, memberikan peristiwa dan kabar penting lewat *blackberry messenger*.

*Blackberry* diperkenalkan pertama kali ke dunia pada tahun 1997 oleh salah satu perusahaan Kanada yaitu *Research In Motion* ( RIM ). Didirikan oleh Mike Lazaridis seorang imigran dari Yunani di suatu kota Waterloo Kanada. Pertumbuhan pengguna *blackberry* semakin hari semakin banyak dan pesat. Dari hasil pembuktian, Indonesia selama kurun waktu 1 tahun terhitung dari tahun 2007 s/d 2008 penggunaan *BlackBerry* dan *Blackberry messenger* mencapai kenaikan drastis hingga 454%. Hal itu diungkapkan oleh Gregory Wade, Regional Vice President, *Research In Motion Asia Pacific*. Dan angka tersebut juga mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang mencapai 366%.

*Blackberry messenger* memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggunanya disebabkan fasilitas yang terbilang canggih dan mempermudah segala komunikasi antar individu jarak dekat maupun jarak jauh. Dengan fasilitas *blackberry messenger* ini maka pengguna dapat mengirimkan pesan singkat, mengirimkan gambar, mengirimkan peristiwa atau kejadian disuatu daerah, dapat

melakukan pembicaraan secara berkelompok atau *conference*, mengirimkan pesan suara maupun mengirimkan lokasi dimana kita berada.

Jika pada awalnya sebagian besar menggunakan aplikasi *blackberry messenger* adalah para karyawan, karyawati, para eksekutif muda dan wanita karir serta pengusaha dan pejabat, kini fakta itu sudah dapat kita buang jauh. Soalnya, para pengguna *blackberry* saat ini sudah merambah ke segala golongan dan segala umur dan tidak sedikit kalangan mahasiswa serta pelajar sekolah dari sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan tentu juga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebuah aplikasi yang memanjakan para penggunanya untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan layanan yang memiliki banyak fasilitas dan keunggulan yang canggih seperti *blackberry messenger*.

Gaya hidup masyarakat dikota-kota besar telah ditandai dengan penggunaan aplikasi *blackberry messenger* disetiap waktu dan aktifitasnya dan juga tidak jarang aplikasi *blackberry messenger* ini dijadikan usaha online pakainan, perlatan, kuliner dan juga trevel. Dan banyaknya penggunaan aplikasi *blackberry messenger* ini menjadi daya tarik tersendiri dikalangan *public figure* dan selebritis serta pejabat menjadikan *blackberry messenger* ini menjadi primadona yang paling diminati saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang fenomena “Pengaruh Pengguna Aplikasi *BlackBerry Messenger* (BBM) Terhadap Interaksi Sosial Dikalangan Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan Kecamatan Medan Timur”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *Blackberry Messenger* terhadap interaksi sosial dikalangan pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan kecamatan Medan Timur.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas maka penulis memberikan batasan dalam penelitian ini terbatas hanya meneliti kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan.

## **1.4. Tujuan Dan Pemanfaatan Penelitian**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian.**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh pengguna aplikasi *blackberry messenger* (BBM) terhadap interaksi sosial di kalangan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan kecamatan Medan Timur.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Bagi Peneliti**

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam bidang ilmu komunikasi khususnya dalam perkembangan teknologi komunikasi.

b. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literature dan pedoman serta acuan bagi yang akan melakukan penelitian selanjutnya khususnya perkembangan komunikasi.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan wawasan bagi masyarakat tentang gambaran gaya hidup penggunaan *blackberry messenger* dikalangan siswa dan siswi dikota Medan.





## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Uraian Teori**

##### **2.1.1. Pengertian Komunikasi**

Kata komunikasi atau *communication* dalam Bahasa Inggris berasal dari kata bahasa latin *communis* yang berarti “sama” *communico, communication, atau communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. Akan tetapi defenisi-defenisi kontemporer menyatakan bahwa komunikasi merujuk pada cara berbagi hal-hal tersebut, seperti dalam kalimat “kita berbagi pikiran,” “kita mendiskusikan makna”, dan “kita mengirim pesan.” (Mulyana, 2010:46)

Menurut Carl I. Hovland, ilmu komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambing-lambang vertical) untuk mengubah perilaku orang lain (Komunikate) (dalam Mulyana, 2010:68). Komunikasi merupakan setiap proses pertukaran informasi yang disampaikan, baik secara lisan maupun tertulis, dengan kata-kata, atau yang disampaikan dengan bahasa tubuh, gaya maupun penampilan diri, menggunakan alat bantu di sekeliling kita, sehingga sebuah pesan menjadi lebih kaya. Komunikasi juga merupakan rangkaian proses pengalihan informasi dari satu orang kepada orang lain dengan maksud tertentu. (Liliweri, 2014:359)

Secara umum ada lima kategori fungsi (tujuan) utama komunikasi, yakni :

- a. Fungsi informasi, yaitu sumber atau pengirim menyebarluaskan informasi agar dapat diketahui penerima.
- b. Fungsi mendidik, yaitu sumber menyebarluaskan informasi dalam rangka mendidik atau mengubah struktur pengetahuan penerima
- c. Fungsi instruksi, yaitu sumber memberikan instruksi agar dilaksanakan penerima.
- d. Fungsi memengaruhi , yaitu sumber memengaruhi penerima dengan informasi yang persuasive untuk mengubah persepsi, sikap, dan perilaku penerima.
- e. Fungsi menghibur, yaitu sumber menyebarluaskan informasi untuk menghibur sambil memengaruhi penerima. (Liliweri, 2014:364)

Menurut Berger dan Chaffe dalam bukunya *Handbook of Communication Science*, ilmu komunikasi adalah suatu pengamatan terhadap produksi, proses dan pengaruh dari sistem-sistem tanda dan lambang melalui pengembangan teori-teori yang dapat diuji dan digeneralisasikan dengan tujuan menjelaskan fenomena yang berkaitan dengan produksi, proses dan pengaruh dari sistem-sistem tanda dan lambang.

Dari definisi ilmu komunikasi tersebut, terdapat 3 pokok pikiran :

1. Objek pengamatan yang jadi fokus perhatian dalam ilmu komunikasi adalah produksi, proses dan pengaruh dari sistem-sistem tanda dan lambang dalam konteks kehidupan manusia.
2. Ilmu komunikasi bersifat ilmiah-empiris (*scientific*) dalam arti pokok-pokok pikiran dalam ilmu komunikasi (dalam bentuk teori-teori) harus berlaku umum.
3. Ilmu komunikasi bertujuan menjelaskan fenomena sosial yang berkaitan dengan produksi, proses dan pengaruh dari sistem-sistem tanda dan lambang.

Berasarkan dari definisi tersebut dan uraian tentang ciri-ciri ilmu, dapat dikatakan bahwa ilmu komunikasi pada dasarnya adalah pengetahuan tentang peristiwa komunikasi yang diperolehnya melalui suatu penelitian tentang sistem, proses dan pengaruhnya yang dilakukan secara rasional dan sistematis serta kebenarannya dapat diuji dan digeneralisasikan.

Pengertian ilmu komunikasi yang telah dijelaskan oleh Berger dan Chaffee tersebut memberikan 3 pokok pikiran, yaitu :

1. Objek pengamatan yang jadi fokus perhatian dalam ilmu komunikasi adalah produksi, proses dan pengaruh dari sistem-sistem tanda dan lambang dalam konteks kehidupan manusia.
2. Ilmu komunikasi bersifat “ilmiah-empiris (*scientific*)” dalam arti pokok-pokok pikiran dalam ilmu komunikasi harus berlaku umum.
3. Bertujuan menjelaskan fenomena sosial yang berkaitan dengan produksi, proses dan pengaruh dari sistem-sistem tanda dan lambang.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapatlah dikatakan bahwa ilmu komunikasi pada dasarnya adalah pengetahuan tentang peristiwa komunikasi yang diperoleh melalui suatu penelitian tentang sistem, proses, dan pengaruhnya yang dilakukan secara rasional dan sistematis, serta kebenarannya dapat diuji dan digeneralisasikan.

Ada dua macam jenis komunikasi, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi berupa kata-kata atau bahasa. Seiring perkembangannya, komunikasi verbal menjadi komunikasi yang sering dilakukan manusia. Namun demikian, tidak semua hal dapat dikomunikasikan dengan hanya

menggunakan bahasa verbal. Disinilah diperlukan komunikasi nonverbal yang merupakan komunikasi berupa lambang atau simbol.

Berikut ini beberapa contoh komunikasi verbal.

- a. Melakukan percakapan secara langsung bertatap muka.
- b. Mendengarkan berita atau cerita, baik secara langsung ataupun melalui media.
- c. Melakukan panggilan lewat telepon.
- d. Interaksi guru atau dosen dengan murid atau mahasiswa saat mengajar.
- e. Aktivitas jual beli, antara penjual dan pembeli.

Adapun contoh komunikasi nonverbal adalah di bawah ini.

- a. Bahasa tubuh, seperti bersalaman, sentuhan, anggukan kepala, dll.
- b. Ekspresi wajah, seperti senyum, tertawa, mengkerut, dll.
- c. Simbol-simbol atau lambang-lambang, seperti pakaian seragam yang menunjukkan identitas sipemakai.

### **2.1.2. Tinjauan Komunikasi**

Setiap individu dalam berkomunikasi mengharapkan tujuan dari komunikasi itu sendiri, secara umum tujuan berkomunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan orang yang berbicara sama kita serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut. Dalam buku Onong uchjana dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek” mengemukakan beberapa tujuan berkomunikasi, Yaitu :

- a. Supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukannya memaksakan kehendak.
- b. Memahami orang lain, kita sebagai pejabat atau pemimpin harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan.
- c. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu seperti kegiatan.
- d. Agar yang kita sampaikan dapat dimengerti semua golongan lewat komunikasi sehingga mengerti dan memahami keinginan kita.

Jadi secara singkat dapat dikatakan tinjauan komunikasi itu adalah mengharapkan pengertian, gagasan, dukungan serta tindakan. Serta tujuan yang

utama adalah agar semua pesan yang kita sampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan.

### **2.1.3. Interaksi Sosial**

Menurut Soekanto (2002), interaksi sosial adalah bentuk-bentuk yang tampak apabila orang-orang perorangan ataupun kelompok-kelompok manusia mengadakan hubungan satu sama lain terutama dengan menengahkan kelompok serta lapisan sosial sebagai unsur pokok struktur sosial. Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain (Gerungan, 2004).

Kelangsungan interaksi sosial ini, sekalipun dalam bentuknya yang sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks. Sedangkan Tubbs dan Moss dalam bukunya *Human Communication* (2001), suatu interaksi sosial diartikan sebagai suatu sistem sosial dua orang atau lebih yang dilengkapi dengan beberapa aturan dan harapan, serta beberapa ganjaran dan hukuman yang berlaku diantaranya. Gea, Wulandari, dan Babari (2003) melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya.

Kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi. Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka

lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Selain itu menurut Morey (2004), pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi didalamnya.

Interaksi antara berbagai segi kehidupan yang sering kita alami dalam kehidupan sehari-hari itu akan membentuk suatu pola hubungan yang saling mempengaruhi sehingga akan membentuk suatu sistem sosial dalam masyarakat. Faktor-faktor dalam interaksi sosial meliputi faktor sugesti, motivasi, imitasi, identifikasi dan simpati. Faktor sugesti berlangsung apabila seseorang memberi pandangan atau sikap dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain, sedangkan identifikasi merupakan kecenderungan seseorang untuk menjadi sama dengan yang lain dan bisa berlangsung secara sadar ataupun tidak sadar. Berbeda dengan identifikasi proses simpati merupakan proses dimana seseorang merasa tertarik dengan orang lain dan dalam hal ini perasaan memegang peranan yang sangat penting walau dorongan utamanya adalah untuk memahami orang lain dan bekerjasama dengannya.

Proses interaksi sosial biasanya didasari berbagai faktor (Waridah, 2001 : 18-20), adapun faktor-faktor yang mendasari terbentuknya interaksi sosial adalah:

1. Sugesti

Sugesti adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan oleh individu kepada individu yang lain, sehingga yang menerimanya menuruti atau melaksanakan apa yang disugestikan tanpa berfikir lagi secara kritis dan rasional. Sugesti dapat diberikan oleh individu kepada kelompok, kelompok kepada kelompok, atau kelompok kepada seorang individu. Wujud sugesti dapat berupa berbagai bentuk sikap atau tindakan seperti perilaku, pendapat, saran dan pertanyaan.

2. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan, pengaruh rangsangan, atau stimulus yang diberikan oleh seorang individu kepada individu lain, sehingga orang yang diberikan sugesti menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasikan secara



kritis, rasional dan penuh rasa tanggung jawab. Motivasi dapat diberikan dari individu kepada kelompok, kelompok kepada kelompok, atau kelompok kepada individu. Wujud motivasi dapat berupa sikap atau perilaku, pendapat, saran, dan pernyataan.

3. Imitasi

Imitasi adalah proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain baik sikap, penampilan maupun gaya hidup. Proses imitasi dapat mengarah kepada hal-hal yang positif atau negatif. Apabila mengarah kepada hal-hal yang positif dan dampaknya akan positif.

4. Identifikasi

Identifikasi adalah upaya yang dilakukan oleh individu oleh individu untuk menjadi sama (identik) dengan individu yang ditirunya. Oleh sebab itu proses identifikasi erat kaitannya dengan imitasi. Pola meniru sudah begitu erat sehingga si peniru sudah mengidentifikasi dirinya menjadi sama dengan yang ditirunya.

5. Simpati

Simpati merupakan proses kejiwaan yang merasa tertarik kepada seseorang atau sekelompok orang karena sikap, penampilan, wibawa atau perbuatannya. Perasaan simpati dapat juga disampaikan pada seseorang, sekelompok orang, atau suatu lembaga formal pada saat-saat khusus, misalnya pada peringatan ulang tahun kemerdekaan RI, pada saat kenaikan kelas, dll.

6. Empati

Empati sebenarnya mirip dengan perasaan simpati tetapi tidak semata-mata perasaan kejiwaan saja. Empati dibarengi perasaan organisme tubuh yang sangat dalam.

Secara sosiologis, manusia terdistribusi dari berbagai etnis-etnis dan budaya yang saling berbeda dan mengaitkan dirinya satu dengan yang lainnya. Satu bahasa terdistribusi dari suku-suku yang beraneka ragam, masyarakatnya terdistribusi keluarga-keluarga yang berlainan. Jika keragaman dari sistem kehidupan manusia terpusat kepada naungan suatu kesatuan, maka manusia sebagai salah satu makhluk dari berbagai makhluk yang ada kembali kembali pada satu naungan, satu rangkuman, yaitu bukti kesatuan Tuhan Yang Maha Esa. Manusia membutuhkan orang lain dalam kehidupan sosial.

Manusia mempunyai naluri untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Dalam hidup manusia atau antara manusia dengan kelompok terjadi hubungan demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui itu manusia ingin menyampaikan

maksud, tujuan dan keinginannya dan keinginan yang dimaksud diwujudkan melalui hubungan timbalbalik yang disebut dengan Interaksi. Interaksi bisa terjadi apabila individu melakukan tindakan dan perilaku yang dapat menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain. Manusia membutuhkan orang lain dalam kehidupan sosial.

Manusia mempunyai naluri untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Interaksi sosial tidak terbatas oleh tempat dan waktu, dapat terjadi dimana dan kapan saja karena sangat penting dalam pergaulan hidup dan berguna mengantisipasi masalah-masalah yang timbul dalam masyarakat baik secara pribadi atau kelompok. Menurut Astrid. S. Susanto interaksi sosial diartikan sebagai hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial (Murdiatmoko, 2003 : 53).

Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Adanya interaksi sosial merupakan naluri manusia sejak lahir untuk bersosialisasi dan bergaul dengan sesama dimana dalam interaksi itu individu ada kontak dan hubungan yang merupakan sentuhan fisik yang biasanya disertai dengan adanya suatu komunikasi baik secara langsung ( tatap muka), secara tidak langsung, atau dengan menggunakan media.

Adapun yang menjadi ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut :

1. Adanya perilaku dengan jumlah lebih dari satu orang.
2. Adanya komunikasi antar pelaku.



3. Adanya dimensi waktu ( masa lampau, masa kini dan masa mendatang ) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung
4. Adanya tujuan dan maksud yang jelas yang ingin dicapai, terlepas dari samaatau tidaknya tujuan dengan yang diperkirakan oleh si pelaku (Waridah, 2001 : 18)

Dalam proses interaksi sosial, manusia secara simbolik mengkomunikasikan arti terhadap orang lain yang terlibat. Orang lain menafsirkan symbol komunikasi itu mengorientasikan tindakan balasan mereka berdasarkan penafsiran mereka. Dengan kata lain, dalam interaksi sosial, para aktor terlibat dalam proses saling mempengaruhi. Talcott parsons (Waridah, 2001 : 10 ) mengatakan bahwa interaksi sosial dapat membangun kedekatan jarak dan ini akan membuahkan tingkat keintiman antara pelaku sosial. Dengan keadaan demikian ini berakibat pada sikap saling terbuka untuk saling memahami, saling menghayati antara satu dengan yang lain. Munculnya pemahaman ini karena munculnya empaty antara guru dengan muridnya.

Parsons juga berpendapat bahwa tindakan dan interaksi sosial dipengaruhi oleh dua macam orientasi sebagai berikut :

- a. Orientasi Motivasional, yaitu motivasi yang bersifat pribadi, yakni menunjukkan pada keinginan individu yang bertindak untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
- b. Orientasi nilai-nilai yang bersifat sosial yakni orientasi yang menunjukkan pada standar-standar normatif, misalnya wujud agama dan tradisi setempat, (Waridah, 2001 : 10 ).

Interaksi merupakan sarana atau alat dalam kehidupan sosial, juga dapat dikatakan sebagai hubungan yang dinamis antar individu dengan individu, antar individu dengan kelompok dan antar kelompok dengan kelompok dan interaksi itu dapat terlihat dalam bentuk kerjasama, persaingan dan pertikaian atau konflik.

Menurut Gillin dan Gillin dalam (Soekanto, 2002 : 67) bentuk-bentuk interaksi sosial itu dapat digolongkan sebagai berikut :

a. Kerjasama (*cooperation*)

Orang cenderung menyukai pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama dengan demikian pekerjaan tersebut dapat diselesaikan dengan cepat dan rapi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

b. Persaingan (*Competition*)

Interaksi sosial tidak hanya berupa hubungan yang harmonis, interaksi sosial dapat berupa persaingan yang tidak menutup kemungkinan terjadinya suatu konflik.

c. Pertentangan (*Conflict*)

Dalam interaksi individu yang satu dengan yang lainnya akan saling mengetahui sifat masing-masing karena mereka akan saling menunjukkan keaslian mereka dalam suatu kerjasama, persaingan dan konflik.

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi bila tidak ada komunikasi dan kontak sosial (Pudjiastuti, 2006 : 23) adalah :

- a. Komunikasi yaitu proses saling memberi tafsiran kepala atau dari perilaku pihak lain mewujudkan perilaku sebagai reaksi terhadap maksud yang ingin di sampaikan oleh pihak yang lain dibagi dua yaitu :

1. Komunikasi positif : apabila masing-masing pihak saling memahami maksud dan tujuan pihak yang lain.
  2. Komunikasi negatif : apabila masing-masing pihak tidak saling memahami maksud dan tujuan masing-masing.
- b. Kontak sosial yaitu individu atau kelompok dalam bentuk isyarat yang memiliki makna bagi sipelaku dan sipenerima membalas dengan reaksi.

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak manusia tidak dapat hidup sendirian, ia selalu berkomunikasi dengan yang lain dan bermasyarakat. Interaksi sosial tidak terbatas oleh waktu dan tempat, dapat terjadi kapan saja. Interaksi sangat penting dalam aktivitas-aktivitas sosial, oleh karena itu ia merupakan hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan-hubungan individu dengan individu maupun individu dengan kelompok dan interaksi itu didahului oleh suatu kontak yang dengan adanya komunikasi baik langsung maupun tidak langsung.

Hal-hal yang turut mempengaruhi interaksi dalam suatu lingkungan maupun kehidupan sosial, antara lain :

- a. Kedekatan : Kita membentuk kelompok bermain dengan orang lain yang berada disekitar kita, dimana kelompok bermain itu tersusun antara individu-individu yang saling berinteraksi semakin dekat semakin mungkin saling melihat, berbicara dan bersosialisasi. Kedekatan fisik meningkatkan peluang berinteraksi dan bentuk kegiatan bersama yang memungkinkan terbentuknya kelompok sosial.
- b. Kesamaan : Sudah menjadi kebiasaan orang lebih suka berhubungan dengan orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya yaitu kesamaan

minat, kepercayaan, nilai, usia, ataupun karakter yang lainnya yang memungkinkan terjadinya interaksi.

Sedangkan menurut Soekanto (2002), suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

1. Adanya kontak sosial (social-contact)
2. Adanya komunikasi

#### **2.1.4. Definisi dan Rentangan Usia Remaja**

Istilah *Adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1980). Apabila digolongkan sebagai anak-anak maka golongan remaja sudah melewati masa tersebut, tetapi bila digolongkan dengan orang dewasa juga masih belum sesuai. Oleh karena itu banyak istilah golongan remaja ini dirasakan tumpang tindih pengertiannya.

Istilah lain yang sering digunakan adalah menurut Rumini dan Sundari H.S (2004), dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Hurlock (1980) juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu : Masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia yang bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa

remaja sebagai masa yang tidak realistis, dan yang terakhir yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Menurut Mappiare dalam bukunya Psikologi Remaja (1982), dapat disimpulkan bahwa secara teoritis dan empiris dari segi psikologis, rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam dalam usia 12-13 tahun sampai 17-18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17-18 tahun sampai 21-22 tahun.

#### **2.1.5. Lingkungan Sosial Remaja**

Menurut Gea, Wulandari, dan Babari (2003), lingkungan sosial yang paling dekat serta berpengaruh dalam kehidupan remaja adalah lingkungan sosial awal, yakni keluarga. Lalu kemudian dilanjutkan dengan lingkungan sebayanya, yang terdiri dari kelompok pertemanan atau kelompok permainan (sahabat). Keluarga adalah lingkungan yang paling utama dimana kita mengalami kedekatan dan kebersamaan yang sangat intensif, serta lingkungan tempat kita menjalani proses sosialisasi berbagai nilai dasar kemanusiaan. Menurut Soekanto (2002), orang tua dan saudara melakukan sosialisasi yang biasa diterapkan melalui kasih sayang.

Atas dasar kasih sayang tersebut, seorang individu dididik untuk mengenal nilai-nilai tertentu. Menurut Hurlock (1980), konsep hubungan keluarga mempengaruhi konsep diri remaja dimana seorang remaja yang mempunyai hubungan erat dengan seorang anggota keluarga akan mengidentifikasi diri dengan orang lain dan ingin mengembangkan pola kepribadian yang sama. Menurut Mappiare (1982), kelompok teman sebaya merupakan lingkungan sosial

pertama dimana remaja belajar untuk hidup bersama dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya. Didalamnya timbul persahabatan yang merupakan ciri khas pertama dan sifat interaksinya dalam pergaulan. Manfaat penting dari adanya persahabatan dalam masa remaja ini adalah mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan mengisi waktu luang. Lebih penting lagi, bahwa dalam persahabatan itu remaja dapat merasa dibutuhkan, dihargai dan dengan demikian mereka dapat merasa adanya kepuasan dalam interaksi sosialnya (Mappiare, 1982).

#### **2.1.6. Prilaku Remaja**

Suatu perilaku (behavior) yang merupakan cara bertindak dapat dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun yang bersifat kompleks (Azwar, 2003). Sebagai makhluk sosial, perilaku remaja banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri remaja itu sendiri maupun dari lingkungannya. Menurut Kurt Lewin dalam Azwar (2003), perilaku adalah fungsi karakteristik individu dan lingkungan.

Karakteristik individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat kepribadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Sedangkan menurut Rakhmat (2001), terdapat dua faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu :

1. Faktor-faktor personal, yaitu faktor biologis dan faktor sosio-psikologis
2. Faktor-faktor situasional, yaitu faktor ekologis, faktor rancangan dan arsitektural, faktor temporal, suasana perilaku, teknologi, faktor-faktor sosial, dan lingkungan psiko-sosial.

Kompleksitas perilaku remaja telah menjadi bahasan yang penting, terutama memahami perilaku remaja dalam lingkungan sosialnya, memahami motivasi perbuatan dan mencoba meramalkan respon remaja agar dapat memperlakukan sesama manusia dengan sebaik-baiknya (Hurlock, 1980). Perilaku terhadap suatu obyek dapat dilihat dari beberapa dimensi (Calhoun, 1995), yaitu :

1. Frekuensi Menunjukkan jumlah atau kuantitas dari perilaku seseorang.
2. Kepada siapa berperilaku Perilaku yang dilakukan tidak hanya ditujukan untuk diri sendiri tetapi juga ditujukan bagi orang lain
3. Untuk apa perilaku yang dilakukan seseorang itu mempunyai manfaat atau tujuan baik untuk dirinya sendiri maupun bagi orang lain
4. Bagaimana menunjukkan upaya atau cara yang dilakukan oleh seseorang dalam berperilaku untuk mencapai tujuan yang diinginkan perilaku remaja juga berkaitan dengan minat mereka terhadap keberadaan media massa yang termasuk pada minat rekreasi.

Menurut Hurlock (1980) minat rekreasi tersebut juga sangat dipengaruhi oleh derajat kepopulerannya. Beberapa bentuk rekreasi yang digemari remaja saat ini antara lain mendengarkan radio dan kaset, menonton televisi, serta membaca. Selain itu perilaku remaja yang menonjol terletak pada nilai kemandiriannya. Mereka cenderung melepaskan diri dengan lingkungan sosial, terutama dengan lingkungan keluarganya sendiri (Hurlock, 1980). Remaja laki-laki dengan perempuan juga terdapat perbedaan-perbedaan dalam perilakunya. Remaja perempuan cenderung memiliki tingkat keintiman yang dalam dengan orang-orang sekitarnya dibanding dengan remaja laki-laki. Hal ini dikarenakan remaja laki-laki ingin menunjukkan kemandirian yang lebih dan adanya jarak dengan sekitarnya (Hurlock, 1980).

Selain itu menurut Apriyanti (2005) secara spesifik mengemukakan remaja putri lebih banyak membutuhkan sejumlah barang-barang baru yang perlu dibeli dan juga barang-barang baru yang disesuaikan dengan kebutuhannya.



### 2.1.7. Solidaritas Sosial

Secara etimologi arti solidaritas adalah kesetiakawanan atau kekompakkan. Dalam bahasa Arab berarti *tadhamun* (ketetapan dalam hubungan) atau takaful (saling menyempurnakan/melindungi). Pendapat lain mengemukakan bahwa Solidaritas adalah kombinasi atau persetujuan dari seluruh elemen atau individu sebagai sebuah kelompok. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa solidaritas diambil dari kata Solider yang berarti mempunyai atau memperlihatkan perasaan bersatu.

Dengan demikian, bila dikaitkan dengan kelompok sosial dapat disimpulkan bahwa Solidaritas adalah rasa kebersamaan dalam suatu kelompok tertentu yang menyangkut tentang kesetiakawanan dalam mencapai tujuan dan keinginan yang sama. Wacana solidaritas bersifat kemanusiaan dan mengandung nilai adiluhung (mulia/tinggi), tidaklah aneh kalau solidaritas ini merupakan keharusan yang tidak bisa ditawar-tawar lagi. Memang mudah mengucapkan kata solidaritas tetapi kenyataannya dalam kehidupan manusia sangat jauh sekali. Dalam ajaran islam solidaritas sangat ditekankan karena Solidaritas salah satu bagian dari nilai Islam yang mengandung nilai kemanusiaan (*humanistic*).

#### 1. Informasi

Informasi sering kita soroti dalam lingkup Teknologi, seperti istilah teknologi informasi yang umum kita ketahui. Namun informasi memiliki pengertian yang sangat luas bukan hanya ada dalam teknologi. Meskipun kenyataannya tidak bisa kita pungkiri bahwa informasi ini memiliki kaitan erat dengan teknologi, karena dengan perkembangan teknologi itu sendiri informasi



juga berkembang dengan pesat, karena itu tepat lah bahwa perkembangan teknologi dan informasi ini membentuk sebuah era yaitu “Era Informasi”.

Secara Etimologi, Kata informasi ini berasal dari kata bahasa Perancis kuno *informacion* (tahun 1387) mengambil istilah dari bahasa Latin yaitu *informationem* yang berarti “konsep, ide atau garis besar,”. Informasi ini merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas Aktifitas dalam “pengetahuan yang dikomunikasikan”.

Informasi bisa menjadi fungsi penting dalam membantu mengurangi rasa cemas pada seseorang. Menurut pendapat Notoatmodjo (2008) bahwa semakin banyak memiliki informasi dapat memengaruhi atau menambah pengetahuan terhadap seseorang dan dengan pengetahuan tersebut bisa menimbulkan kesadaran yang akhirnya seseorang itu akan berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Definisi Informasi Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Informasi /informasi/ Berarti penerangan, pemberitahuankabar atau berita tentang sesuatu, keseluruhan makna yang menunjang amanat yg terlihat dalam bagian-bagian amanat itu Informasi merupakan pesan atau kumpulan pesan (ekspresi atau ucapan) yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan, hal ini merupakan tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang.

Informasi bisa di katakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep

seperti arti, pengetahuan, Persepsi, kebenaran, representasi, negentropy, Stimulus, komunikasi, dan rangsangan mental.

Menurut para ahli :

- a. Abdul Kadir (2002: 31); McFadden dkk (1999) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.
- b. Azhar Susanto (2004:46) dalam bukunya Sistem Informasi Akuntansi, menyatakan bahwa informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat.
- c. Burch dan Strater menyatakan bahwa informasi adalah pengumpulan atau pengolahan data untuk memberikan pengetahuan atau keterangan.
- d. George R. Terry berpendapat bahwa informasi adalah data yang penting yang memberikan pengetahuan yang berguna.
- e. Jogianto (2004:8) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, berpendapat bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya.

## 2. Kepedulian Sosial

Kepedulian sosial yaitu sebuah sikap keterhubungan dengan kemanusiaan pada umumnya, sebuah empati bagi setiap anggota komunitas manusia. Kepedulian sosial adalah kondisi alamiah spesies manusia dan perangkat yang mengikat masyarakat secara bersama-sama (Adler, 1927). Oleh karena itu, kepedulian sosial adalah minat atau ketertarikan kita untuk membantu orang lain.

Lingkungan terdekat kita yang berpengaruh besar dalam menentukan tingkat kepedulian sosial kita. Lingkungan yang dimaksud di sini adalah keluarga, teman-

teman, dan lingkungan masyarakat tempat kita tumbuh. Karena merekalah kita mendapat nilai-nilai tentang kepedulian sosial.

Nilai-nilai yang tertanam itulah yang nanti akan menjadi suara hati kita untuk selalu membantu dan menjaga sesama. Kepedulian sosial yang di maksud bukanlah untuk mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada membantu menyelesaikan permasalahan yang di hadapi orang lain dengan tujuan kebaikan dan perdamaian. Jenis-jenis Kepedulian Sosial :

Kepedulian sosial dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Kepedulian yang berlangsung saat suka maupun duka

Kepedulian sosial merupakan keterlibatan pihak yang satu kepada pihak yang lain dalam turut merasakan apa yang sedang dirasakan atau dialami oleh orang lain.

b. Kepedulian pribadi dan bersama

Kepedulian bersifat pribadi, namun ada kalanya kepedulian itu dilakukan bersama. Cara ini penting apabila bantuan yang dibutuhkan cukup besar atau berlangsung secara berkelanjutan.

c. Kepedulian yang sering lebih mendesak

Kepedulian akan kepentingan bersama merupakan hal yang sering mendesak untuk kita lakukan. Caranya dengan melakukan sesuatu atau justru menahan diri untuk tidak melakukan sesuatu demi kepentingan bersama.

## 2.2. Kerangka Pemikiran

*Blackberry messenger* yang awalnya ditujukan untuk para pengusaha, karyawan, pejabat dan pelaku eksekutif ini untuk mempermudah komunikasi dan

mempercepat berbagai bidang usaha dalam komunikasi telah berubah menjadi aplikasi yang dapat memuaskan ketergantungan para penggunanya yaitu kaum muda termasuk para pelajar di Indonesia khususnya kota Medan, aplikasi ini menjadi sangat populer dan sangat diminati dikalangan para kaula muda hingga kaula tua dan dari siswa sekolah, mahasiswa perguruan tinggi serta para pejabat dan karyawan swasta. Aplikasi *blackberry messenger* ini juga dimanfaatkan sebagian individu untuk membuka usaha online dan mengabarkan secara cepat dan singkat kepada seluruh pengguna aplikasi *blackberry messenger*.

*Blackberry messenger* aktif dengan layanan 24 jam dan setiap saat pula tidak jarang pengguna meletakkan handphone blackberry di tempat tidur sehingga mudah terbangun dari tidur untuk melihat pesan singkat dari *blackberry messenger*. Kebiasaan ini menjadikan kebiasaan yang buruk karena mengakibatkan sensitive untuk terbangun hingga tidak nyaman saat tidur. Dan dampak selanjutnya tentu saja menyerang kesehatan dan juga bukan rahasia umum lagi bahwa rendahnya kualitas untuk tidur berdampak negative pada kesehatan fisik maupun kesehatan mental.



Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran

### 2.3. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas permasalahan yang sebenarnya yang kebenarannya harus diuji. Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan, maka hipotesis penelitian ini adalah: “pengaruh penggunaan aplikasi

*Blackberry Messenger* terhadap interaksi sosial dikalangan pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Krakatau Medan kecamatan Medan Timur”.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1. Jenis Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugioyono, 2011:1). Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Masalah yang penulis teliti adalah masalah atau gejala-gejala yang faktual dan juga terjadi pada masa sekarang (pada saat penelitian dilakukan), maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif .

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang sedang diselidiki, dengan menggambarkan/melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Metode deskriptif memusatkan perhatiannya pada penemuan fakta-fakta (*Fact Finding*) sebagaimana keadaan sebenarnya. Data atau fakta itu harus bersumber dari gejala-gejala yang terdapat didalam masalah yang terjadi sekarang atau pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2010:73).

### **3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Penelitian yang dilakukan berlokasi di SMP Swasta Krakatau yang beralamat JL.BRIGJEN.BEJO NO.32-34 Medan Pulu Brayen Kecamatan Medan Timur Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu singkat.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1. Populasi**

Populasi menurut Nana Syaodih Sumadinata (2007:250-251) dapat dibedakan antara populasi umum, populasi terget dan populasi terukur. Populasi umum adalah seluruh subjek penelitian. Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian. Populasi terukur adalah populasi yang secara ril dijadikan dasar dalam penentuan sampel dan secara langsung menjadi lingkup sasaran keberlakuan kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa siswi SMP Swasta Krakatau yang duduk di kelas IX. Menurut data kesiswaan, jumlah siswa-siswi yang duduk di kelas sebanyak 3 kelas yaitu 90 orang.

#### **3.3.2 Sampel**

Tehnik Sampel adalah merupakan tehnik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai tehnik yang akan digunakan. ( Sugiono, 2009, 118-119 ). Sampling merupakan suatu proses dalam sampel yang ada, dengan menggunakan tehnik sampling ( Alimun, 2005:.35 ) Metode pengambilan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh adalah tehnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel ( Sugiono, 2009, :124)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diambil sampel penelitian yaitu 90 siswa-siswi kelas IX SMP SWASTA KRAKATAU.



### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik adalah cara memperoleh data dan menentukan bagaimana data tersebut dapat diperoleh, mengidentifikasi variabel dan menjabarkan menjadi subvariabel. Di dalam melaksanakan pengumpulan data maupun keterangan yang diperlukan, dalam penelitian ini penulis menggunakan :

a. Penelitian Keperpustakaan (*Library Reseach*)

Dengan penelitian kepustakaan ini di maksudkan usaha mempelajari buku-buku, majalah ilmiah, bahan kuliah dan literature atau bahan lainnya yang dianggap relevan dengan masalah yang di teliti.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Data lapangan sangat penting untuk pembahasan masalah yang menempuh alur secara ilmiah. Data untuk penelitian ini harus dikumpulkan dan dipaparkan dengan teliti melalui kegiatan penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data lapangan dala penelitian ini meliputi :

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, melalui teknik ini dapat diketahui data sebagai bukti untuk menjawab pokok permasalahan.

2. Angket

Menurut Arikunto (2006:151) Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:199). Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau

pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket langsung yang tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

### 3.5. Definisi Operasional Variabel

Nawawi (2007:86) Mengemukakan bahwa setelah sejumlah teori diuraikan dalam kerangka teori, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan kerangka konsep sebagai hasil pemikiran rasional yang bersifat kritis dalam memperkirakan kemungkinan hasil penelitian yang akan dicapai. Berdasarkan hal tersebut, maka batasan - batasan konsep yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1.Operasionalisasi Variabel

Variabel teoritis			Variabel Operasional ( Indikator )
X			
Pengguna Mesenger	Aplikasi	Blackberry	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Voice Mail</i></li> <li>2. <i>Emoticon</i></li> <li>3. <i>Frekuensi</i></li> <li>4. Lokasi</li> </ol>
Y			
Interaksi Sosial			<ol style="list-style-type: none"> <li>A. Intersitas               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Frekuensi bertemu</li> <li>2. Durasi</li> </ol> </li> <li>B. Keeratan hubungan               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tinggi</li> <li>2. Sedang</li> <li>3. Rendah</li> </ol> </li> <li>C. Solidaritas social               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi</li> <li>2. Kepedulian social</li> </ol> </li> </ol>

### 3.5.1. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah penjabaran lebih lanjut tentang kerangka konsep yang telah diklasifikasikan ke dalam bentuk variabel yang akan diteliti. Selain itu definisi operasional merupakan unsur penelitian yang memberikan batasan pengukuran variabel antar konsep lebih lanjut (Rakhmat,2009:51) mengemukakan bahwa definisi unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel atau konsep penelitian. Konsep penelitian ini adalah yang mempunyai katagori sebagai berikut :

#### 1. **Intensitas *Blacberry Messengger***

- a. *Voice mail*
- b. *Frekuensi*
- c. *Emoticon*
- d. Lokasi

Definisetiapiitem sebagi berikut :

#### a. *Voice Mail*

*Voice mail* adalah sistem berbasis komputer yang memungkinkan pengguna dan pelanggan untuk bertukar pesan suara pribadi untuk memilih dan menyampaikan informasi suara dan untuk memproses transaksi yang berkaitan dengan individu, organisasi, produk dan jasa, dengan menggunakan telepon biasa.

#### b. *Frekuensi*

*Frekuensi* adalah seseorang bisa menetapkan suatu peristiwa yangdibentuk secara pribadi maupun secara bersamaan.

c. *Emoticon*

*Emoticon* adalah representasi bergambar metacommunicative dari ekspresi wajah itu, dengan tidak adanya bahasa tubuh dan prosodi, berfungsi untuk menarik perhatian penerima untuk tenor atau marah dari pengirim nominal komunikasi verbal, mengubah dan meningkatkan interpretasinya.

d. Lokasi

Lokasi untuk mengetahui dimana para remaja setiap saat mudah dilakukan di rumah, di sekolah bahkan di pusat perbelanjaan.-

**2. Pendekatan konatif ( Prilaku )**

Segi Positif

- a. Menyebarkan pesan positif kepada orang lain
- b. Mampu menciptakan rasa percaya diri.

Respon Negatif

- a. Memiliki kecenderungan bersifat narsis yang berlebihan
- b. Menjadi candu dan ketagihan
- c. Aktifitas terkendala

**Segi Positif**

- a. Menyebarkan pesan positif kepada orang lain

*Blackberry mesengger* juga bisa menguntungkan banyak orang jika digunakan dengan cara yang tepat. Seperti foto yang berisi ajakan pada gaya hidup yang lebih sehat dan menggunakan *blackberry mesengger* untuk berjualan secara online. Dengan mengunggah foto tersebut ke khalayak ramai, para kalangan remaja bisa menularkan pesan positif dan inspiratif kepada kelompok yang lebih luas.

b. Mampu menciptakan rasa percaya diri

Secara tidak langsung *blackberry mesenger* mampu membantu kita untuk lebih mengenali diri sendiri dan dapat menjadikan usaha online yang menguntungkan untuk diri sendiri. Dengan mempromosikan produk kepada orang lain agar menjadi daya tarik bagi calon pembeli.

**Segi Negatif:**

a. Terobsesi

Terobsesi dengan aplikasi *blackberry mesenger* yang dapat digunakan untuk berjualan online merupakan perubahan sikap yang menjadikan seseorang harus memiliki target jumlah produk yang dijualnya. Sehingga akan ada pembujukan kepada calon pembeli agar dapat membeli produk yang dijualnya.

b. Memiliki kecendrungan bersifat narsis yang berlebihan

Biasanya orang yang sering melakukan penjualan secara online melalui *Blackberry Mesenger* adalah seseorang yang terobsesi dengan mengharuskan mendapatkan pembeli dan bersifat narsis bahwasannya produk yang dimiliki lebih baik dan lebih bagus daripada orang lain.

c. Menjadi candu dan membuat ketagihan

Tanpa disadari, berjualan dengan menggunakan aplikasi *blackberry mesenger* membuat kecanduan dan tidak bisa lepas dari *blackberry mesenger* dikarenakan dapat menguntungkan bagi seseorang pemakainya dan semua itu tidak lepas dilakukan para remaja dan pelajar khususnya di SMP swasta Krakatau Medan.

d. Krisis percaya diri

Selain masyarakat pada umumnya, sejumlah selebriti Indonesia maupun dunia kegandrungan menggunakan aplikasi *blackberry mesengger* untuk berjualan dan mengeksplorasi diri dengan berpose begitu menawan dan akhirnya menjadikan trend pada masa kini dan tidak luput dari jangkauan para remaja masa kini.

### 3.7. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu dengan menganalisa data berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode analisis regresi dan korelas. Teknik analisa yang digunakan adalah :

#### 1. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh antara satu variable bebas terhadap variable terikat. Rumus persamaan regresi linear sederhana:

$$Y=a+bX$$

Dimana :

Y= Subyek dalam variable dependen yang dipredisikan

a= Harga Y bila X=0

b= angka atau arah koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada variable independen.

X= Subjek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

Dari rumus penelitian regresi linier sederhana diatas dapat dicari nilai a dan nilai b dengan menggunakan cara sebagai berikut :

$$a = \frac{\sum y (\sum x^2) - \sum x \cdot \sum xy}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{\sum y (\sum x^2) - \sum x \cdot \sum xy}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

## 2. Uji Korelasi Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi bertujuan untuk mengetahui kuat atau tidaknya pengaruh antara variable X yaitu “Pengguna Aplikasi Black Berry “ dengan variabel Y yaitu “Interaksi Sosial di Kalangan Pelajar SMP” atau untuk mengetahui sejauh mana pengaruh anatar satu variabel dengan variabel lainnya. Rumus koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2007:12).

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) + (\sum y^2)}}$$

Dimana :

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi

$\sum xy$  : Jumlah hasil kali skor X dan Y berpasangan

$\sum x^2$  : Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

$\sum y^2$  : Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

## 3. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ini dapat digunakan untuk menganalisis apakah variabel yang diduga (Y) dipengaruhi oleh variabel (X) atau seberapa variabel independen bebas mempengaruhi varibel dependen (tak bebas). Dengan cara



mengkuadratkan koefisien yang ditemukan. Jadi determinasinya adalah dengan rumus sebagai berikut:

$$D = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

Dimana:

D : Koefisien Determinasi

$r_{xy}$ : Koefisien Korelasi antara Variabel X dan Y

#### 4. Uji Signifikan Koefisien Korelasi

Rumus uji signifikan koefisien korelasi (Sugiyono, 2012:187) digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh antara kedua variabel, untuk itu harus dites apakah korelasi antara variabel independent (X) mempengaruhi variabel dependent (Y) signifikan atau tidak, dengan demikian perlu dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

t: Test signifikan

r: Koefisien Korelasi

n: Jumlah Sampel

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. Metodologi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara
- Azwar, S. 2003. Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. Dinamika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Gerungan, W.A. 2004. Psikologi sosial. Bandung : PT Refika Aditama.
- Gea, A.a.; Wulandari, A.P.Y; Babari, Yohanes. 2003. Character Building I : Relasi dengan Sendiri. Jakarta : PT Gramedia.
- Holmes, David. 2012. Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jogianto, 2003, Sistem Teknologi Informasi, Andi, Yogyakarta
- Kriyantono., Rachmat., 2008., Teknik Praktis Riset Komunikasi Revisi. Kencana: Jakarta
- Liliweri, Alo. 2014. Sosiologi dan Komunikasi Organisasi. Jakarta: Bumi Aksara
- McQuail, Denis. 2011. Teori Komunikasi Massa Mc Quail, buku 1. Jakarta: Salemba Humanika
- Mulyana, Deddy, 2007, Ilmu komunikasi suatu pengantar, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- . 2010. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murdiyatomoko, Janu. 2008. Sosiologi Mengkaji Dan Memahami Masyarakat. Bandung: Grafindo Media Pratama
- Nawawi, Hadari. 2012. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. Landasan Psikologi Proses Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Poerwadarminto.1995, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta.
- Poloma, Margareth. 2000. Sosiologi Kontemporer. Jakarta: PT. Raja Grafind

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta

Singarimbun, Masri, dan Sofian Effendi, 1989, Metode Penelitian Survei, Jakarta: LP3ES

Sjarkawi. 2008. Pembentukan Kepribadian Anak. Jakarta: PT. Bumi aksara.

Soekanto, Soerjono. 2009. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Waridah, Ernawati. 2008. EYD & Seputar Kebahasa-Indonesiaan. Jakarta: Kawan Pustaka

Wood, Andrew F. dan Mathew J. Smith. 2005. Online Communication: Linking Technology, Identity, dan Culture, Second Edition. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc

