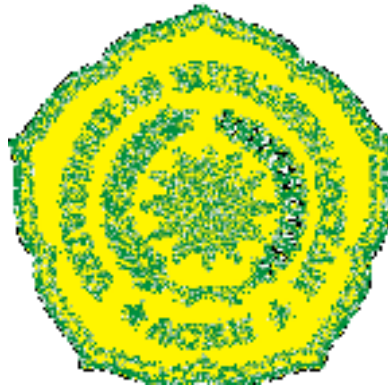


**GAMBARAN KEBAHAGIAAN PENGGUNA TIKTOK PADA REMAJA  
SMA NEGERI 1 RIKIT GAIB KABUPATEN GAYO LUES**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat  
Memperoleh derajat sarjana psikologi



**Oleh :**

**UMMI SELAMAH**

**1709110021**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**BANDA ACEH**

**2024**

**GAMBARAN KEBAHAGIAAN PENGGUNA TIKTOK PADA REMAJA  
SMA NEGERI 1 RIKIT GAIB KABUPATEN GAYO LUES**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat  
Memperoleh derajat sarjana psikologi



Oleh :

**UMMI SELAMAH**

**1709110021**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**BANDA ACEH**

**2024**

Proposal Skripsi berjudul :

**GAMBARAN KEBAHAGIAAN PENGGUNA TIKTOK PADA REMAJA  
SMA NEGERI 1 RIKIT GAIB KABUPATEN GAYO LUES**

Diajukan oleh :

Ummi Selamah

1709110021

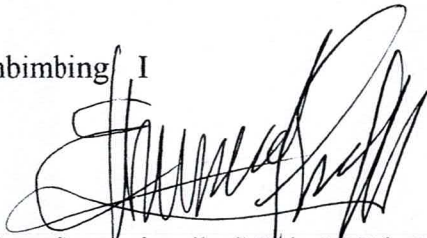
Telah di setujui oleh :

Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Aceh

Banda Aceh, Agustus 2024

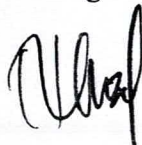
Pembimbing I



6 Agustus 2024

Endang Setyaningsih. S.Psi., M.Pd., Psikolog

Pembimbing II



5 Agt 2024

Nur Hasmalawati. S. Psi, M.Si

**PENGESAHAN**

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh  
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

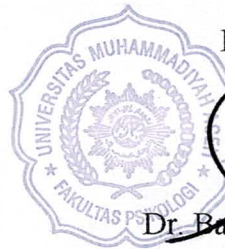
Pada Tanggal

20 AUG 2024

**MENGESAHKAN**

Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Aceh



Dekan,

Dr. Barmawi, M.Si

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Endang Setianingsih, S.Psi., M.Pd., Psikolog

2. Lisdayani, M.Psi., Psikolog

3. Julia Aridhona, M.Si

4. Nur Hasmalawati, M.Si

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ummi Selamah

NPM : 1709110021

Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul “Gambaran Kebahagiaan Pengguna TikTok pada Remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues” ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Banda Aceh, 5 Agustus 2024

Yang menyatakan



Ummi Selamah

1709110021

## **MOTTO**

**“ Ayoo semangat, masih banyak cobaan yang belum pernah dicobain “**

**“ Kalo menurut kamu enggak ada orang baik di dunia ini, kenapa bukan kamu yang jadi orang baiknya “**

**( DANIEL MANANTA )**

**“ Seburuk-buruknya garis hidup, ada hal positif yang bisa dibagi kepada orang lain“**

**( NYOMAN PAUL IDOL 12 )**

**“ Evaluasi Diri, Rendah Hati, Bersyukur, Bahagia“**

**( MIELAH HARDI )**

## PERSEMBAHAN



Yang paling utama dari segalanya sembah sujud dan syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta, atas karunia serta kemudahan yang telah engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

### **Kupersembahkan karya sederhana ini kepada pahlawanku dan cinta abadiku Alm. Ayahanda dan Ibunda tercinta**

Terimakasih Alm. Ayahanda Hardimansur dan Ibunda Hasmaraini yang telah memberi dukungan dan motivasi serta do'a yang tiada hentinya, dan tetesan keringat yang telah dikeluarkan dalam sebuah perjuangan mencari nafkah untuk anakmu ini menjadi berkah, dan setiap air mata yang jatuh dari mata mu atas segala kepentingan saya, yang tidak mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Alm. Ayah dan Ibu bahagia, karena saya sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih untuk membahagiakan mu.

Kepada kakak, abang, dan adik tersayang

Terimakasih kepada kakak **Nisrina Suryani, A. Md. KG**, abang **Said Hamzali**, adik **Sauma Purnama Sari** dan **Maulani Sari** yang telah memberikan do'a dan dukungannya serta semangatnya dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga do'a dan semua hal yang diberikan dapat menjadi keberkahan untuk saya, dan semoga hal-hal baik selalu menyertai kita.

Rasa terimakasih juga peneliti ucapkan kepada diri peneliti sendiri yang senantiasa selalu semangat dan sabar dalam menjalankan skripsi ini dengan penuh suka maupun duka dan melawan rasa kemalasan untuk menyelesaikan skripsi ini sehingga peneliti mampu untuk menyelesaikan skripsi ini.

### **Kepada teman-teman ku**

buat teman-teman seperjuangan denganku, terimakasih atas waktu, bantuan, do'a serta nasihat dalam penyusunan skripsi ini

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa skripsi. Sholawat dan salam kepada Rasul Allah, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan.

Tujuan penulisan penelitian ini dapat memberi manfaat terutama bagi penulis sendiri dan kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya, tidaklah mudah bagi penulis untuk melakukan penulisan skripsi tanpa dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Endang Setianingsih, S.Psi., M.Pd., Psikolog selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Nur Hasmalawati, S. Psi, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis baik selama penelitian maupun dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Barmawi, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
4. Bapak Sukri Karim, S,Psi, M.Si selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
5. Para Dosen Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat baggi penulis.
6. Staf Akademik Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang telah banyak membantu dalam pengurusan surat dan berkas selama masa perkuliahan hingga dalam proses penyusunan skripsi.
7. Kepada Alm. Ayahanda Hardimansur dan ibunda Hasmaraini, kakak Nistrina Suryani, A. Md. KG, abang ipar Said Hamzali, adik Sauma

Purnama Sari dan adik Maulani Sari yang tiada henti-hentinya memberi motivasi, semangat, do'a dan dukungan kepada penulis.

8. Keluarga besar Hardimansur Family (Bibik, Kail, Ama , Ine, dan para Sepupu) dan keluarga besar H. Hasbi Family (Makyu, Paman, dan Sepupu) yang telah memberikan do'a, dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah hingga akhir.
9. Terimakasih kepada kakak tidak sedarah ku kak Rahmah Ariyamko (Tega), bund ku Yasyfi Nurul Lita yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan, kepada adik ku Maksal Mina, S.Si, Sapriyudin, S. Ars, dan Rahmi Cakrawati, SKM yang selalu ada di saat-saat susah dan senang.
10. Terimakasih kepada sahabat ku Arini Damayanti, Fauziah Nadewi, Hasanah Canto, dan Susi Susanti dan teman- teman leting 17 Riga Generation yang telah memberi motivasi dan dukungannya kepada penulis.
11. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan sedari 2017 Novi Widiastuti dan Zulmaita Sari dan teman –teman seperjuangan lainnya yang menjadi mahasiswa baru sampai dengan saat-saat terakhir berkuliah di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh yang telah banyak memberikan kenangan dan cerita semasa menjadi mahasiswa.
12. Terimakasih kepada Guru dan Staf SMA Negeri 1 Rikit Gaib yang telah memberi ruang bagi penulis untuk melakukan penelitian, dan para siswa-siswi yang telah bersedia menjadi responden penulis dalam menjalankan penelitian
13. Terimakasih untuk PANAROMA Idol 12 ( Paul, Nabila, Rony, Salma ) yang telah menghibur di saat bosan dan sepi, semoga karir kalian lancar dan tetap rendah hati.
14. Terimakasih untuk semua pihak yang telah banyak membantu penulis baik selama penelitian maupun dalam penyelesaian skripsi ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KEASLIAN PENELITIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	11
C. Keaslian Penelitian .....	12
D. Tujuan Penelitian.....	14
E. Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Kebahagiaan .....	17
1. Pengertian Kebahagiaan .....	17
2. Aspek-aspek Kebahagiaan.....	19
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebahagiaan.....	23
3. Indikator-indikator Kebahagiaan .....	35
B. TikTok .....	40
1. Aplikasi TikTok .....	40
2. Sejarah TikTok.....	42
3. Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Bagi Remaja .....	43
C. Remaja .....	46
1. Pengertian Remaja .....	46
2. Aspek-aspek Perkembangan Remaja .....	47
3. Ciri-ciri Remaja .....	48
4. Pembagian Kelompok Usia Remaja .....	49
C. Kebahagiaan Penggunaan TikTok Pada Remaja.....	51
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>51</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	51
B. Subjek Penelitian .....	52
C. <i>Sampling</i> (Sampel) .....	53
D. Waktu dan Lokasi .....	54
E. Teknik Pengumpulan Data .....	54
F. Analisa Data .....	57

G. Keterpercayaan Penelitian.....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
A. Orientasi Kancan Penelitian .....	66
B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian .....	67
1. Persiapan Penelitian .....	67
2. Pelaksanaan Penelitian .....	68
C. Hasil Penelitian Auto Anamnesa .....	69
1. Subjek 1 .....	69
2. Subjek 2 .....	75
D. Kebahagiaan .....	79
E. Hasil Wawancara Alloanamnesa .....	80
1. Subjek 1 .....	80
2. Subjek 2 .....	83
F. Pembahasan.....	87
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Gambaran Umum Data Subjek Penelitian Autoanamnesa.....	68
Tabel 2. Wawancara dan Observasi Autoanamnesa .....	68
Tabel 3. Gambaran Umum Data Alloanamnesa.....	68
Tabel 4. Wawancara dan Observasi Alloanamnesa .....	69
Tabel 5. <i>Blue Print</i> Pedoman Wawancara.....	98
Tabel 6. Hasil Survei Penelitian .....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Demografi Usia Pengguna TikTok Dunia.....	3
---	---

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Survei Pengguna TikTok pada SMAN 1 Rikit Gaib .....	100
2. Identitas Auto Anamesa .....	103
3. Identitas Allo Anamesa .....	124
4. Informen Consent .....	133
5. SK pembimbing .....	137
6. Surat Izin Penelitian .....	138
7. Surat Balasan Dari Tempat Penelitian .....	139
8. Dokumentasi .....	140
9. Biodata Penulis .....	142

# **GAMBARAN KEBAHAGIAAN PENGGUNA TIKTOK PADA REMAJA SMA NEGERI 1 RIKIT GAIB KABUPATEN GAYO LUES**

Umami Selamah

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh

Jl. Muhammadiyah No. 91, Batoh, Leung Bata, Banda Aceh

[Mielahhardi26@gmail.com](mailto:Mielahhardi26@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran aspek kebahagiaan pengguna TikTok pada remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu studi kasus. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 4 siswa siswi dari 76 sampel penelitian setelah melakukan survei di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues. Teknik pengambilan data melalui observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan pengkodean dengan teknik model Miles dan Hurbeman. Gambaran umum aspek kebahagiaan pada remaja SMA 1 Rikit Gaib Gayo Lues dari kedua subjek penelitian yaitu, subjek pertama yaitu N hampir semua aspek kebahagiaan dapat mengungkapkan diri subjek. Selain itu, temuan baru yang diperoleh oleh peneliti dari aspek emosi positif yaitu munculnya kreativitas oleh subjek N seperti mampu menirukan gerakan-gerakan tarian baru yang selaras dengan hobi subjek, kemudian mampu mengedit video serta mendapat dukungan dari teman di TikTok seperti *like* dan komen positif yang membuat N merasa senang. Sementara subjek kedua yaitu A untuk aspek kehidupan yang menyenangkan tidak ada satupun pernyataan dari subjek yang mengungkap tentang aspek tersebut. Subjek A merasa tidak mendapatkan kebahagiaan dalam menggunakan aplikasi TikTok. Sedangkan subjek pertama yaitu N menemukan kebahagiaan dalam menggunakan aplikasi TikTok seperti membuat konten, frekuensi menonton, menyukai video, akan tetapi dampak negatif yaitu renggangnya hubungan pertemanan.

***Kata Kunci : Kebahagiaan, Pengguna TikTok, Remaja***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang cepat. Alat teknologi komunikasi seperti *smartphone* dan internet membuat komunikasi dan aktivitas manusia semakin mudah. Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Hal ini menjadikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian terpenting di kehidupan sehari-hari. Salah satu produk internet adalah media sosial.

Menurut Tyas (2019), media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi perkembangan *web* baru berbasis internet yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi, dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebarkan konten mereka sendiri. Misalnya, mengunggah tulisan di *blog*, mengunggah video di *Youtube*, dan *TikTok* yang dapat dilakukan secara gratis dan mudah dijangkau semua orang.

Saat ini, banyak sekali aplikasi media sosial yang diciptakan dengan tujuan menghibur, baik aplikasi berbasis *game*, audio, visual maupun audio visual, contohnya seperti *facebook*, *instagram*, *youtube*, *twitter*, *snapchat*, *TikTok*, dan lain sebagainya. Namun dalam hal ini, peneliti memilih media sosial *TikTok* untuk diteliti. *TikTok* adalah aplikasi buatan dari negara

Tiongkok yang mengandung media *audio-visual*. Media ini berupa video dan foto yang dibuat dan disandingkan berbagai musik. Media ini adalah sebuah media yang menyebarluaskan berbagai kreativitas dan keunikan setiap penggunanya. Dengan menggunakan media tersebut, setiap penggunanya dapat memproduksi karya dan melihat unggahan orang lain secara berkali-kali. Hal ini tentu membuat pengguna TikTok menyenangi keberadaan aplikasi ini. TikTok merupakan salah satu aplikasi media sosial untuk berbagi video yang populer di skala global. Aplikasi besutan *Bytedance* ini terus mencatatkan kenaikan jumlah pengguna aktif bulannya.

Menurut laporan *Business of Apps* sampai 2021 pengguna TikTok di seluruh dunia didominasi oleh kelompok usia 20-29 tahun, dengan proporsi mencapai 35%. Kemudian pengguna dari kelompok usia 15-18 tahun berada di urutan kedua dengan proporsi 28% secara global. Ada juga 18% pengguna TikTok yang berusia 30-39 tahun, 16,3% berusia 40-49 tahun, dan 2,7% berusia di atas 49 tahun. Popularitas aplikasi TikTok juga semakin meningkat. Hingga kuartal I 2022, ada 1,4 miliar pengguna aktif bulanan TikTok (*monthly active users/MAU*) di skala global, meningkat 15,34% dari kuartal sebelumnya yang masih 1,2 miliar pengguna (Vika Azkiya Dihni, 2021)



Gambar 1. Demografi Usia Pengguna TikTok Dunia (2022) (Databoks, 2023)

Berdasarkan data yang dihimpun *Business of Apps*, pengguna TikTok tembus 1,5 miliar pada kuartal II 2023. Jika dihitung berdasarkan unduhan kumulatifnya, produk besutan *ByteDance* ini diunduh hingga 3,3 miliar kali pada 2022. Pengguna TikTok didominasi oleh kalangan anak muda. Data *Business of Apps* menyebut, pengguna paling banyak yakni usia 18-24 tahun yang mencapai 34,9% dari total pengguna pada 2022. Kemudian disusul usia 25-34 tahun yang tercatat sebesar 28,2%. Ada juga usia remaja, yakni 13-17 tahun dengan proporsi 14,4%. Sementara pengguna paling sedikit yakni kelompok di atas 55 tahun, dengan proporsi 3,4% dan 45-54 tahun yang sebesar 6,3%. Berdasarkan gendernya, pengguna perempuan tercatat lebih banyak, yakni 55% dari total pengguna pada 2022. Laki-laki tercatat sebanyak 43%, sedangkan gender lainnya sebesar 2%. Indonesia sendiri tercatat sebagai negara dengan pengguna TikTok terbanyak kedua di dunia, yang mencapai 113 juta pengguna pada April 2023. Sementara urutan pertama ditempati oleh Amerika Serikat, yang tercatat sebanyak 116,5 juta pengguna (Databoks, 2023).

Deriyanto dan Qorib (2018) menjelaskan bahwa media sosial TikTok adalah media sosial yang mampu membuat para penggunanya merasa senang khususnya bagi para remaja dalam mengekspresikan dirinya dan menambah jejaring sosial, serta pengguna dapat membangun kreativitas dan mendapatkan popularitas.

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua (dalam Ali dan Asrori, 2016). Banyak remaja lebih tertarik menggunakan TikTok dibandingkan aplikasi lainnya yang telah penulis sebutkan diatas adalah karena TikTok memiliki video pendek yang menarik, memiliki berbagai konten kreatif yang lucu dan menghibur, TikTok memiliki komunitas yang besar sehingga menjadi semakin viral, tampilan yang ditampilkan di TikTok sangat beragam dan menarik minat penggunanya, serta dari TikTok juga bisa menghasilkan uang sehingga membuat penggunanya merasa bahagia.

Menurut *website* Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa bahagia adalah keadaan atau perasaan senang dan tenteram (bebas dari segala yang menyusahkan), dan kebahagiaan adalah kesenangan dan ketenteraman hidup (lahir batin) (Nuriani, 2021). Berdasarkan definisi kebahagiaan adalah suatu kondisi emosional atau perasaan yang positif dan menyenangkan yang dialami oleh seseorang, gagasan tersebut termasuk ke dalam kategori

kebahagiaan *morally laden* karena melibatkan aspek moral dalam pencapaian kebahagiaan remaja, yaitu melalui *sense of belonging* dan memiliki teman serta komunitas yang sejalan dengan minat dan kegemaran.

Keterkaitan antara TikTok dengan kebahagiaan, khususnya pada kalangan remaja adalah terlihat dari beberapa aspek yang bisa diperoleh oleh remaja seperti hiburan, kreativitas, interaksi sosial, dan penemuan komunitas. Berdasarkan keterkaitan TikTok dengan kebahagiaan di atas, dapat dikatakan kebahagiaan disini termasuk dalam kategori kebahagiaan *morally neutral*, karena tidak berkaitan dengan moral atau etika, melainkan hanya mengacu pada perasaan senang dan terhibur yang timbul dari hiburan dan kegembiraan yang diperoleh dari menonton video di TikTok.

TikTok dari segi hiburan, menawarkan hiburan dan kegembiraan dengan video-video pendek yang kreatif dan lucu, pengguna dapat menonton video yang menghibur dan membuat mereka tertawa, merasa bahagia dan terhibur. TikTok dari segi kreativitas, memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan membuat video-video pendek yang unik dan menarik, hal ini dapat memberikan kepuasan dan rasa bahagia bagi remaja. Sementara dari segi interaksi sosial, TikTok memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui komentar, duet, dan sharing video, hal ini dapat meningkatkan koneksi sosial dan membuat remaja merasa bahagia karena semakin terhubung dengan orang lain. Selanjutnya dari segi penemuan komunitas, TikTok memungkinkan remaja untuk menemukan komunitas yang memiliki minat dan hobi yang sama, hal ini dapat memberikan

rasa *sense of belonging* dan kebahagiaan karena memiliki teman dan komunitas yang sejalan dengan minat dan kegemaran (Jessor, 2014).

Perasaan positif yang dirasakan oleh seorang individu cenderung menggambarkan kebahagiaan, ini sesuai dengan pernyataan Seligman (2013) kebahagiaan adalah suatu keadaan yang dialami oleh seorang individu yang mengandung unsur peristiwa menyenangkan dan cenderung melupakan peristiwa yang tidak menyenangkan.

Seorang remaja akan merasakan senang dan terhibur dengan mengakses Tiktok karena terdapat video-video pendek yang menghibur dan lucu, remaja dapat menemukan video-video yang sesuai dengan minat dan hobi mereka, yang dapat meningkatkan rasa *sense of belonging* dan kebahagiaan. Selain itu, kebahagiaan yang dirasakan remaja yaitu karena dengan TikTok juga dapat memicu rasa kreativitas remaja, di mana para remaja dapat mengekspresikan dirinya melalui pembuatan video kreatif dan unik. Hal ini dapat memberikan kepuasan dan rasa pencapaian, serta meningkatkan kebahagiaan.

Kebahagiaan lain yang juga dapat dirasakan oleh remaja saat bisa mengakses TikTok adalah karena ia dapat meningkatkan interaksi sosialnya, di mana remaja dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui komentar, duet, dan *sharing* video. Hal ini dapat meningkatkan koneksi sosial dan membuat remaja merasa lebih terhubung dengan orang lain, sehingga dapat meningkatkan kebahagiaannya.

Selanjutnya menurut pandangan Seligman (2013) bahwa konsep bahagia dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu definisi *moral-laden* dan

*morally-neutral*. Definisi *moral-laden* menghendaki bahwa tolak ukur kebahagiaan adalah nilai-nilai moral, yaitu fokus kebahagiaan berpusat pada pelaksanaan kebaikan (*virtue*), sementara definisi kebahagiaan secara netral (*morally-neutral*) lebih menekankan pada kesejahteraan subjektif dalam bentuk kepuasan penuh terhadap hidup atau pencapaian terhadap kenikmatan yang tinggi (Martin, 2007).

Selanjutnya Seligman memiliki pandangan, untuk mencapai kebahagiaan seseorang harus memiliki emosi positif dengan beberapa tahapan-tahapan diantaranya, kehidupan yang menyenangkan (*have a pleasant life*), kehidupan yang baik (*have a good life*) dan kehidupan bermakna (*have a meaningful life*) (Solahuddin, 2021)

Menurut beberapa pandangan menjelaskan bahwa kebahagiaan menjadi bagian penting pada manusia. Setiap remaja memiliki alasan untuk kebahagiaannya sendiri, namun remaja cenderung memfokuskan kebahagiaan pada kepuasan dan pencapaian yang dicapai, peningkatan kebahagiaan dan kesejahteraan remaja terlihat dari kondisi keluarga, khususnya orang tua sebagai pendukung utama (Kiling et al, 2021). Artinya orang tua memiliki peranan penting dalam meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan remaja. Orang tua dianggap sebagai pendukung utama karena mereka memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan remaja, baik dalam memberikan dukungan emosional, materi, maupun memberikan panduan dalam menghadapi masalah yang dihadapi remaja. Oleh karena itu, orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan remaja.

Penggunaan media sosial pada remaja sebagai media tempat bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain, memberikan dampak positif bagi kebahagiaan remaja, hal ini karena remaja mendapatkan informasi terbaru untuk dipelajari (O’Keeffe dalam Aprilia, 2020; Oetomo, 2017). Tentu mendapatkan kebahagiaan dari bermain TikTok menjadi hal yang digemari orang-orang khususnya remaja. Hal ini dikarenakan semakin aktif seseorang di media sosial, maka semakin dianggap keren dan gaul, dengan demikian menunjukkan dampak positif dalam pandangan remaja (Suryani dan Suwarti, 2020).

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti dengan cara observasi dan wawancara terhadap remaja di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues pada hari Senin tanggal 27 Maret 2023 Pukul 15.00 WIB yang dilakukan via telepon dengan siswi MS berjenis kelamin perempuan dan berusia 17 tahun, menyatakan:

*“Aku suka aplikasi TikTok dan aku juga sering buka TikTok kak. Menurutku TikTok itu bikin mood aku jadi bagus, aku senang kalo buka TikTok. TikTok bikin aku makin pede untuk bagiin video-videoku kak. Paling aku senangi dengan TikTok ini karna pertama bisa buat konten video dengan banyak efek/filter lucu dan keren. Kemudian aku juga senang sama TikTok karna bisa nemu banyak temen baru yang sefrekuensi denganku kak, maksudnya temen yang sama-sama suka TikTok, sama sama suka bikin konten video, jadi aku jadi bisa punya temen untuk mengembangkan minat dan hobiku dengan temen baru kak. Oya kak, bukan cuma aku yang make TikTok, temen-temenku di sekolah juga pake TikTok. Aku dan temenku punya hobi yang sama, kami suka bikin video di TikTok. Pokoknya perasaanku senang waktu aku buka TikTok” (Hasil wawancara, 27 Maret 2023 pukul 15.00 WIB, via telepon).*

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa siswa tersebut senang menggunakan TikTok, dengan adanya aplikasi TikTok bisa meningkatkan

kebahagiaan remaja tersebut karena ia dapat menemukan banyak teman yang sama-sama hobi dengan TikTok dan siswa tersebut dapat belajar lebih kreatif pada pembuatan konten video yang disediakan oleh TikTok. Berdasarkan penjelasan remaja tersebut bahwa adanya aplikasi TikTok yang dimainkan oleh remaja membawa dampak positif kebahagiaan bagi remaja.

Kemudian wawancara selanjutnya dengan siswa laki-laki KS berusia 17 tahun di SMA Negeri 1 Rikit Gaib pada hari Senin tanggal 27 Maret 2023 Pukul 15.30 WIB yang dilakukan via telepon, menyatakan:

*“Saya suka TikTok dan saya senang banget dengan TikTok kak. Hal yang buat saya bahagia waktu buka TikTok sebab TikTok bisa bikin hati senang dengan macam-macam video unik dan kreatif di TikTok. Bukan hanya itu kak, TikTok juga bikin saya bahagia karna bisa dapat teman baru sebagai hiburan dan untuk tambah wawasan dan pengetahuan saya, karna orang yang pake TikTok udah yang suka TikTok juga. Pokoknya ada banyak hal yang bikin bahagia waktu buka TikTok, contohnya saya bisa belajar jadi orang kreatif bikin video agar bisa dapat uang. Makanya saya sangat puas dan senang sama TikTok ini kak.” (Hasil wawancara, 27 Maret 2023 pukul 15.30 WIB, via telepon).*

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dalam penggunaan aplikasi TikTok dijadikan sebagai hiburan, menambah wawasan dan pengetahuan, dan sebagai tempat untuk belajar lebih kreatif supaya bisa mendapatkan uang serta tempat memperoleh banyak teman dengan hobi yang sama, yang bertujuan meningkatkan kebahagiaan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut responden memperoleh dampak positif yaitu memperoleh kebahagiaan dari penggunaan TikTok.

Selanjutnya wawancara dengan siswa laki-laki HK berusia 17 tahun via telepon, menyatakan:

*”Saya dan beberapa teman saya dikelas sangat sering membicarakan mengenai aplikasi TikTok, mulai dari merencanakan konten apa yang bagus, membicarakan artis TikTok terkenal atau kami sering mengkritik artis TikTok. Saya kayaknya lebih sering membicarakan TikTok kak dari pada membicarakan pembelajaran.”(Hasil wawancara, 27 Maret 2023 pukul 14.30 WIB, via telepon)*

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dengan aplikasi TikTok sangat berpengaruh pada setiap aspek kehidupan salah satunya pada dunia pendidikan. Karena siswa yang terus membicarakan apa yang mereka sukai seperti TikTok sering dibicarakan pada saat pembelajaran berlangsung dan hal tersebut tidak baik. Apabila siswa sebagai anak remaja dan dewasa yang hanya bermalas-malasan untuk belajar hanya menghasilkan sesuatu yang tidak bermanfaat seperti TikTok. Bukan hanya pada proses pembelajaran berlangsung saja siswa membicarakan TikTok dimana siswa duduk dan berkumpul yang di bicarakan konten-konten terbaru dari aplikasi TikTok.

Selanjutnya wawancara di hari dan tanggal yang sama dengan siswi perempuan HA berusia 17 tahun via telepon, menyatakan:

*“Dampak positif TikTok menurut saya kak, saya bisa menampilkan bakat-bakat saya melalui aplikasi Tik Tok, mulai dari keahlian bernyanyi, menari, bahkan ada juga yang bermuasa Religius. Saya juga dapat mengedit video sesuka hati saya kak dengan ribuan dengan ribuan efek yang di sediakan oleh aplikasi TikTok.” (Hasil wawancara, 27 Maret 2023 pukul 17.00 WIB, via telepon).*

Berdasarkan pendapat di atas bahwa aplikasi TikTok sangat di sukai oleh siswa karena aplikasi TikTok memiliki konten bakat-bakat dari pengguna lainnya dalam bermain aplikasi TikTok sehingga siswa tertarik untuk melihat dan ikut membuat konten yang ada di aplikasi. Tidak begitu saja aplikasi TikTok memiliki pengembangan konten TikTok sudah memiliki informasi-informasi yang siswa tidak mengetahui selama ini di buat oleh pengguna TikTok lain sebagai

pembelajaran bagi yang melihat konten videonya. Ketika banyak dari orang yang melihat dan menyukai konten video kita maka peluang mahasiswa untuk menjadi terkenal dan memiliki uang dengan konten tersebut. Makanya aplikasi Tik Tok tidak untuk sebagai hiburan saja, aplikasi Tik Tok juga sebagai ajang mencari bakat dan mencari uang.

Berdasarkan hasil pra penelitian ditemukan beragam aspek kebahagiaan pada remaja dalam menggunakan TikTok yaitu emosi positif, penemuan makna dan uang. Aplikasi ini meningkatkan kreativitas, pengetahuan, dan membantu mereka berkomunikasi dengan teman baru serta menemukan komunitas yang sesuai dengan minat dan hobi mereka. Hal ini didukung oleh Seligman (2019), kebahagiaan terdiri dari beragam emosi positif dan memiliki makna dalam kehidupan, dan siswa akan merasa bahagia jika mereka puas dengan diri sendiri. Untuk dapat berkembang secara optimal, remaja perlu memahami kemampuan dan kebajikan dalam diri mereka agar puas dengan semua aspek kehidupan mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang, remaja menggunakan TikTok dengan alasan sebagai hiburan, dapat meningkatkan kreativitas, dapat berinteraksi sosial dengan banyak orang, serta menemukan komunitas yang memiliki minat dan hobi yang sama. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kebahagiaan Pengguna TikTok Pada Remaja SMA N 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah “ Bagaimana aspek kebahagiaan pengguna TikTok pada remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues.”

## **C. Keaslian Penelitian**

Berikut penelitian terkait yang memiliki topik yang sama dengan penelitian ini.

1. Titin Thoyibah & Maryam (2022) yang berjudul “Gambaran Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi TikTok di Kota Lamongan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja pengguna aplikasi TikTok di Kota Lamongan memiliki gambaran konsep diri yang positif mampu menerima dirinya sendiri secara utuh, memiliki cita-cita yang realistis dimasa depannya, dan memiliki hubungan yang baik dengan lingkungannya. Dalam hal ini mereka menyadari bahwa penggunaan aplikasi tersebut memberikan banyak manfaat, diantaranya menambah wawasan, mengasah *skill* yang sudah dimiliki, sebagai media hiburan, dan sebagai tempat untuk mempromosikan sebuah produk dengan jaringan yang lebih luas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah keduanya menggunakan penelitian kualitatif dan meneliti mengenai penggunaan TikTok pada remaja.
2. Tri Buana dan Dwi Maharani (2020) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi TikTok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok sebagai salah satu rekreasi dan salah satu

media anak untuk mengeksplor diri dan berpikir kreatif dan sebagai penghibur anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah keduanya menggunakan penelitian kualitatif dan meneliti mengenai penggunaan aplikasi TikTok.

3. Chen & Li (2021) yang berjudul "*TikTok use and happiness among Chinese adolescents: The mediating role of flow and creativity*". Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan TikTok secara positif terkait dengan tingkat kebahagiaan pada remaja China. Selain itu, aliran dan kreativitas diidentifikasi sebagai mediator dalam hubungan antara penggunaan TikTok dan kebahagiaan. Penemuan ini menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dapat memberikan pengalaman positif bagi remaja China, khususnya dalam hal aliran dan kreativitas, yang selanjutnya dapat meningkatkan tingkat kebahagiaan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah keduanya menggunakan penelitian kualitatif dan meneliti mengenai penggunaan aplikasi TikTok dan kebahagiaan pengguna TikTok.
4. Kiling et al (2021) dengan judul "Eksplorasi Kebahagiaan Remaja Pada Masa Pandemi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap remaja memiliki alasan untuk kebahagiaan mereka sendiri, namun remaja cenderung memfokuskan kebahagiaan pada kepuasan dan pencapaian yang dicapai. Peningkatan kebahagiaan dan kesejahteraan remaja ini dapat ditinjau terlebih dahulu melalui keluarga, khususnya orang tua sebagai pendukung utama. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang

dilakukan penulis adalah keduanya menggunakan penelitian kualitatif dan meneliti mengenai kebahagiaan remaja.

Perbedaan penelitian-penelitian sebelumnya yang penulis paparkan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian penulis mengkaji kebahagiaan pengguna TikTok pada remaja SMA N 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues. Sedangkan penelitian sebelumnya oleh Titin Thoyibah & Maryam mengkaji tentang gambaran konsep diri remaja pengguna aplikasi TikTok di kota Lamongan. Penelitian sebelumnya oleh Tri Buana dan Dwi Maharani mengetahui daya kreativitas anak usia 8-12 tahun dalam penggunaan TikTok. Penelitian sebelumnya oleh Chen & Li mengkaji tentang hubungan antara penggunaan TikTok dan kebahagiaan di kalangan remaja China, serta peran mediasi dari aliran dan kreativitas. Penelitian sebelumnya oleh Kiling et al mengkaji tentang eksplorasi kebahagiaan remaja pada masa pandemi.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran aspek kebahagiaan pengguna TikTok pada remaja SMA N 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat menambah pemahaman tentang kebahagiaan dan penggunaan media sosial di kalangan remaja. Penelitian ini juga mempunyai harapan agar dapat menambah pengetahuan tentang dampak penggunaan TikTok pada kebahagiaan remaja.

Manfaat lainnya secara teoritis juga dapat menambah pemahaman tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kebahagiaan remaja dalam menggunakan TikTok.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Remaja

- 1) Menambah kesadaran remaja tentang pentingnya menjaga keseimbangan penggunaan media sosial dan aktivitas sehari-hari untuk mencapai kebahagiaan.
- 2) Memberikan informasi yang berguna bagi remaja dalam memilih jenis konten yang menghasilkan kebahagiaan dan menghindari konten yang membuat stres atau tidak menyenangkan.
- 3) Memberikan informasi yang berguna bagi remaja dalam membangun hubungan interpersonal positif dan meningkatkan kesejahteraan emosional mereka melalui penggunaan TikTok.

### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini, secara praktis dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian terkait kebahagiaan dan penggunaan media sosial di kalangan remaja. Harapannya juga dapat memberikan pengalaman dan wawasan tentang metode penelitian yang efektif dalam mengukur kebahagiaan remaja melalui penggunaan TikTok. Serta adanya hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pemahaman tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kebahagiaan remaja dalam

penggunaan TikTok, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut untuk menguji faktor-faktor tersebut secara lebih mendalam.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kebahagiaan**

##### **1. Pengertian Kebahagiaan**

Menurut pandangan Seligman (2013) bahwa konsep bahagia dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu definisi *moral-laden* dan *morally-neutral*. Definisi *moral-laden* menghendaki bahwa tolak ukur kebahagiaan adalah nilai-nilai moral, yaitu fokus kebahagiaan berpusat pada pelaksanaan kebaikan (*virtue*), sementara definisi kebahagiaan secara netral (*morally-neutral*) lebih menekankan pada kesejahteraan subjektif dalam bentuk kepuasan penuh terhadap hidup atau pencapaian terhadap kenikmatan yang tinggi (Martin dalam Usman, 2017). Menurut pandangan Seligman (2013) seseorang bisa mencapai kebahagiaan dengan memiliki emosi positif dengan tahapan-tahapan meliputi: kehidupan yang menyenangkan (*have a pleasant life*), kehidupan yang baik (*have a good life*) dan kehidupan bermakna (*have a meaningful life*).

Kebahagiaan merupakan evaluasi yang dilakukan seseorang terhadap hidupnya (Lubis, 2019), mencakup segi kognitif dan afeksi. Evaluasi kognitif sebagai komponen kebahagiaan seseorang diarahkan pada penilaian kepuasan individu dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pekerjaan, keluarga, dan pernikahan. Menurut Aesijah, Prihartanti & Prastiti, (2014) evaluasi afektif merupakan evaluasi mengenai seberapa sering seseorang mengalami emosi positif dan emosi negatif.

Secara umum, Veenhoven (dalam Sari & Noorrizki, 2021) menyatakan bahwa kebahagiaan berkaitan dengan sejauh mana kualitas hidup seseorang. Pendapat lain mengenai kebahagiaan juga dikemukakan oleh Argyle, Martin, dan Lu (dalam Abdel-Khalek, 2016) menyatakan bahwa kebahagiaan ditandai dengan keberadaan tiga komponen, yaitu emosi positif, kepuasan, dan hilangnya emosi negatif seperti depresi atau kecemasan.

Menurut Seligman (dalam Hafiza dan Mawarpury, 2018) kebahagiaan merupakan bagian dari kesejahteraan, yang biasa disebut sebagai hedonik. Sementara Jalaluddin (dalam Iryana, 2015) berpendapat bahwa kebahagiaan adalah perasaan yang menyenangkan meliputi penilaian seseorang tentang hidupnya.

Bahagia adalah ketika seseorang mengalami emosi positif, puas, dan hilangnya emosi negatif seperti depresi atau kecemasan. Mengalami kesenangan dan ketenteraman hidup lahir batin, keberuntungan, kemujuran yang bersifat lahir dan batin. Menurut Sari (2019) kebahagiaan terjadi ketika seseorang melakukan evaluasi terhadap hidupnya, mencakup segi kognitif dan afeksi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kebahagiaan adalah perasaan senang pada diri seseorang yang menandakan kualitas hidup seseorang sedang dalam keadaan baik dengan munculnya emosi positif dan hilangnya emosi negatif.

## 2. Aspek-aspek Kebahagiaan

Seligman (2012) membagi aspek kebahagiaan menjadi lima yaitu:

- a. Emosi positif (*positive emotion*) yaitu perasaan yang bersifat positif, seperti rasa senang, nyaman, keramahan, suka cita, gairah dan puas.
- b. Keterlibatan penuh (*engagement*) yaitu kondisi ketika individu melibatkan diri secara penuh pada aktivitas atau pekerjaan yang dilakukannya sehingga dia menjadi satu dengan aktivitasnya, dengan tujuan untuk memberikan yang terbaik, waktu seakan berhenti karena dia fokus terhadap aktivitas yang dia lakukan.
- c. Penemuan makna (*meaning*) yaitu merasa merupakan bagian dari sesuatu dan melayani sesuatu diluar dari dirinya sendiri seperti keluarga, agama, dan lainnya seperti membantu orang disekitarnya serta menjalankan tugas dan tanggung jawabnya di kehidupan sosial.
- d. Kehidupan yang menyenangkan (*pleasant life*) yaitu yang bahagia adalah individu yang memiliki pengalaman menyenangkan yang tinggi, rendahnya pengalaman yang tidak menyenangkan, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kebahagiaan di masa depan.
- e. Resiliensi, yaitu kemampuan untuk bangkit dari peristiwa yang tidak menyenangkan sekalipun. Pada kenyataannya, orang yang berbahagia bukan berarti tidak pernah mengalami penderitaan. Namun orang yang terus terkekang pada penderitaan atau peristiwa tidak menyenangkan yang dialamilah yang menjadi alasan seseorang menjadi tidak berbahagia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengacu pada teori yang telah dikemukakan oleh Seligman (2012) yang menjelaskan bahwa kebahagiaan ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria subjektif yang dimiliki individu.

Menurut Maslow (1954), kebahagiaan terkait dengan pemenuhan kebutuhan manusia. Dalam teori hierarki kebutuhan Maslow, kebahagiaan terkait dengan pemenuhan kebutuhan tingkat atas seperti kebutuhan akan aktualisasi diri dan rasa pencapaian.

Sedangkan menurut Lyubomirsky (2008) menekankan bahwa kebahagiaan dapat ditingkatkan dengan melakukan aktivitas yang meningkatkan kebahagiaan, seperti melakukan kebaikan, mempraktekkan rasa syukur, dan berolahraga. Menurut Nuraeni (2021) melihat seseorang bahagia atau tidak dilihat dari dominan afeksi positif yang terlihat dari sikap dan perilaku. Namun, jika afek negatif yang sering muncul maka bisa dikatakan tidak bahagia.

Kemudian menurut Rina et al. (2022) kebahagiaan merupakan unsur yang amat penting dalam diri individu, tidak ada individu satu pun di dunia ini yang tidak ingin bahagia. Bahkan bisa dibilang setiap perilaku dan perbuatan yang diupayakan oleh semua individu mengarah ke satu tujuan yang secara general sama, yaitu mencapai kebahagiaan.

Menurut Anggoro dan Widhiarso ( dalam Akhtar, 2018) aspek kebahagiaan orang Indonesia meliputi:

a. Ikatan kekeluargaan

Kebahagiaan dapat dipengaruhi oleh kualitas hubungan dan ikatan dengan anggota keluarga. Hubungan yang hangat, saling mendukung, dan harmonis dalam keluarga dapat memberikan kebahagiaan yang lebih besar.

b. Kebutuhan spiritual

Aspek kebahagiaan juga terkait dengan pemenuhan kebutuhan spiritual. Bagi sebagian orang, memiliki keyakinan dan koneksi dengan yang lebih tinggi, seperti agama atau spiritualitas, dapat memberikan rasa makna dan kepuasan hidup yang mendalam.

c. Pencapaian diri

Kebahagiaan juga terkait dengan pencapaian pribadi dan pengembangan diri. Ketika seseorang berhasil mencapai tujuan, meraih prestasi, atau mengembangkan potensi mereka, hal ini dapat meningkatkan kebahagiaan dan memberikan rasa kepuasan.

d. Relasi sosial

Hubungan sosial yang positif dan interaksi yang membangun dengan orang lain juga berperan penting dalam kebahagiaan. Memiliki jaringan sosial yang kuat, memiliki teman, dan merasa diterima dan dihargai oleh orang lain dapat meningkatkan kualitas kehidupan dan kebahagiaan seseorang.

Menurut Diener (dalam Akhtar 2018) mengungkapkan aspek kebahagiaan terdiri dari :

a. Aspek afektif

Merujuk pada dimensi emosional kebahagiaan, seperti perasaan positif, kegembiraan, sukacita, dan kepuasan emosional. Aspek ini melibatkan pengalaman subjektif dari kebahagiaan yang dirasakan seseorang.

b. Aspek kognitif

Merujuk pada penilaian kognitif atau evaluasi terhadap kehidupan seseorang secara keseluruhan. Ini melibatkan pandangan seseorang terhadap kebahagiaan mereka berdasarkan penilaian mereka terhadap kepuasan hidup, tujuan yang tercapai, dan kualitas kehidupan secara umum.

Casmini dan Sandiah (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa aspek-aspek yang memengaruhi kebahagiaan diantaranya mencakup aspek-aspek : sosial, lingkungan fisik, dan kebijakan publik.

a. Aspek sosial

Aspek sosial mencakup interaksi sosial, hubungan interpersonal, dan dukungan sosial yang diterima oleh seseorang. Hubungan yang positif dengan keluarga, teman, dan komunitas dapat memberikan kebahagiaan yang lebih besar. Dukungan sosial juga penting dalam membantu individu menghadapi stres dan mengatasi masalah kehidupan sehari-hari. Kualitas hubungan sosial yang baik dan keikutsertaan dalam kegiatan sosial dapat meningkatkan kebahagiaan seseorang.

b. Lingkungan fisik

Lingkungan fisik termasuk faktor-faktor seperti kondisi tempat tinggal, akses terhadap fasilitas umum, kebersihan, keamanan, dan kualitas lingkungan alam. Lingkungan yang nyaman, aman, dan mendukung dapat berkontribusi pada kebahagiaan seseorang. Misalnya, tinggal di lingkungan yang hijau dan memiliki akses mudah ke taman atau ruang terbuka dapat memberikan efek positif pada kesejahteraan dan kebahagiaan.

c. Kebijakan publik

Kebijakan publik mencakup kebijakan pemerintah yang berdampak pada kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Kebijakan yang mendukung akses terhadap pendidikan, kesehatan, pekerjaan, dan perlindungan sosial dapat meningkatkan tingkat kebahagiaan dalam masyarakat. Selain itu, kebijakan yang mempromosikan kesetaraan, keadilan, dan partisipasi masyarakat juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap kebahagiaan individu dan masyarakat secara luas.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebahagiaan**

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi kebahagiaan dapat dibagi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor internal (Seligman, 2013) :

a. Faktor eksternal

Seligman (2013) memberikan delapan faktor eksternal yang mempengaruhi kebahagiaan seseorang, namun tidak semuanya memiliki pengaruh yang besar. Selain itu, Carr (2014) juga mengemukakan beberapa hal yang berkontribusi terhadap kebahagiaan.

Berikut ini adalah penjabaran dari faktor-faktor eksternal yang berkontribusi terhadap kebahagiaan seseorang yaitu :

1) Uang

Keadaan keuangan yang dimiliki seseorang pada saat tertentu menentukan kebahagiaan yang dirasakannya akibat peningkatan kekayaan. Individu yang menempatkan uang di atas tujuan yang lainnya juga akan cenderung menjadi kurang puas dengan pemasukan dan kehidupannya secara keseluruhan.

2) Pernikahan

Pernikahan memiliki dampak yang jauh lebih besar dibanding uang dalam mempengaruhi kebahagiaan seseorang. Individu yang menikah cenderung lebih bahagia daripada yang tidak menikah. Lebih bahagianya individu yang telah menikah bisa karena pernikahan menyediakan keintiman psikologis dan fisik, konteks untuk memiliki anak, membangun rumah tangga, dan mengafirmasi identitas serta peran sosial sebagai pasangan dan orangtua.

3) Kehidupan Sosial

Individu yang memiliki tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi umumnya memiliki kehidupan sosial yang memuaskan dan menghabiskan banyak waktu bersosialisasi. Pertemanan yang terjalin juga sebaiknya terbuka antar satu sama lain sehingga berkontribusi terhadap kebahagiaan, karena pertemanan tersedia dukungan sosial dan terpenuhinya kebutuhan akan afiliasi. Mempertahankan beberapa

hubungan dekat dipercayai telah ditemukan berkorelasi dengan kebahagiaan dan kesejahteraan subjektif.

#### 4) Kesehatan

Kesehatan yang dapat berpengaruh terhadap kebahagiaan adalah kesehatan yang dipersepsikan oleh individu (kesehatan subjektif), bukan kesehatan yang sebenarnya dimiliki (kesehatan obyektif).

#### 5) Agama

Penelitian menunjukkan bahwa individu yang religius lebih bahagia dan lebih puas dengan kehidupannya dibandingkan individu yang tidak religius. Hal ini disebabkan oleh tiga hal. Pertama, efek psikologis yang ditimbulkan oleh religiusitas cenderung positif, individu yang religius memiliki tingkat penyalahgunaan obat-obatan, kejahatan, perceraian dan bunuh diri yang rendah. Kedua, adanya keuntungan emosional dari agama berupa dukungan sosial dari seseorang yang bersama-sama membentuk kelompok agama yang simpatik. Ketiga, agama sering dihubungkan dengan karakteristik gaya hidup sehat secara fisik dan psikologis dalam kesetiaan perkawinan, perilaku prososial, makan dan minum secara teratur, dan komitmen untuk bekerja keras.

#### 6) Emosi Positif

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Norman Bradburn (dalam Seligman, 2013) diketahui bahwa individu yang mengalami banyak emosi negatif akan mengalami sedikit emosi positif, dan sebaliknya.

Lafreniere (dalam Matheos, 2017) menyatakan bahwa emosi positif merupakan emosi yang dikehendaki seseorang seperti:

a) Gembira

Kegembiraan, keriangian dan kesenangan timbul akibat rangsangan seperti keadaan fisik yang sehat atau keberhasilan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ada berbagai macam ekspresi kegembiraan, dari yang tenang sampai meluap-luap. Seiring dengan bertambahnya usia, lingkungan sosial akan memaksa individu untuk mampu mengendalikan ekspresi kegembiraannya agar dapat dikatakan dewasa atau matang.

b) Rasa ingin tahu

Rangsangan yang menimbulkan emosi ingin tahu sangat banyak. Contohnya sesuatu hal yang aneh dan baru akan menyebabkan seseorang berusaha mencari tahu hal tersebut.

c) Cinta

Perasaan yang melibatkan rasa kasih sayang baik terhadap benda maupun manusia.

d) Bangga

Suatu perasaan yang dapat meningkatkan identitas ego seseorang misalnya dengan cara berhasil mencapai sesuatu yang bernilai atau dapat mewujudkan keinginan, seperti meraih prestasi.

### 7) Usia

Sebuah studi mengenai kebahagiaan terhadap 60.000 orang dewasa di 40 negara membagi kebahagiaan ke dalam tiga komponen, yaitu kepuasan hidup, afek menyenangkan, dan afek tidak menyenangkan. Kepuasan hidup yang meningkat perlahan seiring dengan usia, afek menyenangkan menurun sedikit, dan afek tidak menyenangkan tidak berubah.

### 8) Pendidikan, Iklim, Ras dan Gender

Keempat hal ini memiliki pengaruh yang tidak cukup besar terhadap tingkat kebahagiaan seseorang. Pendidikan dapat sedikit meningkatkan kebahagiaan pada seseorang yang berpenghasilan rendah karena pendidikan merupakan sarana untuk mencapai pendapatan yang lebih baik. Iklim di daerah dimana seseorang tinggal dan ras juga tidak memiliki pengaruh terhadap kebahagiaan. Sedangkan gender, antara pria dan wanita tidak terdapat perbedaan pada keadaan emosinya, namun wanita cenderung lebih bahagia sekaligus lebih sedih dibandingkan pria.

### 9) Produktivitas Pekerjaan

Individu yang bekerja cenderung lebih bahagia daripada yang menganggur, terutama jika tujuan yang dicapai merupakan tujuan yang memiliki nilai tinggi bagi individu. Hal ini disebabkan oleh adanya stimulasi menyenangkan, terpuasnya rasa keingintahuan dan

pengembangan keterampilan, dukungan sosial, serta identitas diri yang didapat dari pekerjaan.

b. Faktor internal

Menurut Seligman (2013), terdapat tiga faktor internal yang berkontribusi terhadap kebahagiaan, yaitu kepuasan terhadap masa lalu, optimisme terhadap masa depan, dan kebahagiaan pada masa sekarang. Ketiga hal tersebut tidak selalu dirasakan secara bersamaan, seseorang bisa saja bangga dan puas dengan masa lalunya namun merasa getir dan pesimis terhadap masa sekarang dan yang akan datang.

1) Kepuasan terhadap masa lalu

Kepuasan terhadap masa lalu dapat dicapai melalui tiga cara:

- a) Melepaskan pandangan masa lalu sebagai penentu masa depan seseorang.
- b) *Gratitude* (bersyukur) terhadap hal-hal baik dalam hidup akan meningkatkan kenangan-kenangan positif.
- c) *Forgiving* dan *forgetting* (memafkan dan melupakan)

Perasaan seseorang terhadap masa lalu tergantung sepenuhnya pada ingatan yang dimilikinya. Salah satu cara untuk menghilangkan emosi negatif mengenai masa lalu adalah dengan memaafkan. Defenisi memaafkan menurut Affinito (dalam Seligman, 2012) adalah memutuskan untuk tidak menghukum pihak yang menurut seseorang telah berlaku tidak adil padanya, bertindak sesuai dengan keputusan tersebut dan mengalami kelegaan emosi setelahnya. Memaafkan dapat

menurunkan stress dan meningkatkan kemungkinan terciptanya kepuasan hidup.

## 2) Optimisme terhadap masa depan

Optimisme didefinisikan sebagai ekspektasi secara umum bahwa akan terjadi lebih banyak hal baik dibandingkan hal buruk di masa yang akan datang.

## 3) Kebahagiaan masa sekarang

Kebahagiaan masa sekarang melibatkan dua hal, yaitu:

a) *Pleasure* yaitu kesenangan yang memiliki komponen sensori dan emosional yang kuat, sifatnya sementara dan melibatkan sedikit pemikiran. *Pleasure* terbagi menjadi dua, yaitu *bodily pleasures* yang didapatkan melalui indera dan sensori, dan *higher pleasures* yang didapat melalui aktivitas yang lebih kompleks. Ada tiga hal yang dapat meningkatkan kebahagiaan sementara, yaitu menghindari habituasi dengan cara memberi selang waktu cukup panjang antar kejadian menyenangkan; *savoring* (menikmati) yaitu menyadari dan dengan sengaja memperhatikan sebuah kenikmatan; serta *mindfulness* (kecermatan) yaitu mencermati dan menjalani segala pengalaman dengan tidak terburu-buru dan melalui perspektif yang berbeda.

b) *Gratification* yaitu kegiatan yang sangat disukai oleh seseorang namun tidak selalu melibatkan perasaan tertentu, dan durasinya lebih lama dibandingkan *pleasure*, kegiatan yang memunculkan

gratifikasi umumnya memiliki komponen seperti menantang, membutuhkan keterampilan dan konsentrasi, bertujuan, dan ada umpan balik langsung.

Faktor–faktor yang mempengaruhi kebahagiaan menurut Diponegoro dan Mulyono (2015) mengungkapkan bahwa:

a. Sabar

Sabar merujuk pada kemampuan seseorang untuk menahan diri dalam menghadapi tantangan, kesulitan, atau keterbatasan. Dengan memiliki sikap sabar, seseorang dapat mengatasi stres dan frustrasi dengan lebih baik, mengembangkan ketahanan mental, dan menjaga kestabilan emosional. Sikap sabar dapat menghasilkan perasaan kedamaian dan kepuasan dalam menghadapi situasi yang sulit.

b. Kerja keras

Kerja keras mencerminkan upaya yang sungguh-sungguh dan tekun dalam mencapai tujuan. Melalui kerja keras, seseorang dapat merasakan pencapaian, perkembangan, dan kemajuan dalam hidupnya. Usaha yang konsisten dan tekun dapat memberikan rasa puas dan kebahagiaan dalam mencapai hasil yang diinginkan.

c. Sederhana

Sederhana merujuk pada gaya hidup yang tidak terlalu materialistis dan tidak terlalu terikat pada harta atau kekayaan materi. Dengan memiliki sikap sederhana, seseorang cenderung lebih menghargai hal-hal sederhana dalam hidup, seperti hubungan sosial, pengalaman, dan kebahagiaan spiritual.

Sikap sederhana dapat memberikan kepuasan yang mendalam dan kebahagiaan yang lebih abadi.

d. Jujur dan sopan

Jujur dan sopan merujuk pada integritas moral dan perilaku yang baik dalam hubungan dengan orang lain. Dengan memiliki sikap jujur dan sopan, seseorang dapat membangun kepercayaan, menghindari konflik, dan menjaga hubungan yang baik dengan orang lain. Sikap jujur dan sopan menciptakan lingkungan sosial yang positif, yang dapat meningkatkan kebahagiaan individu.

e. Terbuka

Terbuka merujuk pada sikap yang terbuka terhadap ide dan pandangan orang lain, serta kemampuan untuk menerima perbedaan. Dengan memiliki sikap terbuka, seseorang dapat mengembangkan pemahaman yang lebih luas, menghargai keragaman, dan memperkaya pengalaman hidup. Sikap terbuka dapat menciptakan hubungan yang harmonis dan mempromosikan kebahagiaan dalam interaksi sosial.

f. Tanggungjawab

Tanggungjawab merujuk pada kewajiban untuk menjalankan tugas dan peran dengan baik. Dengan memiliki sikap tanggungjawab, seseorang merasa memiliki kendali atas hidupnya sendiri, dapat diandalkan, dan mampu memenuhi komitmen. Sikap tanggungjawab memberikan rasa pencapaian dan kepuasan dalam menjalani kehidupan yang bertanggung jawab.

g. Tidak dendam

Tidak dendam merujuk pada kemampuan untuk memaafkan dan melepaskan perasaan sakit hati atau kebencian terhadap orang lain. Dengan memiliki sikap tidak dendam, seseorang dapat membebaskan diri dari beban emosional negatif, mengembangkan kedamaian dalam diri, dan menjaga hubungan yang sehat dengan orang lain. Sikap tidak dendam dapat memberikan kebahagiaan melalui perdamaian batin dan kebebasan dari konflik interpersonal.

h. Toleransi

Toleransi merujuk pada sikap yang menerima perbedaan pendapat, keyakinan, atau budaya orang lain dengan lapang dada. Dengan memiliki sikap toleransi, seseorang dapat membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain, menghindari konflik yang tidak perlu, dan mempromosikan kerukunan sosial. Sikap toleransi menciptakan lingkungan yang inklusif dan saling menghormati, yang dapat meningkatkan kebahagiaan individu.

i. Tidak iri

Tidak iri merujuk pada sikap yang tidak iri hati terhadap keberhasilan atau kebahagiaan orang lain. Dengan memiliki sikap tidak iri, seseorang dapat mengembangkan rasa syukur, penghargaan terhadap pencapaian orang lain, dan memfokuskan energi pada perkembangan pribadi. Sikap tidak iri membantu seseorang untuk merasa puas dan bahagia dengan keadaan dan pencapaian mereka sendiri.

j. Tidak ngrasani (tidak merumpi)

Tidak ngrasani merujuk pada sikap yang tidak terlalu memperlmasalahkan hal-hal kecil atau mengeluh secara berlebihan. Dengan memiliki sikap tidak ngrasani, seseorang dapat mengembangkan sikap positif dan menghargai hal-hal yang ada dalam hidup, tanpa terlalu terfokus pada masalah yang kecil. Sikap tidak ngrasani membantu seseorang untuk menjaga perspektif yang sehat dan menikmati kehidupan dengan lebih baik.

k. Tidak punya musuh, senang menolong/membantu

Sikap tidak punya musuh merujuk pada sikap yang tidak membawa dendam atau bermusuhan terhadap orang lain. Dengan memiliki sikap ini, seseorang dapat membangun hubungan yang harmonis dan saling mendukung dengan orang lain. Selain itu, sikap senang menolong/membantu mencerminkan kepedulian dan empati terhadap kebutuhan orang lain. Melalui membantu dan menolong sesama, seseorang dapat merasa berkontribusi positif dalam kehidupan orang lain, yang pada gilirannya meningkatkan perasaan bahagia dan kepuasan pribadi.

Faktor psikologis yang dapat memengaruhi kebahagiaan adalah kecerdasan emosional yaitu mengenali emosi diri (Salovey, dalam Azzahra, 2020). Menurut Carr (dalam (Azzahra, 2020) mengungkapkan bahwa kecerdasan emosional mampu membuat individu mengekspresikan perasaan positif seperti : menikmati diri sendiri dan orang lain, bersenang-senang, merasa puas dengan kehidupan, dan mengembangkan sikap optimis.

a. Menikmati diri sendiri dan orang lain

Kemampuan untuk mengenali dan mengelola emosi diri dapat membantu seseorang untuk menikmati diri sendiri dan menghargai kualitas positif dalam diri mereka sendiri. Selain itu, kecerdasan emosional juga memungkinkan seseorang untuk memahami dan merasakan kegembiraan serta sukacita dalam hubungan dengan orang lain, sehingga meningkatkan kebahagiaan.

b. Bersenang-senang

Kecerdasan emosional membantu seseorang untuk mengelola emosi negatif dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengalami emosi positif, termasuk perasaan senang dan gembira. Dengan mampu mengenali dan mengelola emosi dengan baik, seseorang dapat lebih mudah menemukan kesenangan dan kepuasan dalam aktivitas sehari-hari, sehingga meningkatkan tingkat kebahagiaan.

c. Merasa puas dengan kehidupan

Kecerdasan emosional memungkinkan seseorang untuk memahami dan mengelola perasaan tidak puas atau kekecewaan dalam kehidupan mereka. Dengan kemampuan ini, seseorang dapat mengadopsi sikap yang lebih positif, mengatasi stres, dan mencari solusi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Hal ini dapat berkontribusi pada perasaan kepuasan dan kebahagiaan yang lebih besar dalam kehidupan secara keseluruhan.

d. Mengembangkan sikap optimis

Kecerdasan emosional juga terkait dengan kemampuan untuk mengelola emosi negatif seperti kecemasan dan kekhawatiran, serta mengembangkan sikap optimis yang lebih positif. Seseorang dengan kecerdasan emosional yang tinggi mampu melihat sisi positif dalam situasi yang sulit, memiliki harapan yang positif, dan menjaga sikap optimis dalam menghadapi tantangan. Sikap optimis ini dapat meningkatkan kebahagiaan dan ketahanan mental seseorang.

#### **4. Indikator Kebahagiaan**

Beberapa Indikator kebahagiaan menurut Seligman (dalam Arif, 2016) dapat diidentifikasi secara objektif ke dalam beberapa hal berikut, yaitu:

- a. Terpenuhinya kebutuhan fisiologis (material), misalnya makan, minum, pakaian, kendaraan, rumah, kehidupan seksual, kesehatan fisik, dan sebagainya.
- b. Terpenuhinya kebutuhan psikologis (emosional), misalnya, adanya perasaan tenteram, damai, nyaman, dan aman, serta tidak menderita konflik batin, depresi, kecemasan, frustrasi, dan sebagainya.
- c. Terpenuhinya kebutuhan sosial, misalnya memiliki hubungan yang harmonis dengan orang-orang di sekelilingnya, terutama keluarga, saling menghormati, mencintai, dan menghargai.
- d. Terpenuhinya kebutuhan spiritual, misalnya mampu melihat seluruh episode kehidupan dari perspektif makna hidup yang lebih luas, beribadah, dan memiliki keimanan kepada Tuhan

Andrews dan McKennell (Carr, 2014) mengatakan bahwa hasil studi analitik terhadap ukuran kebahagiaan dan *subjective well-being* (SWB), menunjukkan bahwa kebahagiaan memiliki dua indikator, yaitu:

- a. Aspek Afektif yang berupa pengalaman emosional sukacita, kegembiraan, kepuasan dan emosi positif lainnya. Aspek afektif terbagi lagi menjadi dua, yaitu afek positif dan afek negatif.
- b. Aspek Kognitif berupa kepuasan di berbagai bidang kehidupan, seperti kepuasan dalam bidang keluarga atau pekerjaan dan pengalaman kepuasan lainnya.

Myers (dalam Rusdiana, 2017) menyatakan bahwa ada empat indikator yang selalu ada pada orang yang memiliki kebahagiaan dalam hidupnya, yaitu:

- a. Menghargai diri sendiri

Orang yang bahagia cenderung menyukai dirinya sendiri. Seseorang cenderung setuju dengan pernyataan seperti “Saya adalah orang yang menyenangkan”. Jadi, pada umumnya orang yang bahagia adalah orang yang memiliki kepercayaan diri yang cukup tinggi untuk menyetujui pernyataan tersebut.

- b. Optimis

Terdapat dua dimensi untuk menilai apakah seseorang termasuk optimis atau pesimis, yaitu permanen (menentukan berapa lama seseorang menyerah) dan pervasif (menentukan apakah ketidakberdayaan melebar ke banyak situasi). Orang yang optimis percaya bahwa peristiwa baik

memiliki penyebab permanen dan peristiwa buruk bersifat sementara sehingga Dia akan berusaha untuk lebih keras pada setiap kesempatan agar Dia dapat mengalami peristiwa baik lagi, sedangkan orang yang pesimis menyerah di segala aspek ketika mengalami peristiwa buruk di area tertentu.

c. Terbuka

Orang yang bahagia biasanya lebih terbuka terhadap orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa orang-orang yang tergolong sebagai orang extrovert dan mudah bersosialisasi dengan orang lain ternyata memiliki kebahagiaan yang lebih besar.

d. Mampu mengendalikan diri

Orang yang bahagia pada umumnya merasa memiliki kontrol pada hidupnya. Seseorang merasa memiliki kekuatan atau kelebihan sehingga biasanya Dia akan berhasil lebih baik di sekolah atau pekerjaan.

Hills dan Argyle dalam (Atikasari, 2019) mengungkapkan bahwa terdapat 6 indikator kebahagiaan yaitu kepuasan hidup (*life satisfaction*), ungkapan ekspresi kegembiraan (*joy*), harga diri (*self esteem*), ketenangan (*calm*), kontrol (*control*), keyakinan atas kekuatan dan kemampuan diri (*efficacy*):

- a. Kepuasan hidup (*life satisfaction*), merujuk pada tingkat kepuasan seseorang terhadap kehidupannya secara keseluruhan. Indikator ini dapat mencerminkan persepsi individu terhadap pencapaian tujuan hidup, hubungan interpersonal, dan keadaan materi.

- b. Ungkapan ekspresi kegembiraan (*joy*), mencakup tingkat kegembiraan dan kebahagiaan yang dirasakan seseorang dalam kehidupannya sehari-hari. Indikator ini berkaitan dengan pengalaman positif, kegembiraan saat mencapai tujuan, dan kepuasan dalam menjalani aktivitas sehari-hari.
- c. Harga diri (*self-esteem*), mengacu pada tingkat penghargaan dan keyakinan individu terhadap dirinya sendiri. Indikator ini mencerminkan rasa percaya diri, penghargaan terhadap prestasi pribadi, dan pandangan positif terhadap diri sendiri.
- d. Ketenangan (*calm*), merujuk pada tingkat ketenangan dan ketentraman emosional individu. Indikator ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menghadapi stres dan tekanan dengan tenang, serta memiliki keseimbangan emosional yang stabil.
- e. Kontrol (*control*), mengacu pada tingkat persepsi individu terhadap kontrol dan keterkaitannya dengan kehidupannya. Indikator ini mencerminkan keyakinan individu bahwa mereka memiliki kendali dan kemampuan untuk mengendalikan kejadian dalam hidup mereka.
- f. Keyakinan atas kekuatan dan kemampuan diri (*efficacy*) mencakup tingkat keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk mencapai tujuan dan mengatasi tantangan. Indikator ini berkaitan dengan keyakinan diri, motivasi, dan ketahanan dalam menghadapi rintangan.

Indikator kebahagiaan menurut penjelasan dalam penelitian Ghorbar dan Lestari (2021) meliputi :

a. Penghargaan terhadap diri (*self-esteem*)

Penghargaan terhadap diri merujuk pada tingkat keyakinan dan penilaian positif terhadap diri sendiri. Individu dengan tingkat penghargaan diri yang tinggi cenderung memiliki pandangan positif tentang kemampuan, nilai-nilai, dan pencapaian mereka. Mereka mampu menerima dan menghargai diri mereka sendiri, serta merasa puas dengan siapa mereka sebagai individu. Penghargaan diri yang tinggi berhubungan dengan tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi, karena individu merasa puas dan bahagia dengan diri mereka sendiri.

b. Sikap kebahagiaan (*trait happiness*)

Sikap kebahagiaan merujuk pada disposisi atau kecenderungan seseorang untuk merasa bahagia secara umum. Ini mencerminkan stabilitas dan konsistensi kebahagiaan yang dimiliki seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Individu dengan sikap kebahagiaan yang tinggi cenderung melihat sisi positif dalam situasi, memiliki sikap optimis, serta mampu mengatasi stres dan kesulitan dengan lebih baik. Sikap kebahagiaan yang kuat berkaitan dengan tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi secara keseluruhan.

c. Sikap optimisme (*trait optimism*)

Sikap optimisme merujuk pada pandangan positif tentang masa depan serta keyakinan bahwa hal-hal baik akan terjadi. Individu dengan sikap optimis memiliki keyakinan yang kuat bahwa masalah dan rintangan dapat diatasi, dan mereka melihat kemungkinan-kemungkinan yang positif

dalam situasi yang sulit. Sikap optimis dapat meningkatkan ketahanan mental, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan kebahagiaan secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa indikator kebahagiaan adalah terpenuhinya kebutuhan fisiologis (material), terpenuhinya kebutuhan psikologis (emosional), terpenuhinya kebutuhan sosial, dan terpenuhinya kebutuhan spiritual.

## **B. TikTok**

### **1. Aplikasi TikTok**

Menurut Aji (2018), TikTok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan *platform video* musik Tiongkok yang diluncurkan di September 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur.

Aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak di bawah umur yakni peserta

didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut (Malimbe, 2021).

Selain kebahagiaan penggunaan aplikasi TikTok juga berpengaruh terhadap kepercayaan diri remaja, seperti penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah, (2020) yang menumkan bahwasannya penggunaan media sosial TikTok berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri remaja sebesar 54,5 %. Aji (2018) menyatakan bahwa aplikasi TikTok bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu media sosial sebagai eksistensi diri pada mahasiswa pengguna aplikasi TikTok merupakan salah satu media yang membuat seseorang penasaran dan ikut mencoba menggunakannya sehingga seorang khususnya mahasiswa akhirnya sangat menyukai baik itu menjadi pengguna saja maupun menjadi konten kreator (Affandi & Wijayani, 2022).

## **2. Sejarah TikTok**

Marini (2019) menyebutkan aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat video musik pendeknya sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. *ByteDance Inc*, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video music dan jejaring sosial bernama TikTok. Sepanjang kuartal pertama (Q1) Pada tahun 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali.

Menurut Bohang (dalam Tindaon, 2023) aplikasi TikTok telah mengalahkan aplikasi populer lain semacam *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Mayoritas dari pengguna aplikasi TikTok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia yang telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.

Sejak awal aplikasi ini diluncurkan sampai sekarang, aplikasi ini sangat dikenal banyak orang terutama anak-anak milenial, anak usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Banyak sekali konten-konten yang tidak pantas untuk dilihat dan ditiru oleh anak-anak dibawah umur, anak-anak milenial, atau anak-anak generasi Z. Pada saat awal diluncurkannya aplikasi TikTok ini banyak sekali remaja-remaja tanggung atau anak-anak milenial yang membuat video dengan bergoyang goyang dengan musik DJ atau dangdut-dangdut terkini. Dan pada saat itu juga banyak anak-anak yang terkenal karna pembuatan videonya seperti Bowo dan Nuraini (Zahro, 2021).

Banyak juga dari setiap orang atau setiap individu yang mencoba eksis seperti Bowo dan Nuraini, bagi individu dengan menggunakan media sosial ini menjadi sebuah ajang eksistensi diri dengan membuat video-video kreatif mungkin dan menarik. Maka dari itu banyak sekali saat ini yang mengunduh

media sosial TikTok tersebut. Hal tersebut membuat seseorang remaja merasa senang karena bisa terhibur jika menggunakan video tersebut (Zahro, 2021)

### **3. Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Bagi Remaja**

Yudha, Hasanah & Fitri, (2023) menyebutkan bahwa mewabahnya demam TikTok dikalangan masyarakat pastinya memiliki dampak positif maupun negative. Dari segi positif sendiri aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat yaitu (Batoebara, 2020):

#### **a. Kreatif**

Aplikasi TikTok memicu seseorang membuat berbagai karya untuk menunjukkan kreatifitasnya dari berbagai bidang, seperti bakat berjoget, melukis, dan lain sebagainya. Tak hanya itu, *Tiktok* mampu menambah kemampuan pembuatan video. TikTok juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunanya dapat menciptakan video yang menarik.

#### **b. Meningkatkan suasana hati**

Saat sendiri seringkali muncul rasa bosan, salah satu cara untuk membuat suasana hati menjadi lebih baik adalah dengan cara bermain TikTok. Bahkan bermain gadget disaat berkumpul dengan teman atau keluarga bukan lagi hal yang tidak bisa dilakukan. Kita bisa saja membuat suasana berkumpul semakin asik dengan membuat berbagai video bersama-sama.

c. Olahraga

Gerakan yang dilakukan untuk membuat suatu video, merupakan bentuk olahraga yang asik dilakukan agar kita terhindar dari rasa malas untuk bergerak.

d. Batasan umur

Banyak konten dibuat pengguna TikTok tidak menyaring video mana yang pantas atau tidak pantas untuk diunggah, karena bukan hanya remaja namun saat ini anak di bawah usia pun dapat melihat konten-konten tersebut dengan mudah, sehingga itu menjadikan contoh negatif untuk ditiru.

e. Ingin viral

Keinginan untuk viral menjadikan beberapa orang rela membuat berbagai video yang tidak layak untuk ditampilkan seperti bergoyang dengan pakaian terlalu vulgar ataupun beradegan yang tidak pantas untuk ditonton.

f. Dampak Positif

Berdasarkan kutipan dari Kumparan.com TikTok memberikan dampak positif untuk melatih kemampuan penggunanya dalam menciptakan konten yang kreatif, menarik, dan menghibur. Saat ini, pengguna TikTok berlomba-lomba untuk menciptakan konten yang dapat menarik perhatian pengguna lain. Individu bahkan rela bersedia menginvestasikan waktu, tenaga, dan uang untuk membeli kamera atau perangkat berkualitas memungkinkan Dia merekam dan mengedit konten

apa pun yang dibuat. Semakin menarik konten yang dibuat, semakin besar kemungkinan orang melihat konten tersebut. Hal lain dampak positif TikTok adalah banyaknya edukasi pembelajaran didalamnya memberikan dampak positif setiap penontonnya (Kumparan, 2022).

g. Percakapan Grup

Aplikasi TikTok memiliki fasilitas percakapan dalam grup sesama pengguna dengan orang yang tidak dikenal. Jika tidak bijak dalam menggunakannya hal tersebut sangat berdampak negatif.

h. Menghabiskan Waktu

Melihat video-video yang diunggah pengguna lain memang mengasikan namun hal tersebut dapat membuang-buang waktu. Para remaja menjadi kurang produktif untuk mengerjakan sesuatu lain yang lebih bermanfaat. Ada beberapa netizen yang setuju dan tidak setuju dengan adanya dampak dari bermain TikTok, karena dianggap TikTok memiliki dampak positif dan negative maka semua hal tersebut tentunya kembali lagi kepada diri sendiri yang perlu bijak dalam menggunakannya.

## **C. Remaja**

### **1. Pengertian Remaja**

Menurut Kusmiran (2016) secara etiologi, remaja berarti “tumbuh menjadi dewasa”. Menurut *world health organization* (Kusmiran, 2016), definisi remaja (*adolescence*) adalah periode usia antara 10 sampai 19 tahun, sedangkan Perserikatan Bangsa Bangsa (Remaja, 2023) menyebut kaum muda (*youth*) untuk usia antara 15 sampai 24 tahun. Ali dan Asrori (dalam Khairani, 2017)

menyebutkan istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescence* (kata bendanya, *adolescence* yang berarti remaja) yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunya arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Piaget (dalam Haidar & Apsari, 2020) memiliki pandangan bahwa masa remaja adalah usia individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tindakan orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama.

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa dan biasanya masa ini dianggap sebagai periode badai atau tekanan dengan rasa ingin tahu yang besar.

## **2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Remaja**

Saputro (2018) mengemukakan beberapa aspek perkembangan remaja yaitu:

### **a. Perkembangan fisik**

Perkembangan fisik ditandai dengan adanya suatu perubahan tubuh, otak, kapasitas sensorik, dan keterampilan motorik. Perubahan pada tubuh tampak pada penambahan tinggi dan berat tubuh, tulang dan otot kematangan seksual dan fungsi reproduksi. Struktur tubuh remaja mulai berubah dari tubuh kanakkanak menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya adalah kematangan. Struktur fisik otak semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

b. Perkembangan kognitif

Seorang remaja berkeinginan untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis, dalam pandangan piaget, remaja membangun kognitif dengan baik, dimana informasi yang ada tidak langsung diterima melainkan dapat secara langsung menyaring atau membedakan mana informasi yang baik dan yang buruk untuk disimpan diskema kognitif. Pada tahap ini remaja sudah mampu menganalisa dan mengembangkan ide-ide baru.

c. Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara sistem individu berhubungan dengan dunia dan mengaplikasikan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan atau bersosial dengan orang lain.

### 3. Ciri-ciri Remaja

Menurut Saputro (2018) masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun secara psikologis. Ada beberapa ciri-ciri perubahan yang terjadi selama remaja menurut, yaitu:

- a. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada remaja awal yang dikenal sebagai masa *strom* dan *stress*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja.

- b. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuannya sendiri.
- c. Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan bagi orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa masa kanak-kanak digantikan dengan hal yang menarik baru dan lebih matang.
- d. Perubahan nilai, dimana apa yang dianggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena mendekati dewasa.
- e. Kebanyakan remaja bersifat ambivelen dalam menghadapi perubahan yang terjadi, disatu sisi Dia menginginkan kebebasan, tetapi disisi lain Dia takut akan tanggung jawab yang disertai kebebasan ini, serta meragukan kemampuannya sendiri untuk memikul tanggung jawab ini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan fase remaja sebagai periode yang penting, yaitu masa remaja sebagai periode peralihan dengan ciri-ciri seperti peningkatan emosional, perubahan yang cepat secara fisik, perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan bagi orang lain, serta perubahan nilai sudut pandang.

#### **4. Pembagian Kelompok Usia Remaja**

Menurut Monks (dalam Marheni, 2019), batasan usia remaja adalah antara 12 tahun sampai 21 tahun yang dibagi menjadi 3 fase yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun) dan remaja akhir (18-21 tahun):

a. Remaja awal (12-15 tahun)

Tahap ini remaja akan menyesuaikan diri dengan adanya impuls dan juga perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya. Pada tahap ini seseorang akan berusaha untuk terhindar dari penolakan sosial dengan membentuk kode moral yang berkaitan dengan baik dan buruk. Seseorang menganggap baik dan buruk dari sesuatu yang diterima atau ditolak lingkungan. Rasa ingin tahu remaja untuk mengetahui dunia luar meningkat dan tidak ingin diperlakukan sebagai anak-anak lagi akan belum mampu beralih dari pola kekanakan yang dimiliki.

b. Remaja pertengahan (15-18 tahun)

Tahap ini remaja akan memasuki fase kebingungan dan juga mengalami masalah dalam pembentukan moral karena terjadinya penerapan konsep benar dan salah yang tidak konsisten. Misalnya saja seperti keraguan akan perilaku mencontek yang dijumpai saat berada di sekolah. Perilaku mencontek ini dianggap lumrah, sehingga menganggap teman-teman akan mengabaikan hal ini, serta membenarkannya jika ada tekanan dari lingkungan untuk mencapai nilai yang baik sebagai penunjang keberhasilan di masa yang akan datang. Pada fase ini remaja mulai menyadari kewajiban mempertahankan dan menjalankan norma yang ada, namun belum dapat mempertanggung jawabkannya secara pribadi.

c. Masa remaja akhir (18-21 tahun)

Tahap ini remaja telah mampu untuk melihat secara keseluruhan pada norma sosial yang ada. Remaja mulai mau untuk diatur oleh hukum-hukum

yang ada dengan lebih ketat. Timbulnya kesadaran bahwa aturan dipatuhi sebagai cara untuk mempertahankan fungsi sosial, bukan sebagai bentuk ketakutan. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengambil usia remaja 18-21 tahun untuk dijadikan sampel penelitian.

Peneliti dalam hal ini menggambarkan remaja usia 18-21 tahun, bahwa masa remaja ini ditandai dengan meningkatnya pengaruh teman sebaya dalam kehidupan sosialnya. Sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berhubungan dan bergaul dengan teman-teman sebaya dan meningkatnya minat terhadap relasi interpersonal (Santrock dalam Ramida & Sakti, 2022). Hubungan dengan orang lain mudah terbentuk apabila masing-masing individu mampu mengungkapkan diri. Penghitungan berdasarkan usia, usia 18-21 tahun yang paling banyak ditemukan sebagai pengguna *TikTok* di Indonesia dengan profesi sebagai pelajar/mahasiswa. *TikTok* ini mampu menghadirkan interaksi interaktif antar dua orang yang terpisah jarak sangat jauh sekalipun dan banyak digunakan oleh usia remaja akhir yaitu 18-21 tahun.

#### **D. Kebahagiaan Pengguna TikTok pada Remaja**

Secara objektif, penggunaan TikTok di masyarakat hanya sebagai media hiburan dan menyalurkan bakat saja, serta pengisi waktu luang. Tetapi, beberapa dari individu ada yang menggunakan TikTok sebagai media iklan suatu destinasi wisata, kuliner daerah tertentu ataupun tutorial dalam pembuatan sesuatu. Saat ini, TikTok sudah merambah kalangan usia muda hingga tua di Indonesia. Jika ditelaah lebih detail lagi, menurut dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh

Devy (2020) bahwa usia remaja 13 tahun hingga orang tua dengan usia 60 tahun pasti mengetahui dan bahkan pernah membuat konten di aplikasi TikTok. Hal inilah yang kemudian menggugah peneliti untuk mengkaji mengenai remaja dengan usia 18 sampai 21 tahun menggunakan aplikasi dan membuat konten di TikTok.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Dita (2021), remaja pada usia 13 sampai 15 tahun menggunakan TikTok sebagai media sosialnya dengan memandang bahwa membuat konten di TikTok memunculkan rasa puas terhadap diri sendiri dan orang lain. Konten yang berisi lelucon pun dapat dengan mudah menarik minat masyarakat untuk menonton dan menghibur sehingga dapat memuaskan banyak orang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maryam (2022), remaja menyadari bahwa penggunaan aplikasi TikTok memberikan banyak manfaat, di antaranya menambah wawasan, mengasah kemampuan yang sudah dimiliki, sebagai media hiburan, dan sebagai tempat untuk mempromosikan sebuah produk dengan jaringan yang lebih luas.

Remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan tujuan sebagai media hiburan, bahwa aplikasi tersebut memberikan stimulus untuk dapat merasakan emosi positif seperti rasa senang dan merasa terhibur. Bentuk emosi yang dimiliki remaja menunjukkan adanya emosi positif, yakni rasa senang saat menggunakan aplikasi TikTok.

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *case study research* (studi kasus) dan bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Komariah & Djam'an Satori, 2018). Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang penting untuk memahami suatu fenomena sosial dan perspektif individu yang diteliti. Pendekatan kualitatif juga merupakan yang mana prosedur penelitiannya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata yang secara tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati (Moleong, 2017).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *case study research* (studi kasus). Menurut Tanzeh dan Arikunto (2020) studi kasus adalah pendekatan yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap gejala-gejala tertentu. Pengertian studi kasus menurut Basuki (2016) adalah suatu bentuk penelitian atau studi suatu masalah yang memiliki sifat kekhususan, dapat dilakukan baik dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dengan sasaran perorangan ataupun kelompok, bahkan masyarakat luas. Sedangkan Stake (2015) menambahkan bahwa penekanan studi kasus adalah memaksimalkan pemahaman tentang kasus yang dipelajari dan bukan

untuk mendapatkan generalisasi, kasusnya dapat bersifat kompleks maupun sederhana dan waktu untuk mempelajari dapat pendek atau panjang, tergantung waktu untuk berkonsentrasi.

Design yang digunakan adalah *single case design* yaitu suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus saja (Iswadi, Karnati, Ahmad Andry & Adab, 2023). Jadi peneliti berfokus pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari beberapa sumber. Tujuan penelitian yang utama tidak terletak pada generalisasi hasil, melainkan keberhasilan suatu *treatment* pada suatu waktu tertentu. Keuntungan menggunakan desain penelitian ini adalah dapat digunakannya perubahan ditengah penelitian atau intervensi terhadap subjek penelitian.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan suatu individu, benda, atau organisme sebagai referensi sumber informasi yang diperlukan terkait pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana aspek kebahagiaan pada remaja yang menggunakan TikTok.

Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Rikit Gaib yang dijadikan sebagai sampel, dimana SMA Negeri 1 Rikit Gaib memiliki siswa sebanyak 144 orang. Pada penelitian kualitatif tidak mengenal jumlah sampel minimum dan subjek diambil dalam jumlah kecil, bahkan pada kasus tertentu

dapat menggunakan 1 subjek saja. Patokan peneliti dalam menentukan jumlah subjek bukan pada keterwakilan (representasi), namun apabila kedalaman informasi telah cukup (Martha & Kresno, 2016). Pengambilan sampel dilakukan setelah melakukan *survey* dan wawancara siswa SMA Negeri 1 Rikit Gaib terkait kebahagiaan pengguna aplikasi TikTok di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues. Tahapan *survey* tersebut peneliti mendatangi secara langsung ke lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues, kemudian peneliti melakukan *survey* kepada siswa siswi sebanyak 76 peserta yang membawa *handphone* di SMA Negeri 1 Rikit Gaib, kemudian dipilih 4 siswa berdasarkan hasil *survey* tersebut. Penentuan subjek berjumlah 4 orang dikarenakan untuk mempermudah cakupan penelitian dan memahami perbedaan perilaku serta pengalaman dari masing-masing subjek.

### **C. *Sampling* (Sampel)**

Penelitian ini, teknik *sampling* yang digunakan adalah *probability sampling*, yaitu seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini, sampel yang diambil dari populasi menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, remaja

berumur diantara 15-18 tahun, berdomisili di Kab. Gayo Lues dan pengguna media sosial TikTok.

*Purposive sampling* digunakan untuk pengambilan sampel, yaitu metode pengambilan sampel untuk sumber data dengan perhatian khusus (Sugiyono, 2010). Keseimbangan pengambilan sampel penelitian adalah:

1. Remaja berusia 15-18 tahun yang aktif menggunakan aplikasi TikTok.
2. Subjek penelitian merupakan siswa SMA Negeri 1 Rikit Gaib.
3. Subjek penelitian berdomisili di Kabupaten Gayo Lues.
4. Subjek penelitian memiliki pengalaman menggunakan aplikasi TikTok, misalnya dalam membuat konten, mengikuti tren, atau berinteraksi dengan pengguna lainnya di platform tersebut.

#### **D. Waktu Dan Lokasi**

Waktu dan lokasi penelitian yang diperlukan untuk penelitian ini dilakukan selama 2 minggu yang dimulai dari tanggal 11 desember 2023 s/d 23 desember 2024, lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rikit Gaib, Kecamatan Rikit Gaib, Kabupaten Gayo Lues.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil

observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu (Sugiyono, 2015).

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fathoni, 2011). Menurut Nana Sudjana (2019) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.

Adapun jenis-jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi non partisipan adalah jenis observasi di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas yang diamati, melainkan hanya bertindak sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2017).
- b. Observasi partisipan adalah proses pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh observer dengan terlibat aktif dalam kegiatan observasi (Sugiyono, 2012). Adapun alasan saya memilih metode observasi partisipan dalam penelitian saya ini yaitu:
  - 1) Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, dimana dengan terlibat secara langsung dalam kehidupan remaja pengguna TikTok, maka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman remaja secara langsung.
  - 2) Mendapatkan keaslian dan validitas data, dengan terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, maka data yang dikumpulkan berupa data yang lebih autentik dan valid.

- 3) Memperoleh konteks yang lebih lengkap, dengan menjadi bagian dari kehidupan remaja pengguna TikTok, maka dapat memahami konteks yang lebih lengkap di sekitar penggunaan TikTok dan kebahagiaan remaja.
- 4) Mendapatkan wawasan baru, dengan terlibat secara langsung dalam kehidupan remaja pengguna TikTok, maka saya akan mendapatkan wawasan baru dan penemuan yang mungkin tidak terungkap melalui metode lain.

Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas dan respon guru dan siswa SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues itu sendiri sebagai pengguna aplikasi TikTok di Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues.

## 2. Wawancara

Menurut Stewart dan Cash (dalam Herdiansyah, 2010) mengartikan wawancara sebagai sebuah interaksi yang didalamnya terdapat pertukaran atau berbagai turan, tanggung jawab, perasaan, kepercayaan, motif dan informasi.

Edi (2016) menerangkan bahwa terdapat tiga macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Berikut penjelasannya :

- a. Wawancara terstruktur adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau pewawancara telah menentukan dengan pasti informasi apa yang akan mereka peroleh. Wawancara ini, dimana pewawancara

telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis dengan pilihan jawaban yang telah disiapkan sebelumnya.

- b. Wawancara semi terstruktur termasuk dalam kategori wawancara *in-depth interview*, di mana pelaksanaannya lebih fleksibel dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari jenis wawancara ini adalah untuk mengeksplorasi masalah secara lebih terbuka, di mana pihak yang diwawancarai diminta untuk berbagi pendapat dan ide-idenya. Peneliti perlu mendengarkan dengan seksama dan mencatat apa yang diungkapkan oleh narasumber dalam proses wawancara.
- c. Wawancara tak terstruktur adalah jenis wawancara yang tidak memiliki pedoman wawancara yang terstruktur dan lengkap untuk pengumpulan data. Peneliti tidak menggunakan panduan yang telah disusun secara sistematis dalam wawancara ini, hanya memiliki garis besar masalah yang akan dibahas. Wawancara ini memberikan kebebasan kepada narasumber untuk berbicara secara bebas tanpa terikat oleh pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya.

Peneliti menggunakan metode ini dengan alasan penyajian pertanyaan dari aspek-aspek yang akan diungkap disesuaikan dengan situasi dan keadaan pada saat wawancara berlangsung sehingga kemungkinan akan ada pertanyaan-pertanyaan baru yang akan diajukan untuk memperjelas jawaban subjek penelitian. Peneliti membuat pedoman wawancara berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Seligman (dalam Arif, 2016) tentang aspek kebahagiaan yaitu aspek emosi positif, aspek

keterlibatan penuh, aspek penemuan makna, aspek kehidupan yang menyenangkan, dan aspek resiliensi.

## **F. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai pada tahap tertentu diperoleh data yang dianggap kredibel (Sugiyono, 2010)

Abdussamad (2021) menerangkan bahwa data *coding* atau pengodean data dalam penelitian kualitatif memegang peranan penting dalam proses analisis data dan menentukan kualitas abstraksi data hasil penelitian. Setiap peneliti yang berkeinginan untuk menjadi mahir dalam melakukan analisis kualitatif harus belajar untuk mengodekan data dengan baik dan mudah. *Coding* atau pengodean adalah aktifitas memberi kode terhadap segmen-segmen data.

Menurut Tech (dalam Abdussamad, 2021), terdapat delapan langkah dalam proses coding yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Berusaha memperoleh pemahaman umum

Langkah pertama adalah memperoleh pemahaman umum tentang topik atau masalah yang akan dipecahkan melalui *coding*. Ini melibatkan

membaca dan mempelajari informasi terkait, seperti artikel, buku, atau sumber lain yang relevan.

2. Memilih satu dokumen yang paling menarik, paling singkat, dan paling penting

Setelah memperoleh pemahaman umum, langkah selanjutnya adalah memilih satu dokumen atau sumber informasi yang paling menarik, singkat, dan penting. Dokumen ini dapat berupa wawancara, artikel, atau sumber lain yang memberikan pemahaman mendalam tentang topik yang akan dikodekan.

3. Membuat daftar mengenai semua topik yang diperoleh

Setelah membaca dokumen yang dipilih, langkah selanjutnya adalah membuat daftar tentang semua topik atau informasi yang diperoleh dari dokumen tersebut. Daftar ini dapat berupa poin-poin penting, gagasan utama, atau konsep-konsep yang relevan.

4. Membawa daftar topik tersebut dan kembali ke data

Setelah membuat daftar topik, langkah berikutnya adalah kembali ke data yang relevan. Data ini dapat berupa kode yang sudah ada, data mentah, atau sumber informasi lainnya yang dapat digunakan dalam proses *coding*.

5. Membuat satu kalimat/frasa/kata yang sesuai untuk menggambarkan topik-topik

Setelah kembali ke data, langkah selanjutnya adalah membuat satu kalimat, frasa, atau kata yang sesuai untuk menggambarkan setiap topik

yang ada dalam daftar. Tujuannya adalah untuk merumuskan secara singkat dan jelas tentang apa yang akan dipecahkan atau dihasilkan melalui proses coding.

6. Meringkas kembali, lalu susunlah kode-kode untuknya

Setelah menggambarkan topik-topik dengan kalimat atau kata yang sesuai, langkah selanjutnya adalah meringkas kembali informasi yang diperoleh dan mulai menyusun kode-kode yang relevan. Ini melibatkan merancang struktur kode, menentukan algoritma, dan menulis kode yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

7. Masukkan materi-materi data dalam setiap kategori kemudian bersiap melakukan analisis awal

Setelah menyusun kode-kode, langkah selanjutnya adalah memasukkan materi data yang relevan ke dalam setiap kategori yang telah ditentukan. Ini melibatkan mengumpulkan data yang diperlukan, mengorganisasikannya, dan melakukan analisis awal untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

8. Jika diperlukan, *coding*-lah data yang sudah ada

Langkah terakhir adalah jika diperlukan, melakukan coding terhadap data yang sudah ada. Ini berarti mengimplementasikan kode-kode yang telah disusun pada langkah sebelumnya ke dalam data yang relevan, sehingga dapat menghasilkan output atau solusi yang diinginkan.

Pada akhirnya, peneliti yang berhak dan bertanggung jawab memilih cara melakukan coding yang dianggapnya paling efektif bagi data yang

diperolehnya. Terdapat dua tahap dalam langkah coding ini yakni pengkodean awal (*initial coding*) atau pengkodean terbuka (*open coding*) dan pengkodean aksial (*axial coding*) (Hesse-Biber dan Leavy, 2011 dalam Junaid, 2016).

1. *Initial coding* adalah proses memberikan makna atau label menggunakan kata-kata atau frasa yang sesuai dengan data yang ada. Misalnya, ketika bekerja dengan data transkripsi, dalam *initial coding* kita mengidentifikasi dan menandai kata-kata atau frasa yang penting atau relevan dengan topik yang sedang dibahas.
2. *Axial coding* merupakan langkah yang melanjutkan dari *open coding*, dimana kita menciptakan tema-tema atau kategori-kategori berdasarkan kata-kata atau frasa yang dihasilkan dari proses *open coding*. Dalam *axial coding*, kita mengorganisasikan dan mengelompokkan informasi yang telah dikodekan sebelumnya ke dalam tema-tema atau kategori-kategori yang saling terkait, sehingga membentuk struktur yang lebih terorganisir dan memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara konsep-konsep yang terkait.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2010), aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, mencakup data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verification*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

3. *Data Reduction* adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.
4. *Data Display* adalah penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, grafik, matrik, network, chart hubungan antar kategori dan sejenisnya.
5. *Conclusion drawing/verification* adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Kesimpulan merupakan temuan baru yang belum pernah ada.

#### **G. Kepercayaan (*Trustworthiness*) Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010), pengujian kredibilitas data penelitian dapat dilakukan dengan beberapa cara. Namun dalam penelitian ini hanya digunakan pengujian kredibilitas triangulasi.

Menurut Sugiyono (2015) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

##### **1. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data seperti hasil wawancara, arsip, maupun dokumen lainnya.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil observasi, kemudian dicek dengan wawancara.

## 3. Triangulasi Waktu

Waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu data. Data yang diperoleh dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar biasanya akan menghasilkan data yang lebih valid. Untuk itu pengujian kredibilitas suatu data harus dilakukan pengecekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda sampai mendapatkan data yang kredibel.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Orientasi Kancah Penelitian**

Orientasi kancah merupakan salah satu tahap yang dilalui sebelum melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengenal lapangan penelitian lebih spesifik lagi serta dapat mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan guna mendapat informasi tentang fenomena-fenomena permasalahan yang akan diteliti.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues. SMA Negeri 1 Rikit Gaib beralamat di Jl. Blangkejeren-Terangun Km 20, Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues. SMA Negeri 1 Rikit Gaib memulai kegiatan pendidikan belajar mengajar pada tahun 1990. Saat sekarang SMA N 1 Rikit Gaib mengimplementasikan panduan kurikulum belajar SMA 2013 MIPA. SMA N 1 Rikit Gaib terakreditasi grade A dengan nilai 91 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M.

Jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu Auto anamnesa dua orang dimana merupakan pelajar di SMA Negeri 1 Rikit Gaib. Sedangkan subjek allo anamnesa dalam penelitian ini berjumlah dua orang, merupakan teman terdekat subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran umum tentang kebahagiaan penggunaan TikTok pada subjek. Penulis memilih orang terdekat sebagai allo anamnesa karena lebih mudah untuk mencari informasi tentang kebahagiaan penggunaan TikTok pada subjek.

## **B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian**

### **1. Persiapan Penelitian**

Sebelum melakukan pengambilan data, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan beberapa persiapan yang berkaitan dengan penelitian, seperti: persiapan administrasi dan persiapan pedoman wawancara, dan observasi.

#### **a. Persiapan administrasi**

Penelitian dimulai dengan mempersiapkan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan nomor surat 704/UM.M<sub>6</sub>/F/2023 pada tanggal 08 Desember 2023. Surat tersebut ditujukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Rikit Gaib. Kemudian, kepala sekolah SMA Negeri 1 Rikit Gaib mengeluarkan surat balasan penelitian dengan nomor surat 421/434/XII.3/2023 pada tanggal 23 Desember 2023. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan *formulir informed consent* untuk ditujukan kepada subjek penelitian agar bersedia menjadi subjek penelitian. Dalam kesediaan subjek penelitian tidak ada pemaksaan dan kerahasiaan dijaga dengan baik oleh peneliti.

#### **b. Persiapan Pedoman Wawancara**

Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pedoman wawancara yang akan diajukan kepada subjek penelitian. Penelitian juga didukung dengan alat bantu seperti alat perekam suara dan alat tulis.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada masing-masing tempat yang telah disepakati antara peneliti dan subjek pada bulan Desember 2023. Adapun karakteristik masing-masing responden sebagai berikut:

### a. Identitas Subjek Auto Anamnesa

**Tabel 2. Gambaran Umum Data Subjek Penelitian Auto Anamnesa**

Identitas	Pegguna Tiktok	
	Subjek I	Subjek II
Nama (inisial)	N	A
Jenis kelamin	Perempuan	Laki-laki
Usia	17 Tahun	17 Tahun
Pekerjaan	Pelajar	Pelajar
Alamat	Kp. Kota Rikit Gaib, Kec. Rikit Gaib, Gayo Lues	Remukut, Kec. Pantan Cuaca, Gayo Lues

Sumber: Data Penelitian (2023)

### b. Proses Wawancara dan Observasi Auto Anamnesa

**Tabel 3. Wawancara dan Observasi Auto Anamnesa**

Identitas	Pegguna Tiktok	
	Subjek I	Subjek II
Nama	N	A
Hari	Jum'at	Jum'at
Tanggal	22 Desember 2023	22 Desember 2023
Waktu	09.00 – 10.06 WIB	10.15 – 11.13 WIB
Tempat	Ruang Guru Sekolah	Ruang Guru Sekolah

Sumber: Data Penelitian (2023)

### c. Identitas Allo Anamnesa

**Tabel 4. Gambaran Umum Data Allo Anamnesa**

Identitas	Teman Subjek	
	Teman (N)	Teman (A)
Nama (inisial)	JA	SH
Jenis kelamin	Perempuan	Laki-laki
Usia	17 Tahun	17 Tahun
Pekerjaan	Pelajar	Pelajar
Alamat	Cane Toa, Kec. Rikit Gaib, Gayo Lues	Penomon Jaya, Kec. Rikit Gaib, Gayo Lues

Sumber: Data Penelitian (2023)

## d. Proses Wawancara dan Observasi Allo Anamnesa

**Tabel 5. Wawancara dan Observasi Allo Anamnesa**

Identitas	Teman Subjek	
	Teman (N)	Teman (A)
Nama	JA	SH
Hari	Jum'at	Jum'at
Tanggal	22 Desember 2023	22 Desember 2023
Waktu	11.23 – 12.09 WIB	12.15 – 12.55 WIB
Tempat	Ruang Guru Sekolah	Ruang Guru Sekolah

Sumber: Data Penelitian (2023)

**C. Hasil Penelitian Auto Anamnesa****1. Subjek I (N)****a. Hasil Observasi**

N merupakan salah satu siswi di SMA Negeri 1 Rikit Gaib, N memiliki kulit warna putih, postur badannya kecil, bentuk wajahnya sedikit tirus tapi sangat cantik, lucu dan menggemaskan. N tinggal bersama ibu dan neneknya, ayah N sudah meninggal sejak N masih SD ia memiliki 3 saudara perempuan dua kakaknya sudah menikah dan kakaknya satu lagi masih mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri di Sumatera Barat.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena terdapat jendela dengan tirainya yang terbuka lalu subjek menutup tirai gordennya agar subjek bisa fokus melakukan wawancara, pintu ruangan itu juga subjek tutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Subjek N memakai seragam sekolah pramuka, dengan jilbab kurung berwarna coklat, baju coklat muda, rok coklat, kaos kaki berwarna hitam bermotif dan memakai sepatu warna hitam. Pada saat wawancara berlangsung subjek menyilangkan kakinya, sesekali subjek bersandar di sofa, kemudian subjek juga terlihat memegang jilbab nya.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 1$  jam. Peneliti membangun *rapport* dengan cara membahas berita viral yang ada di TikTok, dengan pelan-pelan peneliti membawa subjek dengan obrolan santai dan menanyakan pertanyaan wawancara satu persatu kepada subjek sampai pertanyaan tersebut selesai.

## **b. Hasil Wawancara**

### **1) Informasi Umum**

Subjek 1 benisial N berusia 17 tahun merupakan seorang pelajar dengan berjenis kelamin perempuan. Peneliti mendapatkan informasi umum dari subjek 1 berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

### **2) Aspek-aspek Kebahagiaan**

#### **a) Emosi positif**

Peneliti mendapat informasi tentang aspek emosi positif pada diri subjek adapun keterangan sebagai berikut:

“Hal yang membuat kita senang itu mungkin kalo ada konten-konten yang lucu bisa membuat kita tertawa dan kalau ee ada konten-konten yang lain nya juga, ee kita juga mudah baper dari melihat video orang lain juga, dan juga dapat motivasi banyak juga dari tiktok ada hal yang positif nya juga”  
(*Verbatim, S033-038*)

“Kan banyak tu konten-konter kreator yang ee bisa membuat kita ee lebih semangat belajar yang lebih membuat kita tertarik dengan sesuatu pekerjaan ee dan masih banyak yang lain juga kak” (*Verbatim, S042-045*)

“Bahagia banget sihh sumpahh, bahagia ya karena bisa buat kita senang juga sihh kak, tapi ada minus nya juga kuota cepat habis” (*Verbatim, S048-050*)

Selain itu, temuan lain yang dikatakan subjek bahwa banyak manfaat yang didapat dari aplikasi TikTok, yaitu:

“itu sangat berguna juga sih bagi orang banyak kan juga bisa disitu berbelanja kana da TikTok shop ada ee yang membuat motivasi tadi kak dan itu juga bisa membuat remaja terutama membuat remaja bahagia dan bisa mengekspresikan dirinya di dalam aplikasi tiktok” (*Verbatim, S056-061*)

“Ee jujur sih kak ya kalau membuat konten disitu kek ee merasa diri kita cantik banget sih karena disitu ada filter filter yang merasa cantik aja” (*Verbatim, S090-092*)

“Bahagia kak kan udah dibagikan dan juga bisa ditonton oleh banyak orang kalau konten nya itu positif” (*Verbatim, S114-115*)

Berdasarkan keterangan dari subjek N pada aspek emosi positif terlihat subjek menemukan emosi yang positif pada saat menonton TikTok. Subjek N juga merasa puas dan bahagia apabila kontennya trending dan juga banyak yang suka.

#### b) Keterlibatan penuh

Pada aspek keterlibatan penuh yang diperoleh peneliti terhadap subjek N yaitu selalu mengikuti trend TikTok, adapun keterangannya sebagai berikut:

“Lumayan. Lumayan sering sih kak, tapi kalau berinteraksi atau komen komen tu jarang kalau nge like sering dan kalua posting ulang juga sering” (*Verbatim, S024-030*)

“Jujur aku hobi nya nari joget joget gitu jadi kalau ada dance dance baru mau ngikutin dance nya jadi naena lebih tertarik di dance nya aja sih kak” (*Verbatim, S076-078*)

“Ee iya pernah kak, kalau ada video lucu terus di share ke teman terus tertawa aja sama teman teman kak” (*Verbatim, S085-087*)

“Dance, termasuk juga ee kayak save palestina tadi juga bisa buat kita bahagia kan bisa saling berbagi juga ee terus konten konten yang motivasi tadi memasak juga” (*Verbatim, S159-161*)

Berdasarkan keterangan pada aspek keterlibatan penuh N selalu mengikuti trend terbaru di TikTok. Selain itu, keterlibatan N pada aplikasi TikTok seperti menyukai, membagikan postingan kepada teman lain.

c) Penemuan makna

Aspek penemuan makna yang ditunjukkan oleh N yaitu ikut berpartisipasi terhadap aksi sosial, misalnya seperti bela Palestina. Adapun keterangan hasil wawancara sebagai berikut:

“Oo iya kalo itu ada kak. Pernah kak. Ooiya pesan positif nya mungkin kalau kita bagikan videonya mungkin ee akan *fyp* lebih cepatnya sih kak kan bisa juga memberikan informasi lebih cepatnya” (*Verbatim, S104-111*)

“Ee enggak terlalu mengarah kesana ikut aja tapi enggak terlalu asal gabung aja” (*Verbatim, S125-126*)

“Iyaa kak dapat juga memberi kebersamaa juga sesama pengguna pengguna TikTok yang lainnya kek merasa punya ada tempat curhat kan kalau di kolom komentarkan bisa kita kak ada tu konten konten yang ee berikan keluh kesah mu di komentar gitu lah kak, bisa dibuat disitu kan kek punya temen juga kek punya tempat curhat” (*Verbatim, S232-237*)

“Sama sih kan karna kalau di media sosial juga teman-teman yang ada di sekolah jarang juga berinteraksi sama orang luar kak, ada juga salah satu teman aku ada yang main lipmatch kak tapi orang tu teman sosial media nya orang orang luar semua, jadi ee ada juga sih berbagai macam teman ku, kalau di sekolah ni ada dia pake circle circle gitu kak, tapi aku kalau buat konten seringan bukan sama circle aku gitu sih kak, ada namanya juga” (*Verbatim, S240-247*)

“Konten nya ee ada a day in my life juga kak tapi lebih sering kek ee dance juga karena dia juga ngikutin yang lagi viral karena dia juga ee yang

kita ketahui dia kan mengasuh anak dari kakak kandungnya kak yang udah meninggal jadi kayak e lebih suka aja sih liat nya” (*Verbatim, S334-338*)

“Yang di idolyfe lo kak masa kakak ga tau paul sama nabila yang jebolan indonesian idol kan nabila juga berasal dari aceh lebih suka aja sih kebucinan mereka walaupun mereka itu beda agama allahuakbar hehehe, suka nonton idolyfe juga sih kak tapi enggak nonton langsung, di TikTok kan udah di Jedag jedug in tu kak kan lebih relate aja kek lebih senang aja kita litanya” (*Verbatim, S343-349*)

Berdasarkan hasil wawancara pada aspek penemuan makna yang dimiliki oleh N yaitu membagikan postingan positif kepada orang lain membuatnya merasa senang. Selain itu N juga merasa memiliki kebersamaan terhadap pengguna TikTok lain dengan saling berbagi informasi penting.

#### d) Kehidupan yang menyenangkan

Hasil wawancara pada aspek kehidupan yang menyenangkan yang dirasakan oleh subjek di aplikasi TikTok dapat dilihat dari hasil wawancara dengan subjek, yaitu:

“melihat ya scroll scroll TikTok aja yang paling menyenangkan buat aku” (*Verbatim, S131-133*)

Selain itu, N juga pernah merasakan bosan dan kecewa terhadap konten vidio di TikTok, hasil wawancaranya sebagai berikut:

“Terkadang kak kalau bosan juga ada tapi kalau kecewa yang buat kecewa terkadang orang yang buat konten itu tidak memikirkan ke yang lebih jauh mungkin konten nya itu enggak cocok buat remaja mungkin itu kak” (*Verbatim, S137-140*)

“Oo mungkin aku nanti maunya kalau pengalamannya kan kita bisa dilihat dari konten konten kreator yang udah sukses kek bnyak yang udah sukses banyak yang udah centang biru pengalaman nya kek ee lebih ke motivasi tadi sih kak pengen sih jadi konten creator gitu karena menghasilkan juga walaupun cuma buat-buat konten gitu aja bisa menghasilkan uang” (*Verbatim, S150-156*)

“Karena banyak konten konten yang menurut ku kebanyakan juga konten yang di fyp ku itu dampak nya positif bagi kehidupan ku” (*Verbatim, S289-291*)

“Bahagia kak karna dapat resep baru juga dapat pengalaman baru juga karna kita juga bisa masak sih gara gara liat konten memasak di TikTok itu kak” (*Verbatim, S309-311*)

Berdasarkan keterangan di atas pada aspek kehidupan yang menyenangkan yaitu N sangat menyukai aplikasi TikTok dan N sering scroll-scroll TikTok untuk melihat konten. Akan tetapi N juga pernah merasakan bosan dan kecewa dimana ada beberapa konten yang menurutnya tidak pantas di muat dan di tonton oleh remaja. N merasa Bahagia terhadap konten yang dapat memotivasi orang lain sehingga N berkeinginan nantinya menjadi konten kreator.

#### e) Resiliensi

Hasil wawancara pada aspek resiliensi pada subjek dapat dilihat pada verbatim di bawah ini:

“Ee enggak di anu kak enggak e kalau komentar nya buruk tentang aku sih anggap aja angin lalu sih kak enggak di respon juga” (*Verbatim, S179-181*)

“Menyenangkan hati em bahagia juga sih karna juga dapat ilmu banyak juga dari TikTiknya kayak konten masak kita bisa tau banyak resep masak dari TikTok itu terutama untuk remaja sih bahagia nya aja sih kak” (*Verbatim, S188-191*)

“Bisa kak karna kalau kesehatan mental aku lagi terpuruk kek lagi banyak masalah di sekolahkek nya TikTok solusi nya kak” (*Verbatim, S198-200*)

“Kalau respon negative tu kan jarang juga aku kak, karna bukan konten kreator juga jadi kalau ada komentar yang negative cara aku bangkit menyenangkan diri aja di TikTok scroll scroll aja anggap aja angin lalu ya udah dengan bahagia kita scroll TikTok aja sih” (*Verbatim, S214-219*)

“Ada di fyp tu kak ee di TikTok itu ada kek situs buat aja kek gak tertarik kontennya kek gitu jadi dia kalau udah kita buat di situs nya tu enggak tertarik jadi dia gak muncul muncul lagi. Cara menanggapi nya ya jalanin

aja sih kak, jalanin juga di TikTok jalani juga di sehari-hari jadi jangan juga terpuruk ke sosial media di TikTok itu aja jangan sampai ee pekerjaan di rumah lalai gara gara cuman nonton TikTok itu aja kak” (*Verbatim, S274-284*)

Berdasarkan wawancara di atas dapat di lihat pada aspek resiliensi dimiliki oleh N menyukai masak sehingga dengan adanya konten memasak dapat menambah pengetahuannya tentang masak. N beranggapan jika ada orang lain berkomentar buruk tentang dirinya, N tidak memperdulikannya dan mampu mengatasi kometar-komentar yang negatif.

## **2. Subjek II (A)**

### **a. Hasil Observasi**

A adalah salah satu siswa di SMA N 1 Rikit Gaib, A memiliki kulit hitam, rambut ikal, badan nya kecil, ia memakai baju putih abu-abu, memakai dasi, dan jam tangan warna hitam di tangan kiri nya. A tinggal bersama beberapa teman nya dirumah yang mereka kontrak selama sekolah berlangsung, ia merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara, ayah dan ibunya tinggal di kampung nya yang berada di Kecamatan Pantan Cuaca, setiap seminggu atau tiga hari sekali ia pulang ke kampung nya untuk bertemu dengan keluarga nya.

Jarak sekolah dengan kampung nya cukup jauh karena berbeda kecamatan, dan kampung nya lebih dekat dengan sekolah yang beda kecamatan dari pada dengan kecamatan nya sendiri. Oleh karena itu A memilih sekolah di SMA N 1 Rikit Gaib karena dekat dengan kampung nya dan mudah di akses meskipun jalan nya berlubang dan banyak bebatuan.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena ada cahaya dari lampu, pintu ruangan itu juga tertutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Subjek A memakai seragam putih abu-abu dengan dasi nya yang berwarna abu-abu, ia memakai jam tangan di sebelah kiri, dan subjek memakai sepatu berwarna hitam. Saat wawancara berlangsung subjek terlihat sedikit kaku, dan terlihat dingin. Subjek terlihat focus saat melakukan tanya jawab, sesekali subjek senyum saat menjawab pertanyaan, subjek juga menyilangkan tangan nya, ia bicara dengan suara yang pelan, jelas, dan gugup sedikit, sesekali subjek menggaruk bagian wajah nya sambil tertawa.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 1$  jam. Peneliti membangun *rapport* dengan cara yang sama dengan subjek N yaitu membahas berita viral yang ada di TikTok, dengan pelan-pelan peneliti membawa subjek dengan obrolan santai dan menanyakan pertanyaan wawancara satu persatu kepada subjek sampai pertanyaan tersebut selesai.

## **b. Hasil Wawancara**

### **1) Informasi Umum**

Subjek II benisial A berusia 17 tahun merupakan seorang pelajar dengan berjenis kelamin laki-laki. Peneliti mendapatkan informasi umum dari subjek II berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

### **2) Aspek-aspek Kebahagiaan**

#### **a) Emosi positif**

Peneliti mendapat informasi tentang aspek emosi positif pada diri subjek bahwasannya A merasa bosan dan kecewa saat menggunakan TikTok. Adapun keterangan sebagai berikut:

“Pernah kak” (*Verbatim, S098*)

“Enggak bahagia kak menggunakan TikTok” (*Verbatim, S148*)

“Biasa aja kak kalau liat konten di TikTok” (*Verbatim, S201*)

Berdasarkan keterangan dari subjek A pada aspek emosi negatif terlihat subjek pernah merasa kecewa dengan TikTok dan juga A merasakan bosan karna konten-konten di TikTok tidak menarik.

#### **b) Keterlibatan penuh**

Pada aspek keterlibatan penuh yang diperoleh peneliti terhadap subjek A yaitu selalu mengikuti trend TikTok, adapun keterangannya sebagai berikut:

“Enggak terlalu sering kak” (*Verbatim, S064*)

“Ya itu tadi kak melihat video nya itu itu aja” (*Verbatim, S100*)

Berdasarkan keterangan pada aspek keterlibatan penuh, A tidak pernah mengikuti trend TikTok karena baginya konten di TikTok hanya itu-itu saja.

c) Penemuan makna

Aspek penemuan makna yang ditunjukkan oleh A yaitu tidak ikut berpartisipasi terhadap aksi sosial terkecuali hanya konten tentang bela Palestina.

Adapun keterangan hasil wawancara sebagai berikut:

“Emm enggak kak. Kalau untuk Palestina baru gabung kak” (*Verbatim, S077-083*)

“Emmm balap motor kak” (*Verbatim, S125-126*)

“Emm mendapatkan kawan baru kak (*Verbatim, S151*)

“Mas bonded kak” (*Verbatim, S158*)

Berdasarkan hasil wawancara pada aspek penemuan makna yang dimiliki oleh A yaitu subjek tidak tergabung dalam komunitas sosial hanya saja jika ada konten terkait bela Palestina A mendukung. Selain itu, A menyukai konten balap motor dimana itu sesuai dengan hobinya. Adapun konten creator yang disukai oleh A yaitu “Mas Bonded” dimana isi konten tentang kata-kata motivasi.

d) Kehidupan yang menyenangkan

Hasil wawancara pada aspek kehidupan yang menyenangkan yang dirasakan tidak ada satupun pernyataan dari subjek yang mengungkap tentang aspek tersebut. dapat disimpulkan bahwa subjek A merasa tdiak ada kehidupan yang menyenangkan di TikTok selain di dunia nyata.

e) Resiliensi

Hasil wawancara pada aspek resiliensi pada subjek dapat dilihat pada verbatim di bawah ini:

“Diamin aja kak” (*Verbatim, S138*)

“Emm enggak kak” (*Verbatim, S143*)

Berdasarkan wawancara di atas dapat di lihat pada aspek resiliensi dimiliki oleh A yaitu subjek tidak pernah mendapatkan komentar negatif terhadap dirinya kerana subjek tidak pernah mengupload konten di TikTok dan jika ada cara subjek mengatasinya yaitu dengan tidak memperdulikan orang yang tidak menyukainya.

#### **D. Kebahagiaan**

Kebahagiaan dialami oleh seorang individu yang mengandung unsur peristiwa menyenangkan dan cenderung melupakan peristiwa yang tidak menyenangkan. Kebahagiaan merupakan perasaan positif yang dirasakan oleh seorang individu. Kebahagiaan seseorang ketika bisa mengakses TikTok, khususnya bagi remaja bahwa seorang remaja akan merasakan senang dan terhibur dengan video-video pendek yang menghibur dan lucu, remaja dapat menemukan video-video yang sesuai dengan minat dan hobi mereka, yang dapat meningkatkan rasa *sense of belonging* dan kebahagiaan.

Kebahagiaan saat menggunakan TikTok dapat berdampak positif negatif seperti yang dirasakan oleh N dan A. N merasakan kebahagiaan saat menggunakan TikTok dimana N dapat terhibur dengan konten-konten di TikTok. Akan tetapi dampak negatif yang didapat yaitu terlalu banyak menghabiskan waktu mengakses TikTok sehingga melupakan hal-hal penting lain seperti renggangnya hubungan pertemanan. Sedangkan A tidak menemukan kebahagiaan saat mengakses TikTok, karena menurut A konten di TikTok kurang menarik lebih menarik kehidupan nyata. Dampak negatif yang didapat oleh A saat tidak

aktif menggunakan TikTok yaitu kurang kreatif, kurang update terhadap informasi-informasi penting.

## **E. Hasil Wawancara Allo Anamnesa**

### **1. Subjek (JA)**

#### **a. Hasil Observasi**

JA juga salah satu siswa di SMA N 1 Rikit Gaib, ia merupakan teman dekat dari subjek N, mereka berteman sudah lama sejak kelas 9 SMP sampai sekarang. Subjek JA memakai seragam olahraga jilbab warna coklat, sepatu hitam putih dengan kaos kaki warna hitam. Subjek JA memiliki kulit hitam manis, mudah senyum dan cantik. JA tinggal bersama orang tua nya di kampung Cane Toa yang berjarak 5 menit ke lokasi sekolah. Subjek merupakan anak terakhir dari 4 bersaudara, ia memiliki 2 saudara laki-laki dan 1 saudara perempuan.

Subjek JA memakai seragam olahraga berwarna kuning dan dongker, ia mengenakan jilbab warna coklat, saat wawancara berlangsung subjek terlihat malu-malu, ia senyum senyum, subjek menjawab pertanyaan dengan suara pelan-pelan dan kurang jelas, sehingga peneliti harus mendengarkan jawabannya dengan teliti. Sesekali subjek menutup mulut nya karena grogi, dan ia senyum.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan yang sama dengan subjek yang lain, yaitu di ruang wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena ada cahaya dari lampu, pintu ruangan itu juga tertutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 30$  menit. Peneliti membangun *rapport* dengan cara menanyakan identitas subjek terlebih dahulu, kemudian membawa subjek ke pertanyaan tentang kedekatannya dengan teman nya (subjek N), subjek menjawab pertanyaan dengan malu-malu, sedikit grogi dan santai sampai pertanyaan habis.

## **b. Hasil Wawancara**

### **1) Informasi Subjek**

Subjek JA merupakan teman dekat dari subjek A dari kecil berjenis kelamin perempuan dan berusia 17 tahun. Peneliti mendapatkan informasi umum dari subjek JA tentang subjek II berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

### **2) Hasil keterangan kebahagiaan subjek**

Keterangan dari SH tentang hubungan dengan subjek I, yaitu:

“Eee.. sudah empat tahun. Dari kelas 3 SMP. Cukup dekat sih dengan N”  
(*Verbatim, JA 006-008*)

“Di kampung memang sudah kenal tapi belum terlalu akrab. Tapi udah mulai kelas 3 kami mulai dekat dan akrab (*Verbatim, JA 079-081*)

Wawancara di atas menunjukkan bahwa hubungan JA dengan subjek II yaitu merupakan teman dekat semenjak kecil.

Sementara, terkait bagaimana sikap dan perilaku subjek terhadap lingkungan, yaitu:

“Cukup baik. Cukup baik juga” (*Verbatim, JA 020-022*)

Berdasarkan wawancara di atas dapat dilihat bahwa subjek II merupakan orang baik terhadap JA dan juga lingkungannya.

Selanjutnya, peneliti juga menanyakan tentang bagaimana sikap subjek saat menggunakan TikTok, yaitu:

“Yang pertama dia suka menyendiri sambil bertiktokan dan kalau diajak jalan dia suka gamau gitu” (*Verbatim, JA 029-030*)

JA mengatakan bahwa sikap subjek II saat bermain TikTok yaitu lebih sering menyendiri daripada bermain dengan temannya.

Peneliti juga menanyakan tentang perubahan sikap dari subjek saat menggunakan TikTok, yaitu:

“Semenjak dia mengenal TikTok berubah gitu. Lebih sering bermain TikTok daripada bermain dengan temannya” (*Verbatim, JA 025-027*)

JA mengatakan selama subjek menggunakan TikTok banyak perubahan sikap yang dirasakan seperti lebih banyak menghabiskan waktu dengan TikTok dari pada bermain dengan teman-temannya.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah subjek II bahagia dengan kehidupannya saat ini, yaitu:

““Menurut saya dia lebih asik di media sosial TikTok dan jarang main sama saya jadi menurut saya dia bahagia menggunakan tiktok dibanding dengan saya” (*Verbatim, JA 037-039*)

Hasil wawancara di atas JA mengatakan bahwa N lebih bahagia saat ini menggunakan TikTok daripada bermain dengan temannya.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah JA saat ini bahagia berteman dengan subjek, yaitu:

“Kecewa sih, tapi gapapa mungkin dunia baru setelah dia menggunakan tiktok (*Verbatim, JA 041-042*)

JA merasa kecewa dengan hubungan pertemannya dengan N. N melupakan temannya.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah JA mempunyai pesan-pesan untuk subjek sebagai teman dekat, yaitu:

“Harapan saya kepada N, walaupun sudah mengenal TikTok jangan lupakan teman, itu saja” (*Verbatim, JA 047-048*)

Hasil wawancara di atas JA sebagai teman dekat subjek dari kecil, JA memiliki harapan agar N tidak melupakan temannya hanya karena bermain TikTok.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah JA memiliki kedekatan dengan orang tua subjek, yaitu:

“Cukup kenal, dengan keluarganya juga lumayan kenal” (*Verbatim, JA 017*)

“Saya kurang tau, tapi saya berharap dia baik-baik aja dengan keluarganya. Tapi sepengetahuan saya semjak dia mengenal TikTok dia kurang dekat sama keluarga, kurang main dengan keluarga” (*Verbatim, JA 053-056*)

Hasil wawancara dapat dilihat bahwa JA memiliki kedekatan dengan orang tua subjek. JA mengatakan bahwa selama N sering bermain TikTok, JA jarang melihat N keluar dengan keluarganya seperti sebelumnya.

## **2. Subjek (SH)**

### **a. Hasil Observasi**

SH merupakan siswa kelas XII di SMA N 1 Rikit Gaib, SH memiliki kulit hitam manis, rambutnya lurus, ia memakai baju olahraga warna abu tua celana hitam, sepatu hitam putih dengan kaos kaki warna hitam. SH merupakan teman dekat dari subjek A yang sudah kenal sejak kelas 1 SMA. SH tinggal bersama orang tua nya di kampung Penomon Jaya yang berjarak sekitar kurang lebih 15

menit dari lokasi sekolah, setiap hari SH melaluinya dengan beberapa teman nya dari kampung lain. S merupakan anak ke dua dari empat bersaudara, ia memiliki dua saudara perempuan dan satu saudara laki-laki.

Subjek SH berpakaian dengan rapi saat wawancara berlangsung subjek menjawab pertanyaan dengan suara tegas dan sopan, subjek juga kadang-kadang senyum, sesekali subjek mengepalkan tangan nya, ia juga menggerakkan kaki nya. Subjek terlihat santai saat menjawab pertanyaan dari awal hingga akhir.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena ada cahaya dari lampu, pintu ruangan itu juga tertutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 30$  menit. Peneliti membangun *rapport* dengan cara menanyakan identitas subjek terlebih dahulu, kemudian membawa subjek ke pertanyaan tentang kedekatannya dengan teman nya (subjek A), subjek menjawab pertanyaan dengan tenang dan santai sampai pertanyaan habis.

## **b. Hasil Wawancara**

### **1) Informasi Subjek**

Subjek SH merupakan teman dekat dari subjek A dari kelas 1 SMA berjenis kelamin laki-laki dan berusia 17 tahun. Peneliti mendapatkan informasi

umum dari subjek SH tentang subjek I berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

## 2) Hasil Keterangan Kebahagiaan Subjek

Keterangan dari SH tentang hubungan dengan subjek I, yaitu:

“Baik-baik saja. Sekedar teman dekat. Luamanya dekat” (*Verbatim, SH 003-009*)

“Kenal dengan A yaitu waktu pertama masuk sekolah waktu MPLS (masa pengenalan lingkungan sekolah)” (*Verbatim, SH 051-052*)

Wawancara di atas menunjukkan bahwa hubungan SH dengan subjek I yaitu merupakan teman dekat semenjak pertama kali masuk sekolah sampai saat ini.

Sementara, terkait bagaimana sikap dan perilaku subjek diketahui oleh SH, yaitu:

“Sikapnya baik, peramah gak egois” (*Verbatim, SH 015*)

Berdasarkan wawancara di atas dapat dilihat bahwa subjek I merupakan orang baik dan peramah baik dengan temannya maupun dengan lingkungan sosialnya.

Selanjutnya, peneliti juga menanyakan tentang bagaimana sikap subjek saat menggunakan TikTok, yaitu:

“Suka ketawa sendirian” (*Verbatim, SH 020*)

SH mengatakan saat menonton TikTok subjek sering ketawa-ketawa sendiri.

Peneliti juga menanyakan tentang perubahan sikap dari subjek saat menggunakan TikTok, yaitu:

“Gak. Sama sekali gak berubah” (*Verbatim, SH 026*)

SH mengatakan selama subjek menggunakan TikTok tidak ada perubahan sikap yang aneh atau negatif menurut SH .

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah subjek Bahagia dengan kehidupannya saat ini, yaitu:

“Bahagia. Tapi ada sedih juga kadang-kadang. Bahagianya Dari segi pertemanan. Kalau dalam kehidupan sosial A peramah, bijak” (*Verbatim, SH 029-033*)

Hasil wawancara di atas SH mengatakan kehidupan saat ini yang dirasakan oleh subjek bahagia. Namun secara manusiawi pasti merasakan kesedihan. Kebahagiaan yang dirasakan oleh subjek dalam hal pertemanan.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah SH Bahagia berteman dengan subjek, yaitu:

“Bahagia. Karena orangnya baik, gak suka ngejelekin orang. Orangnya asik” (*Verbatim, SH 035-039*)

SH merasa bahagia berteman dengan subjek karena orangnya asik dan tidak pernah menjelek-jelekan orang lain.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah SH mempunyai pesan-pesan untuk subjek sebagai teman dekat, yaitu:

“Kirim salam untuk A, semangat terus dalam meraih masa depan. Itu aja. Semoga kedepannya lebih dekat” (*Verbatim, SH 046-049*)

Hasil wawancara di atas SH sebagai teman dekat subjek mendukung dan mendoakan subjek agar semangat dalam meraih masa depan.

Selanjutnya peneliti juga menanyakan apakah SH memiliki kedekatan dengan orang tua subjek, yaitu:

“Pernah. Orang tuanya peramah sama kayak A. Sikap A terhadap orang tuanya Sopan nurut sama orang tuanya” (*Verbatim, SH 057-059*)

Hasil wawancara dapat dilihat bahwa SH memiliki kedekatan dengan orang tua subjek. SH melihat sikap subjek terhadap orangtuanya yaitu subjek penurut dan sopan.

## **F. Pembahasan**

### **1. Gambaran Umum Aspek Kebahagiaan**

Gambaran secara umum yang didapat dari hasil penelitian ini tentang kebahagiaan pengguna TikTok pada remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib, yaitu:

Subjek pertama N berusia 17 tahun merupakan seorang pelajar SMA berusia 17 tahun berjenis kelamin perempuan. Hasil dari aspek emosi positif yang ditunjukkan oleh N yaitu merasa ceria dan gembira saat menonton konten-konten di TikTok. Selain itu, emosi positif yang ditunjukkan yaitu kepuasan dalam dalam mengikuti vidio-vidio yang diunggah oleh konten kreator. Dengan adanya konten tersebut dapat membantu N mudah dalam belanja, semangat dan mencari inspirasi dalam belajar, subjek N juga lebih kreatif dalam hal membuat konten karena hal tersebut merupakan sebuah kegiatan yang ia sukai. N merasa puas setelah mengunggah vidio di TikTok dimana N merasa lebih cantik dengan adanya efek-efek yang tersedia di TikTok. Selain itu, temuan baru yang diperoleh oleh peneliti dari aspek emosi positif yaitu munculnya kreatifitas oleh subjek N seperti mampu menirukan gerakan-gerakan tarian baru yang selaras dengan hobi subjek N, kemudian kemampuan mengedit video, serta mendapat dukungan dari teman di Tiktok seperti *like* dan komen positif yang membuat N merasa senang.

Aspek keterlibatan penuh yang ditunjukkan oleh N yaitu melibatkan diri secara aktif untuk terus menonton TikTok. Selain itu, N juga sering membagikan, like konten-konten di TikTok kepada orang lain. Pada aspek penemuan makna yang didapat oleh N dari menonton video di TikTok yaitu dengan ikut menyebarkan pesan positif dan inspiratif, terhubung dengan komunitas TikTok yang memiliki minat, nilai atau tujuan yang serupa dengan N.

Aspek kehidupan yang menyenangkan yang didapat oleh N dari menonton TikTok yaitu pengalaman positif saat menonton seperti melihat konten-konten lucu. Akan tetapi N juga mengalami pengalaman negatif seperti bosan dengan konten di TikTok yang isinya tidak menarik atau tidak layak ditonton oleh remaja. Pada aspek resiliensi yang didapatkan oleh N dari video di TikTok yaitu mampu mengatasi komentar-komentar negatif tentang dirinya dan N menggunakan TikTok sebagai alat untuk mengatasi stres atau untuk menghibur diri.

Subjek kedua benisial A berusia 17 tahun merupakan seorang pelajar SMA berjenis kelamin laki-laki. Hasil dari aspek emosi positif yang ditunjukkan oleh A yaitu merasa bosan dan tidak bahagia dengan menonton video di TikTok. Pada aspek keterlibatan penuh yang ditunjukkan oleh A yaitu tidak melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten. Pada aspek penemuan makna yang didapat oleh A dari menonton video di TikTok yaitu tidak berpartisipasi dalam kegiatan sosial di TikTok, hanya bergabung di komunitas tertentu seperti bela Palestina.

Aspek kehidupan yang menyenangkan yang ditunjukkan oleh A dari menonton TikTok yaitu tidak ada perilaku yang menunjukkan bahwasannya A

senang dan bahagia dengan menonton video di TikTok. Pada aspek resiliensi yang didapatkan oleh A dari video di TikTok yaitu dapat mengatasi konten negatif dan komentar negatif. Selain itu, A tidak pernah mendapatkan pengalaman buruk di TikTok karena A jarang buka TikTok dan tidak pernah mengunggah video di TikTok.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dari kedua subjek penelitian hanya subjek N yang merasa bahagia menggunakan TikTok. Subjek A merasa konten-konten di TikTok dapat memotivasi, menginspirasi dirinya dalam hal hobi dan belajar. Sedangkan subjek A tidak menemukan kebahagiaan dalam menonton video di TikTok karena subjek A merasa kehidupan nyata lebih menyenangkan dibandingkan kehidupan dunia maya.

Seseorang merasa bahagia apabila mengalami emosi positif, puas, dan hilangnya emosi negatif seperti depresi atau kecemasan. Mengalami kesenangan dan ketenteraman hidup lahir batin, keberuntungan, kemujuran yang bersifat lahir dan batin. Begitu juga sebaliknya apabila seseorang tidak mengalami kebahagiaan.

Yudha, Hasanah & Fitri, (2023) menyebutkan bahwa mewabahnya demam TikTok dikalangan masyarakat pastinya memiliki dampak positif maupun negatif. Dari segi positif sendiri aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat yaitu kreatif, meningkatkan suasana hati, dan olahraga. Sedangkan dampak negatif yaitu menghabiskan banyak waktu sehingga menjadi kurang produktif untuk mengerjakan sesuatu hal yang lebih bermanfaat.

Hasil temuan lain penelitian ini berdasarkan keterangan dari allo anamnesa teman dekat subjek N yaitu JA mengatakan semenjak N menggunakan TikTok hubungan pertemanannya jadi renggang. N lebih bahagia menggunakan TikTok dibandingkan berkumpul dan bermain dengan temannya. Hal ini memunculkan emosi negatif dari masing-masing subjek. Sementara teman subjek A yaitu SH mengatakan bahwa SH lebih sering berkumpul dengan teman-temannya dibandingkan bermain TikTok. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak semua individu menemukan kebahagiaan dalam menggunakan aplikasi TikTok. Bagi sebagian individu menjalin komunikasi dan pertemanan lebih menyenangkan di dunia nyata dibandingkan dunia maya.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan tujuan sebagai media hiburan, bahwa aplikasi tersebut memberikan stimulus untuk dapat merasakan emosi positif seperti rasa senang dan merasa terhibur. Bentuk emosi yang dimiliki remaja menunjukkan adanya emosi positif, yakni rasa senang saat menggunakan aplikasi TikTok. Akan tetapi, dampak negatif dari media sosial juga dapat berpengaruh terhadap aspek emosi negatif yang muncul seperti renggangnya hubungan pertemanan dengan teman di dunia nyata, dijauhi oleh lingkungan sosial, dan menyebabkan kegiatan lain tidak produktif. Bagi sebagian individu kebahagiaan dalam hidup bukan semata-mata hanya karena menggunakan media sosial TikTok, tetapi melalui dunia nyata juga dapat menemukan kebahagiaan seperti berkumpul dengan teman-teman dan keluarga.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapatkan yaitu:

1. Gambaran umum aspek kebahagiaan pada remaja SMA 1 Rikit Gaib Gayo Lues dari kedua subjek penelitian yaitu, subjek pertama yaitu N hampir semua aspek kebahagiaan dapat mengungkapkan diri subjek. Selain itu, temuan baru yang diperoleh oleh peneliti dari aspek emosi positif yaitu munculnya kreatifitas oleh subjek N seperti mampu menirukan gerakan-gerakan tarian baru yang selaras dengan hobi subjek, kemudian mampu mengedit video serta mendapat dukungan dari teman di TikTok seperti *like* dan komen positif yang membuat N merasa senang.

Sementara subjek kedua yaitu A untuk aspek kehidupan yang menyenangkan tidak ada satupun pernyataan dari subjek yang mengungkap tentang aspek tersebut. Subjek A merasa tidak mendapatkan kebahagiaan dalam menggunakan aplikasi TikTok. Sedangkan subjek pertama yaitu N menemukan kebahagiaan dalam menggunakan aplikasi TikTok seperti membuat konten, frekuensi menonton, menyukai video, akan tetapi dampak negatif yaitu renggangnya hubungan pertemanan.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Remaja Pengguna Tiktok**

Disarankan untuk dapat membagi waktu antara menggunakan aplikasi media sosial TikTok dengan kehidupan nyata. Terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial TikTok dapat mempengaruhi produktifitas kegiatan lain dan agar dapat menyaring konten di TikTok yang dapat memotivasi, menginspirasi, berbagi informasi penting dan menggunakan aplikasi tiktok dengan cerdas.

### **2. Bagi Sekolah**

Disarankan bagi pihak sekolah harus memberikan pengetahuan tentang penggunaan media sosial khususnya TikTok dengan baik dan cerdas. Agar konten-konten yang negatif dapat dipahami oleh siswa. Hal ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi siswa dalam menonton aplikasi di TikTok dengan baik.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk mengidentifikasi variabel-variabel psikologi lain yang berhubungan dengan kebahagiaan pada siswa. Disarankan juga bagi peneliti selanjutnya meneliti dengan pendekatan eksperimen untuk melihat perilaku tentang kebahagiaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdel-Khalek, A. M. (2016). Introduction to the psychology of self-esteem. *Self-esteem: perspectives, influences, and improvement strategies*, 1-23.
- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aesijah, S., Prihartanti, N., & Prastiti, W. D. (2014). *Pengaruh pelatihan regulasi emosi terhadap kebahagiaan remaja panti asuhan yatim piatu* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Affandi, D., & Wijayani, I. (2022). Social media as self existence in students using *Tiktok* applications. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 2(3), 300-311.
- Aji, W. N. (2018, December). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 431, No. 2, pp. 431-440).
- Akhtar, H. (2018). Perspektif kultural untuk pengembangan pengukuran kebahagiaan orang Jawa. *Buletin Psikologi*, 26(1), 54-63.
- Ali, M, Asrori, M. (2016). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ali, M., & Asrori, M. (2016). Peer group support and its relationship with adolescent identity development. In *Proceedings of the 1st International Conference on Sociology Education* (ICSE 2016) (pp. 125-128). Atlantis Press.
- Arif. S. Setiawan. (2016). *Psikologi Positif: Pendekatan Saintifik Menuju Kebahagiaan*. Jakarta. PT Garmedia Pustaka Utama.
- Atikasari, F. (2019). *Hubungan antara Religiusitas dengan Kesejahteraan Psikologis Dimediasi oleh Kebahagiaan Siswa* (Doctoral dissertation, University Of Muhammadiyah Malang).
- Azzahra, A. (2020). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Kebahagiaan Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Basuki, S. (2016). *Metode Penelitian*. Wedatama.
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi tik-tok seru-seruan atau kebodohan. *Network Media*, 3(2), 59-65
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1-10.
- Carr, A. (2014). *Positive psychology; the science of happiness and human strengs*. New York: Brunner Routledge
- Casmini, C., & Sandiah, F. A. (2019). “Urip Iku Mung Mampir Ngombe”; Konsep Kebahagiaan Masyarakat Miskin Pesisir Yogyakarta di Era Industrialisasi. *Jurnal Psikologi*, 46(3), 226-240.
- Chen, G., & Li, B. (2021). *TikTok* use and happiness among Chinese adolescents: The mediating role of flow and creativity. *Current Psychology*, 1-9. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01631-8>

- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang terhadap penggunaan aplikasi *TikTok*. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 7(2).
- Diponegoro, A. M., & Mulyono, M. (2015). Faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi kebahagiaan pada lanjut usia Suku Jawa di Klaten. *PSIKOPEDAGOGIA: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 13.
- Dita, O. (2021). *Peran Konseling Individu Terhadap Dampak Media Sosial Tiktok Pada Remaja Dalam Masyarakat Rt. 17c Desa Jatimulyo* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta : LeutikaPrio.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ghorbal, S., & Lestari, S. (2021). Pengaruh kecerdasan emosi, prasangka, dan kualitas pertemanan terhadap sikap toleransi siswa pada sekolah berbasis agama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 185-198.
- Gunawan, Ary. (2010). *Sosiologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hafiza, S., & Mawarpury, M. (2018). Pemaknaan kebahagiaan oleh remaja broken home. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 59-66.
- Haidar, G., & Apsari, N. C. (2020). Pornografi pada kalangan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 136.
- Herdiansyah H. (2010) *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Hesse-Biber, Sharlene Nagy., dan Leavy, Patricia. (2011). *The practice of qualitative research* (2nd ed.). California: SAGE.
- Iryana, I., & Asyanti, S. (2015). *Altruisme dengan kebahagiaan pada petugas PMI* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Iswadi, M. P., Karnati, N., Ahmad Andry, B., & Adab, P. (2023). *STUDI KASUS Desain Dan Metode Robert K. Yin*. Penerbit Adab.
- Jessor, R. (2014). *The problem of adolescent substance use: A communication perspective*. New York, NY: Routledge.
- Junaid, I. (2016). Analisis data kualitatif dalam penelitian pariwisata. *Jurnal Kepariwisata*, 10(1), 59-74.
- Khairani, I. M. (2017). Terpaan tayangan sinetron anak jalanan di televisi dan perilaku bullying (studi korelasi terpaan tayangan sinetron anak jalanan di televisi terhadap perilaku bullying pada siswa SMP Negeri 1 Kemusu Boyolali).
- Kiling, et al. (2021). Eksplorasi kebahagiaan remaja pada masa pandemi covid-19 exploration of adolescents' happiness in covid-19 pandemic. *Temu Ilmiah Nasional*, 2807, 17.
- Komaridah, A., & Djam'an Satori, E. H. (2018). *Metode Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Kusmiran, E. (2016). *Kesehatan Reproduksi Remaja & Wanita*. Jakarta: Salemba Medika
- Lubis, B. (2019). Syukur dengan kebahagiaan remaja. *Jurnal Pionir*, 5(4).
- Lyubomirsky, S. (2008). *The how of happiness: A scientific approach to getting the life you want*. Penguin.

- Lyubomirsky. 2017. The benefits of frequent positive affect: does happiness lead to success? *Psychological Bulletin* 131, No. 6.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online *Tiktok* (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1).
- Marheni, A. (2019). Hubungan kematangan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresivitas remaja di SMAN 3 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana. Archives / Vol 6 No 01 (2019)*
- Marini, R. (2019) Pengaruh media sosial *Tiktok* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah. *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*
- Martha, E., & Kresno, S. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Peadar.
- Maryam, M. (2022). Gambaran Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok di Kota Lamongan. *Muqoddima Jurnal Pemikiran dan Riset Sosiologi*, 3(1), 33-48.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. Harper & Row.
- Matheos, M. O. (2017). Faktor-Faktor Determinan Kebahagiaan Kerja Karyawan (Studi Kasus Pada PT. Bank Bukopin Tbk. Cabang Manado. *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*, 5(4).
- Mike W. Martin. (2007). Happiness and virtue in positive psychology, *Journal for Theory of Social Behavior*, Blackwell Publishing.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nuraeni. (2021) Apa itu Kebahagiaan? Retrieved from <https://psikologi.ump.ac.id/apa-itu-kebahagiaan/> pada tanggal 5 Juli 2023.
- Nuriani, N. (2021). Rahasia Hidup Bahagia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 3(1), 1-9.
- O'Keeffe, G.S., Clarke-Pearson, K., & Media, C. (2011). *Clinical report-The impact of social media on children, adolescents and families*. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>.
- Oetomo, B.S.D. (2017). *E-Education: Konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ramida, U., & Sakti, P. (2022). Hubungan Kelekatan Teman Sebaya Dengan Kematangan Sosial pada Remaja Akhir. *JURNAL PSIMAWA*, 5(2), 121-127.
- Remaja, A. H. P. (2023). Perkembangan Remaja. *Psikologi Perkembangan*, 155.
- Rina, A. P., Pratikto, H., Martin, R. A., dan Dewa, R. Z. A. (2022) Hubungan Antara Persepsi Diri dengan Kebahagiaan Pada Remaja: Jurnal Riset dan Konseptual. 7(2).
- Rusdiana, I. (2017). Konsep authentic happiness pada remaja dalam perspektif teori myers. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 37-44.
- Santika, E.F (27 September 2023). Kelompok Anak Muda Jadi Pengguna Terbesar TikTok, Usia Berapa Mereka?. *Databoks*. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/kelompok-anak->

- muda-jadi-pengguna-terbesar-tiktok-usia-berapa-mereka tanggal 01 Desember 2023
- Saputro, K. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. aplikasi: *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*. 17. 25. 10.14421/aplikasia.v17i1.1362.
- Sari, D. P., & Noorrizki, R. D. (2021). Makna Kebahagiaan bagi Wanita Karir yang Berkeluarga. *Jurnal Penelitian Kualitatif Ilmu Perilaku*, 2(1)
- Sari, F. I. P., & Maryatmi, A. S. (2019). Hubungan antara konsep diri (dimensi internal) dan optimisme dengan subjective well-being siswa sma marsudirini bekasi. *IKRA-ITH humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 23-29.
- Seligman, M. (2013) Authentic happiness; menciptakan kebahagiaan dengan psikologi positif. Terjemahan. Bandung: PT Mizan Pustaka
- Seligman, M. (2013). *Global happiness and wellbeing policy report*. Publisher: Sustainable Development Solutions Network.
- Seligman, M. (2019). *Global happiness and wellbeing policy report*. Publisher: Sustainable Development Solutions Network.
- Seligman, M. E. P. (2012). *Autentic Happiness*, Bandung: Mizan Pustaka
- Solahuddin, J. (2021). *Kebahagiaan menurut al-ghazali dan martin seligman* (Doctoral dissertation, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Stake, R. E. (2015). *The art of case study research*. California: SAGE.
- Sudjana, N. (2019). *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, F.L., & Suwarti, C.H.D. (2020). Instagram dan fashion remaja (studi kasus peran media sosial instagram terhadap trend fashion remaja dalam akun @ootdindo Tahun 2014), 1–20. Retrieved from [http://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal-Fitria/ListieSuryani-D0210048.pdf](http://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal-Fitria>ListieSuryani-D0210048.pdf).
- Tanzeh, A., & Arikunto, S. (2020). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 43, 22-34.
- Thoyibah, T & Maryam, M. (2022). Gambaran Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi *TikTok* di Kota Lamongan. *Muqoddima Jurnal Pemikiran dan Riset Sosiologi*, 3(1), 33-48.
- Tindaon, J., Sinaga, E. R. L., Sembiring, V. B., Panjaitan, A. N. C. B., & Depari, K. B. (2023). Socialization of the Impact Arising from the Use of the Tiktok Application for School Children at SD Negeri 040443 Kabanjahe for Academic Year 2022/2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 2(2), 113-118.

- Tyas, M. P. (2019). *Media Sosial dalam Perspektif Komunikasi dan Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Usman, J. (2017). Konsep Kebahagiaan Martin Seligman. *Rausyan Fikr: Jurnal Ilmu Studi Ushuluddin dan Filsafat*, 13(2), 359-374.
- Vika Azkiya Dihni. (2021) *Distribusi Pengguna TikTok Global Berdasarkan Kelompok Usia*. Business of Apps.
- Wijaya, A. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Yudha, I., Hasanah, U., & Fitri, S. N. (2023). Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Dikalangan Mahasiswa Kota Bengkulu Menurut Pandangan Majelis Ulama Indonesia (Mui) Kota Bengkulu. *Jurnal Ruang Hukum*, 2(1), 1-6.
- Zahro, S. (2021). *Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Pencarian Informasi Di Pondok Pesantren Al Mahrusiyah Iii Ngampel Asrama Al Misky* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Tribakti).

## LAMPIRAN

Tabel 1. *Blue Print* Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1	Aspek Emosi Positif ( <i>positive emotion</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkat kegembiraan dan keceriaan yang dialami saat menggunakan TikTok.</li> <li>2. Frekuensi merasa senang atau puas setelah menghabiskan waktu di TikTok.</li> <li>3. Tingkat kepuasan dan kebahagiaan yang dirasakan ketika mendapatkan respons positif dari konten yang dibagikan di TikTok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa hal yang membuatmu senang saat menggunakan TikTok?</li> <li>2. Bagaimana perasaanmu setelah menghabiskan waktu di TikTok? Apakah kamu merasa puas atau senang?</li> <li>3. Apakah kamu merasa bahagia ketika mendapatkan komentar positif dari konten yang kamu bagikan di TikTok?</li> </ol>
2	Aspek Keterlibatan Penuh ( <i>engagement</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketertarikan dan konsentrasi yang tinggi ketika menonton atau membuat konten di TikTok.</li> <li>2. Melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten.</li> <li>3. Pengalaman hilangnya kesadaran akan waktu saat terlibat dalam aktivitas di TikTok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hal yang paling menarik perhatianmu saat menonton video di TikTok?</li> <li>2. Apakah kamu sering berinteraksi dengan pengguna lain di TikTok?</li> <li>3. Bagaimana perasaanmu ketika kamu membuat konten di TikTok? Apakah kamu merasa fokus dan terlibat sepenuhnya?</li> </ol>
3	Aspek Penemuan Makna ( <i>meaning</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dalam tantangan atau kampanye sosial yang ada di TikTok yang bertujuan untuk membantu orang lain atau menyebarkan kesadaran tentang isu-isu penting.</li> <li>2. Menyebarkan pesan positif dan inspiratif melalui konten yang dibagikan di TikTok.</li> <li>3. Merasa terhubung dengan komunitas TikTok yang memiliki</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pernahkah kamu berpartisipasi dalam suatu kegiatan sosial di TikTok ?</li> <li>2. Pesan positif apa yang kamu dapat dari konten yang kamu bagikan di TikTok ?</li> <li>3. Apakah kamu bergabung dalam suatu komunitas sosial di TikTok ? komunitasnya bagian apa ?</li> </ol>

		minat, nilai, atau tujuan yang serupa.	
4	Aspek Kehidupan yang Menyenangkan ( <i>pleasant life</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengalaman positif yang tinggi saat menggunakan TikTok, seperti tawa, kegembiraan, dan kepuasan.</li> <li>2. Frekuensi pengalaman negatif, seperti kebosanan atau kekecewaan, yang rendah saat menggunakan TikTok.</li> <li>3. Kemampuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan di masa depan melalui konten yang diunggah atau diikuti di TikTok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa momen paling menyenangkan yang pernah kamu alami saat menggunakan TikTok?</li> <li>2. Apakah kamu pernah merasa bosan atau kecewa saat menggunakan TikTok?</li> <li>3. Apakah ada pengalaman lain yang kamu minati di TikTok ?</li> <li>4. Konten sosial apa saja yang kamu ikuti yang bisa membuat kamu bahagia ?</li> </ol>
5	Aspek Resiliensi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan untuk mengatasi komentar atau respons stress yang mungkin muncul dalam interaksi di TikTok.</li> <li>2. Mampu membangkitkan diri setelah pengalaman yang tidak menyenangkan, seperti penghinaan atau kegagalan dalam menciptakan konten di TikTok.</li> <li>3. Menggunakan TikTok sebagai alat untuk mengatasi stress atau menghibur diri setelah mengalami tantangan atau kejadian yang tidak menyenangkan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana cara kamu mengatasi orang yang tidak suka dengan postingan yang kamu unggah di TikTok ?</li> <li>2. Apakah kamu pernah punya pengalaman yang tidak menyenangkan selama menggunakan TikTok ?</li> <li>3. Kamu menggunakan TikTok untuk apa ?</li> <li>4. Bagaimana cara kamu bangkit setelah mendapat respon negatif terhadap konten yang kamu miliki?</li> <li>5. Menurut kamu apakah bermain TikTok bisa mempengaruhi kesehatan mental kamu ?</li> </ol>

**1. Survei Tentang Pengguna *TikTok* Pada Remaja SMAN 1 Rikit Gaib  
Kabupaten Gayo Lues**

Nama Lengkap Siswa :  
Usia :  
Domisili :  
Kelas :

1. Apakah Anda menggunakan TikTok?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Berapa lama Anda telah menggunakan TikTok?
  - a. Kurang dari 3 bulan
  - b. 3-6 bulan
  - c. 6-12 bulan
  - d. Lebih dari 1 tahun
3. Berapa intensitas penggunaan TikTok Anda dalam sehari (dalam menit/jam)?
  - a. Kurang dari 15 menit
  - b. 15-30 menit
  - c. 30 menit - 1 jam
  - d. Lebih dari 1 jam
4. Apakah Anda pernah membuat konten di TikTok?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Jika ya, seberapa sering Anda membuat konten dalam sehari?
  - a. Lebih dari sekali
  - b. Sekali
  - c. Beberapa kali dalam seminggu
  - d. Jarang/sampai sekarang belum pernah membuat konten
6. Apakah Anda mengikuti tren yang ada di TikTok?
  - a. Saya mengikuti tren secara aktif
  - b. Saya mengikuti tren secara pasif
  - c. Tidak terlalu, saya lebih suka mencari konten yang sesuai dengan minat saya sendiri
  - d. Saya tidak mengikuti tren di TikTok
7. Seberapa sering Anda berinteraksi dengan pengguna lain di TikTok (misalnya, komentar, like, atau berbagi konten)?
  - a. Sering, saya aktif berinteraksi dengan pengguna lain
  - b. Kadang-kadang, tergantung pada konten yang saya lihat

- c. Jarang, saya lebih suka menjadi penonton pasif
- d. Saya tidak pernah berinteraksi dengan pengguna lain di TikTok

Berikut adalah pertanyaan pra-survei penelitian "Gambaran Kebahagiaan Pengguna TikTok pada Remaja SMA N 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues" berdasarkan aspek-aspek kebahagiaan yang telah dijelaskan:

**Emosi Positif:**

1. Sejauh mana penggunaan TikTok meningkatkan emosi positif Anda?
  - a. Tidak sama sekali
  - b. Sedikit
  - c. Meningkatkan
  - d. Sangat meningkatkan
2. Apa jenis konten di TikTok yang paling sering membuat Anda merasakan emosi positif?
  - a. Video lucu/komedi
  - b. Video musik/tarian
  - c. Video motivasi/inspirasi
  - d. Video hobi/kegiatan favorit
  - e. Video berbagi pengalaman pribadi

**Keterlibatan Penuh:**

1. Seberapa sering Anda merasa benar-benar terlibat dan fokus dalam penggunaan TikTok?
  - a. Jarang sekali
  - b. Kadang-kadang
  - c. Sering
  - d. Hampir setiap waktu
  - e. Selalu
2. Bagaimana Anda merasa terhubung dengan komunitas pengguna TikTok?
  - a. Tidak merasa terhubung sama sekali
  - b. Sedikit terhubung
  - c. Merasa terhubung
  - d. Sangat terhubung

**Penemuan Makna:**

1. Apakah penggunaan TikTok memberikan Anda rasa kebersamaan dan saling membantu dengan pengguna lain?
  - a. Tidak memberikan sama sekali
  - b. Sedikit memberikan

- c. Memberikan
  - d. Sangat memberikan
2. Apakah Anda merasa memiliki dampak positif dalam melayani orang lain melalui konten yang Anda buat di TikTok?
    - a. Tidak merasa memiliki dampak positif
    - b. Sedikit memiliki dampak positif
    - c. Memiliki dampak positif
    - d. Sangat memiliki dampak positif

**Kehidupan yang Menyenangkan:**

1. Apakah penggunaan TikTok memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam kehidupan sehari-hari Anda?
  - a. Tidak menyenangkan sama sekali
  - b. Sedikit menyenangkan
  - c. Menyenangkan
  - d. Sangat menyenangkan
2. Bagaimana penggunaan TikTok mempengaruhi tingkat kebahagiaan Anda secara keseluruhan?
  - a. Tidak mempengaruhi sama sekali
  - b. Sedikit mempengaruhi
  - c. Mempengaruhi
  - d. Sangat mempengaruhi

**Resiliensi:**

1. Sejauh mana Anda merasa mampu bangkit dari pengalaman negatif atau tantangan yang mungkin terjadi dalam penggunaan TikTok?
  - a. Tidak merasa mampu sama sekali
  - b. Sedikit mampu
  - c. Merasa mampu
  - d. Sangat mampu
2. Bagaimana Anda menjaga kebahagiaan Anda dalam menghadapi kesulitan atau pengalaman negatif di TikTok?
  - a. Tidak mampu menjaga kebahagiaan
  - b. Sedikit mampu
  - c. Mampu
  - d. Sangat mampu

## 1. Identitas Auto Anamnesa

Subjek	: 1
Nama	: N
Usia	: 17 Tahun
Alamat	: Kampung Kota Rikit Gaib, Kec. Rikit Gaib, Gayo Lues
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan Saat ini	: Pelajar
Hari/Tanggal	: Jumat, 22 Desember 2023
Waktu	: 09.00 – 10.06 WIB
Tempat Observasi	: Ruang Guru Sekolah

## 2. Observasi Auto Anamnesa

N merupakan salah satu siswi di SMA Negeri 1 Rikit Gaib, N memiliki kulit warna putih, postur badannya kecil, bentuk wajahnya sedikit tirus tapi sangat cantik, lucu dan menggemaskan. N tinggal bersama ibu dan neneknya, ayah N sudah meninggal sejak N masih SD ia memiliki 3 saudara perempuan dua kakaknya sudah menikah dan kakaknya satu lagi masih mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri di Sumatera Barat.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut

tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena terdapat jendela dengan tirainya yang terbuka lalu subjek menutup tirai gordennya agar subjek bisa fokus melakukan wawancara, pintu ruangan itu juga subjek tutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Subjek N memakai seragam sekolah pramuka, dengan jilbab kurung berwarna coklat, baju coklat muda, rok coklat, kaos kaki berwarna hitam bermotif dan memakai sepatu warna hitam. Pada saat wawancara berlangsung subjek menyilangkan kakinya, sesekali subjek bersandar di sofa, kemudian subjek juga terlihat memegang jilbabnya.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 1$  jam. Peneliti membangun *rapport* dengan cara membahas berita viral yang ada di *TIKTOK*, dengan pelan-pelan peneliti membawa subjek dengan obrolan santai dan menanyakan pertanyaan wawancara satu persatu kepada subjek sampai pertanyaan tersebut selesai.

### 3. Verbatim Auto Anamnesa

KODE	P/S	HASIL WAWANCARA	REDUKSI DATA
001	P	Kamu pake tiktok kan?	
002	S	Iya	
003	P	Berapa lama kalo menggunakan tiktok ?	
004	S	Dah lebih 3 tahun kak	
005	P	3 tahun ?	
006	S	Kurang lebih	
007	P	Sehari berapa kali buka tiktok?	
008	S	Kalo ada waktu senggang langsung buka tiktok hehe lebih dari 5 jam mungkin	
009			
010	P	Sehari?	
011	S	Heem	
012	P	Total nya atau per	
013	S	Totalnya	
014	P	Oo totalnya	

015	S	Kalo ada istirahat	
016	P	Pernah nggak buat konten ?	
017	S	Pernah tapi enggak dipost	
018	P	Berapa kali sehari ?	
019	S	Buat konten ?	
020	P	Hee emm	
021	S	Emm enggak perhari tapi kalo ada waktu kalo lagi mood buat konten	
022			
023	P	Em mengikuti trend si tiktok enggak ?	
024	S	Lumayan	Ketertarikan menonton tiktok (aspek keterlibatan penuh)
025	P	Emm seberapa sering sih berinteraksi dengan pengguna lain misalnya komentar, like, membagikan postingan ke pengguna lain?	
026			
027			
028	S	Lumayan sering sih kak, tapi kalau berinteraksi atau Komen komen tu jarang kalau nge like sering dan kalau posting ulang juga sering?	Melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna tiktok lain (aspek keterlibatan penuh)
029			
030			
031	P	Hal apa sih yang membuat kamu senang menggunakan tiktok ?	
032			
033	S	Hal yang membuat kita senang itu mungkin kalo ada konten-konten yang lucu bisa membuat kita tertawa dan kalau ee ada konten-konten yang lain nya juga, ee kita juga mudah baper dari melihat video orang lain juga, dan juga dapat motivasi banyak juga dari tiktok ada hal yang positif nya juga	Keceriaan dan kegembiraan saat menggunakan tiktok (aspek emosi positif)
034			
035			
036			
037			
038			
039	P	Motivasinya bentuk nya bagaimana ?	
040	P	Motivasi dari tiktok ?	
041	S	Iyaa	
042	S	Kan banyak tu konten-konten creator yang ee bisa membuat kita ee lebih semangat belajar yang lebih membuat kita tertarik dengan sesuatu pekerjaan ee dan masih banyak yang lain juga kak	Kepuasan dan kebahagiaan yang dirasakan terhadap konten di tiktok (aspek emosi positif)
043			
044			
045			
046	P	Bagaimana perasaan kamu menghabiskan waktu di tiktok ?	
047			
048	S	Bahagia banget sih sumpahh, bahagia ya karena bisa buat kita senang juga sih kak, tapi ada minus nya juga kuota cepat habis	Tingkat kepuasan dan kebahagiaan yang dirasakan ketika mendapatkan respons positif dari konten yang dibagikan di TikTok (aspek emosi positif)
049			
050			

051	P	Minus nya itu ?	
052	S	Iyaa hehehe	
053	P	Ee kemudian ini, puas nggak memakai tiktok ?	
054	S	Puas, puas banget	Kepuasan menggunakan tiktok (aspek emosi positif)
055	P	Puas nya dari segi apa ?	
056 057 058 059 060 061	S	Dari segi e mungkin menurut naena ya ee aplikasi tiktok itu sangat berguna juga sih bagi orang banyak kan juga bisa disitu berbelanja kana da tiktokshop ada ee yang membuat motivasi tadi kak dan itu juga bisa membuat remaja terutama membuat remaja bahagia dan bisa mengekspresikan dirinya di dalam aplikasi tiktok	Frekuensi merasa senang atau puas setelah menghabiskan waktu di TikTok (aspek emosi positif)
062 063 064	P	Kamu bahagia enggak dapat komentar positif dari konten yang kamu bagikan ? Pernah gak memposting kontennya ?	
065	S	Eem enggak kak	
066	P	Gak pernah ?	
067 068	S	Gak pernah memposting juga cuman untuk diri sendiri aja	
069 070	P	Tapi pernah ini pernah dapat komentar positif gak dari konten-konten lain kan bisa komen di konten orang	
071	S	Oo iyaa dapat juga kak pernah	
072 073	P	Ee hal yang paling menarik perhatianmu saat nonton Tiktok apa?	
074	S	Hal yang menarik perhatian ?	
075	P	Iyaa	
076 077 078	S	Jujur aku hobi nya nari joget joget gitu jadi kalau ada dance dance baru mau ngikutin dance nya jadi naena lebih tertarik di dance nya aja sih kak	Ketertarikan dan konsentrasi yang tinggi ketika menonton atau membuat konten di TikTok (aspek keterlibatan penuh)
079	P	Oo berarti hobinya nari ya	
080	S	Iyaaa kak	
081 082	P	Sering enggak kamu berinteraksi dengan pengguna lain di tiktok ?	
083 084 085 086 087	S	Enggak kak karena juga enggak ada followers banyak juga palingan cuman ada teman teman di sekolah aja tapi pernah ini enggak, nge share video sesama teman ? Ee iya pernah kak, kalau ada video lucu terus di share ke teman terus tertawa aja sama teman teman kak	Melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten (aspek keterlibatan)

			penuh)
088 089	P	Ee kemudian bagaimana perasaan kamu saat membuat konten di tiktok ?	
090 091 092	S	Ee jujur sih kak ya kalau membuat konten disitu kek ee merasa diri kita cantik banget sih karena disitu ada filter filter yang merasa cantik aja	Merasa puas setelah upload konten (aspek emosi positif)
093 094	P	Berarti merasa focus enggak sama terlibat penuh enggak sama konten yang kamu buat ?	
095	S	Terlibat kak	
096	P	Terlibat ya	
097	S	Terlibat	
098 099	P	Ee pernah nggak kamu berpartisipasi dalam suatu kegiatan social di tiktok ?	
100	S	Jarang kak kek hamper enggak pernah juga sih	
101 102 103	P	Misalnya gini yang lagi viralkan palestina tu kan ada yang meminta donasi atau yang sederhana nya melike postingan atau membagikan postingan tentang palestina	
104	S	Oo iya kalo itu ada kak	Partisipasi dalam tantangan atau kampanye sosial yang ada di TikTok (aspek penemuan makna)
105	P	Pernah ?	
106	S	Pernah kak	
107 108	P	Kemudian pesan positif apa yang kamu dapat konten yang kamu bagikan di tiktok ? Pesan positif nya	
109 110 111	S	Oo iya pesan positif nya mungkin kalau kita bagikan videonya mungkin ee akan fyp lebih cepatnya sih kak kan bisa juga memberikan informasi lebih cepatnya	Ikut menyebarkan pesan positif dan inspiratif melalui konten yang dibagikan di TikTok (aspek penemuan makna)
112 113	P	Kalau misalnya video itu fyp kamu puas enggak senang bahagia ?	
114 115	S	Bahagia kak kan udah dibagikan dan juga bisa ditonton oleh banyak orang kalau konten nya itu positif	kebahagiaan yang dirasakan ketika mendapatkan respons positif dari konten yang dibagikan di TikTok (aspek emosi positif)
116 117	P	Apakah kamu pernah bergabung dalam komunitas social di tiktok ?	
118	S	Enggak kak enggak pernah	
119	P	Gak pernah ?	
120	S	Enggak kak	

121 122	P	Misalnya komunitas fanbase fanbase idola kek gitu pernah ?	
123	S	Ooo ikuit sih kak tapi enggak terlalu	
124	P	Enggak terlalu ?	
125 126	S	Ee enggak terlalu mengarah kesana ikut aja tapi enggak terlalu asal gabung aja	Terhubung dengan komunitas TikTok yang memiliki minat, nilai, atau tujuan yang serupa (aspek penemuan makna)
127 128	P	Momen apa sih yang paling menyenangkan saat kamu menggunakan tiktok ?	
129	S	Momen yang paling menyenangkan ?	
130	P	Iyaa	
131 132 133	S	Momen ee karna naena jarang buat konten mungkin kak cuma melihat ya scroll scroll tiktok aja yang paling menyenangkan buat aku	Pengalaman positif yang tinggi saat menggunakan TikTok, seperti tawa, kegembiraan (aspek kehidupan menyenangkan)
134	P	Enggak sepenuhnya konten itu dilihat ya ?	
135	S	Iyaa kak, scroll scroll aja	
136	P	Pernah enggak merasa bosan atau kecewa ?	
137 138 139 140	S	Terkadang kak kalau bosan juga ada tapi kalau kecewa yang buat kecewa terkadang orang yang buat konten itu tidak memikirkan ke yang lebih jauh mungkin konten nya itu enggak cocok buat remaja mungkin itu kak	Pengalaman negatif, seperti kebosanan atau kekecewaan, yang rendah saat menggunakan TikTok (aspek kehidupan menyenangkan)
141	P	Kalau merasa bosannya tadi ?	
142	S	Bosan mnungkin karena fyp nya itu itu aja	
143 144	P	Oo berarti bukan bosan karena emang udah bosan banget pake tiktok ya ?	
145	S	Ee iyaa kak enggak	
146 147	P	Ada enggak pengalaman lain yang ingin kamu minati di tiktok ?	
148	S	Pengalaman	
149	P	Pengalaman lain	
150 151 152 153 154 155 156	S	Oo mungkin aku nanti maunya kalau pengalamannya kan kita bisa dilihat dari konten konten creator yang udah sukses kek bnyak yang udah sukses banyak yang udah centang biru pengalaman nya kek ee lebih ke motivasi tadi sih kak pengen sih jadi konten creator gitu karena menghasilkan juga walaupun cuma buat-buat konten	menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan di masa depan melalui konten yang diunggah atau diikuti di TikTok (aspek kehidupan)

		gitu aja bisa menghasilkan uang	menyenangkan)
157 158	P	Konten social apa aja yang kamu ikuti yang bisa membuat kamu bahagia ?	
159 160 161	S	Dance, termasuk juga ee kayak save palestina tadi juga bisa buat kita bahagia kan bisa saling berbagi juga ee terus konten konten yang motivasi tadi memasak juga	Melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten (aspek keterlibatan penuh)
162	P	Kalau yang lain ?	
163 164 165 166	S	Yang lain juga suka sih kak tapi enggak terlalu kalau mungkin kalau konten nya kek a day in my life gitu kek bosan kan nonton nya kan cuman keseharian orang aja itu kurang suka sih kak	
167 168 169	P	Ee kemudian bagaimana cara kamu mengatasi orang yang enggak suka dengan postingan yang kamu unggah ? Tapi sesekali pernah mengunggah postingan di tiktok gak	
170	S	Enggak kak	
171	P	Emang enggak pernah ?	
172 173 174 175	S	Enggak kak cuman membuat konten aja terus dilihat, unggah kak tapi enggak di aplikasi tiktok nya diunggah di instagram, untuk draft, di story whatsapp juga bisa kan disitu teman teman dekat bisa lihat	Hanya menonton like dan share video tiktok tetapi tidak ikut upload konten (aspek keterlibatan)
176 177 178	P	Nah kalau misalnya ada yang mengomentari yang enggak suka dengan postingan kamu itu bagaimana cara kamu mengatasinya ?	
179 180 181	S	Ee enggak di anu kak enggak e kalau komentar nya buruk tentang aku sih anggap aja angin lalu sih kak enggak di respon juga	Mampu membangkitkan diri setelah pengalaman yang tidak menyenangkan (aspek resiliensi)
182	P	Dihiraukan gitu aja ya	
183	S	Iyaa dihiraukan aja	
184 185	P	Pernah enggak punya pengalaman yang tidak menyenangkan selama menggunakan tiktok ?	
186	S	Enggak sih kak, baik baik aja	
187	P	Kemudian kamu menggunakan tiktok untuk apa ?	
188 189 190 191	S	Menyenangkan hati em bahagia juga sih karna juga dapat ilmu banyak juga dari tiktoknya kayak konten masak kita bisa tau banyak resep masak dari tiktok itu terutama untuk remaja sih bahagia nya aja sih kak	Menggunakan TikTok sebagai alat untuk mengatasi stress atau menghibur diri setelah mengalami tantangan

			atau kejadian yang tidak menyenangkan (aspek resiliensi)
192	P	Kalau boleh tau fyp kamu di tiktok tu tentang apa ?	
193 194 195	S	Dance tadi sih kak paling banyak tapi memsaka juga iya resep resep masak a day in my life juga ada berbagai sih berbagai macam konten ada	
196 197	P	Menurut kamu ee bermain tiktok bisa enggak mempengaruhi kesehatan mental kamu ?	
198 199 200	S	Bisa kak karna kalau kesehatan mental aku lagi terpuruk kek lagi banyak masalah di sekolahkek nya tiktok solusi nya kak	Menggunakan TikTok sebagai alat untuk mengatasi stress atau menghibur diri setelah mengalami tantangan atau kejadian yang tidak menyenangkan (aspek resiliensi)
201 202	P	Kalau misalnya lagi kecewa gitu kamu lihat kontennya tentang konten apa ?	
202	S	Story galau	
203	P	Story galau ?	
204	S	Iyaa kak cari story galau di tiktok baru upload kak	
205	P	Upload nya dimana ?	
206	S	Ke teman dekat lah siapa lagi yang buat kita galau di	
207	S	Khususkan aja sama dia	
208	P	Oo berarti ni galau nya galau masalah percintaan gitu ya?	
209	S	Hee em ga sih kak pertemanan juga bisa	
210	P	Kirain masalah kehidupan kek gitu	
211	S	Tetangga juga bisa kak tetangga	
212 213	P	Kemudian bagaimana cara kmau bangkit setelah mendapat respon negative ?	
214 215 216 217 218 219	S	Kalau respon negative tu kan jarang juga aku kak, karna bukan konten creator juga jadi kalau ada komentar yang negative cara aku bangkit menyenangkan diri aja di tiktok scroll scroll aja anggap aja angin lalu ya udah dengan bahagia kita scroll tiktok aja sih.	Kemampuan untuk mengatasi komentar atau respons negative yang mungkin muncul dalam interaksi di TikTok (aspek resiliensi)
220 221	P	Inikan tiktok shop udah dibuka lagi pernah enggak jualan di tiktok ?	
222 223	S	Kebetulan ini aku kan baru umur 17 tahun kak jadi belum bisa belanja juga di tiktok tu kan masih dibatasi	
224	P	Oo belum bisa ?	
225	S	Iyaa kak, masih di batasi	

226 227 228	P	Kemudian apakah dengan menggunakan tiktok dapat memberi rasa kebersamaan dan saling membantu dengan pengguna lainnya ? Ngerti ?	
229	S	Eenggak ngerti aku kak	
230 231	P	Apakah saat menggunakan tiktok kamu bisa memberi rasa kebersamaan dan saling membantu dengan pengguna lain	
232 233 234 235 236 237	S	Iyaa kak dapat juga memberi kebersamaa juga sesama pengguna pengguna tiktok yang lainnya kek merasa punya ada tempat curhat kan kalau di kolom komentarkan bisa kita kak ada tu konten konten yang ee berikan keluh kesah mu di komentar gitu lah kak, bisa dibuat disitu kan kek punya temen juga kek punya tempat curhat	Kemampuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan di masa depan melalui konten yang diunggah atau diikuti di TikTok (aspek penemuan makna)
238 239	P	Kalau boleh tau teman dekatnya teman dekat di media social atau di kehidupan sehari-hari sama enggak ?	
240 241 242 243 244 245 246 247	S	Sama sih kan karna kalau di media social juga teman-teman yang ada di sekolah jarang juga berinteraksi sama orang luar kak, ada juga salah satu teman aku ada yang main lipmatch kak tapi orang tu teman social media nya orang orang luar semua, jadi ee ada juga sih berbagai macam teman ku, kalau di sekolah ni ada dia pake circle circle gitu kak, tapi aku kalau buat konten seringan bukan sama circle aku gitu sih kak, ada namanya juga	Merasa terhubung dengan komunitas TikTok yang memiliki minat, nilai, atau tujuan yang serupa (aspek penemuan makna)
248		Berarti teman dekat di tiktok beda lagi ya ?	
249 250 251 252	P	Aku kan temenan sama 5 orang aku, zahra, sila, liza, riza ini orang ni bestie satu circle teman dekat, tapi kalau aku buat konten ee bukan sama circle ku karna mereka ga hobi	
253	S	Nari kak	
254	P	Oo kalau buat konten beda orang nya	
255 256	S	Jadi ya kalau buat konten sama kawan nari kek ada sanggar gitu	
257 258	P	Tapi teman dekat kamu tiktok mereka bukan atau teman yang nari ?	
259 260	S	Teman yang nari karna buat konten cuma sama orang tu kak	
261 262	P	Kamu lebih bahagia di kehidupan sehari-hari atau saat menggunakan tiktok ? Lebih bahagia mana ?	
263 264	S	Lebih bahagia di keseharian sih kak karna itu lebih nyata juga kalau di tiktok kan enggak nyata	
265 266	P	Bagaimana cara kamu ee menjaga kebahagiaan saat menghadapi kesulitan atau mendapat pengalaman	

267 268		negative di tiktok ? Pernah enggak mengalami hal yang negative di tiktok ?	
269	S	Hal yang negative di tiktok	
270 271	P	Ada enggak ? Pernah enggak mendapat konten yang negative	
272	S	Pernah kak	pengalaman negatif, seperti kebosanan atau kekecewaan, yang rendah saat menggunakan TikTok (aspek kehidupan kurang menyenangkan)
273	P	Terus cara kamu mengatasinya kek mana ?	
274 275 276 277	S	Ada di fyp tu kak ee di tiktok itu ada kek situs buat aja kek gak tertarik kontennnya kek gitu jadi dia kalau udah kita buat di situs nya tu enggak tertarik jadi dia gak muncul muncul lagi	Kemampuan untuk mengatasi komentar atau respons tress e yang mungkin muncul dalam interaksi di TikTok (aspek resiliensi)
278 279	P	Terus cara kamu untuk menjaga kebahagiaan kamu tetap stabil itu bagaimana ?	
280 281 282 283 284	S	Cara menanggapi ya jalanin aja sih kak, jalanin juga di tiktok jalani juga di sehari-hari jadi jangan juga terpuruk ke social media di tiktok itu aja jangan sampai ee pekerjaan di rumah lalai gara gara cuman nonton tiktok itu aja kak	Mampu membangkitkan diri setelah pengalaman yang tidak menyenangkan, seperti penghinaan atau kegagalan dalam menciptakan konten di TikTok (aspek resiliensi)
285 286	P	Ee menurut kamu tiktok itu dampak nya lebih ke positif atau negative ?	
287	S	Ke positif sih kak	
288	P	Karena ?	
289 290 291	S	Karena banyak konten konten yang menurut ku kebanyakan juga konten yang di fyp ku itu dampak nya positif bagi kehidupan ku	Menganggap dampak tiktok lebih positif (aspek kehidupan menyenangkan)
292 293	P	Kamu lebih bahagia menggunakan tiktok atau media social yang lain ? Kalau kamu bandingkan	
294 295 296	S	Kalau dibandingkan aku lebih sering buka tiktok sih kak daripada aplikasi lainnya karena kalau aplikasi wa juga ga ada ngechat kak	Lebih menyenangkan menggunakan tiktok dari pada aplikasi lain (aspek keterlibatan penuh)
297	P	Oo gitu	
298	S	Sama aja mendingan liat tiktok	

299	P	Curhat dong mahh	
300	S	Iyaa dong hahaha	
301 302 303	P	Ini kan tadi misalnya lewat fyp kamu tutorial masak di tiktok kamu pernah gak kamu praktikan di kehidupan sehari hari ?	
304 305 306 307	S	Oo pernah kak pernah karena kadang kalau lagi mager mungkin di like aja biar bisa di tonton lagi kalau udah ada mood nya masak nanti di tonton lagi resepnya itu aja sih kak	
308	P	Setelah me recook resepnya itu kamu bahagia enggak ?	
309 310 311	S	Bahagia kak karna dapat resep baru juga dapat pengalaman baru juga karna kita juga bisa masak sih gara gara liat konten memasak di tiktok itu kak	Pengalaman positif yang tinggi saat menggunakan TikTok, seperti tawa, kegembiraan, dan kepuasan (aspek kehidupan menyenangkan)
312 313	P	Di antara teman dekat kamu tadi kalian berapa orang yang sering diajak menggunakan tiktok ?	
314	S	Yang paling sering sih sama satu orang aja sih kak	
315	P	Sama siapa ?	
316	S	Namanya juraida aini kak	
317	p	Juraida aini ?	
318	S	Iyaa kak	
319	P	Emang deket banget ?	
320 321 322 323 324 325 326	S	Iya kak, setiap mungkin kalau setiap berjumpa sama dia tu pasti buat konten, kan disini di sekolah ini kana da sanggar juga kak sanggar seni beringin sejuk jadi kalau ada ngejob ni kalau ada yng ngundang nari gitu ee kalau jumpa sama si juraida ini pasti buat konten kak, buat nya h-1 sebelum tampil kek konten konten dance yang viral viral juga sih kak	
327 328 329	P	Oo iya kalau boleh tau konten creator yang kamu ikuti di tiktok siapa aja ? Misalnya ni yang bisa meningkatkan kebahagiaan kamu	
330	S	Fuji kak	
331	P	Oo fuji, kenapa ?	
332	S	Seneng aja sih liat joget joget nya kak	
333	P	Isi konten nya apa aja ?	
334 335 336	S	Konten nya ee ada a day in my life juga kak tapi lebih sering kek ee dance juga karena dia juga ngikutin yang lagi viral karena dia juga ee yang kita	Merasa terhubung dengan komunitas TikTok yang memiliki

337 338		ketahui dia kan mengasuh anak dari kakak kandungnya kak yang udah meninggal jadi kayak e lebih suka aja sih liat nya	minat, nilai, atau tujuan yang serupa (aspek penemuan makna)
339 340	P	Kalau konten creator yang lain ? Yang bisa meningkatkan kebahagiaan kamu sehari hari tu siapa ?	
341	S	Panal	
342	P	Panal ? Siapa itu panal ?	
343 344 345 346 347 348 349	S	Yang di idolyfe lo kak masa kakak ga tau paul sama nabila yang jebolan indonesian idol kan nabila juga berasal dari aceh lebih suka aja sih kebucinan mereka walaupun mereka itu beda agama allahuakbar hehehe, suka nonton idolyfe juga sih kak tapi enggak nonton langsung, di tiktok kan udah di Jedag jedug in tu kak kan lebih relate aja kek lebih senang aja kita litanya	Merasa terhubung dengan komunitas TikTok yang memiliki minat, nilai, atau tujuan yang serupa (aspek penemuan makna)
350	P	Karena ada jedag jedug nya itu ?	
351	S	Iyaaa sering juga buat konten jedag jedug	
352 353	P	Ee mungkin sementara hanya ini aja, nanti kalau ada yang kurang jelas nanti saya tanya kembali ya	
354	S	Iya kak	
355 356	P	Terimakasih atas partisipasinya lebih dan kurangnya saya mohon maaf	
357	S	Iyaa kak	
358	P	Wassalamualaikum warahmatullah wabarakatuh	
359	S	Walaikumsalam	

#### 4. Identitas Auto Anamnesa

Subjek	: II
Nama	: A
Usia	: 17 Tahun
Alamat	: Remukut, Kec. Pantan Cuaca, Gayo Lues
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Pekerjaan Saat ini	: Pelajar
Hari/Tanggal	: Jumat, 22 Desember 2023
Waktu	: 10.15 – 11.13 WIB
Tempat Observasi	: Ruang Guru Sekolah

#### 5. Observasi Auto Anamnesa

A adalah salah satu siswa di SMA N 1 Rikit Gaib, A memiliki kulit hitam, rambut ikal, badan nya kecil, ia memakai baju putih abu-abu, memakai dasi, dan jam tangan warna hitam di tangan kiri nya. A tinggal bersama beberapa teman nya dirumah yang mereka kontrak selama sekolah berlangsung, ia merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara, ayah dan ibunya tinggal di kampung nya yang berada di Kecamatan Pantan Cuaca, setiap seminggu atau tiga hari sekali ia pulang ke kampung nya untuk bertemu dengan keluarga nya.

Jarak sekolah dengan kampung nya cukup jauh karena berbeda kecamatan, dan kampung nya lebih dekat dengan sekolah yang beda kecamatan dari pada dengan kecamatan nya sendiri. Oleh karena itu A memilih sekolah di SMA N 1

Rikit Gaib karena dekat dengan kampung nya dan mudah di akses meskipun jalan nya berlubang dan banyak bebatuan.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena ada cahaya dari lampu, pintu ruangan itu juga tertutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Subjek A memakai seragam putih abu-abu dengan dasi nya yang berwarna abu-abu, ia memakai jam tangan di sebelah kiri, dan subjek memakai sepatu berwarna hitam. Saat wawancara berlangsung subjek terlihat sedikit kaku, dan terlihat dingin. Subjek terlihat focus saat melakukan tanya jawab, sesekali subjek senyum saat menjawab pertanyaan, subjek juga menyilangkan tangan nya, ia bicara dengan suara yang pelan, jelas, dan gugup sedikit, sesekali subjek menggaruk bagian wajah nya sambil tertawa.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 1$  jam. Peneliti membangun *rapport* dengan cara yang sama dengan subjek N yaitu membahas berita viral yang ada di TikTok, dengan pelan-pelan peneliti membawa subjek dengan obrolan santai dan menanyakan pertanyaan wawancara satu persatu kepada subjek sampai pertanyaan tersebut selesai.

### 6. Verbatim Auto Anamnesa

KODE	P/S	HASIL WAWANCARA	REDUKSI DATA
001	P	Menggunakan tiktok enggak ?	
002	S	Menggunakan kak	
003	P	Pake ?	
004	S	Pake	
005	P	Berapa lama sudah menggunakan tiktok ?	
006	S	Emm lebih dari 2 tahun	
007	P	Sehari berapa kali, berapa menit maksud nya	
008	S	30 menit minimal nya kak	
009	P	Itu udah paling lama ?	
010	S	Paling lama bisa 1 sampai 2 jam an kak	
011	P	Pernah engga buat konten di tiktok ?	
012	S	Pernah kak	
013	P	Pernah di unggah ?	
014	S	Eem enggak sih kak	
015	P	Gak ?	
016	S	Sehari berapa kali buat tiktok ? atau perminggunya	
017	P	Enggak pernah kak	
018	S	Tapi pernah buat konten ?	
019	P	Pernah kak	
020	S	Emm kamu mengikuti trend di tiktok enggak ?	
021	P	Enggak kak	Tidak melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten (aspek keterlibatan)
022	S	Pernah berinteraksi dengan pengguna lain di tiktok ?	
023	P	Enggak	Tidak melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten (aspek keterlibatan) Tidak melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, suka, atau berbagi konten (aspek keterlibatan)

024 025	S	Emm misalnya kek gini, interaksinya contoh nya kek gini em	
026 027	P	Mengomentari postingan orang, me like. Share pernah ?	
028	S	Oo pernah kak	
029 030	P	Hal apa yang membuat kamu senang menggunakan tiktok ?	
031	S	Melihat video yang lucu lucu kk	
032	P	Kemudian ?	
033	S	Emm itu aja kak	
034	P	Cuman itu ?	
035	S	Iyaa kak	
036 037	P	Bagaimana perasaan kamu menghabiskan waktu di tiktok ?	
038	S	Sangat membosankan kak	
039 040	P	Perasaan kamu puas enggak? atau bahagia , bosan bisa bosan ?	
041	S	Bisa kak	
042	P	Itu karena apa bosan nya ?	
043	S	Karena video nya itu itu aja kak	
044	P	Yang fyp itu itu aja ya ?	
045	S	Iyaa kak	
046 047	P	Kalau boleh tau fyp di tiktok kamu itu apa ? konten yang kek mana ?	
048	S	Emmm konten video lucu kak	
049 050	P	Kamu bahagia enggak ketika mendapat komentar positif dari konten yang kamu bagikan ?	
051	S	Bahagia kak	
052	P	Pernah membagikan konten enggak ?	
053	S	Pernah kak	
054	P	Sama siapa ?	
055	S	Sama teman	
056	P	Teman dekat ?	
057	S	Iyaa kak	
058 059 060	P	Hal yang paling menarik perhatian mu saat menonton video di tiktok itu apa? yang paling menarik perhatian kamu	
061	S	Emmmm	
062 063	P	Atau gini kamu sering enggak berinteraksi dengan pengguna lain di tiktok ?	
064	S	Enggak terlalu sering kak	Tidak melibatkan diri secara aktif dalam berinteraksi dengan pengguna lain melalui

			komentar, suka, atau berbagi konten (aspek keterlibatan)
065 066	P	Kemudian bagaimana perasan kamu ketika membuat konten di tiktok ?	
067	S	Bahagia	
068	P	Kemudian ?	
069	S	Itu cuman kak	
070 071	P	Kalau boleh tau konten yang kamu buat di tiktok itu konten nya tentang apa ?	
072	S	Emmm	
073	P	Yang pernah kamu buat konten	
074	S	Membuat	
075 076	P	Apakah pernah kamu berpartisipasi dalam suatu kegiatan social di tiktok ?	
077	S	Emm enggak kak	Tidak berpartisipasi dalam kegiatan social di tiktok (aspek penemuan makna)
078	P	Gak pernah ?	
079 080 081 082	P	Kalau yang ini kemarin pernah enggak yang lagi viral tu Palestine pernah berpartisipasi enggak ? misalnya kan ada konten yang Cuma melike apakah kamu bergabung dalam komunitas social di tiktok ?	
083	S	Emm bergabung kalau untuk palestina	Hanya bergabung di komunitas tertentu (aspek penemuan makna)
084	P	Komunitas apa ?	
085	S	Emmm balap motor kak	Hanya bergabung di komunitas tertentu (aspek penemuan makna)
086	P	Kemudian ?	
087	S	Itu cuman kak	
088 089	P	Moment paling menyenangkan apa yang pernah kamu alami saat menggunakan tiktok	
090	S	Emm melihat orang bahagia kak	
091	P	Kemudian ?	
092	S	Emmm itu cuman kak	
093 094	P	Berarti kalau melihat orang bahagia kamu juga ikut bahagia ?	
095	S	Yaa kak	
096 097	P	Pernah enggak kamu merasa bosan atau kecewa saat menggunakan tiktok ?	
098	S	Pernah kak	Merasa bosan menggunakan tiktok

			(aspek emosi)
099	P	Alasan nya karena apa ?	
100	S	Ya itu tadi kak melihat video nya itu itu aja	Ketertarikan dan konsentrasi yang tinggi ketika menonton atau membuat konten di TikTok (aspek tidak memiliki keterlibatan penuh)
101 102	P	Apakah ada pengalaman lain yang kamu minati di tiktok ?	
103	S	Emm enggak kak	
104	P	Berarti cuman minatnya di apa tadi otomotif ya	
105	S	Iya kak Cuma disitu	
106	P	Kalau missal konten masak masak gitu gak minat ?	
107	S	Minat kadang kak kadang enggak	
108 109	P	Konten social apa aja yang kamu ikuti yang bisa membuat kamu bahagia ?	
110	S	Emmm kalau itu enggak ada kak	
111 112	P	Tapi kadang mengikuti konten social yang positif gitu gak ?	
113	S	Enggak kak	
114	P	Tadikan pernah buat konten pernah diunggah ?	
115	S	Enggak kak	Tidak pernah membuat konten (aspek tidak terlibat penuh)
116	P	Enggak pernah ?	
117	S	Enggak kak	
118 119 120 121 122 123 124 125	P	Bagaimana cara kamu mengatasi orang yang enggak suka dengan postingan kamu? misal nya gini kan kamu dapat komentar negative di postingan kamu kemudian kamu karena dapat komentar negative tu bisa jadi kamu enggak suka lagi menggunakan tiktok pernah enggak ? itu contoh kecilnya atau mungkin di peristiwa lain pernah kamu alami yang komentar nya enggak suka dengan postingan kamu	
126	S	Enggak ada kak	
127	P	Gak ada ya ?	
128	S	Enggak kak	
129	P	Jadi cara kamu mengatasinya bagaimana ?	
130	S	Membujuknya kak	
131 132	P	Membujuk siapa ? maksud nya ini kan missal nya si naena komen postingan kamu, komen nya	

133 134		komen negative terus cara kamu mengatasi komen negative nya dia kek mana ?	
135	S	Emm	
136 137	P	Apakah kamu diamin aja biarin aja atau acuh kek gitu lah	
138	S	Diamin aja kak	Kemampuan untuk mengatasi komentar atau respons negative yang mungkin muncul dalam interaksi di TikTok (aspek resiliensi)
139	P	Diamin aja ya	
140	S	Iyaa kak	
141 142	P	Pernah enggak punya pengalaman yang enggak menyenangkan saat menggunakan tiktok ?	
143	S	Emm enggak kak	Tidak mendapatkan pengalaman buruk di tiktok (aspek resiliensi)
144	P	Gak pernah ?	
145	P	Berarti selama ini kek mana ?	
146	S	Gitu gitu aja biasa aja	
147	P	Enggak bahagia banget ?	
148	S	Enggak Bahagia menggunakan tiktok	Tidak menemukan kebahagiaan di konten tiktok (aspek emosi)
149 150	P	Terus tujuam kamu untuk menggunakan tiktok itu untuk apa ?	
151	S	Emm mendapatkan kawan baru kak	Menggunakan tiktok hanya untuk mencari teman baru (aspek penemuan makna)
152	P	Kemudian ?	
153	S	Itu ajaa	
154 155	P	Kalo boleh tau konten creator yang kamu ikuti di tiktok tu siapa kira-kira ?	
156	S	Konten creator nya kak ?	
157	P	Iyaa yang bisa membuat kamu bahagia	
158	S	Mas bonded kak	mengikuti komunitas TikTok yang memiliki minat, nilai, atau tujuan yang serupa (aspek penemuan makna)
159	P	Konten nya tentang apa ?	
160	S	Tentang kata kata motivasi kak	
161	P	Cuman tentang itu aja konten nya ?	

162	S	Iyaaa	
163	P	Kalo konten creator yang lain ada enggak ?	
164	S	Engga kak	
165	P	Menurut kamu bermain tiktok bisa enggak	
166		mempengaruhi kesehatan mental kamu ?	
167	S	Emm bisa kak	
168	P	Dari segi apa ?	
169	S	Dari segi nonton nya kak	
170	P	Kalo yang lain ?	
171	S	Ga ada kak	
172	P	Nah ini kan tiktok nbisa belanja disitu	
173	S	Ya kak	
174	P	Kalau boleh tahu umur kamu berapa /	
175	S	17 tahun kak	
176	P	Berarti belum pernah coba belanja ya ?	
177	S	Pernah kak	
178	P	Bisa ?	
179	S	Bisa kak	
180	P	Sering enggak belanja di tiktok ?	
181	S	Enggak kak sekali cuman	
182	P	Bahagia ?	
183	S	Enggak terlalu bahagia kak	
184	P	Menurut kamu tiktok ini lebih banyak dampak	
185		nya ke positif atau negative ? kalo bagi kamu	
186	S	Positif kak	
187	P	Dari segi apa ?	
188	S	Postingan nya	
189	P	Kemudian ?	
190	S	Itu cuman kak	
191	P	Kamu punya teman dekat enggak ?	
192	S	Punya kak	
193	P	Berapa orang ?	
194	S	Banyak	
195	P	Yang paling dekat sama siapa ?	
196	S	Sahrial hardi kak	
197	P	Namanya sahrial hardi ya ?	
198	S	Iyaa kak	
199	P	Kalau kamu buat konten perasaan mu bagaimana ?	
200	S	Persaan nya kak ?	
201	S	Biasa aja kak kalua liat konten di tiktok	tidak menyenangkan konten konten di tiktok (aspek emosi)
202	P	Itu enggak bahagia ?	
203	S	Enggak	

204	P	Mungkin Cuma ini wawancara nya nanti kalau	
205		emang masih ada yang kurang saya telfon ya	
206	S	Iyaa kak	
207	P	Terimakasih banyak atas partisipasinya	
208	S	Sama sama kak	

## 7. Identitas Allo Anamnesa

Nama	: JA (teman dekat N)
Usia	: 17 Tahun
Alamat	: Cane Toa, Kec. Rikit Gaib, Gayo Lues
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan Saat ini	: Pelajar
Hari/Tanggal	: Jumat, 22 Desember 2023
Waktu	: 11.23 – 12.09 WIB
Tempat Observasi	: Ruang Guru Sekolah

## 8. Observasi Allo Anamnesa

JA juga salah satu siswa di SMA N 1 Rikit Gaib, ia merupakan teman dekat dari subjek N, mereka berteman sudah lama sejak kelas 9 SMP sampai sekarang. Subjek JA memakai seragam olahraga jilbab warna coklat, sepatu hitam putih dengan kaos kaki warna hitam. Subjek JA memiliki kulit hitam manis, mudah senyum dan cantik. JA tinggal bersama orang tua nya di kampung Cane Toa yang berjarak 5 menit ke lokasi sekolah. Subjek merupakan anak terakhir dari 4 bersaudara, ia memiliki 2 saudara laki-laki dan 1 saudara perempuan.

Subjek JA memakai seragam olahraga berwarna kuning dan dongker, ia mengenakan jilbab warna coklat, saat wawancara berlangsung subjek terlihat malu-malu, ia senyum senyum, subjek menjawab pertanyaan dengan suara pelan-

pelan dan kurang jelas, sehingga peneliti harus mendengarkan jawabannya dengan teliti. Sesekali subjek menutup mulut nya karena grogi, dan ia senyum.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan yang sama dengan subjek yang lain, yaitu di ruang wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena ada cahaya dari lampu, pintu ruangan itu juga tertutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 30$  menit. Peneliti membangun *rapport* dengan cara menanyakan identitas subjek terlebih dahulu, kemudian membawa subjek ke pertanyaan tentang kedekatannya dengan teman nya (subjek N), subjek menjawab pertanyaan dengan malu-malu, sedikit grogi dan santai sampai pertanyaan habis.

### 9. Verbatim Allo Anamnesa

KODE	P/S	HASIL WAWANCARA	REDUKSI DATA
001	P	Assalamualaikum wr.. wb..	
002	S	Waalaikum salam wr.. wb..	
003	P	Apa benar kamu teman dekatnya N?	
004	S	Iyaa benar	
005	P	Sudah berapa lama berteman dengan N?	
006	S	Eee.. sudah enam tahun. Dari kelas 3 SMP	Memiliki kedekatan emosioanal (aspek emosi positif)
007	P	Bagaimana kedekatan kamu dengan N?	
008	S	Cukup dekat sih dengan N	Menjalin hubungan baik (aspek emosi positif)
009	P	Kalau boleh tau hobi kamu apa?	
010	S	Hobi saya menari	
011	P	Ada lagi?	
012	S	Kadang suka menyanyi, baca buku	
013	P	kamu tinggal dimana, apakah satu tempat tinggal	

014		dengan N?	
015	S	Iyaa kita satu kampung satu kecamatan di Rikit Gaib	
016	P	Seberapa kenal kamu dengan N?	
017	S	Cukup kenal, dengan keluarganya juga lumayan kenal	Sudah mengenal lama (aspek penemuan makna)
018 019	P	Sepengetahuan kamu bagaimana perilaku N terhadap kamu dan lingkungan sekitar?	
020	S	Cukup baik	
021	P	Kalau terhadap lingkungan?	
022	S	Cukup baik juga	
023 024	P	Menurut kamu bagaimana sikap N saat menggunakan tiktok?	
025 026 027	S	Semenjak dia mengenal tiktok berubah gitu. Lebih sering bermain tiktok daripada bermain dengan temannya	Menghabiskan waktu lebih banyak di media sosial (aspek tidak keterlibatan penuh)
028	P	Perubahan apa saja yang kamu ketahui dari perilaku N?	
029 030	S	Yang pertama dia suka menyediri sambil bertiktokan dan kalau diajak jalan dia suka gamau gitu	Merasa tidak nyaman berteman dengan subjek (aspek emosi negatif)
031 032	P	Tapi pernah gak kamu di ajak bermain tiktok dan membuat konten gitu dengan N?	
033 034	S	Kadang pernah kalau ada challenge menari kami sering buat	
035 036	P	Menurut kamu N bahagia dengan kehidupannya saat ini?	
037 038 039	S	Menurut saya dia lebih asik di media sosial tiktok dan jarang main sama saya jadi menurut saya dia bahagia menggunakan tiktok dibanding dengan saya	Lebih bahagia bermain tiktok daripada bermain dengan teman (aspek kehidupan yang menyenangkan)
040	P	Bagaimana perasaan kamu berteman dengan N?	
041 042	S	Kecewa sih, tapi gapp mungkin dunia baru setelah dia menggunakan tiktok	Merasa tidak nyaman berteman dengan subjek (aspek emosi negatif)
043	P	Tapi kamu bahagia gak?	
044 045	S	Alhamdulillah saya masih bahagia dengan dunia saya sekarang, walaupun sudah jarang bermain dengan N	Mampu membangkitkan diri setelah pengalaman yang tidak menyenangkan (aspek resiliensi)
046	P	Ada yang ingin kamu sampaikan kepadanya?	
047	S	Harapan saya kepada N, walaupun sudah mengenal	Merasa kehilangan

048		tiktok jangan lupakan teman, itu saja	teman (aspek penemuan makna)
049	P	Menurut kamu N ceria gak orangnya?	
050	S	Kadang bahagia kadang juga sedih	
051 052	P	Apa yang kamu ketahui tentang sifat dia kepada keluarganya?	
053 054 055 056	S	Saya kurang tau, tapi saya berharap dia baik-baik aja dengan keluarganya. Tapi sepengetahuan saya semenjak dia mengenal tiktok dia kurang dekat sama keluarga, kurang main dengan keluarga	Pengalaman hilangnya kesadaran akan waktu saat terlibat dalam aktivitas di TikTok (aspek keterlibatan penuh)
057	P	Kamu tau hobi N apa?	
058	S	Hobi N sama seperti saya seperti menari	
059	P	Hal apa yang tidak kamu suka dari N?	
060 061	S	Kalau secara pribadi, saya kurang suka dengan sikap dia yang menjauhi teman semenjak dia mengenal tiktok	Merasa kehilangan teman (aspek penemuan makna)
062	P	Memangnya sebelumnya N bagaimana?	
063 064 065	S	Sebelum mengenal tiktok kami sering jalan bareng, ngerjain tugas bareng, sering main kerumah juga. Tapi semenjak dia mengenal tiktok itu semua berubah	Merasa kehilangan teman (aspek penemuan makna)
066 067	P	Apakah dalam waktu dekat ini N pernah mengajak kamu keluar?	
068	S	Jarang sih	Hubungan pertemanan mulai renggang (aspek emosi negatif)
069 070	P	Setau kamu berapa lama dia menghabiskan waktu bermain tiktok?	
071 072	S	Cukup lama. Kadang dia nge take vidio tu beberapa kali sampai dapat yang bagus	Menghabiskan banyak waktu di tiktok (aspek emosi negatif)
073	P	Saat dia buat vidio di tiktok bagaimana ekspresinya?	
074 075	S	Tidak boleh diganggu kalau dia lagi buat vidio, kalau kita ajak ngobrol dia marah	Ketertarikan dan konsentrasi yang tinggi ketika membuat konten di TikTok (aspek keterlibatan penuh)
076	P	Dia buat konten sendiri atau ramai-ramai?	
077	S	Sendiri sih	
078	P	Dulu kenapa bisa kenal sama N?	
079 080	S	Di kampung memang sudah kenal tapi belum terlalu akrab. Tapi udah mulai kelas 3 kami mulai	

081		dekat dan akrab	
082	P	Selain kamu apakah N ada teman lain?	
083 084	S	Gak ada sih. Dia lebih suka menyendiri asik dengan tiktokan daripada bermain dengan teman-teman	
085	P	Adalagi yang mau disampaikan kepada N?	
086 087	S	Yaa saya cuma berharap saja kalau N, boleh-boleh saja mengenal tiktok tapi jangan lupakan teman	Merasa kehilangan teman (aspek penemuan makna)
088	P	Baik terima kasih atas waktunya	
089	S	Iyaa sama-sama kak	

## 10. Identitas Allo Anamnesa

Nama	: SH (teman dekat A)
Usia	: 17 Tahun
Alamat	: Penomon Jaya, Kec. Rikit Gaib, Gayo Lues
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Pekerjaan Saat ini	: Pelajar
Hari/Tanggal	: Jumat, 22 Desember 2023
Waktu	: 12.15 – 12.55 WIB
Tempat Observasi	: Ruang Guru Sekolah

## 11. Observasi Allo Anamnesa

SH merupakan siswa kelas XII di SMA N 1 Rikit Gaib, SH memiliki kulit hitam manis, rambutnya lurus, ia memakai baju olahraga warna abu tua celana hitam, sepatu hitam putih dengan kaos kaki warna hitam. SH merupakan teman dekat dari subjek A yang sudah kenal sejak kelas 1 SMA. SH tinggal bersama orang tua nya di kampung Penomon Jaya yang berjarak sekitar kurang lebih 15 menit dari lokasi sekolah, setiap hari SH melaluinya dengan beberapa teman nya dari kampung lain. S merupakan anak ke dua dari empat bersaudara, ia memiliki dua saudara perempuan dan satu saudara laki-laki.

Subjek SH berpakaian dengan rapi saat wawancara berlangsung subjek menjawab pertanyaan dengan suara tegas dan sopan, subjek juga kadang-kadang

senyum, sesekali subjek mengepalkan tangan nya, ia juga menggerakkan kaki nya. Subjek terlihat santai saat menjawab pertanyaan dari awal hingga akhir.

Wawancara dan observasi dilakukan di ruangan wakil kepala sekolah dengan nuansa yang nyaman, terdapat beberapa sofa yang disusun rapi dan computer di atas meja dengan berbagai alat tulis dan dokumen yang menyangkut tentang sekolah tersebut. Nuansa ruangan terang karena ada cahaya dari lampu, pintu ruangan itu juga tertutup dan didalam ruangan tersebut hanya ada peneliti dan subjek.

Wawancara dan observasi berlangsung  $\pm 30$  menit. Peneliti membangun *rapport* dengan cara menanyakan identitas subjek terlebih dahulu, kemudian membawa subjek ke pertanyaan tentang kedekatannya dengan teman nya (subjek A), subjek menjawab pertanyaan dengan tenang dan santai sampai pertanyaan habis.

## 12. Verbatim Allo Anamnesa

KODE	P/S	HASIL WAWANCARA	REDUKSI DATA
001	P	Apakah benar anda berteman dengan A ?	
002	S	Benar	
003	P	Bagaimana hubungan atau kedekatan kamu dengan A?	
004	S	Baik-baik saja	Menjalin hubungan baik (aspek emosi positif)
005 006	P	Maksudnya apakah teman dekat atau lebih dari teman seperti sudah menganggap saudara?	
007	S	Sekedar teman dekat	
008	P	Dekat banget gak?	
009	S	Luamanyan	Memiliki kedekatan emosioanal (aspek emosi positif)
010	P	Seberapa jauh kamu mengenal A?	
011	S	Kenal pas kelas 1 SMA	Sudah mengenal lama (aspek penemuan makna)

012	P	Berapa lama berteman dengannya?	
013	S	Hampir 4 Tahun	Sudah mengenal lama (aspek penemuan makna)
014	P	Bagaimana sikap dan perilaku A terhadap kamu?	
015	S	Sikapnya baik, peramah gak egois	Merasa nyaman berteman dengan subjek (aspek emosi positif)
016	P	Kalau terhadap lingkungannya bagaimana?	
017	S	Baik juga	
018 019	P	Kalau menurut kamu sikap A pada saat menggunakan tiktok bagaimana?	
020	S	Suka ketawa sendirian	Merasa nyaman terhadap konten di tiktok (aspek emosi positif)
021	P	Selain itu?	
022	S	Itu aja sepertinya	
023 024 025	P	Menurut kamu ada tidak perubahan sikapnya A saat menggunakan tiktok dan saat tidak menggunakan tiktok?	
026	S	Gak. Sama sekali gak berubah	Menggunakan tiktok tidak terlalu menyenangkan (aspek tidak keterlibatan penuh)
027 028	P	Menurut kamu A bahagia dengan kehidupannya saat ini?	
029	S	Bahagia. Tapi ada sedih juga kadang-kadang	Aspek emosi negatif
030	P	Dia bahagianya dari segi apa?	
031	S	Dari segi pertemanan	Aspek emosi positif (bahagia)
032	P	Kalau kehidupan sosialnya bagaimana?	
033	S	Peramah, bijak	Aspek emosi positif (suka cita)
034	P	Kamu bahagia berteman dengan A?	
035	S	Bahagia	Aspek emosi positif (bahagia)
036	P	Alasannya?	
037	S	Karena orangnya baik, gak suka ngejelekin orang	Aspek penemuan makna dan kehidupan yang menyenangkan (nyaman berteman dengan subjek)
038	P	Dia orangnya asik gak?	
039	S	Asik	Aspek emosi positif (bahagia)
040	P	Kalau boleh tau hobi kalian sama gak?	
041	S	Beda dia hobinya volleyball akau sepak bola	

042 043	P	Selama kamu berteman dengan A ada gak perubahan dari sikap A?	
044	S	Ga ada. Biasa aja	
045	P	Ada gak pesan-pesan untuk A?	
046 047	S	Kirim salam untuk A, semangat terus dalam meraih masa depan. Itu aja	Memberikan dukungan (aspek keterlibatan penuh)
048	P	Harapan kamu terhadap pertemanan kalian bagaimana?	
049	S	Semoga kedepannya lebih dekat	Aspek penemuan makna dan kehidupan yang menyenangkan (nyaman berteman dengan subjek)
050	P	Kapan pertama kali kenal dengan A?	
051 052	S	Waktu pertama masuk sekolah waktu MPLS (masa pengenalan lingkungan sekolah)	
053	P	Satu kelas terus sama A?	
054	S	Iya semenjak dari kelas 1 SMA	
055 056	P	Apakah kamu pernah berjumpa dan berkomunikasi dengan orang tua A?	
057	S	Pernah. Orang tuanya peramah sama kayak A	Aspek penemuan makna dan kehidupan yang menyenangkan (nyaman dengan subjek dan keluarganya)
058	P	Kalau sikap A terhadap orangtuanya bagaimana?	
059	S	Sopan nurut sama orang tuanya	Aspek penemuan makna dan kehidupan yang menyenangkan (nyaman dengan subjek dan keluarganya)
060	P	Kalau boleh tau dia anak keberapa	
061	S	Anak terakhir dari 3 bersaudara	
062 063	P	Mungkin ini saja wawancara terima kasih banyak atas waktunya	
064	S	Iyaa sama-sama kak	

## Informen Consent Subjek N

**FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN PENELITIAN**  
(*Informen Consent*)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : N

Tempat tanggal lahir : PADANG BARU, DI JANUARI 2006

Umur : 17 THN

Jenis kelamin : PEREMPUAN

Alamat : RIKIT GAB

Status : PELAJAR

Menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang berjudul "Keberhasilan Pengguna TIKTOK Pada Remaja SMA Negeri 1 Rikit Gab Kecamatan Rikit Gab Kabupaten Gayo Lues" secara sukarela setelah mendapat penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian.

Penelitian dilaksanakan oleh :

Nama : Ummi Selamah

NPM : 1709110021

Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Psikologi UNMUHA

Rikit Gab, 23 Des 2023

Peneliti

Responden

Ummi Selamah





## Informen Consent Subjek A

**FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN PENELITIAN**  
(Informen Consent)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : A. [redacted]

Tempat tanggal lahir : Remukut 06 Juli 2006

Umur : 17 tahun

Jenis kelamin : laki-laki

Alamat : Kampung Remukut

Status : Pelajar

Menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang berjudul "Kehabngaan Pengguna TIKTOK Pada Remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues" secara sukarela setelah mendapat penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian.

Penelitian dilaksanakan oleh :

Nama : Umni Selamah

NPM : 1709110021

Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Psikologi UNMUHA

Rikit Gaib, 25 Des 2023

Peneliti

Responden

Umni Selamah



## Informen Consent Subjek JA

**FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN PENELITIAN**  
(Informen Consent)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : J. [redacted] di

Tempat tanggal lahir : Rikit Gaib 01 Juli 2006

Umur : 17 th

Jenis kelamin : Pr

Alamat : Cane Toa

Status : Pelajar

Menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang berjudul "Keberhasilan Pengguna TIKTOK Pada Remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues" secara suka rela setelah mendapat penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian.

Penelitian dilaksanakan oleh :

Nama : Umami Selamah

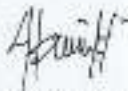
NPM : 1709110021



Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Psikologi UNMULHA

Rikit Gaib, 24 Des..... 2023

Peneliti

Responden

  
Umami Selamah

## Informen Consent Subjek SH

**FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN PENELITIAN**  
(Informen Consent)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : S. H

Tempat tanggal lahir : Rikit Gaib, 20 Juni 2006

Umur : 17 Tahun

Jenis kelamin : Laki-Laki

Alamat : Ponomas Jaya

Status : Pelajar

Menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang berjudul "Kebahagiaan Pengguna TIKTOK Pada Remaja SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues" secara sukarela setelah mendapat penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian.

Penelitian dilaksanakan oleh :

Nama : Ummi Selamah

NPM : 1709110021

Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Psikologi UNMULIA

Rikit Gaib, 25 Des ..... 2023

Peneliti  
  
 Ummi Selamah

Responden  
  
 S. H

## SK Pembimbing



**SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH  
NOMOR: 026/UUM/KEPF/2023**

**TENTANG**

**PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2022-2023  
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH**

**DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI**

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi mahasiswa tahun akademik 2022-2023;
  2. Bahwa namanya yang tercantum dalam surat keputusan ini dianggap cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan pembimbing skripsi.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
  2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
  3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
  4. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Daparemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 5007/SK/BAN-PT/SAK-PR/ISA/2021 Menyatakan Sah dan Program Studi Sarjana Psikologi Ummuha Terakreditasi Dengan Peringkat B;
  5. Surat Keputusan Rektor Ummuha Nomor: 494/UM.M/K/CP/D/2023 Tanggal 29 Rajabul Akhir 1442 H/14 Desember 2023 M. Tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Psikologi Ummuha Masa Jabatan 2020-2024.
- Memperhatikan** Keputusan Tim pengujur proposal skripsi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh pada bulan Januari 2023

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan Pertama** :
- Menunjuk Saudara;**  
Endang Setyeningeih, S.Psi., M.Pd., Psikolog  
Nur Hasmalawati, M.Si
- Untuk Membimbing Skripsi:**  
Nama : Ummi Solamah  
NPM : 1709110021  
Predi : Psikologi  
Judi : Kebahagiaan Pengguna TIKTOK pada Remaja di SMA Negeri 1 Rihk Gole Kabupaten Gayo Lues
- Kedua** : Kepada pembimbing yang tercantum di atas berwenang untuk membimbing SKRIPSI mahasiswa/dan dibai honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- Ketiga** : Surat Keputusan pembimbing ini berlaku hanya satu tahun, terhitung sejak tanggal ditetapkan.
- Keempat** : Segala sesuatu akan diperbaiki dan dikembalikan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh  
Pada Tanggal 07 Sya'ban 1444 H  
27 Februari 2023 M

Dekan,

Nur Hasmalawati, M.Si  
NIP: 19700103 200608 1 001

## Surat Izin Penelitian

 <p>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH FAKULTAS PSIKOLOGI Jalan Tg. M. 6007181, SAMPUNG, BANDA ACEH 95144 Kampus Muhammadiyah No. 91 Baitun, Lingsing, Duta Banda Aceh 95117, Aceh, Indonesia Telp. (0651) 8311111, Fax. (0651) 8311112 www.umah.ac.id</p>	
Nomor	704/UM.M/F/2023
Lampiran	-
Hal	Izin Penelitian
<p>Kepada Yth, Kepala SMA N 1 Rikit Galib Kabupaten Gayo Lues Di - Tempat</p>	
<p>Assalamu'alaikum W. W.</p> <p>Dengan hormat,</p> <p>Berdasarkan surat permohonan tanggal 07 Desember 2023, atas nama :</p> <p>Nama : Ummi Selamah NPM : 1709110021 Semester : XII (Tiga Belas) Judul Skripsi : Kebahagiaan Pengguna Tiktok pada Remaja SMA N 1 Rikit Galib Kecamatan Rikit Galib Kabupaten Gayo Lues</p> <p>Dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan benar sedang dalam proses penyusunan Skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh. Untuk itu, melalui surat ini kami mohon agar diberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk memperoleh data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.</p> <p>Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami ucapkan terima kasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum W. W.</p> <p style="text-align: right;">Banda Aceh, 21 Jumadi Awal 1445 H 08 Desember 2023 M</p> <p style="text-align: center;">Wakil Dekan,    <u>Sukri Karim, M.Si</u></p>	

## Surat Balasan dari Tempat Penelitian

	<p><b>PEMERINTAH ACEH</b>  <b>DINAS PENDIDIKAN</b>  <b>SMA NEGERI 1 RIKIT GAIB</b></p> <p><small>Jln. H.Af Lissar, No 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues Kode Pos 24554 email: sma1.rikitgaib@gmail.com</small></p>	
<p>Nomor : 421/ <i>434</i> / XII.3/2023  Lampiran :  Perihal : Balasan Penelitian Mahasiswa</p> <p>Kepada Yth:  Bapak/Ibu Wakil Dekan  Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh  Di  Tempat</p> <p>Dengan Hormat,  Saya yang bertanda tangan di bawah ini :</p> <p>Nama : HAYADDIN, S.Pd., M.Pd  NIP : 19861110 201003 1 001  Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Rikit Gaib</p> <p>Menerangkan:  Nama/NPM : Ummi Selamah/ 1709110021  Jurusan : Psikologi</p> <p>Benar telah melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang kami pimpin untuk memenuhi penulisan Skripsi yang berjudul: "Kebahagiaan Pengguna Tiktok Pada Remaja SMA Negeri1 Rikit Gaib Kecamatan Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues"</p> <p>Demikian surat balasan Penelitian Ilmiah Mahasiswa ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>Ditetapkan di : Rikit Gaib,  Tanggal : 23 Desember 2023  Kepala Sekolah,</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">   </div> <p>HAYADDIN, S.Pd., M.Pd.  NIP. 19861110 201003 1 001</p>		

**1. Auto Anamnesa**

**Subjek I (N)**



**Subjek II (A)**



**2. Allo Anamnesa**

**Subjek (JA)**



**Subjek(SH)**



**BIODATA PENULIS****A. Penulis**

Nama : Ummi Selamah  
Tempat dan tanggal lahir : Rikit Gaib, 26 Mei 1999  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Kp. Kota Rikit Gaib, Rikit Gaib,  
Gayo Lues  
Pekerjaan : Mahasiswa

**B. Nama Orang Tua / Wali**

Ayah : Alm. Hardimansur  
Pekerjaan : PNS  
Ibu : Hasmaraini  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Alamat : Kp. Kota Rikit Gaib, Rikit Gaib,  
Gayo Lues

**C. Riwayat Pendidikan**

SD / Sederajat : MIN 4 Gayo Lues  
SMP / Sederajat : SMP Negeri 1 Rikit Gaib  
SMA / Sederajat : SMA Negeri 1 Rikit Gaib

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan  
seperlunya.

Banda Aceh, 5 Agustus 2024

Ummi Selamah  
1709110021

## HASIL SURVEI PENELITIAN SISWA/I SMA NEGERI 1 RIKIT GAIB

No	Nama Lengkap Siswa	Usia (Tahun)	Domisili	Kelas	Apakah Anda menggunakan TikTok?	Berapa lama Anda telah menggunakan TikTok?	Berapa intensitas penggunaan TikTok Anda dalam sehari (dalam menit/jam)?	Apakah Anda pernah membuat konten di TikTok?	Jika ya, seberapa sering Anda membuat konten dalam sehari?	Apakah Anda mengikuti tren yang ada di TikTok?	Seberapa sering Anda berinteraksi dengan pengguna lain di TikTok (misalnya, komentar, like, atau berbagi konten)?
1	Said Hanan Affan	18	Rikit Gaib	XI	Ya	3-6 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Kadang-kadang
2	Said Hanif Kaysan	18	Rikit Gaib	3	Ya	3-6 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
3	Kasmarini	15	P. Pasir	X IPA	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
4	Mahara	16	Tungel	XI IPS	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Ya	Sekali	Tidak terlalu	Jarang
5	Dina Damayanti	15	Rikit gaib	X IPA	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
6	Ana Khaira	15	Cane toa	X IPA	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
7	Mastani	15	Rikit gaib	X ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
8	ANSAR ROLAH	17	K. Kurnia	XII	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
9	Mutiara	15	Tetingi	X IPA	Ya	Kurang dari 3 bulan	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Kadang-kadang
10	Mariani	15	Cane uken	11 IPA	Ya	6-12 bulan	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
11	Naena	17	Rikit Gaib	XII.ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
12	Marhamah yulia	15	Tungel	11	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Jarang;Tidak pernah
13	Juraida Aini	17	Cane toa	XII IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
14	Kamat rustam	16	Seneren	XII	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang;Tidak pernah
15	Ranita	16	Tungel	11	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
16	Hamidah jaya	18	A. Kolak	XII.IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
17	Mila wati	17	K Kurnia	12 ipa	Ya	6-12 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Lebih dari sekali	Tidak terlalu	Kadang-kadang
18	Adlina Sabila	17	Kuning	XII.IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
19	Kasmairi	16	P. Rugup	XI	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
20	Ersa mayori	16	Mangang	Xi ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
21	Anita Maulida	16	Ampakolak	XI ips	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Ya	Sekali	Tidak terlalu	Jarang
22	NURMA	16	Ampakolak	XI IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
23	Sasmita futri	16	Rempelam	XI IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Jarang
24	Anisa Zaskia	16	Rikit gaib	XI ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
25	Muti Julianti	16	Kuning	XI ipa	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
26	Saini	16	L Baru	XI ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
27	Dara Arsyta	16	Tungel Baru	XII-ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Kadang-kadang
28	Nurhaliza	17	Rikit Gaib	XII.IPA	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
29	Maimunah	17	Tungel	XII.ips	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
30	Nurchahaya	17	Tungel baru	XII-IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
31	Siti aminah	17	Tungel	XII IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
32	Jurada	17	Seneren	XII IPS	Ya	3-6 bulan	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Sering
33	Kamat rustam	16	Seneren	XII	Tidak	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
34	Juliana	16	Ampakolak	11 IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
35	Aulina Salsabila	17	Cane Toa	12IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Kadang-kadang
36	Sebut mariana	17	Remukut	12	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
37	Salmawati	14	P. Pasir	X.IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
38	Kasmawati	17	P. Rugup	XII-ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah

39	Nuriya kaswari	17	K Kuning	11	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
40	Fatia muara Aini	17	Cane toa	3 SMA	Tidak	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
41	Sartika	17	Cane toa	XII.ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
42	Maspika riski	16	Kuning	XI ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
43	Karmila	17	Tungel	XII.IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
44	Dahlia	17	P. Pasir	XI Ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Ya	Sekali	Tidak terlalu	Kadang-kadang
45	Karmila	17	Cane toa	XII (12)	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
46	Sripah	17	Tugel baru	Kls xl ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Sekali	Tidak terlalu	Kadang-kadang
47	Juraida	17	Cane Toa	XII. Ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
48	Rika maoliza	17	P Rugup	XII ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Lebih dari sekali	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
49	Siti sahra	15	Tungel	XIPA	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
50	Munawarah	17	Cane uken	XII IPA	Ya	Kurang dari 3 bulan	15-30 menit	Ya	Lebih dari sekali	Tidak terlalu	Sering
51	Mila wati	17	K Kurnia	12 ipa	Ya	6-12 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Lebih dari sekali	Tidak terlalu	Kadang-kadang
52	Saidi hamazah	17	Remukut	XI ips	Tidak	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
53	MUSTAWA	18	P Rugup	XI IPS	Ya	Kurang dari 3 bulan	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
54	Ersa mayori	16	Mangang	Xi ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
55	Zahra yanti	17	Mangang	XII IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
56	Ikwan Zuhri	17	Rikit Gaib	11 ips	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Kadang-kadang
57	Rasif	17	Remukut	11	Ya	3-6 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Kadang-kadang
58	Irwan syah	15	Rikit Gaib	X ips	Tidak	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Sekali	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
59	Munawarah	17	Cane uken	12 ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
60	Sissyputriamalia	17	Aih Selah	XI Ipa	Ya	3-6 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Lebih dari sekali	Tidak terlalu	Kadang-kadang
61	Jumtari Afriani	18	Rempelam	12(IPA)	Tidak	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu;Saya tidak mengikuti tre	Sering
62	Amrin	17	Remukut	XII.IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Jarang
63	Ahmad khadafi	15	Rikit gaib	X ips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Kadang-kadang
64	Aldi mulya	15	Rikit gaib	X ips	Ya	6-12 bulan	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
65	Ahmad khadafi	15	Rikit gaib	X ips	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
66	Darmansyah	16	Rikit gaib	X	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Kadang-kadang
67	Irwansyah putra	15	Rikit gaib	X ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
68	Nadzemi	15	Rikit gaib	X ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
69	Taufiq qurahman	14	Rikit gaib	X	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
70	Ismandari	15	Cane uken	X	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
71	Kasma	15	Tungel	X ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Kadang-kadang
72	Intan serifah	14	Pinang rugup	X ips	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Ya	Sekali	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
73	Pitriani handayani	16	Pinang juling	Xips	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
74	Rita maulida	16	Tungek baru	Xips	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
75	Siska mauliza	16	Cane toa	Xips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
78	Mirza maulana	15	Ampakolak	1 sma	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
79	Kefin Alwasi	15	. Kota rikit ga	X-IPA	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
80	Elida kasturi	15	Rikit gaib	X ipa	Tidak	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
81	Ramadan pahmi	15	Cane uken	Xipa	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
82	Jasan syah putra	15	Rikit gaib	X	Ya	Kurang dari 3 bulan	15-30 menit	Ya	Sekali	Saya mengikuti tren secara pasif	Sering
83	Kamis randa	15	mpelam, rikit	X ipa	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
84	Kamsi abdi	15	Cane toa	X ipa	Ya	3-6 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
85	Kassumi yati	15	Padang pasir	X ipa	Tidak	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah

86	Maria sartika	15	Cane toa	X ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Kadang-kadang
87	Mildania	14	Seneren	X ipa	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
88	Rima hayati	15	Ampakolak	X ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
89	Riskan satria	15	Kuning	X ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Jarang
90	Sahida aulia	15	mpung Mang	X ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Sering
91	Sardiana fitri	15	Ampakolak	X ipa	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
92	Siti serni	15	Kuning kurnia	X ipa	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Sering
93	Fitra ramadhan	15	Rikit gaib	Xips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
94	Irpan maula	15	Seneren	X ips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
95	Mulyadi	15	Rikit gaib	X ips	Ya	Kurang dari 3 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
96	Afdhal	16	Padang pasir	Xi ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Sering
97	Ainun mardiah	16	Cane uken	Xi ipa	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
98	Dahlia	16	Penomon jay	Xi ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
99	Haprizal budi	17	Tungel	Xi ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
100	Jahra yani	16	Mangang	Xi ipa	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Ya	Lebih dari sekali	Saya mengikuti tren secara pasif	Sering
101	Mahdi	17	Pinang rugup	Xi ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Lebih dari sekali	Tidak terlalu	Jarang
102	Suheri	17	Cane uken	Xi ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
103	Zuhra	16	Rikit gaib	Xi ipa	Ya	3-6 bulan	15-30 menit	Ya	Sekali	Saya mengikuti tren secara pasif	Sering
104	Insan safi'i	16	P Rugup	Xi ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Tidak pernah
105	Muti julianti	16	Rempelam	Xi ipa	Ya	6-12 bulan	Kurang dari 15 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Jarang
106	Mirza	16	Ampakolak	Xi ipa	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Tidak	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Kadang-kadang
107	Deny sahputra	16	Rempelam	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
108	Jayni	16	Seneren	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
109	M. Yunus	16	Tungel baru	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
110	Fafli	16	Ampakolak	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Kadang-kadang
111	Samdiah	16	Remukut	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
112	Upiah	16	P Pasir	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
113	Yusril abadi	16	Remukut	Xi IPS	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Sekali	Saya mengikuti tren secara pasif	Sering
114	Maksal Mina	16	Kuning	11 ipa <sup>1</sup>	Ya	3-6 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
115	Syaripudin	17	P Jaya	XII ips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Kadang-kadang
116	Sopan gunawan	17	Rempelam	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
117	Samsul bahri	18	P Rugup	XII ips	Ya	3-6 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
118	Saipudin	17	Rikit Gaib	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Lebih dari sekali	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
119	Sahidin	17	Tungel	XII ips	Tidak	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
120	Safri	17	P Jaya	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Ya	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
121	Nur laila sari	17	Tungel baru	XII ips	Ya	6-12 bulan	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Kadang-kadang
122	Muhammaddin	17	P Rugup	XII ips	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
123	Abidin Wahab	17	P Jaya	X ipa <sup>1</sup>	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
124	Amruddin	17	Tungel Baru	X ipa <sup>1</sup>	Ya	6-12 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
125	Andika Kasih Ariga	17	Tungel Baru	X ipa <sup>1</sup>	Ya	Kurang dari 3 bulan	15-30 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Tidak pernah
126	Andri Mas Ud	18	P Rugup	Xi ips <sup>1</sup>	Ya	6-12 bulan	Lebih dari 1 jam	Ya	Sekali	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
127	Ardiata	18	Cane Baru	Xi ipa	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Jarang
128	Arian	18	Tungel	X ips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Kadang-kadang
129	Ekaria	18	Ketukah	Xi ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Lebih dari 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
130	Jamaluddin	17	Cane toa	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Kadang-kadang

131	M. Arifin ilham	17	Ampakolak	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
132	Marhaban	17	cane toa	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Tidak pernah
133	Maysun fadila	17	Rikit gaib	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Tidak terlalu	Jarang
134	Muhammad riski	17	Cane toa	XII ips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Saya tidak mengikuti tren di TikTok	Jarang
135	Abelar syahputra	17	Kuning	XII ips	Ya	6-12 bulan	30 menit - 1 jam	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Jarang
136	Halimah	17	Ampakolak	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
137	Jul apandi	17	Tungel	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
138	Juraida	17	Cane uken	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	Kurang dari 15 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
139	Kasman yudi	17	Mangang	XII ips	Ya	Kurang dari 3 bulan	Kurang dari 15 menit	Tidak	Jarang/ tidak pernah	Tidak terlalu	Kadang-kadang
140	Rahmayanti	17	P Pasir	XII ips	Ya	Kurang dari 3 bulan	30 menit - 1 jam	Ya	Jarang/ tidak pernah	Saya mengikuti tren secara pasif	Kadang-kadang
141	Silawati	17	Tungel	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering
142	Syahrial hardi	17	P Jaya	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	15-30 menit	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara pasif	Sering
143	Ulandari	17	Tungel baru	XII ips	Ya	Lebih dari 1 tahun	30 menit - 1 jam	Ya	Beberapa kali dalam seminggu	Saya mengikuti tren secara aktif	Sering