

PERAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERILAKU REMAJA DI SMP AMAL LUHUR MEDAN

THE ROLE OF TIKTOK SOCIAL MEDIA ON THE BEHAVIOR OF TENEEGERS AT AMAL LUHUR JUNIOR HIGH SCHOOL MEDAN

Putri Dewi Nurul Huda¹, M. Luthfi², Muya Syaroh Iwanda Lubis³
^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Dharmawangsa
*Email: 19231014@mhs.dharmawangsa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran, hambatan, dan dampak media media sosial TikTok terhadap perilaku serta dampak negatif dan juga positif yang mana pada saat ini media sosial TikTok sangat disukai oleh para remaja terutama para remaja di SMP Amal Luhur Medan yang setiap harinya menggunakan media sosial TikTok. Untuk mendapatkan data penelitian yang lengkap, penulis melakukan dengan cara melakukan observasi langsung dan wawancara langsung dengan informasi penelitian. Dengan demikian, bentuk penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SMP Amal Luhur Medan bulan Maret 2023. Penelitian ini memiliki 7 informan, terdiri dari siswa dan siswi dari kelas VII, serta 2 guru sebagai key informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial TikTok sangat memengaruhi perilaku remaja. Hal tersebut disebabkan oleh tontonan yang mereka lihat pada media sosial TikTok. Tontonan tersebut dapat memberikan respon atau rangsangan ke otak yang akan membuat penggunaanya secara sadar ataupun tidak melakukan hal yang sama seperti pada media sosial TikTok tersebut. Itulah yang dapat mempengaruhi atau mengubah perilaku remaja. Selain itu, perubahan perilaku tersebut memiliki efek positif dan negatif yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Peran, TikTok, Perilaku Remaja.

A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, teknologi berkembang dengan cepat. Munculnya media sosial dan penggunaan smartphone telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Hanya dengan menggunakan smartphone, kita bisa mengakses berbagai jenis informasi dengan mudah dan cepat. Pengguna internet dan juga smartphone meningkat sebagai akibat dari munculnya media sosial. Tidak hanya diakalangan orang dewasa saja, bahkan sekarang anak-anak dan juga remaja juga sudah menggunakan media sosial. Media sosial memungkinkan kita mengetahui apa yang sedang terjadi dengan cepat dan mudah tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Media sosial adalah platform digital di mana oerang dapat berkomunikasi dan berbagi konten dalam bentuk tulisan, foto, dan video. Hal ini juga memberikan kepada para pengguna kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Berbagai macam platform media sosial muncul di masyarakat dengan tampilan yang menarik.

TikTok adalah salah platform media sosial yang sangat populer di kalangan Masyarakat, teruatam di kalangan remaja. Data yang yang dilansir dari *Hootsuite (We are Social)* pada tahun 2022 menunjukkan bahwa TikTok menjadi salah satu platform media sosial yang di Indonesia saat ini, terutama di kalangan remaja, dengan jumlah presentasi 63,1% pengguna. TikTok adalah platform media sosial di mana penggunanya dapat berbagi video pendek dan berinteraksi dengan orang lain. *Followers* atau pengikut di akun TikTok juga dapat mengomentari, menyukai, serta membagikan video yang terunggah di TikTok ke sosial media lainnya. TikTok telah berkembang menjadi salah satu platform media sosial yang paling disukai remaja. Hal itu juga didukung oleh tampilan-tampilan menarik yang disuguhkan oleh TikTok. Selain itu juga trend-trend yang ada di TikTok juga di gandrungi oleh para remaja. Sehingga terkadang hal tersebut mempengaruhi gaya

hidup serta perilaku dari remaja tersebut. Karena kita tidak bisa lepas dari media sosial saat ini, kita sering bermain di media sosial bahkan saat berkumpul dengan teman-teman maupun keluarga.

Kehadiran media sosial di kalangan remaja yang merupakan generasi digital, membuat ruang privasi seseorang melebar dengan ruang publik. Sehingga remaja tidak segan untuk mengunggah ataupun membagikan setiap kegiatan pribadinya untuk dibagikan kepada orang lain ataupun teman-temannya yang mempunyai media sosial. Sebaliknya, ia dapat melihat dan menyerap apa yang dibagikan oleh pengguna TikTok lainnya. Dengan segala perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini, semakin banyak ruang untuk berkreasi dan mengekspresikan identitas dan kesukaan seseorang seperti pada aplikasi TikTok sebagai bentuk kepuasan tersendiri dalam menggunakan media baru, seperti media sosial. Pada dasarnya, perilaku adalah bagaimana seseorang menanggapi sesuatu hingga menjadi kebiasaan.

Para remaja terus mencari identitas mereka dan menunjukkan citra diri yang baik kepada masyarakat dalam hal ini, yang merupakan masa transisi dari dunia anak ke dunia dewasa. Misalnya, keinginan untuk dikagumi dan tentu saja ingin mendapat pengakuan publik yang terkadang hal tersebut membuat para remaja berlebihan dalam mengekspresikan diri. Sehingga kita tidak bisa membedakan kehidupan media sosial dan kehidupan nyata.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan diatas, tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial khususnya TikTok, telah menjadi bagian penting dari kehidupan remaja saat ini. Tentu saja hal ini membuat TikTok berperan besar dalam perilaku remaja pada saat ini. Para remaja diharapkan untuk berperilaku baik untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi bangsa dan negara di masa yang akan datang. Berdasarkan permasalahan tersebut maka karya ilmiah ini berjudul “Peran Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja di SMP Amal Luhur Medan.”

B. LANDASAN TEORI

1. Media Sosial

Istilah media sosial terdiri dari dua kata, yaitu “media” serta “sosial”. “Media” yang berarti alat komunikasi dan “sosial” yang berarti realitas sosial di mana setiap individu melakukan hal-hal yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan yang disampaikan oleh Durkheim (Narullah 2017:7) yang menyatakan bahwa setiap media dan semua perangkat lunak sebenarnya adalah “sosial” atau keduanya merupakan produk dari proses sosial.

Media sosial menurut Kaplan dan Haenlein (Liliwari 2017:288) adalah sekelompok aplikasi berbasis internet yang didasarkan pada ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan orang menggunakan ponsel mereka secara mobile untuk menciptakan dan bertukar konten, yang disebut *user-generated content*. Menurut Nasrullah (2015:15), media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna bisa mempresentasikan dirinya dengan baik guna berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Menurut Kietzmann, etl oleh (Rahadi 2017:61) hubungan kerangka *honeycomb* digambarkan sebagai penyajian sebuah kerangka kerja yang mendefinisikan media sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi, yaitu:

1. *Identity* menggambarkan pengaturan identitas pengguna media termasuk nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
2. *Conversations* menampilkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial.
3. *Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten, termasuk teks, gambar, ataupun video yang dilakukan oleh pengguna.
4. *Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses konten dari pengguna lainnya.
5. *Relationship* menunjukkan bahwa para penggunanya dapat terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.
6. *Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain dan juga dirinya sendiri.
7. *Groups* pengguna dapat membentuk suatu komunitas dan sub-komunitas berdasarkan

minat, demografi, atau latar belakang.

2. TikTok

Menurut Aji (2018:432) 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 karena dapat menarik perhatian banyak orang yang melihatnya, aplikasi ini merupakan sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. TikTok adalah sebuah platform jejaring sosial dan video musik, yang memungkinkan penggunanya dapat membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek dengan filter dan musik sebagai pendukung. Baik itu gaya bebas atau musik untuk tarian. Para kreator juga didorong untuk berpikir dan berekspresi secara bebas. TikTok memungkinkan pengguna membuat video TikTok memungkinkan pengguna membuat video pendek yang unik dengan cepat dan mudah untuk dibagikan dengan teman dan orang-orang di seluruh dunia.

Aplikasi TikTok sempat mengalami pemblokiran di wilayah Indonesia pada 3 Juli 2018. Hal tersebut dikarenakan kemenkominfo menerima 2.853 laporan keluhan tentang aplikasi tersebut. Menteri Rudiantara menyatakan bahwa banyak konten negatif, terutama terhadap anak-anak. Namun, pada bulan Agustus 2018, aplikasi TikTok kembali dapat diunduh dengan berbagai peraturan dan perubahan yang sudah disepakati sebelumnya. Regulasi yang diperhatikan juga mencakup batasan usia pengguna.

3. Perilaku

Menurut Skinner yang dikutip dalam (Adventus dkk 2019:43) perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R atau Stimulus – Organisme – Respons. Skinner membedakan adanya dua repons:

- a. *Respondent response* atau *reflexive*, yang merupakan respons yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini juga disebut dengan *eliciting stimulation* karena menimbulkan respons-respons yang relatif tetap.
- b. *Operant response* atau *instrumental response*, merupakan respons yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut juga *reinforcing stimulation* atau *reinforcer*, karena memperkuat respons.

Dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus ini maka perilaku ini dapat dibedakan menjadi dua:

- a. Perilaku tertutup (*covert behaviour*)

Perilaku tertutup (*covert behaviour*) merupakan respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi/kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan tidak dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

- b. Perilaku Terbuka (*overt behaviour*)

Perilaku terbuka (*overt behaviour*) merupakan respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan yang nyata atau terbuka. Perilaku atau praktik yang jelas dan dapat disaksikan atau diamati orang lain adalah reaksi terhadap rangsangan.

4. Remaja

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa ini terjadi perkembangan dan perubahan yang sangat pesat. Keadaan ini meningkatkan kemungkinan remaja cenderung memiliki resiko terhadap terjadinya kenakalan dan kekerasan baik sebagai korban maupun sebagai pelaku dari tindakan kekerasan menurut Sofia & Adiyanti (2013:134).

Masa remaja adalah masa peralihan atau transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis, psikologis, dan sosial. Menurut WHO (World Health Organization), usia remaja biasanya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun. Pada masa ini, remaja mencapai kematangan seksual, mengalami perubahan psikologis dari jiwa anak-anak menjadi dewasa, dan mengalami perubahan keadaan ekonomi dari ketergantungan menjadi sedikit mandiri.

Dari perspektif psikologi, remaja dianggap sebagai individu dengan tingkah laku dan karakteristik unik. Perilaku pribadi remaja mencerminkan proses perkembangan dan juga pertumbuhan yang terjadi pada masa remaja, serta akibat dari faktor-faktor yang mempengaruhi lingkungan. Pola perilakunya mirip dengan anak-anak dan orang dewasa jadi, generasi muda harus dipandang sebagai remaja dalam semua hal daripada anak-anak atau orang dewasa.

Remaja tidak lagi dianggap anak-anak, namun belum cukup dewasa untuk dianggap dewasa. Meskipun dia sering membuat kesalahan, tetapi dia terus mencari cara hidupnya yang paling sesuai dengannya, dan dia sering melakukannya dengan mencoba hal-hal baru. Kesalahannya sering menimbulkan kekhawatiran dan perasaan yang tidak menyenangkan bagi orangtuanya dan orang-orang di sekitarnya.

5. Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi berasal dari kata teknologi dan komunikasi. Teknologi berasal dari Bahasa latin "*texere*" yang berarti menyusun atau membangun. Pengertian teknologi tidak hanya mencakup bidang teknis, tetapi juga pengertian yang luas yang berkaitan dengan hal-hal yang biasa kita lakukan setiap hari. Karena penemuan teknologi baru mempercepat teknologi lainnya, teknologi berkembang semakin pesat. Dalam sejarah manusia, banyak penemuan teknologi yang berdampak besar (Suahaya (2013:9).

Menurut Roger (Haq 2016:15) untuk mencapai hasil yang diinginkan teknologi dapat didefinisikan sebagai rencana atau desain untuk mendukung perilaku dengan mengurangi ketidakpastian dengan hubungan sebab akibat.

Seperti yang dinyatakan oleh Jacques Ellil dalam (Haq 2016:15) teknologi dapat didefinisikan sebagai semua metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisien dalam setiap kegiatan manusia.

Teknologi adalah penerapan ilmu-ilmu perilaku, dan alam serta pengetahuan lain secara sistematis dan menyistemkan untuk memecahkan masalah ilmu (Gary J. Anglin dalam Haq 2016:15). Teknologi adalah terapan atau perkembangan dari berbagai jenis benda/ peralatan yang digunakan manusia, atau bisa juga berupa sistem yang pada akhirnya mampu menyelesaikan seluruh persoalan/ masalah yang ada (M. Maryono dalam Taufik 2022:1).

6. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi menurut Joseph A. Devito (Liliweri 2017:26) adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang, dengan dampak dan tanggapan/ yang cepat. Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang terjadi secara pribadi antara dua orang atau lebih. Komunikasi antarpribadi terjadi secara pribadi antara dua atau lebih orang, yaitu secara langsung atau tatap muka. Menurut Onong Uchjana Effendi, komunikasi antarpribadi dianggap paling efektif untuk mengubah sikap, perilaku, komunikasi, kepercayaan, dan opini.

Komunikasi antarpribadi didefinisikan sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Deddy Mulyana 2017:81). Komunikasi antarpribadi adalah aspek paling penting dari kehidupan, karena melalui proses inilah seseorang menunjukkan kemampuannya untuk mengatakan, mendengar dan mengubah atau mengolah maksud, ide, keinginan, dan perasaannya.

C. METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif melihat fenomena atau populasi dari sudut pandang individu, organisasional, atau elaternatif. Tujuannya adalah untuk memberikan penjelasan tentang aspek-aspek yang relevan dengan fenomena yang diamati serta karakteristik fenomena atau masalah yang saat ini terjadi.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan adalah cara pengumpulan data yang mempunyai ciri dibandingkan metode lainnya. Pengamatan tidak hanya berlaku pada manusia saja, tetapi juga pada benda-benda alam lainnya. Peneliti dapat mempelajari perilaku dan maknanya dengan melakukan observasi. Untuk menjelaskan peran media sosial TikTok terhadap perilaku remaja, observasi langsung di lapangan digunakan.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:124) dokumentasi adalah rekaman dari kejadian sebelumnya. Dokumentasi dapat berupa video, gambar, audio dan tulisan dari individu yang dapat membantu penelitian. Penelitian harus didokumentasikan sebagai bukti fisik karena terkait dengan peristiwa lapangan.

3. Wawancara

Ketika peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang responden atau untuk menentukan subjek yang akan diteliti, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data (Sugiyono 2018:114).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan informan dan juga *key* informan yang telah dilakukan berdasarkan dengan instrumen wawancara. Dapat disimpulkan bahwa ada guru mengetahui dan juga menggunakan media sosial TikTok tersebut. Ada yang menggunakannya mencari informasi ada juga yang menggunakan hanya untuk sekedar hiburan. Tidak hanya guru-guru saja menggunakan bahkan para siswa juga menggunakan TikTok dan para guru juga mengetahui hal tersebut. Bahkan tak jarang para guru melihat para siswanya sedang membuat berjoget-joget ataupun menari seperti yang ada pada di video TikTok tersebut.

Diketahui para siswa sangat tertarik menggunakan aplikasi TikTok tersebut dikarenakan tampilannya yang sangat menarik dan juga para remaja yang suka melihat-lihat video yang ada pada aplikasi tersebut. Hal tersebut juga tidak lepas dari berkembang teknologi yang terus berkembang setiap harinya. Para siswa biasanya menggunakan aplikasi TikTok setiap hari, tetapi ada yang menggunakannya lebih dari 3 jam setiap hari dan ada juga yang hanya menggunakannya kurang dari 5 jam setiap hari. Hal itu dikarenakan mereka juga harus membantu orang tua mereka dan juga belajar mengerjakan tugas-tugas sekolah bukti bahwa mereka memiliki tanggung jawab sebagai seorang siswa. Adapula siswa yang bermain TikTok lebih dari lima 5 per hari adalah para siswa yang suka lupa waktu ketika sedang bermain *handphone* sehingga mereka mengabaikan apa yang ada disekitar mereka.

Para siswa juga sering membuat video-video yang sedang trend atau populer di TikTok. Ada yang membuatnya dengan teman-teman mereka dan ada juga yang membuat sendiri sebagai hiburan untuk diri mereka sendiri. Selain itu, mereka juga menggunakan Tiktok untuk mencari berita atau hal-hal yang sedang viral. Untuk mencari berita atau hal yang sedang trending bukanlah hal yang sulit untuk karena hal tersebut biasanya sudah muncul di halaman depan TikTok pada saat membuka TikTok atau biasa dikenal dengan FYP (*For Your Page*). FYP adalah

rekomendasi video yang biasanya akan muncul di halaman depan pada saat kita membuka aplikasi TikTok.

Tidak hanya membuat video-video ataupun mencari informasi yang sedang trend atau populer, para siswa juga menggunakan TikTok untuk menambah wawasan atau mengetahui hal-hal tentang hobi ataupun minat mereka seperti perkembangan olahraga, fashion, masak serta untuk tujuan pendidikan, seperti video yang mengajarkan siswa untuk melafalkan kata dan kalimat dalam Bahasa Inggris dengan benar. Tetapi ada juga siswa yang lebih suka mencari hal tersebut di aplikasi lain seperti YouTube.

Selain itu para siswa juga suka melihat atau mencari informasi tentang keagamaan di TikTok. Seperti melihat video-video ceramah ustadz, seperti ustadz Abdul Somad yang merupakan seorang Ustadz yang cukup terkenal atau populer di berbagai kalangan. Tetapi ada juga para siswa yang tidak melihat atau mencari informasi mengenai keagamaan.

Pada aplikasi TikTok musik juga mejadi komponen pendukung dalam membuat video. Saat ini para penyanyi juga mempromosikan mereka lewat aplikasi TikTok karena dengan menggunakan aplikasi TikTok musik atau lagu mereka mudah dikenal oleh banyaj orang. Sehingga tidak jarang para siswa mengikuti perkembangan musik melalui aplikasi TikTok. Dengan adanya aplikasi TikTok mereka juga mengenal musik *Korean Pop* atau yang dikenal K-Pop yang saat ini sangat populer di kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa.

Ada juga dari para siswa yang suka melihat video-video lucu di aplikasi TikTok ini. Kalau dahulu kita sering menggunakan aplikasi YouTube utnuk melihat berbagai jenis video. Sekarang kita dapat dengan mudah menemukannya dengan menggunakan aplikasi TikTok sebagai cara untuk menghibur diri dan menghilangkan stress ataupun kejenuhan dalam melakukan kegiatan sehari hari. YouTube adalah salah satu aplikasi berbagi video yang paling populer saat ini.

Tidak hanya musik para produser film juga ikut mempromosikan film mereka melalui aplikasi TikTok. Hal tersebut juga tidak terlepas dari aplikasi TikTok ini yang cukup terkenal di seluruh kalangan. Sehingga banyak orang yang tahu akan banyak hal hanya dengan membuka atau melihat informasi di aplikasi TikTok. Hal tersebut lah yang membuat para produser film tertarik untuk mempromosikan film mereka lewat aplikasi TikTok. Mereka berharap dengan munculnya promosi film mereka di FYP TikTok maka akan banyak orang yang akan mnegetahui film mereka tersebut. Para pengguna TikTok termasuk para remaja yang melihat rekomendasi film melalui aplikasi TikTok. Ada juga para pengguna TikTok yang memberikan ulasan terhadap rekomendasi film yang ditonton. Sehingga hal tersebut dapat menjadi masukan bagi produser film. Tetapi tidak semua pengguna TikTok menacri rekomndasi film pada aplikasi TikTok ada juga yang mencari rekomendasi film di aplikasi Youtube ataupun dengan mencarinya di pencarian google.

Penggunaan aplikasi TikTok setiap harinya terus menunjukkan perubahan, baik bagi para penggunanya maupun tidak. Terutama para orang tua, banyak para orang tua yang melarang anaknya menggunakan aplikasi TikTok dikarenakan memberikan dampak yang buruk atau negatif terhadap anak mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa orang tua sering melihat anak-anak mereka berjoget-joget atau menari dengan cara yang mereka anggap aneh atau tidak pantas dan dilakukan di depan umum, sehingga mereka melarang anak-anak mereka bermain aplikasi TikTok. Selain itu pemberitaan yang ada di televisi atau media sosial lainnya yang memberitakan tentang kecanduan bermain TikTok membuat para orang tua semakin khawatir terhadap anaknya. Padahal anak mereka sangat suka menggunakan TikTok. Karena mereka beranggapan bahwa mereka bermain TikTok masih dalam batas yang wajar dan tidak kecanduan yang dapat berakibat fatal bagi diri mereka sampai seperti yang diberikatakan di televisi atau media sosial tersebut.

Para siswa menggunakan aplikasi TikTok tentunya dikarenakan ketahuan mereka akan suatu perkembangan teknologi. Sehingga ada rasa penasaran yang muncul lalu mereka akan mengunduh aplikasi tersebut dan mulai menggunakannya. Tetapi ada juga siswa yang mengunduh apliaski TikTok dikarenakan melihat temannya yang menggunakan aplikasi TikTok imi sehingga mereka juga tertarik untuk mengunduhnya.

Para siswa juga sering mengikuti video-video yang sedang viral di TikTok. Seperti video Dilan Cepmek yang viral dengan mempopulerkan kalimat “kamu nanyea kamu bertanya tanya “. Hal ini tentu sangat disukai di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Semua orang

mengetahui kalimat tersebut. Bahkan pada saat sedang berbicara ataupun bertanya, lawan bicaranya akan menggunakan kalimat tersebut sebagai balasan dari pertanyaan temannya sebagai bahan bercanda, bukan dalam percakapan atau pertanyaan yang serius.

Bagi mereka yang tidak percaya diri akan kemampuan dirinya, aplikasi TikTok ini cukup membantu mereka dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka. Karena bagi mereka aplikasi menjadi temoat berlatih untuk melatih kemampuan mereka untuk lebih percaya diri lagi. Tetapi bagi mereka yang sudah percaya diri, mereka akan terus belajar untuk mengasah kemampuan mereka dan juga melatih diri mereka untuk tampil lebih baik lagi di depan khalayak umum.

Para siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan mereka sendiri, mereka yang biasa berkumpul dan saling berinteraksi satu sama lain, kini apabila berkumpul hanya fokus pada *smartphone* mereka masing-masing. Bahkan mereka berkumpul hanya untuk berjoget dan membuat video bersama.

Selain itu tayangan-tayangan yang ada di media sosial TikTok juga dapat membentuk suatu perilaku seseorang. Ini bergantung pada apa yang kita lihat dan bagaimana perilaku penggunanya. Baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif termasuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan informasi umum. Selain itu para siswa juga lebih kreatif seperti membuat video yang dapat mengedukasi, yang dimana hal tersebut merupakan suatu hal dapat bermanfaat bagi orang lain. Membuat suatu kerajinan tangan ataupun membuat suatu karya seni seperti menggambar dan juga melukis. Selain kreatif dampak positif lainnya adalah para siswa jadi lebih modis dalam berpenampilan. Yang dimana hal tersebut dapat dilihat dari keseharian mereka yang selalu bersih, rapih serta wangi dalam berpakaian.

Selain itu dampak negatifnya ialah informasi yang didapatkan belum tentu akurat kebenarannya. Dan banyak sekali para pengguna yang percaya akan hal-hal tersebut. Berita-berita yang belum tentu kebenarannya tersebut disebut dengan berita hoax. Selain itu, juga ada tantangan- tantangan atau *challenge* yang ada di media sosial TikTok yang berbahaya untuk dilakukan. Lalu dalam hal perilaku yaitu menurunnya tingkat kesopanan dan saling menghormati kepada orang yang lebih tua. Mereka berbicara dengan cara yang sama dengan teman sebaya mereka. Selain itu video yang bertema tentang kekerasan juga sangat berbahaya apabila terlalu sering dilihat. Karena bisa saja dia menjadi seseorang yang suka berkelahi dan juga anggar jago.

Perilaku siswa yang melihat konten pembulyan di media sosial TikTok juga dipengaruhi oleh banyaknya kasus pembulyan. Bisa saja para siswa yang melihat video pembulyan tersebut akan mulai menjadi pembuly dan mulai membuly temannya. Selain itu video yang bertema tentang kekerasan juga sangat berbahaya apabila terlalu sering dilihat. Karena bisa saja dia menjadi seseorang yang suka berkelahi dan juga anggar jago.

Sebagai hasil wawancara yang dilakukan oleh guru SMP Amal Luhur Medan mereka juga akan terus mengingatkan dan memberikan pemahaman kepada para siswa nya agar tidak melakukan hal-hal yang melampaui batas dan sebaiknya melakukan hal-hal positif. Perilaku yang baik akan muncul sebagai hasil dari kebiasaan melakukan hal ini.

E. KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa peran media sosial TikTok terhadap perilaku remaja di SMP Amal Luhur Medan di kelurahan Dwikora, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan. Media sosial TikTok adalah salah satu media sosial yang paling diminati oleh remaja. Dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa media sosial TikTok adalah salah satu media sosial terbaik untuk mencari berbagai informasi, termasuk berita paling populer, musik, film, serta informasi tentang hal-hal yang mereka minati. Selain itu, media sosial TikTok ini juga menjadi salah satu media yang digunakan sebagai alat hiburan selain televisi dan media sosial lainnya.

Dalam hal ini, maka diperoleh kesimpulan bahwa media sosial TikTok memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi perilaku remaja. Peran tersebut diantaranya, media sosial dapat

menjadi sumber informasi. Hal tersebut dapat membentuk perilaku dengan rasa serba ingin tahu atau yang disebut dengan *curiosity*. Rasa ingin tahu yang besar menyebabkan haus akan informasi, terutama pada remaja, yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa.

Selain itu media sosial TikTok juga membuat para remaja di SMP Amal Luhur Medan juga lebih menjadi percaya diri. Dengan adanya media sosial seperti TikTok, membantu mereka tampil lebih percaya diri di depan orang lain adalah kemampuan mereka untuk berbicara dengan cara yang mereka inginkan.

Media sosial TikTok juga dapat membentuk perilaku seseorang menjadi perilaku yang positif dan negatif. Hal tersebut dikarenakan tayangan atau video-video yang mereka lihat. Tayangan atau video-video yang positif dapat memberikan dampak perilaku yang baik atau positif terhadap penggunaannya. Misalnya tayangan yang memperlihatkan bagaimana cara agar kita dapat berpenampilan yang baik serta menarik, selain itu tayangan atau video-video yang mengandung unsur edukatif dapat membuat para penggunaannya menambah ilmu. Terutama bagi para remaja yang masih menempuh dunia pendidikan seperti para remaja di SMP Amal Luhur Medan hal tersebut bisa dapat membantu mereka dalam mengerjakan persoalan yang tidak mereka pahami. Selain itu tayangan atau video-video yang negatif dapat memberikan dampak perilaku yang tidak baik atau negatif terhadap penggunaannya. Misalnya seperti tayangan atau video-video yang berbau unsur kebencian, kekerasan ataupun pembulyan. Hal ini dapat menyebabkan pengguna secara sadar atau tidak sadar melakukan apa yang ditunjukkan dalam video atau di media sosial TikTok.

Perilaku kecanduan dalam bermain media sosial TikTok juga termasuk dalam perilaku yang buruk. Dimana hal tersebut dapat mengganggu keseharian kita. Misalnya secara tidak sadar kita akan menggerakkan tubuh ataupun anggota tubuh lainnya seperti tangan ketika mendengar musik seperti yang ada pada media sosial TikTok. Hal tersebut dikarenakan otak akan merespon apapun yang kita lihat maupun dengarkan. Maka tidak jarang kita melihat orang-orang yang menari atau sekedar menggerakkan tangannya ketika sedang berjalan. Selain itu pada saat berkumpul, remaja cenderung bermain media sosial TikTok untuk membuat konten atau hanya menceritakan hal-hal yang sedang viral di sana. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya kepedulian bersosialisasi terhadap lingkungannya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adventus, M., Jaya, I. M. M., & Mahendra, D. (2019). *Buku Ajar Promosi Kesehatan. Program Studi Diploma Tiga Keperawatan Fakultas Fokasi Unversitas Kristen Indonesia*. Jakarta.
- Aji, Wisnu Nugroho. (2018). *Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*. *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 431(2), 431-440.
- Angraeni, R., Djamal, K., & Muhammad, R. (2016). *Perkembangan teknologi komunikasi, kecanduannya dan dampak yang ditimbulkan*. *Gerakan sosial*, 2(4), 1177-1188.
- Fatria, F. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Fhadila, K. D. (2017). *Menyikapi perubahan perilaku remaja*. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 16-23.
- Hartono, M., & Fauzi, R. (2019). *Hubungan antara Kampanye dengan Sikap Remaja*. *Inter Script: Journal of Creative Communication*, 1(1), 34.
- Liliweri, Alo. (2017) *Komunikasi Antar-Personal*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Nasrullah, Rulli. (2015) *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sositologi*.

Simbiosis Rekatama Media. Cetakan pertama. Bandung.

Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sositologi*. Simbiosis Rekatama Media. Cetakan keempat. Bandung.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.

Zikri Fachrul Nurhadi. (2017) *Teori Komunikasi Kontemporer*. Kencana. Cetakan pertama. Depok

