
APLIKASI TIK-TOK SERU-SERUAN ATAU KEBODOHAN

TIK-TOK APPLICATION OF EXCITING TYPES OR STUPIDITY

Maria Ulfa Batoebara

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Dharmawangsa
ulfa@dharmawangsa.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi Tik-Tok ini pernah dinobatkan yang paling sukses di dunia karena sudah diunduh lebih dari 1 milyar pengguna di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri fansnya tidak sedikit. Walaupun ada yang pakai aplikasi ini buat bikin karya, tapi tetap saja, lebih banyak tidak ada manfaatnya. Tik-tok sendiri merupakan aplikasi sosial media berbasis video yang penggunaannya dapat membuat video pendek dengan beragam cara. Seperti halnya ,baik tua maupun muda, tak peduli punya anak hingga mereka yang mengalami pubertas, ikut-ikutan memainkan Tik-tok. Tik tok digunakan secara bijak, tentu pemerintah tak akan memblokir begitu saja. Apalagi, masyarakat memberi rating negatif pada aplikasi buatan Tiongkok ini.

Aplikasi tiktok lebih terlihat sebagai aplikasi untuk menyalurkan kebodohan banyak kalangan. Tantangan TikTok ini konyol dan berbahaya, bisa membuat orang meninggal.

Dalam hal ini diperlukan peran keluarga dan peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya dengan memberikan pengarahan pada anak yang kecanduan tik tok. Menggunakan teknologi lebih baik dan bijak serta komunikasikan pada anggota keluarga, agar tak salah langkah dalam memanfaatkannya.

Kata Kunci: *Tik-tok, Seru, Kebodohan.*

ABSTRACT

The Tik-Tok application has been named the most successful in the world because it has been downloaded by more than 1 billion users worldwide. In Indonesia, the fans are not small. Although there are people who use this application to make works, but still, there are more benefits. Tik-tok itself is a video-based social media application where users can make short videos in various ways. Likewise, both young and old, regardless of having children until those who experience puberty, go along with playing Tik-tok. Tick tock is used wisely, of course the government won't just block it. Moreover, the public gave a negative rating on this Chinese-made application.

The tiktok application is more seen as an application to channel the ignorance of many circles. This TikTok challenge is ridiculous and dangerous, it can make people die.

In this case the role of family and the role of parents are needed in educating their children by giving direction to children who are addicted to tick tock. Use technology better and wisely and communicate it to family members, so there is no wrong step in using it.

Keywords: *Tik-tok, Exclamation, Ignorance.*

A. PENDAHULUAN

Di jaman yang semakin canggihnya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Teknologi informasi dan komunikasi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih.

Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, hal inilah yang melahirkan media sosial. Media sosial merupakan media online, yaitu media yang hanya ada dengan menggunakan internet dimana para penggunanya bisa menuangkan ide, mengekspresikan diri, dan menggunakan sesuai dengan kebutuhannya. Kehadiran media sosial memberikan kemudahan bagi manusia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

(<https://www.kompasiana.com/fenyapri/a3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja>). Salah satu aplikasi di media sosial yang saat ini sedang booming dikalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yaitu TikTok. TikTok adalah aplikasi buatan dari negeri Tirai Bambu lebih tepatnya Tiongkok, aplikasi yang platformnya khusus video, musik dan Foto.

Pada bulan Agustus tahun 2018, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) resmi memblokir aplikasi video musik asal China yang tengah populer di Indonesia, Tik Tok. Padahal, aplikasi yang di negara asalnya bernama Dou Yin tersebut masih terbilang baru di Indonesia. Meski

baru, Tik Tok masuk daftar 10 besar aplikasi paling banyak di-download di Indonesia, Thailand, Malaysia, dan Filipina. Di Google Trends, Tik Tok terpantau digandrungi oleh anak muda di Asia Tenggara. pemblokiran ini dilakukan setelah pihaknya berkoordinasi dengan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (PPS) dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Hampir rata rata pengguna aplikasi Tik Tok berusia di bawah 18 tahun. Bahkan, mayoritas adalah anak berusia antara 5-10 tahun atau usia sekolah dasar. Tentunya, hal ini membahayakan bagi perkembangan mental generasi penerus bangsa. Pemikiran dan pendirian mereka cenderung belum stabil. Jika melihat sekilas, memang banyak konten di Tik Tok yang tidak layak untuk anak, apalagi anak usia antara 5-10 tahun. Anak-anak usia tersebut rentan sekali tercemar dengan beragam pengaruh negatif, yang tentu bisa timbul dari tontonan serta kegiatan mereka pada aplikasi Tik Tok. Di tambah lagi, Kominfo menemukan adanya konten porno yang tentunya bukan saja tak layak, tapi sangat berbahaya bagi anak di bawah umur.

(<https://www.wartaekonomi.co.id/read186408/aplikasi-tik-tok-dan-5-bahaya-yang-mengancam>)

Aplikasi Tik-tok kebanyakan menyajikan video singkat yang berdurasi kurang lebih 15 detik. Banyak anak yang meng-upload video tentang diri mereka. Ada yang terkenal secara mendadak. Akan tetapi, aplikasi Tik Tok ini juga bisa dilihat atau di tonton orang segala usia dan dari berbagai kalangan. Terkadang, anak-anak memiliki karakter melakukan tindakan berlebihan yang memicu orang dewasa yang tak bijak melakukan *cyber bullying* serta melakukan chat pribadi dengan mengirimkan foto telanjang.

Perkembangan internet menimbulkan pertanyaan terhadap dampak negatif yang ditimbulkannya. Sebuah survey di Inggris terhadap ratusan pengguna internet pada tahun 2008 terhadap 500 pengguna internet, menunjukkan adanya relasi positif antara

tingginya pengguna internet dengan sikap depresi dan introvert. (Weatherburn, 2008:25)

Interaksi manusia dengan dunia maya (*cyberspace*), seperti duduk di depan komputer, *login* ke internet, dan terus menerus menikmati sensasi yang diwujudkan dengan cara menatap layar ketika berselancar di dunia maya melalui konektivitas yang dibangun memunculkan apa yang disebut sebagai *cyberculture*. Internet tidak lagi hanya sekedar alat, namun lebih dari itu dirasakan sebagai suatu kebutuhan yang mutlak dalam kehidupan manusia. Pada awalnya untuk mengakses internet, manusia memerlukan perangkat komputer yang terhubung dengan jaringan.

Memicu sikap narsisme, pengguna Tik Tok rela melakukan apapun untuk mengejar jumlah *like*, pengguna Tik Tok bertingkah laku aneh. Di antara mereka ada yang sengaja membuat video Tik Tok saat menirukan gerakan salat. Bahkan, ada juga yang membuat Tik Tok di depan jenazah saudaranya sendiri. Hal tersebut dilakukan semata-mata untuk mengejar jumlah *like*. Karena itu, sekarang banyak sekali postingan maupun meme di sosial media yang mengejek aplikasi ini serta penggunaannya. Bahkan, beberapa orang memberi julukan kepada para pengguna Tik Tok dengan sebutan Generasi Perusak Moral Bangsa karena hampir para penggunanya sama sekali tidak mementingkan nilai moral dalam segala video yang mereka buat. (<https://www.wartaekonomi.co.id/read186408/aplikasi-tik-tok-dan-5-bahaya-yang-mengancam>).

D. PEMBAHASAN

Aplikasi Tik Tok merupakan sebuah aplikasi yang sempat viral beberapa waktu yang lalu. Penggunaan aplikasi yang satu ini bukan hanya di kalangan masyarakat biasa. Para artis dan

Youtuber sekalipun juga berbondong-bondong menggunakan Tik Tok. Perkembangan Tik Tok memang terbilang pesat, bersamaan dengan kecepatan unggahan video ke internet juga semakin cepat.

Meskipun perkembangan aplikasi Tik Tok mengalami naik daun. Namun perkembangan Tik Tok semakin meningkat di Tiongkok. Di awal perkembangannya, Tik Tok hanya menggunakan bahasa Mandarin. Namun, seiring dengan penyebarannya ke berbagai penjuru dunia, maka aplikasi ini juga sudah dilengkapi dengan berbagai penambahan bahasa. Salah satunya yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Tik Tok merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam *special effect* yang unik dan menarik. Fitur tersebut bisa digunakan oleh semua para pengguna Tik Tok dengan sangat mudah ketika membuat video pendek. Jadi, Tik Tok merupakan aplikasi yang menambahkan efek terhadap video pendek yang dibuat.

Selain itu, aplikasi Tik Tok juga sudah mendapatkan berbagai dukungan musik dari berbagai penyanyi di seluruh dunia. Para pengguna bisa membuat video yang disertai dengan tarian maupun gaya bebas sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Tik Tok memang secara tidak langsung mendorong kreatifitas pengguna untuk membuat video semenarik dan seunik mungkin dengan memanfaatkan fitur yang ada.

Aplikasi Tik Tok juga sudah menyediakan berbagai macam *music background* yang bisa dimanfaatkan para pengguna. Mereka bisa membuat video mereka dengan menyesuaikan lagu yang hendak dijadikan background video.

Aplikasi Tik Tok bukan hanya viral di Indonesia, melainkan di berbagai belahan dunia yang lainnya. Salah satunya viral di Korea Selatan dimana aplikasi ini sempat digunakan oleh Yoo Seon Ho. Dia membuat video pendek

dengan memberikan efek saus tomat dan juga kentang untuk memberikan efek darah. Yoo Seon Ho juga telah mengupload video Tik Tok-nya di akun Instagram miliknya. (<https://ponselcommunity.com/aplikasi-tik-tok/>)

Aplikasi Tik Tok kelihatan lucu namun terlihat bodoh seperti halnya ,terjatuh setelah melompat dalam kondisi terlentang, dapat menimbulkan bahaya serius. Risiko ini timbul karena saat terjatuh, tubuh berbenturan dengan benda keras seperti tanah, lantai, atau benda lainnya. Berikut sejumlah bahaya tantangan *Skull Breaker Challenge*.

1.Patah tulang

Terjatuh berisiko menyebabkan patah sendi, tulang, dan merobek ligamen. Tulang punggung, tulang ekor, dan tengkorak merupakan bagian yang paling berisiko karena saat jatuh terlentang bagian tubuh inilah yang pertama kali berbenturan dengan lantai.

2.Pendarahan

Selain itu, terjatuh juga dapat menyebabkan pendarahan di luar maupun bagian dalam tubuh. Pendarahan di dalam sering kali tidak disadari, tapi dapat lebih berisiko. Pendarahan di dalam tubuh dapat menyebabkan penggumpalan darah dan mesti ditangani dengan operasi.

3.Lumpuh

Dalam kondisi yang parah, terjatuh dapat menyebabkan seseorang tidak sadarkan diri. Cedera yang mengenai bagian tertentu dengan cukup fatal dapat mengakibatkan seseorang menjadi lumpuh seperti tidak bisa berjalan atau, hanya bisa berbaring saja saat jatuh mengenai tulang ekor.

4.Kematian

Skull breaker challenge juga dapat menyebabkan kematian. Jika terjatuh mengenai bagian kepala dan menyebabkan cedera serius, nyawa bisa terancam. Pasalnya, di kepala terdapat otak yang merupakan pusat pengaturan seluruh tubuh. Jika bagian otak

terganggu, seluruh bagian tubuh juga dapat

terganggu. (<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200217114353-284-475301/bahaya-di-balik-tantangan-tik-tok-skull-breaker-challenge>).

Orangtua menjalankan peranannya dengan baik dan menanamkan nilai kebaikan pada diri anak. Orangtua juga memberikan kebebasan pada anak untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan kemampuan anak dan tidak menuntut lebih diluar batas kemampuan sang anak. Adapun faktor yang mempengaruhi dan membentuk perilaku anak adalah faktor genetik dan faktor lingkungan, dimana perilaku genetik didapatkan dari apa yang dicontohkan oleh orangtuanya dan faktor lingkungan apabila lingkungan itu baik maka akan membentuk perilaku anak yang baik, jika tidak maka sebaliknya sang anak akan berperilaku buruk. (Winda,2017:70).

Melibatkan keluarga menjadi alat untuk menjaga Tik Tok aman bagi remaja. Sekarang ini Tik Tok memberlakukan usia minimum 14 tahun. Untuk pesan langsung Tik Tok mengizinkan mengirimkan pesan dalam bentuk teks, tidak untuk gambar atau video yang disalahgunakan. Tik Tok membatasi penggunaan pengiriman pesan secara langsung dibawah usia 16 tahun. menciptakan ekosistem Internet yang baik untuk remaja, diperlukan keterbukaan komunikasi antara remaja dan orangtua. Memberlakukan anak sebagaiteman,sahabat dan mengeksplorasi hal-hal baru.

(<https://www.antaranews.com/berita/1436596/fitur-family-pairing-tiktok-libatkan-peran-aktif-orang-tua>)

Dari segi positif sendiri aplikasi tiktok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu:

1. Sebagai salah satu aplikasi yang dapat mendorong kreativitas

- seseroang dalam membuat suatu karya.
2. Aplikasi untuk mengekspresikan kreativitas khususnya dalam pembuatan video, Aplikasi Tik Tok sendiri merupakan platform untuk membuat video dengan efek spesial dan unik dengan mudah. Tik Tok juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunaannya dapat menciptakan video yang lebih menarik.
 3. Aplikasi tiktok ini juga berbasis video dan musik, dan dapat melati diri remaja atau anak anak untuk mengasah skill editing video, untuk konten-konten yang lebih bermanfaat.

Tetapi dari beberapa point positif dari tik tok sendiri, terdapat banyak dampak negatif untuk remaja, sudah banyak artikel yang membahas tentang dampak negatif dari tiktok sendiri sampai kominfo harus memblokir aplikasi tiktok di indonesia, salah satunya segi negatif dari tiktok sendiri adalah

1. Secara tidak langsung, tiktok menjadi penyebab generasi remaja untuk suka bergoyang ria, Apabila anda termasuk seseorang yang sering aktif di Instagram, pastinya anda akan menjumpai beberapa netizen dengan berbagai video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi tiktok ini. Ada yang biasa saja, dan ada yang Luar Biasa, luar biasa keterlaluan. Bahkan ada beberapa remaja dan anak-anak bergoyang ria yang tidak wajar.
2. Membuat video yang tidak sewajarnya, bahkan tidak hanya remaja saja mereka melibatkan anak-anak kecil dalam pembuatan video tiktok demi respon yang banyak dari netizen, berani bernyanyi lagu dan berakting orang dewasa.

3. Apabila ini dianggap sebagai media hiburan, maka Youtube lebih baik. Memang benar, tujuan aplikasi ini plure untuk hiburan, tapi hiburan yang berlebihan juga tidaklah benar. Kita mungkin sudah akrab dengan berbagai berita viral, yang mengheboh alias miris melibatkan aplikasi ini. Sebenarnya kita dapat mengasah kemampuan menjadi video creator langsung dengan aplikasi-aplikasi yang lebih memadai
4. Terdapat banyak video yang tidak pantas menjadi contoh yang tidak baik bagi perilaku remaja dan anak jaman sekarang. Mungkin kita juga sudah sama-sama tahu banyaknya video dengan aksi-aksi yang tidak pantas dilakukan penggunaannya yang meleceh kepada penistaan agama seperti membuat video berjoged bersama saat melaksanakan sholat. Ironisnya banyak akun yang mengunggah video sejenis tanpa mereka bisa menyadari bahwa video yang mereka tiru itu bukanlah hal yang pantas untuk di tiru yang dapat membuat kenakalan anak jaman sekarang semakin beragam. Dalam hal ini diperlukan peran keluarga dan peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya dengan memberikan pengarahan pada anak yang kecanduan tik tok. Belum lagi adanya kasus-kasus lain yang memberikan dampak negatif pada penggunaannya karena melakukan aksi yang kurang baik yang pada akhirnya merugikan diri sendiri.
5. Seseorang menjadi terlalu kreatif demi video yang lucu dan menarik sehingga tidak mampu menilai mana yang pantas dan mana yang tidak. Banyak remaja yang memang kreatif dalam

membuat video agar bisa mendapat banyak respon dari orang lain. Tapi mereka menjadi seperti tidak berpikir dahulu sebelum merekam apa yang mereka lakukan. Mungkin mereka hanya berpikir bagaimana cara membuat video yang ok, bagus, menarik dan banyak respon dari penonton tanpa peduli dengan apa yang mereka tampilkan itu baik atau buruk untuk orang lain maupun dirinya sendiri.

(<https://www.kompasiana.com/fe-nyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja>)

Makna fenomenologi dapat diartikan sebagai sebuah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang nyata. Menurut Littlejohn (2008: 37) berpendapat bahwa fenomenologi pada dasarnya merupakan suatu tradisi pengkajian yang digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam hal ini manusia secara aktif dapat memahami dunia sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalaman tersebut. Fenomenologi tiada lain adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Berkaitan dengan hal ini, fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek (Kuswarno, 2009 : 1).

Parke dan Buriel (dalam Santrock, 2012 : 378) berpendapat bahwa orangtua memiliki peran penting sebagai manajer bagi kesempatan yang dimiliki anak-anak, seperti mengawasi perilaku mereka dan juga dapat menjadi inisiator sosial dan pengarah bagi sang anak. Sebagai contoh anak dalam menggunakan media sosial diperlukan peran orang tua.

orang tua yang melakukan komunikasi pada anak memiliki dua motif seperti yang dikemukakan oleh Schutz yaitu :

a. Motif pertama yang berorientasi pada masa yang akan datang (*in order motive*) yaitu apa yang orang tua harapkan dari kegiatan berkomunikasi dengan anak ketika menyaksikan tayangan di media sosial Tik Tok. Pada penelitian ini akan mengungkapkan hal-hal yang melatarbelakangi *in order motive* yaitu :

1. Gagasan, merupakan sesuatu yang ingin disampaikan dapat berupa pemikiran, usulan, dan harapan.

2. Hasrat, keinginan yang diharapkan

Kedua motif yang berorientasi pada masa lalu (*because motive*), yaitu alasan yang membuat orang tua mengkomunikasikan tayangan di media sosial Tik Tok pada anak. Pada penelitian ini akan mengungkapkan hal-hal yang melatarbelakangi *because motive* yaitu :

3. Persepsi, merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali dengan penginderaan. Persepsi apa yang didapatkan orang tua terkait tayangan media sosial Tik Tok sehingga mengkomunikasikannya kepada anak.

4. Memori, ingatan yang dibentuk oleh individu itu sendiri.

5. Imajinasi, merupakan daya pikir untuk membayangkan, menciptakan gambaran kejadian berdasarkan pengalaman.

6. Emosi, merupakan perasaan yang dialami oleh individu.

7. Tindakan, merupakan suatu langkah yang diambil atau dilakukan.

Pada dasarnya, komunikasi yang bisa menguntungkan kedua belah pihak adalah berdiskusi dengan komunikasi yang timbal balik, dimana terdapat spontanitas dan keterbukaan. Dengan komunikasi demikian orang tua dapat mengetahui dan mengikuti perkembangan jalan berpikir anak. Keterbukaan orang tua dalam berkomunikasi memungkinkan anak mengubah pendirian, mendengarkan ungkapan orang tua sehingga pikiran anak akan berkembang dan belajar. Anak juga dapat mengungkapkan isi hati atau pikirannya, memberikan usul bahkan pendapat berdasarkan peranannya. (Arrofi, 2019:20).

E. KESIMPULAN

Fenomena Tik Tok dianggap aplikasi yang tidak bermanfaat lebih banyak pada dampak negatif yang ditimbulkan sehingga membuat seseorang menjadi narsisme untuk mengumpulkan like terbanyak. Aplikasi Tik Tok kelihatan lucu namun terlihat bodoh seperti halnya ,terjatuh setelah melompat dalam kondisi terlentang, dapat menimbulkan bahaya serius. Risiko ini timbul karena saat terjatuh, tubuh berbenturan dengan benda keras seperti tanah, lantai, atau benda lainnya. Manusia secara aktif dapat memahami dunia sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalaman. Keterbukaan orang tua dalam berkomunikasi memungkinkan anak mengubah pendirian, mendengarkan ungkapan orang tua sehingga pikiran anak akan berkembang dan belajar. Orangtua melakukan peranannya dengan baik dan menanamkan nilai kebaikan pada diri anak.

F. DAFTAR PUSTAKA

Arrofi, Abdul Hakim, *Memahami Pengalaman Komunikasi Orang Tua – Anak Ketika Menyaksikan Tayangan Anak-anak di Media Sosial Tik Tok*.Jurnal,2019.Universitas Diponegoro.

Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodelogi Penelitian Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian*. Bandung : Widia Padjajaran.

Santrock, J. W. (2012). Life Span Development : Perkembangan Masa. Hidup Jilid I. (B. Widiasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.

Utami, Winda Defrisa, *Peran Orang Tua terhadap Perilaku Meniru,(Modeling) Anak Dalam Konsep Psikologi Perkembangan di Desa Belanti Kecamatan Sirah Pulo Padang Kabupaten Ogan Komering*

Ilir,Skripsi,2017,UIN Raden Fatah, Palembang.

Weatherburn, Peter, 2008.

EuropeanPsychology Internet User Survey. London: Sigma Research.

<https://ponselcommunity.com/aplikasi-tik-tok>

<https://www.wartaekonomi.co.id/read186408/aplikasi-tik-tok-dan-5-bahaya-yang-mengancam>

<https://www.kompasiana.com/fenyapriilia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja>.

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200217114353-284-475301/bahaya-di-balik-tantangan-tik-tok-skull-breaker-challenge>

<https://www.antaranews.com/berita/1436596/fitur-family-pairing-tiktok-libatkan-peran-aktif-orang-tua>