

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modernisasi yang semakin berkembang pesat, manusia sebagai pelaku, pencipta, dan pengguna suatu budaya mengadopsi berbagai kebiasaan sesuai perkembangan zaman. Manusia senantiasa beradaptasi dengan berbagai macam teknologi yang ada, dan menggunakannya dalam berbagai aktivitas sehari-harinya. Salah satunya dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Manusia semakin tidak dapat terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi, diantaranya dalam penggunaan media sosial yang sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang di seluruh negara, termasuk di Indonesia.

Media sosial dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, baik melalui komputer maupun *smartphone*, serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Sekarang hampir setiap hari manusia menghabiskan waktunya untuk bermain media sosial. Hal ini tercatat dalam riset internasional terkait penggunaan media sosial pada beberapa negara di dunia. Riset terbaru yang diterbitkan oleh *Hootsuite We Are Social* pada 11 Februari 2021 yaitu riset *Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital*. Berdasarkan hasil riset tersebut, Indonesia masuk dalam kategori 10 besar negara yang kecanduan media sosial. Posisi

Indonesia berada pada peringkat ke-9 dari 47 negara yang sudah dianalisis. Dari riset tersebut, tercatat bahwa waktu yang dihabiskan oleh orang Indonesia untuk mengakses internet setiap harinya rata-rata adalah sebanyak 8 jam 52 menit, dan selama 3 jam 14 menit digunakan untuk bermain media sosial dengan total pengguna aktif sebanyak 170 juta pengguna atau sebanyak 61,8% dari total penduduk Indonesia. Berdasarkan laporan tersebut, salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan adalah aplikasi Tiktok.

Aplikasi Tiktok menempati urutan pertama kategori *Ranking of Top Mobile Apps and Games by Total Downloads in 2021*, mengalahkan aplikasi populer lain seperti Facebook, Whatsapp, Instagram, dan Shopee (riset *Hootsuite-We Are Social*, 2021). Dimana fitur yang disediakan dalam aplikasi ini seperti penggunaannya bisa menciptakan, men-*download*, berbagi, berkomentar, dan memberikan *like* pada video pendek berdurasi 15 detik-3 menit yang tertera dalam fitur FYP (*for your page*) dalam aplikasi Tiktok, melakukan *live streaming*. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan aktivitas jual-beli *online* secara praktis dan mudah. Pengoperasian aplikasi yang relatif sederhana dan mudah menjadi daya tarik tersendiri bagi aplikasi Tiktok. Pengguna aplikasi Tiktok berasal dari berbagai kalangan usia.

Berdasarkan riset *Ginee* yang diunggah pada 9 September 2021, persentase pengguna aplikasi Tiktok berdasarkan rentang usia yaitu sebanyak 76% pengguna aplikasi Tiktok berusia antara 18-34 tahun, 13%

pengguna berusia kurang dari 18 tahun, dan 11% berusia lebih dari 34 tahun. Kemudian, berdasarkan status/pekerjaan sebanyak 69% merupakan pekerja tetap, *freelancer* dan *part time*, 12% merupakan ibu rumah tangga, pengangguran dan pensiunan, sisanya sebanyak 19% merupakan mahasiswa.

Media sosial sudah menjadi kehidupan kedua bagi penggunanya. Media sosial memudahkan manusia dalam berinteraksi secara *online*, mencari teman, sebagai media untuk mengekspresikan diri, menjadi sumber penghasilan, dan sebagainya. Namun tak jarang banyak individu yang terjerat kasus bahkan berujung masuk penjara. *Southeast Asia Freedom of Expression Network (SAFE)net* melaporkan pemidanaan kasus pelanggaran UU ITE pada tahun 2019 sebanyak 22 kasus, tahun 2020 sebanyak 84 kasus, dan tahun 2021 sebanyak 324 kasus. Kebanyakan kasusnya adalah pencemaran nama baik, ujaran kebencian, SARA, dan berita hoaks, dimana sebanyak 6,5% melibatkan mahasiswa (Jayani, Databoks 2021). Ini menandakan bahwa dalam bermain media sosial, banyak individu yang tidak memperhatikan etika dalam bermedia sosial.

Banyak orang yang menggunakan media sosial dengan tidak sebagaimana mestinya, menyalahgunakan media sosial dengan tujuan yang tidak baik, bahkan merugikan diri sendiri dan orang lain. Mengontrol perilaku di media sosial sudah semestinya dilakukan, namun masih ada saja orang-orang yang seenaknya menggunakan media sosial sebagai wadah mengekspresikan emosi yang tidak sebaiknya ditunjukkan dalam media

sosial. Khususnya di kalangan mahasiswa sekarang ini. Sejak semakin perkembangnya berbagai jenis media sosial semakin banyak pula kasus-kasus penyalahgunaan di media sosial yang menjerat mahasiswa.

Aplikasi Tiktok sebagai salah satu media sosial yang sedang *trend* di masyarakat, menjadi media atau sarana bagi seseorang untuk mengungkapkan dan mengembangkan ide-idenya yang dikemas dalam bentuk konten dan diunggah oleh si-pengguna untuk kemudian dinikmati oleh pengguna lainnya. Dalam aplikasi Tiktok banyak ditemukan konten-konten yang berkonotasi negatif seperti konten LGBT, SARA, berita hoaks, mengumbar masalah pribadi, menghina orang lain bahkan menghina Presiden. Selain itu, banyak juga ditemukan komentar-komentar buruk yang ditulis oleh pengguna Tiktok, seperti mengejek karya orang lain, memberikan kata-kata tak pantas untuk kreator atau si pembuat video, menghina fisik orang lain, serta menyudutkan orang lain. Baik dan buruknya peristiwa atau fenomena yang muncul dalam aplikasi Tiktok ini tergantung pada pengguna aplikasi Tiktok itu sendiri, apakah penggunanya menerapkan etika ketika bermain media sosial atau tidak.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa di pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta. Diperoleh data bahwa, mayoritas mahasiswa program studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta merupakan pengguna aktif media sosial, khususnya aplikasi Tiktok, dimana telah menggunakan aplikasi Tiktok selama lebih dari 1 tahun. Rata-rata waktu yang dihabiskan mahasiswa

untuk berselancar di aplikasi Tiktok adalah lebih dari satu jam setiap harinya. Aktivitas yang dilakukan mahasiswa selama menggunakan aplikasi Tiktok yaitu membuat video, mengunggah video, menonton video berbagai konten, mengomentari video yang dilihatnya, memberikan *like*, serta berbalas komentar dengan pengguna lainnya. Selain itu, mahasiswa program studi pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta juga berencana untuk tetap menggunakan aplikasi Tiktok dalam jangka waktu yang panjang.

Mahasiswa sebagai salah satu kelompok pengguna dari aplikasi Tiktok, sehingga segala perilaku dan tindakan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Tiktok akan ikut berpartisipasi dalam terciptanya segala fenomena yang berkembang. Mahasiswa harus dapat menjaga nama baik diri sendiri beserta instansinya (Universitas). Khususnya pada mahasiswa program studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana etika bermedia sosial mahasiswa pengguna aplikasi Tiktok pada mahasiswa program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta, apakah etika bermedia sosialnya baik atau buruk. Sehingga peneliti memilih **“Etika Bermedia Sosial Mahasiswa Pengguna Aplikasi Tiktok (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta)”** sebagai judul dalam penelitian ini.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, dan supaya penelitian lebih terfokus serta tidak meluas, maka peneliti hanya fokus membahas mengenai etika bermedia sosial mahasiswa pengguna aplikasi Tiktok, pada mahasiswa program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018-2021.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana etika bermedia sosial mahasiswa program studi pendidikan IPS UNJ pengguna aplikasi Tiktok?”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian dibidang ilmu pengetahuan sosial, khususnya terkait etika dalam bermedia sosial

2. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan serta memperbanyak referensi bagi pembaca serta penelitian selanjutnya.

3. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah penelitian.