

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin.....	1
Lampiran 2: Kisi-Kisi Penelitian.....	3
lampiran 3 : Pedoman Pokok Wawancara	5
lampiran 4 : Transkrip Wawancara.....	18
lampiran 5 : Catatan Lapangan	50
Lampiran 6 : Dokumentasi	58



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Laju perkembangan teknologi dan informasi dalam bingkai globalisasi yang semakin pesat ini berpengaruh pada meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan masyarakat. Beberapa media sosial yang populer saat ini, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Tik-Tok* dan *Twitter* telah menciptakan gaya hidup dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Dengan memanfaatkan media sosial, seseorang dapat menjalin pertemanan dan berinteraksi dengan siapa saja, kapan saja, dan dimana saja (Mansyur, 2016). Saat ini, masyarakat banyak yang mempercayai berita yang diterima di media sosial. Kemudahan yang didapatkan pada media sosial menjadi perangkat dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Media sosial saat ini menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan dari berbagai kalangan masyarakat mulai dari kalangan usia tua hingga usia muda, laki-laki dan perempuan, lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan pendidikan.

Media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berinteraksi dan berkomunikasi tetapi juga sebagai alat untuk pencitraan diri dan ekspresi diri, misalnya dengan membuat foto dan video dengan berbagai kreasi. Munculnya berbagai platform aplikasi yang menawarkan hal-hal menarik untuk pembuatan video menunjukkan bahwa era digital semakin mendominasi pengguna *smartphone*, terbukti dengan banyaknya konten video yang tersebar di berbagai media sosial dan negara, termasuk Indonesia. Kecepatan internet yang semakin maju juga membantu

pertumbuhan konten video untuk diunggah ke internet. Bagi para pengguna *smartphone*, *platform* atau aplikasi yang menyediakan pembuatan video yang menarik tersedia dengan berbagai pilihan. (Susilowati, 2018).

Aplikasi *Tik-Tok* merupakan salah satu aplikasi yang diminati oleh anak-anak maupun remaja karena pertumbuhannya yang pesat dan juga format kontennya sangat mudah dicerna. Mereka memiliki algoritma yang membuat konten menjadi relevan dan sangat disesuaikan dengan preferensi pengguna hal ini menjadikan *Tik-Tok* menjadi populer diberbagai kalangan. *Tik-Tok* adalah sebuah *platform* media sosial yang memuat video pendek berdurasi 15-60 detik yang didukung musik, *filter*, serta beberapa fitur kreatif lainnya. *Tik-Tok* juga merupakan salah satu media komunikasi berbasis internet sebab aplikasi ini pula mempunyai fitur yang bisa dipakai sebagai alat komunikasi seperti *direct masage*, *live*, dan fitur *duet*. Aplikasi yang berasal dari perusahaan asal Tiongkok, *bytedance* oleh Zhang Yiming. Di negara asalnya aplikasi ini bernama *Douyin* yang resmi pada September 2016. Dalam 1 tahun aplikasi ini memiliki 100 pengguna serta 1 milliyar tayangan video konten disetiap harinya. Popularitas *douyin* yang sangat meningkat membuat Zhang Yiming melakukan perluasan hingga keluar China dengan nama *Tik-Tok*. Konsep dari aplikasi ini ialah membuka pikiran yang kreatif serta mewujudkan tolak ukur baru dalam berkreasi untuk para online *content creators* di dunia. Mendapatkan aplikasi ini pun cukup mudah pengguna hanya diharuskan mengunjungi *play store* atau *App store* pada *smarthphone* mereka (Adawiyah, 2020)

Tik-Tok membolehkan penggunaanya untuk secara cepat dan mudah membuat video-video pendek yang bagus buat berikutnya diunggah di *Tik-Tok*. Memberdayakan pemikiran-pemikiran yang kreatif selaku wujud revolusi konten, menjadikan aplikasi *Tik-Tok* selaku sesuatu bentuk tolak ukur baru dalam berkreasi untuk para *online creators* di segala dunia (Izza Nabilah Agustyn, 2022). Saat ini hampir dapat dipastikan masing-masing orang yang memiliki *handphone* pasti memiliki akun media sosial semacam *twitter*, *facebook*, *Instagram*, *Tik-Tok*, dan *whatssap*.

Perkembangan media sosial *Tik-Tok* yang sangat pesat mengakibatkan banyak pengguna media sosial dibawah umur, menurut *survei* asosiasi penyelenggara internet Indonesia, presentase pengguna internet pada usia 10-14 tahun mencapai 100% dengan jumlah 768.000 (Bintoro Agung, 2016). *Tik-Tok* telah menjadi platform media sosial yang digemari oleh siswa, Penggunaan *Tik-Tok* dapat mempengaruhi cara siswa berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk identitas sosial mereka. *Tik-Tok* memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengakuan sosial melalui jumlah suka (*likes*), komentar, dan pengikut (*followers*), yang dapat mempengaruhi harga diri dan persepsi mereka terhadap penerimaan sosial. Pada dasarnya siswa sekolah menengah pertama di usia 10 sampai 14 tahun sedang ada didalam fase dimana mereka sedang mencari jati dirinya sendiri maka dari itu dalam proses ini remaja tidak dapat dihadapkan dengan lingkungan yang tidak mendukung atau yang memberikan dampak negatif karna dengan sifatnya yang labil, mudah terpengaruhi, dan selalu ingin mencoba hal-hal baru akan membuat mereka mudah terjerumus pada hal-

hal yang tidak diinginkan dan berakhir dengan perbuatan-perbuatan atau perilaku yang keluar dari nilai-nilai norma yang berlaku di masyarakat

Perilaku siswa akhir-akhir ini seringkali menggunakan media sosial sebagai acuan dalam berbagai aspek kehidupan mereka, mulai dari kehidupan pribadi, kehidupan sekolah, hingga kehidupan asmara. Akibatnya, muncul pandangan di kalangan siswa bahwa semakin aktif seseorang di media sosial dan semakin banyak akun media sosial yang dimiliki, maka semakin dianggap keren. Sebaliknya, jika seseorang jarang atau tidak memiliki akun media sosial, mereka dianggap kuno dan ketinggalan zaman. Fenomena ini menyebabkan perilaku siswa sering kali bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Meifitri, 2020).

Pada dasarnya, perilaku sosial seseorang terbentuk dan mengalami perubahan bukan hanya karena dirinya sendiri, tetapi juga karena hubungan dengan objek-objek sosial di sekitarnya. Ini terlihat dari bagaimana seseorang berhubungan dan berinteraksi dengan lembaga, kelompok, atau individu lain, baik secara langsung maupun melalui media seperti surat kabar, radio, televisi, dan media sosial yang saat ini sangat populer, terutama di kalangan remaja. Media sosial membawa dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak.

Sayangnya, di Indonesia, media sosial *Instagram*, *Tik-Tok*, dan *X* cenderung lebih banyak memberikan pengaruh buruk bagi remaja ataupun siswa, terutama di kalangan menengah ke bawah. Latar belakang keluarga

dari kalangan ini cenderung lebih membebaskan anak-anak mereka untuk menggunakan gadget dan mengakses media sosial seperti *Tik-Tok*, Instagram maupun Twitter serta memiliki akun sendiri. Hal ini sering disebabkan oleh ketidaktahuan orang tua tentang masalah-masalah terbaru di media sosial. Akibatnya, anak-anak menjadi lebih bebas untuk mengeksplorasi diri di media sosial tanpa pengawasan atau arahan yang tepat, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka dalam hal agama, pendidikan, dan kehidupan sosial. Banyak kasus menunjukkan siswa terlibat dalam tindakan yang melanggar norma, dan media sosial sering kali mengalihkan perhatian mereka dari dunia nyata, yang secara sadar atau tidak, mempengaruhi perilaku sosial mereka, terutama di kalangan siswa remaja.

(Ramadani et al., 2023) menyatakan bahwa Penggunaan media sosial *Tik-Tok* memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja di SMPN 11 Maros Baru. Terdapat dampak positif dan negatif yang mempengaruhi remaja. Beberapa responden menyatakan bahwa *Tik-Tok* dapat memberikan hiburan, membantu mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan wawasan dan pendidikan. Namun, ada juga dampak negatif seperti perilaku tidak patuh terhadap orang tua, kecenderungan malas belajar, kurangnya interaksi sosial, menggunakan kata-kata kasar, serta meniru tren *Tik-Tok* seperti tantangan tari yang populer di kalangan remaja, yang dapat menghilangkan rasa malu mereka

(Nurafriani, 2020) Penelitiannya yang berjudul Peran Media Sosial *Tik-Tok* Dalam Perilaku Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar (Studi Kasus

kelas V SDN Cibuluh 6 ini menunjukkan bahwa Peserta didik kelas V menggunakan media sosial *Tik-Tok* sebagai media komunikasi seperti berkomentar dan mengirim pesan dan sebagai jejaring sosial seperti mengunggah video tarian, video lambat, dan transisi. Dampak positif *Tik-Tok* bagi peserta didik yaitu untuk 1) memperbanyak pertemanan dari berbagai pulau, tepatnya peserta didik kelas V B menjalin pertemanan dengan pengguna lain dari pulau Jawa, Kalimantan, dan Sulawesi, 2) sebagai media melatih keterampilan bersosial dan membuat peserta didik lebih percaya diri, 3) *Tik-Tok* sebagai media hiburan, Sedangkan *Tik-Tok* menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik kelas VB seperti 1) mempengaruhi perilaku sosial, 2) menimbulkan perilaku Apatis (Cuek), 3) siswa menjadi lebih emosional.

(Ghani A, 2023) hasil penelitian yang berjudul Penggunaan Media Sosial *Tik-Tok* Terhadap Pengaruh Karakter Siswa SMPN 29 Bandung, menyatakan bahwa media sosial *Tik-Tok* ini dapat mempengaruhi karakter seorang siswa atau pelajar. Banyak dari kalangan pelajar sekarang yang mudah sekali terpengaruh dari social media terutama *Tik-Tok*, siswa siswa mengikuti perilaku apa yang mereka tonton seperti dalam bahasa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan pra penelitian dengan siswa SMPN 222 Jakarta dilakukan dengan cara pengisian angket oleh 309 responden siswa dari 621 siswa SMPN 222 Jakarta dapat disimpulkan bahwa 91,3 % dari 309 responden siswa pra penelitian menggunakan aplikasi *Tik-Tok*, sedangkan 66,7 % dari 309 responden siswa pra penelitian menggunakan aplikasi *Tik-Tok* untuk mengikuti trend yang sedang

berlangsung dan sebesar 64,4 % dari 309 responden siswa pra penelitian menghabiskan 60-90 menit untuk mengakses *Tik-Tok*. Hasil pra penelitian dengan guru bimbingan konseling SMPN 222 Jakarta menyatakan bahwa penggunaan media sosial *Tik-Tok* berpengaruh terhadap perilaku siswa disekolah seperti banyak siswa yang asik dengan smartphone yang mereka miliki bahkan terkadang masih dalam jam pembelajaran mereka suka mengakses berbagai media sosial salah satunya *Tik-Tok* dan ada juga siswa suka membuat konten saat jam pembelajaran sedang berlangsung. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perilaku Sosial Siswa Pengguna Media Sosial *Tik-Tok* di SMPN 222 Jakarta”**.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti perlu memberikan batasan ruang lingkup agar berfokus pada permasalahan yang akan dilakukan yaitu perilaku sosial siswa pengguna media sosial *Tik-Tok* di SMPN 222 Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kecenderungan perilaku sosial siswa pengguna media sosial *Tik-Tok*?
2. Apa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial siswa pengguna media sosial *Tik-Tok*?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka terdapat manfaat dari penelitian ini yang terbagi menjadi dua yaitu:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi bagi perkembangan pengetahuan dibidang pendidikan dan menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan. Khususnya, permasalahan pada siswa yang menjadi acuan penelitian terkait adanya perilaku sosial siswa pengguna media sosial *Tik-Tok*di SMPN 222 Jakarta

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam praktik kehidupan sehari-hari, diantaranya:

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai perubahan perilaku siswa SMP yang menggunakan media sosial *Tik-Tok* Selain itu agar peneliti dapat mengetahui mengenai perubahan perilaku siswa SMP yang menggunakan media sosial *Tik-Tok*di SMPN 222 Jakarta.

2) Bagi Akademisi Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan sumbangsih kepada peneliti lainnya sebagai acuan kajian dan perbandingan referensi dalam meneliti masalah yang relevan dengan penelitian ini.

3) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi bagi pembaca terkait perubahan perilaku sosial siswa pengguna media sosial *Tik-Tok* dan menjadi bahan evaluasi untuk para siswa terkait penggunaan media sosial.

