

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan jumlah pengguna *gadget* untuk mengakses media sosial terus berkembang pesat. Media sosial merupakan sarana komunikasi berbasis internet tanpa batasan ruang dan waktu sehingga para pengguna media sosial dapat berinteraksi dengan mudah secara personal ataupun kelompok. Media sosial sebagai layanan berbasis *web* yang memungkinkan penggunanya membangun profil publik dan dapat saling berkoneksi dengan pengguna media sosial lainnya. Tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan menyebarkan informasi, media sosial juga diciptakan sebagai sarana hiburan (Saputro, 2022). Penggunaan media sosial tidak dapat dipisahkan dalam menjalankan keseharian setiap orang. Bahkan saat ini sangat banyak dijumpai *platform* berupa aplikasi penyedia belanja *online*, kendaraan *online*, dan pembuat foto, video, serta musik yang menarik seperti Instagram, Youtube, dan TikTok.

Aplikasi TikTok merupakan jaringan sosial pembuat video kreatif berdurasi maksimal 10 menit dengan berbagai fitur kreatif di dalamnya. TikTok berasal dari China dan dirilis pada bulan September tahun 2016 oleh sebuah perusahaan bernama ByteDance. Berdasarkan hasil riset *We Are Social* (2023) diantara aplikasi media sosial lainnya, TikTok memiliki angka penggunaan dengan waktu tertinggi yaitu dengan rata-rata 23,5 jam per hari, bahkan per Juli 2023 Indonesia berhasil menempati urutan kedua sebagai negara pengguna TikTok terbesar di dunia. Selain itu, dilihat dari *update* Google Play Store, hingga bulan Desember tahun 2023 aplikasi TikTok diunduh sebanyak 500 juta kali. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan masyarakat dunia terhadap TikTok sangat tinggi. TikTok menjadi aplikasi yang populer di segala kalangan usia jika dilihat dari banyaknya kompilasi video konten yang terhubung dengan media sosial lain seperti Instagram dan Facebook.



Gambar 1. 1 Demografi pengguna TikTok Indonesia 2021

Sumber : Ginee.com (2021)

Gambar 1.1 menunjukkan bahwa pengguna TikTok dengan persentase terbanyak di wilayah Indonesia berasal dari Jakarta dengan jumlah 22%. Hal tersebut membuktikan bahwa kepopuleran TikTok di Jakarta tidak lepas dari tingkat keaktifan menggunakan sosial media dan besarnya jumlah penduduk Jakarta. Dalam perkembangan berbagai macam media sosial, TikTok menjadi aplikasi yang paling banyak diminati oleh kalangan para peserta didik. Hasil data penggunaan TikTok menyatakan bahwa pengguna TikTok didominasi oleh usia 14-24 tahun atau yang disebut dengan generasi Y dan generasi Z, Dimana usia tersebut termasuk ke dalam usia sekolah (Putri Tanjung et al., 2023). Kepopuleran aplikasi TikTok dikalangan peserta didik digunakan sebagai alternatif hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh di sekolah. Selain itu, TikTok juga digunakan oleh peserta didik sebagai sarana mengekspresikan diri melalui video setelah ia menonton video pengguna lain atau fenomena yang sedang *viral* (Astuti & Andrini, 2021). Fenomena yang muncul dari kehadiran aplikasi TikTok menjadi sorotan yang menarik untuk dikaji. Sebagian besar pengguna TikTok menganggap munculnya TikTok hanyalah sebagai *platform* hiburan, namun perlu disadari bahwa TikTok dengan algoritmanya

dapat mengandung hal yang positif atau negatif sesuai dengan minat, kebiasaan, dan jejak pencarian pengguna. Salah satu konten TikTok yang cukup terkenal dikalangan remaja yaitu fenomena *Barcode* Korea.



Gambar 1. 2 TikTok Barcode Korea

Sumber : Akun Tiktok @1%

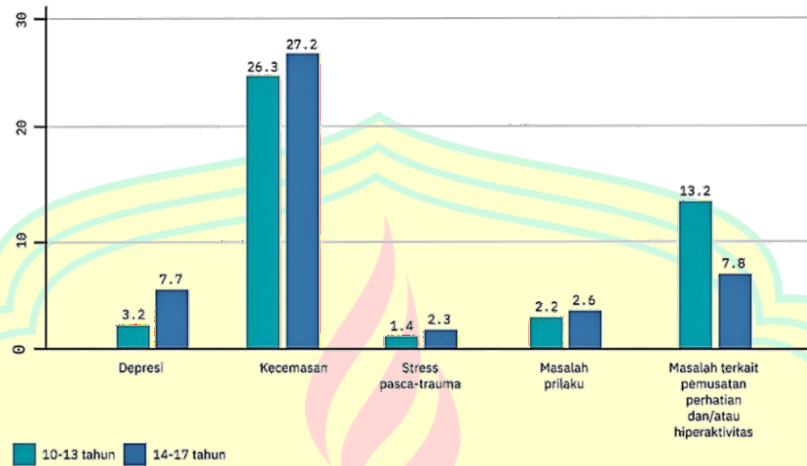
Gambar 1.2 menunjukkan tampilan dari fenomena TikTok dengan istilah *Barcode* Korea. Fenomena TikTok *Barcode* Korea dibuat oleh seseorang dengan kemungkinan ditujukan untuk mempopulerkan suatu perilaku yang tidak diharapkan. Perilaku tersebut diberi julukan *Barcode* Korea agar menarik minat remaja. Tidak diketahui secara pasti siapa yang pertama kali mencetuskan istilah *Barcode* Korea, tetapi dikhawatirkan hal tersebut sengaja dimunculkan untuk merusak mental para remaja dengan makna yang mengkhawatirkan. Dalam istilah psikologi, *Barcode* Korea merujuk pada perilaku melukai diri sendiri untuk mengalihkan sakit pada psikologisnya ke fisik (Hudaniah, 2023). Fenomena *Barcode* Korea diawali dengan maraknya pemberitaan pada bulan November 2023 mengenai keterlibatan sejumlah pelajar sekolah yang terlibat dalam aksi menyakiti diri

dengan membuat tanda *Barcode* di pergelangan tangan. Fenomena *Barcode* Korea menjadi salah satu konten yang cukup banyak menarik perhatian pengguna TikTok karena menampilkan foto luka sayat berbentuk *Barcode* pada pergelangan tangan individu tersebut dan banyak dilakukan oleh peserta didik. *Barcode* Korea merupakan salah satu bentuk yang dihasilkan dari tindakan menyakiti diri sendiri (Humas Polri, 2023).

Tindakan menyakiti diri sendiri disebabkan oleh kurangnya kemampuan dalam berpikir panjang, minimnya kekuatan dalam menghadapi suatu persoalan, dan kurangnya rasa cinta terhadap diri sendiri (Katodhia & Sinambela, 2020). Oleh sebab itu, salah satu cara remaja mengekspresikan atau menunjukkan bentuk tindakan menyakiti diri sendiri yang dilakukannya adalah melalui media sosial, salah satunya melalui TikTok. Pada era digital saat ini sudah banyak individu yang menunjukkan secara terang-terangan tindakan menyakiti diri sendiri yang mereka lakukan di media sosial. Terbukti dengan banyaknya foto dan video yang beredar tentang tindakan menyakiti diri sendiri, hal tersebut juga di dukung oleh data bahwa sebanyak 51,3% remaja yang melakukan tindakan tersebut karena pencarian di kolom media sosial terkait tindakan menyakiti diri sendiri (Putri & Afiati, 2021). Tindakan menyakiti diri sendiri melalui media sosial pada dasarnya tidak dapat dilakukan secara bebas tanpa mempertimbangkan norma dan nilai sosial yang berlaku. Terlebih lagi jika tindakan yang dilakukan hanya untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain atau sebagai bentuk konformitas semata seperti halnya fenomena *Barcode* Korea yang dilakukan oleh peserta didik melalui TikTok.

Tindakan menyakiti diri sendiri paling sering dilakukan dengan menyayat kulit menggunakan benda tajam seperti silet. Tidak jarang para pelaku yang menyakiti diri sendiri di media sosial merekam aksinya dan mempublikasi hasil rekamannya melalui media sosial hingga hal tersebut menarik perhatian publik. Paparan media sosial khususnya TikTok dan pengaruh lingkungan sekitar peserta didik berperan penting dalam mendorong imitasi terhadap perilaku tindakan menyakiti diri sendiri. Berbagai asumsi muncul dan menyatakan bahwa perilaku tindakan

menyakiti diri sendiri marak dilakukan oleh peserta didik bukan hanya dipengaruhi oleh tingkat kecemasan dan masalah psikologis, tetapi juga memiliki tujuan untuk mengikuti sebuah fenomena (Rifqi et al., 2024).



Gambar 1.3 Prevalensi masalah kesehatan mental di kalangan remaja usia 10-17 tahun berdasarkan kelompok usia dalam 12 bulan

Sumber : National Adolescent Mental Health Survey I-NAMHS (2022)

Gambar 1.3 menunjukkan tingkat remaja usia lebih muda mempunyai prevalensi permasalahan terkait pemusatan perhatian lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang usianya lebih tua. Sementara itu, remaja dengan usia lebih tua memiliki prevalensi yang tinggi terhadap tingkat depresi dibandingkan dengan remaja yang usianya lebih muda. Pada masa remaja individu mengalami beberapa perubahan dalam dirinya, diantaranya perubahan fisik yang ditandai dengan masa pubertas, hormonal, spiritual, maupun psikososial (Hamidah & Rizal, 2022). Tekanan sosial dalam menghadapi masa transisi menuju dewasa cenderung mempengaruhi perkembangan emosi pada peserta didik sebagai remaja sehingga tidak jarang dianggap sebagai periode usia yang sering menimbulkan masalah. Permasalahan yang dihadapi datang dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, bahkan tidak jarang peserta didik dalam usia remaja merasa bahwa mereka dapat mengatasi permasalahan tersebut seorang diri. Permasalahan remaja terkait cara melepaskan emosi- emosi negatif yang dirasakan dengan melakukan tindakan menyakiti diri sendiri.

Jenjang SMP termasuk dalam fase remaja, dimana perilaku belajar amati dan meniru yang menjadi ciri khas. Paparan konten di media sosial

digunakan sebagai cara efektif untuk mendapatkan perhatian, mengekspresikan diri atau pengalihan dari masalah psikologis yang sulit untuk diatasi. Fenomena menyakiti diri sendiri di kalangan peserta didik SMP tidak dapat dipisahkan dari dampak media sosial yang berkembang. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman mendalam terhadap kompleksitas perilaku untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi generasi muda salah satunya dengan memperhatikan fenomena yang beredar di media sosial seperti TikTok karena fenomena tersebut bebas diakses oleh seluruh pengguna TikTok sehingga mendorong terjadinya perilaku meniru atau imitasi (Ariana, 2023).

Imitasi merupakan bentuk peniruan terhadap segala hal yang didapatkan melalui pengamatan dan diwujudkan secara nyata berupa sikap ataupun perilaku. Ada beberapa faktor yang menyebabkan perilaku imitasi berhubungan dengan media sosial yaitu salah satunya penyebaran nilai-nilai interaksi sosial. Dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ilmu transdisiplinairitas yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk memahami aspek kehidupan masyarakat dan imitasi termasuk di dalamnya sebagai salah satu faktor pendorong interaksi sosial. Untuk menciptakan interaksi sosial yang positif tentu menggunakan imitasi yang positif. Imitasi yang ditiru dapat bersifat positif apabila meniru hal yang baik seperti mematuhi kaidah, norma, dan nilai yang berlaku di masyarakat. Namun, dapat pula imitasi bersifat negatif jika yang ditiru adalah hal yang menyimpang dari kaidah, norma, dan nilai yang berlaku di masyarakat (Ramadanti et al., 2020). Imitasi fenomena TikTok yang dilakukan peserta didik tanpa disadari yang dahulu dianggap sebagai sesuatu yang tabu, kini dianggap sebagai hal yang biasa untuk dilakukan dengan berbagai alasan yang diberikan untuk membenarkan perilaku tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Masri et al (2023) penggunaan aplikasi TikTok pada peserta didik jenjang SMP memiliki dampak positif dan negatif. Kategori dampak positif penggunaan TikTok secara umum memiliki tingkatan yang banyak. Contohnya seperti sebagai sarana pencarian bahan belajar, bisnis, dan motivasi penyemangat diri

sendiri oleh peserta didik. Selain itu kategori dampak negatif penggunaan TikTok secara umum memiliki tingkatan yang sangat banyak. Contohnya, peserta didik melewatkan waktu produktif yang dimilikinya hanya untuk melihat konten-konten yang beredar di TikTok dan kemudahan dalam mengakses berbagai konten di TikTok menjadikan konten tersebut terbuka bagi segala usia, sehingga setiap orang dengan bebas dapat mengaksesnya, salah satunya yaitu dengan konten sensitif dan adanya peniruan pada beberapa fenomena yang ada.

Dalam penelitian Setyowati & Aرسال (2023) sebagian besar ketertarikan membuat konten berdasarkan pada hal-hal yang sedang viral. Viralitas mendorong lebih banyak orang tertarik untuk sekadar melihat atau berpartisipasi dalam konten tersebut. Konten viral yang di tayangkan pada halaman *for your page* (FYP) memiliki kesempatan lebih besar untuk menarik perhatian penonton karena dapat langsung memahami pesan atau konsep yang disampaikan seperti halnya konten menyakiti diri sendiri melalui fenomena *Barcode* Korea. Melasti et al (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat berbagai faktor penyebab timbulnya tindakan menyakiti diri sendiri khususnya di kalangan peserta didik tingkat SMP, diantaranya meniru perilaku teman, kurangnya perhatian dari orang tua, kurangnya pengetahuan tentang kesehatan mental, dan sebagai bentuk pengalihan emosi. Selain itu, berdasarkan penelitian Karimah (2021) tingkat kesepian dan kondisi keluarga yang kurang harmonis dapat meningkatkan keinginan untuk menyakiti diri sendiri dengan menggores tangan menggunakan benda tajam yang dilakukan oleh 18 peserta didik SMP X di Samarinda.

Penelitian yang dilakukan Natsir et al (2023) mengatakan bahwa perilaku imitasi atau meniru berdasarkan *Social Learning Theory* Bandura dilandasi oleh pengaruh lingkungan sosial yang berada di sekitar peserta didik. Peserta didik akan mengamati perilaku yang beredar di lingkungannya termasuk media sosial melalui konten negatif kemudian memperoleh penguat untuk mempelajari tingkah laku model yang diamati.

Pada pra penelitian yang dilakukan peneliti bersama peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta melalui penyebaran kuesioner di kelas VII, VIII, IX secara *online* pada tanggal 11 Januari 2024 dan hasil kuesioner menyatakan bahwa 449 dari 483 responden (93%) merupakan pengguna aktif TikTok; 295 dari 449 responden (65,7%) mengetahui fenomena TikTok *Barcode* Korea; 32 dari 295 responden (10,8%) pernah melakukan tindakan tindakan menyakiti diri sendiri berupa *Barcode* Korea. Selain itu, untuk memperkuat judul penelitian, pada tanggal 6 Februari 2024 peneliti kembali melakukan pra penelitian melalui wawancara bersama Guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 163 Jakarta menyatakan bahwa sudah pernah ditemukan peserta didik kelas VII dan IX yang melakukan tindakan *Barcode* Korea.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan media sosial TikTok dan fenomena *Barcode* Korea sebagai sarana imitasi negatif yang dilakukan oleh peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta dan belum ditemukannya banyak penelitian terkait *Barcode* Korea. Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam masalah tersebut dan mengambil judul penelitian tentang **“Fenomena TikTok *Barcode* Korea Sebagai Perilaku Imitasi Negatif Peserta Didik SMP Negeri 163 Jakarta”**.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas mengenai fenomena TikTok *Barcode* Korea sebagai perilaku imitasi negatif peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta menjadi sesuatu yang menarik untuk diteliti. Sehingga bila dirumuskan, maka penelitian ini berusaha untuk membahas tentang :

1. Bagaimana proses fenomena TikTok *Barcode* Korea sebagai perilaku imitasi negatif oleh peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta ?
2. Mengapa peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta melakukan imitasi negatif pada fenomena TikTok *Barcode* Korea ?

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi penelitian guna memilih data yang relevan dan tidak relevan. Penelitian ini yang menjadi fokus penelitiannya adalah :

1. Proses perilaku imitasi negatif peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta melalui fenomena TikTok *Barcode* Korea.
 - a. Proses Atensi (*Attentional Processes*)
 - b. Proses Retensi (*Retention Processes*)
 - c. Proses Motor Reproduksi (*Motor Reproduction Processes*)
 - d. Proses Motivasi (*Motivational Processes*)

2. Faktor penyebab fenomena TikTok *Barcode* Korea sebagai perilaku imitasi negatif peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta.
 - a. Faktor Internal
 - 1) Penghargaan diri yang rendah
 - 2) Trauma
 - b. Faktor Eksternal
 - 1) Tekanan Sosial
 - 2) Masalah keluarga

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui lebih dalam proses perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta melalui fenomena TikTok *Barcode* Korea.

2. Untuk mengetahui alasan digunakannya fenomena TikTok *Barcode* Korea sebagai perilaku imitasi negatif bagi peserta didik SMP Negeri 163 Jakarta.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu sosial khususnya mengenai perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh peserta didik melalui sebuah fenomena di media sosial TikTok yang dapat dikaji secara sosial dan psikologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah variasi kajian tentang fenomena menyakiti diri sendiri dikalangan peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Guru dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi guru dan sekolah untuk meminimalisir perilaku imitasi negatif peserta didik terhadap fenomena di media sosial dengan tindakan menyakiti diri sendiri serta meningkatkan perhatian kepada peserta didik agar tidak melakukan tindakan menyakiti diri sendiri.

b) Bagi Mahasiswa atau Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan kajian atau penelitian serupa.

F.

Kerangka Konseptual

1. Konsep Fenomena

a) Definisi Fenomena

Fenomena menurut Geovany & Hasbiansyah (2020) fenomena terjadi dalam kesadaran dalam berpikir dan bertindak seperti bagaimana suatu peristiwa bernilai secara estetis . Menurut Waluyo (dalam Rizal et al., 2018) fenomena merupakan rangkaian peristiwa atau kejadian yang dapat diamati oleh beberapa disiplin ilmu. Berdasarkan Fenomena berasal dari bahasa Yunani yaitu

phaenesthai yang berarti memunculkan atau menunjukkan dirinya sendiri. Fenomena berkonsentrasi pada pengalaman pribadi dan memberikan pengalaman satu sama lain. Pada dasarnya, berdasarkan pendapat Pratama (dalam Fadilah, 2020) fenomena ialah tradisi guna mengeksplor pengalaman manusia yang menginterpretasikan pengalamannya dengan memberikan makna terhadap suatu tindakan yang dialaminya.

b) Karakteristik Fenomena

Fenomena muncul di masyarakat berawal dari adanya perubahan sosial yang tidak dapat diantisipasi. Terdapat empat karakteristik fenomena menurut Faa'izah (2023) antara lain :

1) Dirasakan oleh banyak orang

Suatu fenomena memiliki efek dan dampak yang signifikan pada banyak orang. Dengan kata lain, fenomena yang dirasakan oleh banyak orang berpotensi mempengaruhi berbagai aspek di kehidupan masyarakat luas.

2) Kondisi tidak menyenangkan

Karakteristik fenomena yang tidak menyenangkan dalam artian peristiwa yang terjadi di masyarakat bersifat kontra dan cenderung negatif seperti korupsi, kriminalitas, kemiskinan, dan kenakalan remaja.

3) Perlu pemecahan masalah

Fenomena cenderung memerlukan pemecahan masalah karena bersifat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan Masyarakat secara signifikan.

4) Pemecahan masalah harus dilakukan secara kolektif

Fenomena memerlukan pemecahan masalah yang dilakukan secara kolektif atau keseluruhan. Dalam arti lain,

fenomena membutuhkan banyak keterlibatan dari berbagai pihak untuk mengatasi permasalahan dengan cara yang efektif.

2. Konsep TikTok

a) Definisi TikTok

Menurut Maryam (2022) TikTok adalah sebuah jejaring sosial berbentuk *platform* video musik yang berasal dari Tiongkok. TikTok merupakan salah satu *platform* media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk dapat membuat video pendek dengan durasi hingga 10 menit dan di dukung oleh fitur menarik berupa musik dan filter. Dalam Kustiawan (2022) berpendapat bahwa dengan adanya aplikasi TikTok menjadikan seluruh manusia dari belahan dunia manapun dapat saling terhubung dan berbagi informasi. Pada saat ini TikTok menjadi media yang menarik perhatian bagi semua kalangan terutama kalangan remaja yang menjadikan TikTok sebagai sarana penyaluran hobi dan usaha untuk meraup keuntungan. TikTok membuka peluang bagi siapa saja untuk menjadi kreator dalam video kreatif TikTok.

Menurut Pardianti & Valiant (2022) pada awalnya TikTok memiliki nama Douyin yang diluncurkan pada bulan September 2016 oleh sebuah perusahaan bernama ByteDance dari China. Pada saat itu, Douyin memiliki kepopuleran yang tinggi bagi masyarakat China sehingga ByteDance memutuskan untuk memperluas popularitas Douyin ke luar China dengan nama baru yaitu TikTok. TikTok sempat viral pada tahun 2018, namun pada saat itu Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir TikTok dari Indonesia karena dianggap sebagai aplikasi yang tidak mendidik. Ditahun 2020, TikTok kembali populer dan memiliki izin untuk diakses seluruh kalangan masyarakat Indonesia.

b) Faktor Penggunaan TikTok

Menurut Mulyana (dalam Malimbe et al., 2021) terdapat dua faktor dalam penggunaan TikTok yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor- faktor tersebut antara lain :

1) Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang meliputi perasaan, minat, perhatian, motivasi, dan kebutuhan. Jika perasaan atau minat seseorang tidak ada terhadap penggunaan aplikasi TikTok, maka seseorang tersebut tidak akan menggunakannya. Selain itu, penggunaan aplikasi TikTok tidak hanya dilihat dari perasaan tetapi juga dari tingkah laku dan dimensi lain yang berasal dari dalam diri individu.

2) Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang seperti pengetahuan, informasi yang diperoleh, dan intensitas. Informasi identitas media sosial karena mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan saling berinteraksi. Jika seseorang tidak mendapatkan informasi khususnya tentang TikTok, mungkin saja mereka tidak mengenal TikTok dan menjadi penggunanya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari media sosial seperti TikTok salah satunya yaitu mempengaruhi pengetahuan seseorang.

c) Fitur TikTok

Menurut Altania & Sungkono (2021) TikTok memiliki berbagai fitur yang menarik yang ditawarkan kepada penggunanya. Fitur- fitur tersebut antara lain :

- a. **Rekam video** yaitu fitur menangkap gambar dan di kombinasikan dalam akun TikTok menggunakan *backsound* yang tersedia.
- b. **Backsound** atau suara latar yaitu fitur yang digunakan untuk memberikan suara/ musik/ lagu pada video atau foto yang di unggah dalam akun TikTok.
- c. **Share** yaitu fitur yang digunakan untuk membagikan konten TikTok pribadi atau orang lain ke aplikasi lain atau ke sesama pengguna TikTok.
- d. **Editing** yaitu fitur yang digunakan untuk menyunting video atau foto dalam draf TikTok.
- e. **Duet** yaitu fitur yang digunakan untuk membuat video berdampingan dengan pengguna TikTok lain. Pada fitur ini memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan berkreasi antar pengguna TikTok.

d) Jenis Konten TikTok

TikTok sebagai media sosial yang saat ini banyak digemari oleh berbagai kalangan termasuk *brand* lokal ataupun internasional yang memanfaatkan TikTok untuk menarik penonton. Dalam memposting konten di TikTok juga memerlukan waktu posting yang tepat agar lebih banyak penonton yang melihat postingan tersebut. Terdapat beberapa jenis konten di TikTok yang paling banyak diminati oleh penggunanya dilansir dari Data Statista (dalam Adnan & Surwati, 2021) bahwa konten jenis *dance* atau tarian memiliki 150 milyar tayangan, konten lelucon dengan 46 milyar tayangan, konten olahraga dengan 43,3 milyar tayangan, konten *skincare* dengan 21,8 milyar tayangan, dan konten *fashion* dengan 17,5 milyar tayangan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmatillah & Saefuloh (2022) terdapat lima jenis konten TikTok yang paling

banyak disukai yaitu *product review*, *product education*, *aesthetic video*, *soft selling*, dan TikTok fenomena.

Dilansir dari Redcomm Indonesia (2023) terdapat beberapa jenis konten TikTok yang menjadi fenomena pada tahun 2021, yaitu :

a. Konten Interaktif

Jenis konten interaktif memungkinkan penonton berpartisipasi secara aktif dalam konten yang diciptakan. Bentuk konten interaktif berupa game interaktif, *giveaway*, kuis, dan konten tantangan yang harus diselesaikan oleh penonton.

b. Konten Edukasi dan Tutorial

Jenis konten ini berisi keterampilan yang memungkinkan penonton untuk mempelajari sesuatu melalui video singkat. Biasanya konten edukasi dan tutorial digunakan para *brand* untuk menarik penonton.

c. Fenomena Musik

TikTok terkenal juga dengan berbagai musik yang beragam sebagai *background* yang digunakan dalam video. Banyak pengguna TikTok tertarik untuk memanfaatkan musik yang sedang fenomena sebagai salah satu cara menambah jumlah penonton.

3. Konsep *Barcode* Korea

a) Definisi *Barcode* Korea

Barcode Korea merupakan suatu bentuk yang dihasilkan dari aktivitas menyakiti diri sendiri. Perilaku ini banyak diikuti oleh remaja dengan cara melukai tubuh bagian tangan dengan menggunakan benda tajam. Setelah melakukan *Barcode* Korea, pada bagian pergelangan tangan individu yang melakukan akan muncul gambar berupa garis panjang dan ketebalan berbeda-beda yang diibaratkan sebagai *Barcode*. Selain tindakan menyakiti diri

sendiri, *Barcode* Korea yang termasuk kedalam perilaku melukai diri sendiri atau *self-injury*. Menurut Hakim & Sukmawati (2023) tindakan menyakiti diri sendiri merupakan keterlibatan individu dalam tindakan menyakiti diri sendiri yang menyebabkan kerusakan fisik secara sederhana pada bagian tubuh tertentu serta memberikan kerusakan pada kondisi psikologis akibat tekanan yang dirasakan dalam dirinya.

Sibarani et al (2021) mengemukakan bahwa tindakan menyakiti diri sendiri menjadi salah satu fenomena kesehatan mental yang terjadi sebagai *coping mechanism* maladaptif melalui rasa sakit secara fisik untuk mengatasi tekanan emosional. Menurut Zakaria & Theresa (2020) seseorang yang melakukan tindakan menyakiti diri sendiri cenderung tidak dapat menemukan alternatif pemecahan masalah yang lebih positif dibandingkan dengan tindakan menyakiti diri sendiri yang dianggap telah memberikan perasaan tenang terhadap dirinya pada saat terjadi suatu permasalahan. Hasna et al (2023) menyebutkan bahwa salah satu bentuk penyaluran emosi yang dilakukan seseorang adalah dengan menyakiti diri sendiri dan lazim terjadi pada remaja. Tindakan menyakiti diri sendiri adalah suatu perilaku menyakiti diri sendiri dengan sengaja dimana perilaku tersebut dapat menyebabkan kerusakan pada tubuh, namun tidak dianggap sebagai upaya untuk bunuh diri.

b) Faktor Penyebab Menyakiti Diri Sendiri

Menurut Insani & Savira (2023) terdapat tiga faktor penyebab seseorang melakukan tindakan menyakiti diri sendiri.

Faktor-faktor tersebut antara lain :

a) Tindakan menyakiti diri sendiri sebagai *emotion focus coping*

Beberapa individu berhasil mengontrol emosi mereka dengan melakukan hal-hal positif, namun individu

lainnya mengontrol emosi tersebut dengan cara yang negatif dan cenderung merugikan diri sendiri seperti melakukan tindakan *Barcode* Korea sebagai *emotion focus coping* mereka.

b) Penghargaan diri yang rendah

Kebutuhan neurotik yang penting dalam kehidupan yaitu menghargai diri sendiri. Penghargaan diri yang rendah dapat disebabkan oleh pengalaman buruk yang pernah dialami seperti pelecehan dan *bullying*.

c) Gangguan mental

Individu dengan gangguan mental akan melakukan tindakan-tindakan yang tidak wajar secara tidak sadar, salah satunya adalah melakukan tindakan menyakiti diri sendiri.

c) Karakteristik Pelaku yang Menyakiti Diri Sendiri

Berdasarkan Afrianti (2020) pola komunikasi menjadi karakteristik yang berpengaruh dari pelaku yang melakukan hal tersebut. Pola komunikasi yang diterapkan orang tua terhadap anak tentunya bervariasi. Pola komunikasi yang protektif cenderung berdampak buruk pada anak karena pola komunikasi ini membuat anak lebih agresif. Sedangkan, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Rahma (dalam Purwanti, 2023) pelaku memiliki empat karakteristik, antara lain :

- a) Pelaku cenderung peka terhadap penolakan
- b) Pelaku secara sadar menyetujui bahwa mereka memiliki tindakan agresif yang tinggi
- c) Pelaku sering merasa tidak mampu menyelesaikan masalah yang dirasakannya
- d) Memiliki gangguan kontrol impuls

d) Jenis Tindakan Menyakiti Diri Dendiri

Menurut Sutton (2007) dalam bukunya, terdapat dua jenis tindakan menyakiti diri sendiri, yaitu :

a) *Direct Self-Injury*

Direct Self-injury (DSI) merupakan luka parah yang dirasakan oleh diri sendiri yang menyebabkan luka dan biasanya terlihat. Biasanya, orang yang melakukan *direct self-injury* sepenuhnya menyadari bahwa mereka telah melukai diri mereka sendiri. Perilaku yang termasuk dalam *direct self-injury* yaitu menggores bagian atas kulit, membakar kulit, *compulsive skin-picking* atau tindakan membuat goresan berlebih yang menyebabkan timbulnya darah, menggigit bahkan menusuk dari menggunakan benda tajam, membenturkan kepala, dan mencabut rambut.

b) *Non-Direct Self-harm (NDSH)*

Non-direct self-harm menimbulkan bentuk luka yang tidak terlihat dan individu yang melakukannya cenderung tidak menyadari konsekuensi fisik jangka panjang dari tindakan yang mereka lakukan. Perilaku yang menunjukkan *non-direct self-harm* yaitu penyalahgunaan zat berbahaya, gangguan makan, meracuni tanpa niatan bunuh diri (*overdosis*), *overworking*, perfeksionisme, pergaulan bebas, dan bertahan dalam hubungan yang kasar.

4. Konsep Imitasi

a) Definisi Imitasi

Imitasi menurut Lathifah et al (2019) merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh masyarakat untuk dapat menyesuaikan tingkah lakunya sesuai peran sosial yang telah

dipelajari. Imitasi berasal dari kata standar yang berarti pedoman dan dasar. Menurut Sunaryo (dalam Rohana & Hartini, 2020) imitasi dapat dibedakan berdasarkan sifatnya, yaitu imitasi positif dan negatif. Imitasi positif merupakan perilaku meniru yang memotivasi individu untuk mematuhi kaidah norma dan nilai yang berlaku. Sedangkan, imitasi negatif merupakan perilaku meniru yang memotivasi individu untuk melakukan hal-hal menyimpang atau perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma. Proses imitasi berlangsung lebih dalam tidak hanya sebatas aspek-aspek simbolis tetapi juga meliputi aspek keperibadian. Meniru berbagai perilaku destruktif seperti perilaku hedonis, memamerkan kemewahan, menyangkan keberanian yang tidak diperlukan, bahkan tindakan yang mengarah pada keinginan menyakiti diri sendiri sampai bunuh diri.

Berdasarkan Jumiati & Syamsudin (2024) individu cenderung meniru perilaku orang-orang disekitarnya, demikian pula di media sosial. Seiring peningkatan akses terhadap media sosial, imitasi negatif juga semakin meningkat. Ada berbagai bukti bahwa individu menunjukkan bentuk imitasi secara spontan, yaitu dengan menunjukkan bahwa dengan melakukan apa yang orang lain lakukan mungkin mempunyai basis evolusioner. Berdasarkan pandangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa imitasi merupakan cara peningkatan tingkah laku individu dengan meniru apa yang ditafsirkannya melalui pengamatan terhadap suatu model yang menjadi objek pengamatannya.

Berdasarkan pendapat Bandura (dalam Putra, 2021) manusia hidup dengan meniru yang dilakukan sejak kecil. Perilaku imitasi menjadi tanda suatu perubahan dalam diri individu terhadap tingkah laku dari model yang ditiru. Imitasi terjadi karena adanya tokoh idola yang dijadikan sebagai *role model* untuk ditiru. Ketika perasaan kagum menjadi sarana meniru untuk mewujudkan impian menjadi seseorang yang di idolakan, maka

hal tersebut masih dalam batas wajar. Proses imitasi tidak terbatas hanya pada ruang lingkup keluarga, tetapi juga dapat berasal dari lingkungan luar keluarga.

b) Tujuan Imitasi

Tujuan imitasi menurut Barida (2016) dilakukan sesuai tujuan individu agar dapat lebih banyak menguasai perilaku orang lain dalam kata lain individu akan mengarahkan perilakunya pada tujuan-tujuan yang ingin dicapainya. Misalnya, jika peserta didik ingin mendapatkan nilai IPS yang bagus, maka dia bisa melakukan usaha dengan mencari teman sebaya sebagai model yang terbaik untuk bisa memahami mata pelajaran IPS yang diberikan disekolah. Setelah mengarahkan perilakunya pada tujuan yang ingin dicapainya, individu akan lebih mudah mengontrol dirinya sendiri karena mereka sudah menetapkan standar perilaku.

c) Proses Imitasi

Menurut Nurlina (dalam Setyowati & Arsal, 2023) pengimitasian tampil dalam bentuk gaya bicara, kebiasaan, dan gaya hidup, selain itu dampak imitasi juga tergantung pada individu dalam menanggapi konten tersebut. Berdasarkan *Social Learning Theory* yang dikemukakan oleh Bandura (1977 : 23-28) imitasi dikaitkan dengan belajar sosial sebagai observasi atau belajar dari model berdasarkan pengamatan, penguasaan pada proses belajar imitasi, serta peniruan perilaku orang lain. Menurut Bandura (dalam Sutisna & Laiya, 2020) *Social Learning Theory* berusaha menganalisis perilaku dan pikiran individu sehingga ada dua hal yang menjadi inti dalam teori ini yaitu kognitif (pikiran) dan behavior (perilaku) dari model yang diamati. Teori ini mendasarkan pandangan bahwa tingkah laku manusia merupakan hasil dari interaksi timbal balik yang terjadi secara terus-menerus.

Berdasarkan *Social Learning Theory* oleh Bandura imitasi melalui empat proses, diantaranya :

1) Proses Atensi (*Attentional Processes*)

Berdasarkan Bandura (1977 : 24) individu dinyatakan sulit belajar melalui observasi tanpa memperhatikan dan memahami perilaku-perilaku model yang diamati. Untuk dapat melakukan imitasi, seseorang didorong dengan memperhatikan model tiruannya terlebih dahulu. Menurut Wibowo & Budi (2021) tingkat atensi tinggi yang dimiliki oleh individu akan berpengaruh pada seberapa cepat individu memproses informasi dari model yang diamati. Dalam proses atensi, terbagi dalam dua aspek, yakni aspek *modelling stimuli* dan aspek *observer characteristics*.

Modelling stimuli terbagi menjadi lima komponen, diantaranya :

a. *Distinctiveness*

Mengacu pada seberapa berbeda suatu perilaku dari perilaku lain yang telah diamati individu. Faktor yang mempengaruhi *distinctiveness* adalah perilaku yang baru dan belum pernah dilihat sebelumnya lebih mudah menarik perhatian (kebaruan), perilaku yang kompleks dan rumit lebih mudah menarik perhatian, perilaku yang memiliki konsekuensi yang signifikan lebih mudah menarik perhatian, dan perilaku yang memicu emosi kuat lebih mudah menarik perhatian.

b. *Affective Valence*

Mengacu pada tingkat kesenangan atau ketidaksenangan suatu perilaku. *Affective valence* memiliki dampak yaitu perilaku yang menyenangkan lebih mudah menarik perhatian individu, perilaku yang menyenangkan lebih

mudah diingat, dan perilaku yang menyenangkan lebih mudah ditiru.

c. Complexity

Mengacu pada tingkat kesulitan suatu perilaku. Salah satu contoh *complexity* dalam kehidupan sehari-hari adalah pada saat seorang peserta didik melihat Guru menunjukkan cara melakukan operasi matematika sederhana lebih mudah diingat cara melakukannya daripada operasi matematika yang rumit.

d. Prevalence

Prevalence dapat memengaruhi tahap atensi secara tidak langsung. Perilaku yang sering diamati dapat menjadi lebih familiar dan kurang menarik perhatian. Sedangkan perilaku yang jarang diamati dapat menjadi lebih unik dan lebih menarik perhatian.

e. Functional Value

Functional value atau nilai fungsional dapat memengaruhi tahap atensi secara tidak langsung. Perilaku yang memiliki nilai fungsional tinggi dapat lebih menarik perhatian. Sedangkan perilaku yang memiliki nilai fungsional rendah mungkin kurang menarik perhatian.

Observer characteristics terbagi menjadi empat bagian, yaitu :

a. Sensory Capacities

Mengacu pada kemampuan individu untuk menerima dan memproses informasi melalui indera. Faktor yang mempengaruhi *sensory capacities* antara lain ketajaman

penglihatan, ketajaman pendengaran, dan kemampuan motorik.

b. Arousal Level

Mengacu pada tingkat energi dan kewaspadaan individu. Individu dengan tingkat gairah yang optimal lebih mudah memusatkan perhatian pada suatu perilaku, individu dengan tingkat gairah yang terlalu tinggi mudah teralihkan perhatiannya.

c. Perceptual Set

Mengacu pada kesiapan individu dalam menginterpretasikan sebuah informasi. Faktor yang mempengaruhi *perceptual set* yaitu pengalaman dengan perilaku yang serupa, harapan tentang apa yang akan mereka lihat, motivasi untuk mempelajari perilaku baru, dan instruksi yang diberikan sebelum mereka mengamati perilaku.

d. Post Reinforcement

Post reinforcement dapat memengaruhi tahap atensi secara tidak langsung. Contoh dari *post reinforcement* yaitu seorang anak yang melihat orang tuanya membersihkan rumah dan kemudian dipuji (penguatan positif) mungkin lebih memperhatikan perilaku membersihkan rumah di masa depan.

2) Proses Retensi (Retention Processes)

Pada tahap ini individu melakukan proses retensi dengan menyimpan model yang diamati, lalu kemudian disimpan dalam ingatannya. Sultansyah et al (2024) individu yang tidak mengingat perilaku model yang ingin di imitasinya, tidak akan

mendapat pengaruh lebih banyak meskipun ia mengamati model tersebut. Menurut Yanuardianto (2019) retensi termasuk tahap yang penting agar pengkodean simbolik perilaku model akan masuk ke dalam kode visual agar penyimpanan memori individu mengenai perilaku yang dilakukan berjalan dengan baik. Tahap retensi terbagi menjadi empat komponen, yaitu :

a. *Symbolic Coding*

Mengacu pada proses mengubah informasi yang diamati menjadi simbol atau kata-kata. Menurut Bandura (dalam Ardhana, 2020) pada komponen ini individu harus membayangkan secara mental bagaimana menjalankan perilaku model yang ingin diimitasi.

b. *Cognitive Organization*

Mengacu pada proses mengorganisir informasi yang disimpan dalam memori.

c. *Symbolic Rehearsal*

Mengacu pada proses mengulang informasi yang diamati dalam bentuk kata-kata atau simbol.

d. *Motor Rehearsal*

Mengacu pada proses mengulang informasi yang diamati dalam bentuk gerakan dan ingin dilakukan secara fisik.

3) Proses Motor Reproduksi (Motor Reproduction Processes)

Pada tahap ini subjek akan mendapat serangkaian respon yang sesuai dengan pola model dan memberikan penilaian sejauh mana seseorang belajar berdasarkan respons-respons tersebut. Menurut Ikawati (2022) pada tahap ini, kode-kode

model yang sudah disimpan dalam memori di tahap retensi dapat menuntun penampilan yang akan dilakukan individu. Berdasarkan Priyambodo et al (2022) keadaan yang mewakili secara simbolik di tahap retensi akan diterjemahkan ke dalam respon perilaku melalui tahap motor reproduksi menggunakan umpan balik dari orang lain guna memberikan penguatan terhadap keadaan tersebut. Dalam tahap motor reproduksi terbagi menjadi empat komponen, yakni :

a. *Physical Capabilities*

Berfokus pada kemampuan individu untuk secara fisik melakukan perilaku yang telah mereka amati.

b. *Availability of Component Responses*

Berfokus pada respon individu untuk secara fisik melakukan perilaku yang telah mereka amati.

c. *Self Observation of Reproductions*

Mengacu pada proses di mana individu mengamati dan mengevaluasi perilakunya sendiri setelah meniru perilaku orang lain.

d. *Accuracy Feedback*

Mengacu pada informasi yang diterima individu tentang seberapa akurat perilakunya meniru perilaku orang lain.

4) Proses Motivasi (Motivational Processes)

Tahap ini merupakan tahap penerimaan yang berfungsi sebagai penguatan. Dalam Bandura (1977 : 28) individu cenderung mengadopsi perilaku model memiliki nilai. Tahap ini digunakan untuk mempertahankan perilaku agar terwujud apa yang diharapkan pada model. Menurut Ultavia (2023) mengamati informasi atau perilaku model akan berjalan efektif

jika individu yang ingin memiliki motivasi untuk melakukan hal tersebut. Dalam Warini et al (2023) tahap motivasi termasuk hal yang penting karena motivasi individu akan meningkat ketika ia mendapatkan penguatan dari perilaku yang telah dilakukan. Dalam proses motivasi terbagi menjadi tiga komponen, antara lain :

a. *External Reinforcement*

Berfokus pada keinginan individu untuk belajar dan melakukan perilaku baru.

b. *Vicarious Reinforcement*

Berfokus ketika individu mengamati orang lain diperkuat untuk melakukan suatu perilaku. Pengamatan ini dapat meningkatkan motivasi individu untuk melakukan perilaku yang sama. Menurut Amriana (dalam Novia & Listiana, 2023) komponen ini meliputi penghargaan atau apresiasi yang diberikan kepada individu, ketika ia berhasil melakukan suatu perilaku yang positif.

c. *Self Reinforcement*

Berfokus ketika individu secara mandiri memberikan penguatan kepada diri mereka sendiri setelah melakukan suatu perilaku. *Self reinforcement* dapat berupa hadiah, pujian, atau penghargaan lainnya.

d) Faktor Imitasi

Imitasi tidak terjadi secara langsung melainkan dipengaruhi sebagai sikap menerima terhadap apa yang telah diamati. Terdapat dua faktor peserta didik melakukan perilaku imitasi negatif terhadap fenomena TikTok *Barcode* Korea, diantaranya :

1) Faktor Internal

a. Penghargaan Diri yang Rendah

Menurut Insani & Savira (2023) penghargaan diri individu merupakan kebutuhan yang penting. Ketika individu mampu mencintai dirinya sendiri, maka individu tersebut termasuk individu yang memiliki penghargaan diri yang baik. Sebaliknya, individu yang memiliki penghargaan diri rendah, cenderung tidak mampu mencintai dirinya sendiri. Coopersmith (dalam Setya, 2022) berpendapat bahwa penghargaan individu terhadap dirinya sendiri dikaitkan sebagai suatu penilaian individu mengenai kelayakan dirinya dan menunjukkan sejauh mana individu percaya pada dirinya dan yakin bahwa dirinya akan sukses. Penghargaan terhadap diri sendiri dinilai penting dalam proses kognitif individu dalam menghadapi kegagalan, stress, dan keinginan bunuh diri.

Menurut Tanoko (2021) penghargaan diri yang rendah membuat individu cenderung merasa cemas, kesepian, dan memandang segala sesuatu dengan negatif. Oleh karena itu, penghargaan diri yang rendah dapat menjadi faktor yang berperan penting dalam mempertahankan gejala depresi dalam diri individu. Berdasarkan Ariyanti & Purwoko (2023) individu terkhusus remaja yang memiliki penghargaan diri yang rendah akan cenderung merasa tidak berharga dan tidak kompeten, kemudian mereka akan mencoba mengelola emosi negatif yang dirasakannya dengan cara yang disfungsi, sehingga mereka akan merasa lebih tertekan. Ketika individu memiliki tingkat kecemasan yang tinggi, maka penghargaan diri yang mereka miliki akan lebih rendah. Berdasarkan Nikmarijal (2022) penghargaan diri yang rendah akan membuat seseorang

merasa ditolak, merasa diremehkan, dan tidak terpuaskan. Lingkungan membentuk tingkat penghargaan diri individu, jika hubungan individu dengan lingkungan memberikan hubungan yang positif, maka akan membuat individu tersebut memiliki penghargaan diri yang tinggi. Sedangkan, hubungan individu dengan lingkungan memberikan hubungan yang negatif, maka akan membuat individu tersebut memiliki penghargaan diri yang rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penghargaan diri merupakan sebuah keterampilan yang dapat berubah sesuai dengan kondisi lingkungan yang dihadapi.

Maslow (dalam Setya, 2022) membagi kebutuhan penghargaan diri seseorang dalam dua bagian. Yang pertama, penghargaan dari diri sendiri yang mencakup keinginan untuk memperoleh rasa kepercayaan diri, kesetaraan, kemandirian, dan rasa bebas. Pada poin pertama dengan seberapa tinggi individu yakin pada bahwa dirinya berharga dan mampu mengatasi segala tantangan dalam dirinya. Yang kedua, penghargaan diri dari orang lain yang dibutuhkan setiap individu yaitu apresiasi dan penghargaan dari lingkungan atas apa yang dilakukannya.

b. Trauma

Menurut Nurhayati & Budi Setyani (2021) trauma merupakan suatu perasaan menakutkan, berbahaya, dan mengancam kehidupan bagi beberapa individu. Pengalaman traumatis yang dialami individu pada masa kanak-kanak dapat memicu persoalan yang muncul pada masa remaja. Trauma pada masa remaja menjadi pengalaman yang menyakitkan bagi individu dan dapat berdampak pada fisik maupun mental. Pengalam negatif

di lingkungan rumah dan sekolah yang dialami oleh individu dapat menyebabkan dampak yang buruk bagi perkembangan kognitif dan emosionalnya. Risiko memiliki gangguan kesehatan mental akan lebih tinggi bagi individu yang memiliki konflik keluarga, kekerasan oleh anggota keluarga, dan pengalaman negatif. Lingkungan keluarga dapat menjadi prediktor guna memahami kesehatan mental dan fisik individu dalam hidupnya.

Kondisi disfungsional dalam keluarga menyebabkan kerentanan dalam diri anggota keluarganya. Berdasarkan Hasanah & Ambarini (2018) individu yang memiliki trauma mengalami dampak negatif dalam kehidupan sosialnya seperti meningkatnya kecenderungan melakukan aksi kriminalitas, rendahnya tingkat pendidikan, dan rendahnya tingkat kesehatan. Munculnya kejadian traumatis yang negatif mempengaruhi perkembangan fisik, psikologis, dan emosi individu. Sebagai akibatnya, ketika menjalani kehidupan akan mengalami berbagai kesulitan dalam kepercayaan diri, pengambilan keputusan, kecemasan, dan ketegasan.

Menurut Baitul Muhsinin et al (2022) individu yang mengalami tekanan dan secara pasif merenungkan hal yang membuat mereka merasa tertekan dibandingkan mengalihkannya dengan melakukan aktivitas yang positif untuk merubah situasi. Dari dilakukannya hal tersebut, maka akan timbul pemikiran irasional seperti menyalahkan diri sendiri, sifat pesimis, dan apatis. Faktor trauma terhadap psikologis yaitu kecemasan yang sulit dikendalikan sehingga menyebabkan individu mengalami gangguan fungsi sosial dan aktivitas kegiatannya sehari-hari.

2)

Faktor Eksternal**a. Tekanan Sosial**

Berdasarkan Margaret (2020) tekanan sosial merupakan gabungan tekanan yang ada disekitar manusia selama menjalani kehidupan sehari-hari dengan kata lain, tekanan sosial adalah pengaruh yang dirasakan orang lain dalam lingkungan sosial untuk bertindak, berperilaku, atau berpikir dengan cara tertentu. Tekanan sosial dapat mendorong aktivitas positif seperti sikap pekerja keras, namun juga dapat mendorong aktivitas negatif seperti mengikuti norma yang merugikan dan terlibat dalam aktivitas yang merugikan.

Menurut Vahsyeli et al (2020) tekanan sosial merupakan usaha yang ditujukan kepada individu atau kelompok tertentu guna mengubah pola tingkah lakunya untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagian dari tekanan berasal dari dalam diri individu yang telah banyak menerima nilai dan ideologi selama proses sosialisasinya. Pada umumnya, tekanan sosial berasal dari kelompok-kelompok kecil dalam suatu masyarakat. Tekanan sosial mendorong individu untuk menyesuaikan diri dengan orang-orang disekitarnya. Namun, hal tersebut dapat menyebabkan individu berperilaku tidak baik untuk dirinya sendiri dan lingkungannya. Sebagai contoh, tekanan sosial dapat menimbulkan keinginan untuk individu terlibat dalam aktivitas negatif seperti yang dilakukan orang-orang disekitarnya. Selain itu, tekanan sosial yang tinggi guna menyesuaikan diri dalam kelompok masyarakat dapat mengakibatkan pengambilan keputusan yang buruk.

b. Masalah Keluarga

Berdasarkan Andriyani (2020) keluarga merupakan lingkungan sosial yang pertama. Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang memberikan pondasi primer bagi perkembangan anggotanya. Pada saat ini, interaksi dan komunikasi dalam keluarga khususnya antara orang tua dan anak kurang tercipta secara dinamis. Gangguan yang terjadi pada masa remaja dapat menimbulkan permasalahan psikologis terutama gangguan emosional yang menjadi cikal bakal berkembangnya kejahatan remaja. Kejahatan yang dilakukan remaja terhadap orang lain dan dirinya sendiri merupakan produk dari kondisi keluarganya. Bahagia atau tidak bahagianya suatu keluarga akan menentukan kondisi psikologis remaja yang *Barcode* dengan kondisi mental remaja itu sendiri. Keluarga dalam fungsinya sebagai pendidik bagi anggota keluarga perlu menjadi tempat berlindung ketika anggotanya mengalami permasalahan dalam kehidupannya.

Menurut Panjaitan et al (2023) keadaan lingkungan keluarga yang menjadi sebab timbulnya kenakalan remaja seperti keluarga *broken home*, keluarga yang berkonflik, ekonomi keluarga yang kurang, kematian orang tua, itu semua merupakan sumber yang seringkali menimbulkan delikueni remaja. Dengan maraknya permasalahan keluarga dapat menimbulkan permasalahan kesehatan mental khususnya para remaja dan seringkali menimbulkan ide untuk menyakiti diri sendiri hingga bunuh diri guna menyelesaikan suatu masalah. Oleh sebab itu, diperlukan proteksi dalam keluarga sebagai unit sosial terkecil untuk menghindari terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

e) Jenis- Jenis Imitasi

Menurut Slamet (dalam Yudi, 2016) berdasarkan *Social Learning Theory* Albert Bandura terdapat jenis- jenis imitasi, diantaranya :

- 1) **Peniruan langsung** : pada fase ini seseorang mencontohkan sesuatu melalui demonstrasi suatu hal yang ditampilkan.
- 2) **Peniruan tidak langsung** : fase ini dilakukan dengan tindakan imajinasi seseorang terhadap suatu hal yang dilihat.
- 3) **Peniruan gabungan** : pada fase ini digabungkannya tingkah laku yang berbeda antara peniruan langsung dan peniruan tidak langsung.
- 4) **Peniruan sesaat** : pada fase ini tingkah laku yang ditiru hanya bersifat sementara.
- 5) **Peniruan berkelanjutan** : pada fase ini tingkah laku yang ditiru dapat ditimbulkan dalam situasi apapun.

5. Konsep Peserta Didik

a) Definisi Peserta Didik

Menurut Arief (dalam Irawan, 2018) peserta didik adalah seseorang yang sedang menjalankan proses pendidikan formal, informal, ataupun nonformal dengan tujuan memiliki ilmu pengetahuan, etika, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ramli (2015) berpendapat bahwa peserta didik merupakan individu yang memiliki potensi untuk berkembang melalui jenjang pendidikan tertentu. Peserta didik sebagai komponen dengan sistem pendidikan sehingga peserta didik sering dikatakan sebagai objek pendidikan. Sedangkan menurut Ramayulis (dalam Jayanata, 2022) peserta didik merupakan individu yang memiliki kepribadian khas sesuai dengan kondisi lingkungan yang mempengaruhi perkembangan

dan pertumbuhannya. Secara hakiki, peserta didik memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi.

Pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam bertumbuh dan berkembang yang harus dipenuhi, antara lain :

a. Kebutuhan Jasmani

Berupa tuntutan bagi peserta didik seperti kesehatan jasmani yang menjadi hal utama, disamping itu juga terdapat kebutuhan lain-lain yang menunjang kebutuhan jasmani seperti makan, minum, dan pakaian.

b. Kebutuhan Sosial

Berupa tuntutan bagi peserta didik untuk saling berinteraksi dengan sesama peserta didik atau guru. Dalam kebutuhan sosial, sekolah dipandang sebagai tempat para peserta didik bersosialisasi dan berinteraksi satu sama lain dengan berbagai perbedaan latar belakang yang dimilikinya. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik adalah orang yang berada dalam institusi formal ataupun nonformal sesuai dengan jenjang dan minatnya dalam tahap memperoleh ilmu pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b) Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik diartikan sebagai ciri dari kualitas peserta didik yang ada pada umumnya. Berdasarkan pendapat Estari (2020) terdapat karakteristik peserta didik yang perlu dipahami oleh pendidik, antara lain :

- a) Anak didik adalah subjek. Artinya, peserta didik memiliki konsep dalam dirinya sendiri dan memiliki kebebasan dalam mewujudkan dirinya mencapai tingkat kedewasaan.

- b) Anak didik adalah makhluk yang sedang berkembang. Artinya, setiap peserta didik memiliki tahap perkembangan yang berbeda-beda dalam prosesnya.
- c) Anak didik hidup dalam lingkungan tertentu. Artinya, peserta didik berasal dari berbagai latar belakang lingkungan sosial dan alam yang berbeda-beda.
- d) Anak didik memiliki ketergantungan terhadap orang dewasa. Artinya, peserta didik membutuhkan peran orang dewasa dalam membimbing mereka memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan.

c) Tahap Perkembangan Peserta Didik

Berdasarkan teori Jean Piaget (dalam Marinda, 2020) tentang perkembangan kognitif anak melewati empat fase, diantaranya :

- 1) **Tahap Sensori (Sensorimotor)** : Perkembangan kognitif pada tahap ini terjadi pada rentang usia 0-2 tahun. Tahap ini melibatkan penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Artinya, anak menggunakan indera yang dimilikinya untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar.
- 2) **Tahap Praoperasional** : Perkembangan kognitif pada tahap ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Melalui tahap ini, anak mampu mempresentasikan dunia dengan kata dan gambar.
- 3) **Tahap Operasi Konkrit** : Tahap ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda dalam bentuk yang berbeda. Selain itu, anak juga dapat memahami hubungan sebab-akibat dan menyelesaikan masalah sederhana.
- 4) **Tahap Operasi Formal** : Tahap ini terjadi pada rentang usia 11 tahun sampai dewasa. Tahap ini juga dikenal sebagai fase remaja. Remaja pada tahap ini mulai berpikir secara abstrak

dan hipotesis. Anak juga mulai melakukan pemikiran tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan orang lain.

G. Penelitian Yang Relevan

Untuk mengkaji masalah dalam penelitian diperlukan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan bahan acuan yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk buku dan jurnal sesuai dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Penelitian relevan yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya guna membantu proses penelitian ini, antara lain :

Table 1.2 Perbandingan Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Teori	Metodologi Penelitian			Hasil Penelitian
				Subjek & Objek	Teknik Pengumpulan Data	Metode	
1.	Kiken Yosi Melasti, M Ramli, Nugraheni Warih Utami (2022)	<i>Self-Injury pada</i> Kalangan Remaja Sekolah Menengah Pertama dan Upaya Penanganan Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	Dalam penelitian ini tidak disebutkan secara spesifik teori yang digunakan	Subjek penelitian ini adalah 2 peserta didik SMP Negeri 21 Malang yang memiliki perilaku <i>self-injury</i> dan konselor. Objek penelitian ini adalah tindakan <i>self-injury</i>	Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan	Kualitatif	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor penyebab tumbuhnya perilaku <i>self-injury</i> pada subjek yaitu diawali dengan mencontoh perilaku teman, sehingga timbul rasa ingin mencoba dari diri subjek. Kurangnya perhatian dari orang tua dan kurangnya pengetahuan orang tua atas kesehatan mental anak. Subjek merasa tidak memiliki solusi lain, menurut subjek

							<p>lebih mudah merasakan sakit fisik daripada sakit secara emosional. <i>Self-injury</i> dilakukan juga sebagai bentuk pengalihan emosi. Hilangnya kontrol dalam mengatasi permasalahan akademik juga sempat membuat subjek melakukan <i>self-injury</i> secara terus-menerus.</p>
2.	Enggar Setyowati & Thriwaty Arsal (2023)	Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Imitasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang	Teori Imitasi (Gabriel Tarde)	<p>Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang</p> <p>Objek penelitian ini adalah Penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku imitasi.</p>	<p>Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumen</p> <p>Keabsahan data dengan teknik triangulasi data, yakni triangulasi sumber</p> <p>Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan</p>	Kualitatif	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perilaku imitasi mahasiswa FIS UNNES sebagian besar ketertarikan membuat konten didasarkan pada hal-hal yang sedang viral dengan berbagai fitur yang disediakan oleh TikTok untuk memproduksi konten tersebut.</p>
3.	Lusiana Masri, Rici Kardo, Rila Rahma	Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok pada	Teori Kognitif Sosial (Albert Bandura)	Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII	Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen	Deskriptif Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan aplikasi TikTok pada peserta

	Mulyani(2023)	Peserta Didik Kelas VIII dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan Konseling di SMP Negeri 2 Sijunjung		di SMP Negeri 2 Sijunjung Objek penelitian ini adalah dampak penggunaan aplikasi TikTok dan implikasinya dalam layanan bimbingan konseling	penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik Teknik pengambilan data menggunakan <i>purposive sampling</i>		didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sijunjung menyatakan dampak positif dalam tingkatan banyak yang mencakup beberapa aspek diantaranya sebagai media belajar, bisnis, dan motivasi diri. Dampak negatif dalam tingkatan sangat banyak yang mencakup beberapa aspek seperti menyia-nyaiakan waktu produktif dan peniruan terhadap beberapa konten negatif.
4.	Kaulah Karimah (2021)	Kesepian dan Kecenderungan Perilaku Menyakiti Diri Sendiri pada Remaja dari Keluarga Tidak Harmonis	Dalam penelitian ini tidak disebutkan secara spesifik teori yang digunakan	Subjek penelitian ini adalah 4 remaja perempuan yang pernah melakukan tindakan menyakiti diri sendiri dengan kondisi keluarga tidak harmonis dan merasa kesepian Objek penelitian ini adalah Kesepian	Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisa model interaktif dari Miles dan Huberman	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek dalam penelitian ini merasakan kesepian terkait dengan kondisi keluarganya yang tidak harmonis. Kesepian tersebut dipengaruhi oleh aspek keinginan sosial dan depresi. Ditemukan kesamaan bentuk perilaku menyakiti diri sendiri pada keempat subjek yaitu menggores tangan menggunakan peniti.

				dan kecenderungan perilaku menyakiti diri sendiri			
5.	Anisa Muthmainnah N, Ahmad Yesser M, Novita Maulidya Djalal (2023)	Intensitas Mengakses Konten Negatif Media Sosial dengan Agresivitas Siswa	<i>Social Learning Theory</i> (Albert Bandura)	<p>Subjek dalam penelitian ini adalah subjek penelitian ini adalah agresivitas siswa dengan usia 10-12 tahun dalam jenjang Pendidikan kelas IV, V, VI yang memiliki akun media sosial.</p> <p>Objek dalam penelitian ini adalah intensitas mengakses konten negatif di media sosial.</p>	<p>Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah <i>probability sampling</i> (cluster stratified sampling)</p> <p>Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen skala intensitas mengakses konten negatif media sosial dan skala agresivitas.</p> <p>Teknik yang digunakan dalam uji hipotesis adalah analisis regresi sederhana.</p>	Kuantitatif	<p>Hasil dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh intensitas mengakses konten negatif di media sosial terhadap agresivitas siswa. Semakin tinggi intensitas mengakses konten negatif di media sosial, maka Tingkat agresivitas siswa juga semakin meningkat.</p> <p>Dalam penelitian ini Barcode dengan <i>Social Learning Theory</i> Bandura yang menjelaskan bahwa agresivitas siswa yang diperoleh dari perilaku meniru suatu model dalam lingkungan sosialnya. Dalam hal ini, siswa meniru perilaku model yang mengandung konten negatif di media sosial. Siswa belajar melalui pengamatan secara langsung</p>

							dan pengalaman langsung sehingga hal tersebut menimbulkan agresivitas berupa agresi fisik.
--	--	--	--	--	--	--	--

