

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA DI DUDUN KRAJAN
DESA OPO-OPO KECAMATAN KREJENGAN KABUPATEN PROBOLINGGO**

Skripsi

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam



Oleh:

Mohammad Darus Salam

1701026040

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2024

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
(KPI)
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara :

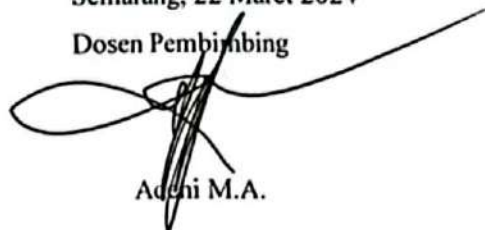
Nama : Mohammad Darus Salam
NIM : 1701026040
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan/ Konsentrasi : KPI/ Televisi Dakwah
Judul : Budaya TikTok dan perubahan perilaku remaja di Dusun Krajan
Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 22 Maret 2024

Dosen Pembimbing



Adhi M.A.

NIP. 199101202019031006

PENGESAHAN

SKRIPSI

Budaya Tik Tok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo
Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo

Disusun oleh:

Mohammad Darius Salam

1701026040

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 3 April 2024 dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua



Nilnan Ni'mah, M.SI

NIP.198002022009012003

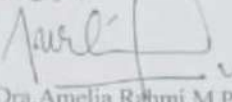
Sekretaris



Adeni M.A.

NIP. 199101202019031006

Penguji I



Dra. Amelia Rahmi M.Pd

Nip.196602091993032003

Penguji II



Sikea Riskha Fabriar M.S.I

NIP. 198802292019032013

Mengetahui,
Pembimbing



Adeni M.A.

NIP.199101202019031006

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Pada tanggal 07 Mei 2024




Prof. Dr. Moh. Fauzi, M.Ag.
NIP.197205171998031003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjanaan disuatu perguruan tinggi atau lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang di peroleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan didalam tulisan dan daftar pustaka.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'Alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW. semoga semua muslim termasuk umat ya g diakui dan medapatkan syafaat di hari akhir nanti. Allahumma Amin.

Dalam penyusunan skripsi disamping atas usaha, kemampuan dan kemauan penulis juga atas perkara dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang begitu besar pengorbananya demi terselesaikannya skripsi yang berjudul “ Budaya TikTok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo”, maka penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M. Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang,
2. Bapak Dr. H. Ilyas Supena, M. Ag sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semrang,
3. Bapak H. M. Alfandi selaku Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dan Ibu Nilnan Ni'mah, M.S.I selaku selaku Sekertaris Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam
4. Ibu Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd, selaku Wali Studi yang selalu sabar, perhatian, memberi semangat, motivasi dan dorongan untuk memberi bimbingan dan pengarahan dengan sabar selama masa perkuliahan dalam masa penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Adeni, M.A. selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Asisten Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang, beserta pegawai dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
7. Kepada orang tua saya tercinta, Bapak Homsin, Ibu Marwah, dan kepada kakak saya Homsatun, S.Pd.I. yang telah memberikan kasih sayang, doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada teman seperjuangan dan senior dari berbagai jurusan yang selalu memberikan semangat dan doa.

9. Terkhusus kepada Al-Habib Abdul Qodir Alaydrus, Mas arif, Mas Adit, dan Saiful Ltif yang selalu memberikan dukungan, semangat dan memotivasi saya dalam mengerjakan skripsi sehingga dapat terselesaikan.
10. Teman-teman Kelas KPI-A 2017 yang telah memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Beserta semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa penulis cantumkan satu persatu. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami semua. Aamiin.

PERSEMBAHAN

Tiada hal terindah selain bersyukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini. Saya persembahkan karya ini teruntuk kedua orang tua saya tersayang Bapak Homsin dan Ibu Marwah yang tiada satu kata pun untuk melukiskan rasa kasih sayang serta pengorbanannya untuk penulis. Ketiga kakak saya Homsatun, S.Pd.I, terimakasih telah memberikan dukungan baik moril maupun non moril, motivasi serta kasih sayang kepada adiknya yang telah diberikan. Terimakasih tak hingga teruntuk semua Bapak dan Ibu Dosen, Guru-guru saya tercinta atas bimbingan dan pengajaran beliau, tanpanya penulis bukanlah siapa-siapa. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

*Dan Dialah yang telah menciptakan bagimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani,
tetapi sedikit sekali kamu bersyukur.*

(Q.S Al-Mu'minun [23] 78)

ABSTRAK

Mohammad Darus Salam (1701026040) dengan skripsi berjudul “**Budaya TikTok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo**”.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar remaja di lingkungan sosial sekarang sudah menguasai ilmu teknologi yang menggunakan jaringan internet yaitu media sosial. Semakin banyak media aplikasi yang muncul seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, dan terutama *TikTok* sekarang mampu mengubah perilaku anak remaja yang dulunya tekun dan rajin mengerjakan tugas sampai membantu orangtua. Tidak hanya itu, dampak setelah mengenal aplikasi TikTok remaja Budaya TikTok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo lupa akan waktu. Selain itu, media sosial telah tumbuh dan sangat menentukan sikap perilaku masyarakat generasi milenial atau remaja. Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sedangkan untuk mengumpulkan datanya menggunakan wawancara tidak terstruktur. Subyek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Dalam menganalisa menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang didapat, yaitu: Banyak penyebab yang ditimbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang untuk memiliki perubahan perilaku, dahulu tidak kenal dengan media sosial aplikasi TikTok karena ikut-ikutan temannya sebagai pengguna aktif aplikasi tersebut membuat mereka terbiasa untuk selalu melihat video yang ada di dalamnya. Mereka seringkali boros waktu sampai lupa akan waktunya belajar, mengaji dan membantu orang tua. Selain itu, yang awalnya tidak percaya diri di depan kamera sekarang lebih percaya diri tampil di depan kamera. Mereka beranggapan bahwa ternyata melihat mediasosial aplikasi tersebut dapat menghilangkan beban pikirannya, menghibur diri, misalnya pada saat tidak ada aktifitas di rumah, jenuh, sehingga menggunakan aplikasi tersebut dengan pilihan untuk menghilangkan beban pikiran.

Kata kunci: BudayaTikTok, Perubahan Periku, Remaja.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Tinjauan Pustaka	7
E. Metode Penelitian	10
F. Sistematika Penulisan	16
BAB II BUDAYA APLIKASI TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA	
A. Budaya TikTok	17
1. Pengertian Budaya	17
2. Aplikasi TikTok	19
a. Pengertian aplikasi TikTok	19
b. Sejarah aplikasi TikTok	20
c. Faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi TikTok	21
d. Konten aplikasi TikTok	22
e. Fitur aplikasi TikTok	23
f. Dampak positif penggunaan aplikasi TikTok	25
g. Dampak negatif penggunaan aplikasi TikTok	26
3. Budaya aplikasi TikTok	27
B. Perubahan perilaku remaja	30
1. Pengertian perilaku	30
2. Perubahan perilaku	30

	3. Faktor perubahan perilaku	31
	4. Remaja	34
	5. Karakteristik remaja	35
BAB III	SEJARAH DESA, KONDISI REMAJA DAN PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK	
	A. Desa Opo-Opo	37
	1. Sejarah Desa Opo-Opo	37
	2. Visi Misi Desa Opo-Opo	37
	3. Letak geografis Desa Opo-Opo	38
	B. Kondisi remaja Desa Opo-Opo	38
	C. Penggunaan aplikasi TikTok di Desa Opo-Opo	39
BAB IV	BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU	
	A. Budaya TikTok	45
	1. Media aplikasi TikTok	
	a. Alasan menggunakan aplikasi TikTok	45
	b. Situasi remaja pada saat ingin menggunakan aplikasi TikTok	48
	c. Durasi penggunaan aplikasi TikTok dalam sehari ..	51
	d. Konten media sosial aplikasi TikTok digunakan oleh remaja	54
	e. Aplikas TikTok membuat remaja termotivasi	57
	f. Konten bersifat edukasi atau konten hiburan pada aplikasi TikTok	60
	g. Dampak positif yang terjadi pada remaja karena menggunakan aplikasi TikTok	62
	h. Dampak negatif yang terjadi pada remaja karena menggunakan aplikasi TikTok	65
	B. Perubahan perilaku	68
	1. Pengetahuan	68
	2. Sikap	71
	3. Perilaku atau tindakan	74
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	78
	B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi informasi dan komunikasi tumbuh dengan pesat, hal ini tidak lepas dari perkembangan teknologi yang maju di awal tahun 1970-1980 mengakibatkan sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat (Lukas, 2006:2). Perkembangan teknologi informasi menyebabkan perubahan di segala bidang kehidupan masyarakat. Haag dan Keen mendefinisikan teknologi informasi sebagai seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan proses informasi (Kadir, 2013)

Saat ini, adanya media sosial menjadi suatu kebutuhan bagi manusia. Media sosial dipandang sebagai sebuah perantara yang mampu membuat para pengguna mendapat dan menyebarkan informasi secara cepat kepada pengikutnya. Media sosial merupakan salah satu media yang banyak digunakan oleh manusia modern baik untuk melakukan komunikasi maupun menyebarkan informasi dalam bentuk personal maupun berkelompok. Media sosial dipilih menjadi media komunikasi disebabkan karena tak lagi perlu adanya batas ruang dan waktu yang menjadi sebuah masalah dan penghalang bagi manusia dalam berkomunikasi di masa lalu (Salsabila, 2018). Hal ini mengakibatkan manusia menjadi lebih mudah dalam melakukan berbagai hal utamanya berkomunikasi dan berinteraksi yang dapat terjadi pada ruang dan waktu yang sama tanpa dibatasi oleh batas geografis.

Menurut Anthony Giddens, adanya modernitas hubungan ruang dan waktu terputus kemudian ruang perlahan-lahan terpisah dari tempat (Agustriana, 2019). Setiap tahunnya para pencipta teknologi berusaha melahirkan inovasi-inovasi terbaru dengan memasukkan fitur-fitur menarik ke dalam media sosial yang dapat bersaing dan menjadi media sosial unggulan dari pada media sosial lainnya. Seperti Facebook, X, Instagram, YouTube, dan masih banyak lagi media sosial dengan kecanggihan-kecanggihan fitur di setiap aplikasi mereka untuk menarik para pengguna media sosial. Selain digunakan sebagai media berkomunikasi dan menyebarkan informasi, media sosial sengaja diciptakan sebagai media yang dapat menghibur para pengguna. Saat ini aplikasi media sosial yang diciptakan dengan tujuan menghibur, berupa aplikasi yang berbasis game, audio, visual maupun audio visual. Contohnya aplikasi TikTok yang cukup populer di Indonesia (Hayati, 2020)

Aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini digunakan para pengguna untuk mengunggah video mereka yang kemudian dibagikan kepada para pengguna aplikasi TikTok lainnya. Aplikasi ini merupakan aplikasi musik yang digunakan dengan cara *lip-sync* dengan durasi hanya berkisar 15 detik.

Namun disisi lain pengguna aplikasi TikTok dapat membuat video yang berdurasi kurang lebih 30 detik dengan memberikan *special effects* yang unik dan juga menarik serta memiliki dukungan musik yang banyak sehingga para pengguna dapat melakukan performa dengan beragam gaya ataupun tarian. Selain itu aplikasi TikTok dapat memberikan pengguna untuk dapat menggunakan beragam *special effect* dan musik *background* dari berbagai artis terkenal dengan berbagai kategori dan *special effect* lainnya yang digunakan secara instan sehingga dapat membuat video menjadi menarik dan memiliki alunan lagu yang disesuaikan dengan situasi di video tersebut (Aprilian, 2019: 222)

Menurut Bytedance, Indonesia sendiri memiliki pengguna aktif aplikasi TikTok sebanyak 10 juta setiap bulannya (Kompas.com, 2021:5). Hal ini didukung dengan beraneka ragamnya aplikasi TikTok seperti full *dj* TikTok, duet TikTok parah, di TikTok *remix*, tiktok meme *soundboard*, *hot video for* TikTok dan sebagainya. Semua aplikasi tiktok ini dapat dengan mudah di download melalui google playstore.

Sebagian besar pengguna aktif aplikasi TikTok ini adalah para remaja. Masa remaja adalah masa transisi dan pencarian jati diri. Masa transisi dan pencarian jati diri, remaja mengalami perubahan yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Atkinson, 1999: 135). Banyak remaja terpengaruh setelah menonton potongan video-video yang mereka lihat. Seperti gaya berpakaian, cara berbicara serta perilaku remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejenga Kabupaten Probolinggo. Sedangkan masa remaja menurut Mappiare berlangsung antar umur 12-21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria (Mappiare, 1982: 348).

Adanya aplikasi TikTok membuat kreator video yang menarik, membuat segala jenis kalangan masyarakat mengapresiasi diri dan gaya mereka dengan membuat video lucu, video unik, video menarik dan lain sebagainya. Melalui pengamatan penulis, yang paling banyak menggunakan aplikasi TikTok dan selalu aktif membuat video adalah para remaja. Mereka mengapresiasi apa yang terdapat dalam diri

mereka melalui video-video yang mereka buat, ada yang membuat video perorangan, *duo* dan *squad* atau bersama dengan teman-teman, keluarga dan sebagainya.

TikTok memiliki ciri khas tersendiri karena memiliki sebuah *watermark* berupa *username* yang membedakan dengan aplikasi lainnya. Banyak sekali berbagai macam orang yang menggunakan aplikasi ini dari umur tidak menutup kemungkinan terdapat konten-konten yang menghasilkan unsur-unsur negatif di dalamnya. Adapun konten-konten negatif yang tentunya dapat membahayakan dalam perkembangan mental penggunanya yang rata-rata remaja yang berusia di bawah 18 tahun dikarenakan belum stabilnya dari segi pendirian maupun pemikiran.

Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mampu mengubah sebuah pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan seseorang. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi kebiasaan yang membuat penggunanya tiada hari tanpa membuka media sosial. Media sosial saat ini bisa dikatakan dengan media baru atau semangat baru bagi pengguna. Maksud dari semangat atau budaya baru disini adalah dengan adanya sebuah niatan, harapan, dan dorongan untuk menjadi lebih dari sekedar audiens yang aktif (Luik, 2020:13)

Aplikasi TikTok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi Tiktok di Indonesia (Nugroho Aji,2020: 432)

Mayoritas dari pengguna aplikasi TikTok di Indonesia sendiri adalah usia sekolah, generasi Z atau orang yang kehidupannya di zaman perkembangan teknologi yang membuat berbagai kebudayaan masuk. Generasi Z tersebut memasuki masa remaja yang sudah beranjak dewasa. Masa remaja merupakan masa perkembangan yang akan dilewati oleh individu. Sedangkan masa perkembangan remaja adalah masa ketika mencapai perubahan baik secara fisik maupun psikis serta kehidupan sosial yang mendatangkan berbagai persoalan dan tantangan. Menurut Jayme, jejaring media sosial dalam kalangan remaja merupakan bagian dari budaya mereka. Orang tua atau guru tidak dapat mengharapkan remaja meninggalkan internet dan berkembang dalam masyarakat modern, karena komputer, teknologi, internet dan jejaring sosial

digunakan dalam semua aspek kehidupan modern, bahkan di tempat kerja (Firamadhina, 2020: 200)

Aplikasi tersebut dengan kelebihanannya memungkinkan pengguna untuk secara cepat dan mudah membuat video-video pendek yang unik lalu dibagikan ke teman-teman dunia maya. Mengembangkan hasil pemikiran yang kreatif sebagai bentuk revolusi konten, menjadikan media sosial sebagai wujud tolak ukur baru dalam berkreasi bagi para online content creators di seluruh dunia terutama di Indonesia.

Menurut laporan dari South China Morning Post (SCMP) yang di kutip oleh Annisa Saumi pada 28 Juni 2018 di www.alenia.id didapatkan bahwa pengguna aplikasi Tiktok adalah anak-anak yang berada di bawah umur 16 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna aplikasi TikTok digunakan oleh remaja namun tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi TikTok juga digunakan oleh orang dewasa dan orang tua (Fauziah, 2019: 4)

Dapat dilihat dari teori yang berhubungan penggunaan media sosial aplikasi Tiktok adalah *Uses and Gratification*. Menurut Herbert Blummer dan Elihu Katz mengatakan bahwa teori *Uses and Gratification* adalah pengguna media memiliki peran aktif dalam memilih dan menggunakan media tersebut untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam *Uses and Gratification*, khalayak dianggap memiliki kecenderungan untuk memilih media sebagai alat untuk memenuhi kebutuhannya dan mengabaikan media yang dianggap tidak dapat memenuhi kebutuhannya (Andrian, 2021: 9)

Dapat disimpulkan bahwa dalam motivasi seseorang untuk menggunakan media aplikasi atau media sosial tergantung dengan kebutuhan yang diinginkan, seperti halnya pendapat yang dikemukakan oleh Gurevitch dan Hazz terdapat lima asumsi dasar yaitu: 1) audiens aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media, 2) inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiensi, 3) media bersaing dengan sumber kepuasan lain, 4) audiensi dasar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif dan penggunaan media, 5) penilaian isi media ditentukan oleh audiensi (Morisson, 2015: 509)

Penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok* sebagai budaya remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo. Dimana penggunaan media sosial aplikasi Tiktok ini bisa jadi satu set yang bisa merubah perilaku seseorang atau suatu individu seperti, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa

akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

Selain itu juga remaja yang sudah terbiasa dengan aplikasi tersebut mampu mempengaruhi semangat untuk melakukan kegiatan sehari-harinya seperti halnya membantu orang tua, bersih-bersih rumah, mengaji, dan belajar. Meskipun sudah melakukan belajar yang hanya beberapa jam, setelah itu mengambil smartphonenya untuk membuka aplikasi TikTok sehingga terpengaruh dengan aktifitas yang biasanya dilakukan dirumah untuk mengulang pembelajarannya, membantu orang tua dan mengaji.

Selain itu juga penggunaan media sosial terutama aplikasi TikTok tidak terlalu memperhatikan konten-konten negatif seperti konten bernuansa menebar kebencian dan mengunggah konten dengan tujuan membandingkan diri dengan orang lain di lingkungan virtual yang sama. Tak heran jika saat ini remaja yang berlomba-lomba dalam membuat konten yang ingin diunggahnya banyak remaja yang sudah terpengaruh dengan aplikasi Tiktok terutama di Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo seperti membantu orang tua, bersih-bersih rumah, mengaji, dan belajar.

B. Rumusan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka peeneeliti memfokuskan penelitian ini. Seperti yang diuraikan diatas maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana media sosial TikTok digunakan oleh remaja diDusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinngo?
2. Bagaimana perubahan perilaku remaja diDesa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinngo?

C. Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menjelaskan budaya penggunaan aplikasi TikTok digunakan oleh anak remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo.
- b. Untuk menjelaskan pergeseran perilaku anak remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo sebagai pengguna aktif aplikasi TikTok.

2. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan dan ilmu yang berkaitan dengan ilmu komunikasi, dan ilmu budaya yang di dalamnya menyangkut hal tersebut. Khususnya dari penelitian ini dapat menambah wawasan atau ilmu yang tentang budaya pengguna aplikasi TikTok dan pergeseran perilaku anak remaja di Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi peneliti, masyarakat dan instansi

- a. Bagi Peneliti diharapkan bisa menambah wawasan tentang faktor dari menggunakan aplikasi TikTok dan dapat memberikan khasanah bacaan ilmiah bagi mahasiswa Universitas Walisongo Semarang sebagai acuan dan pertimbangan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.
- b. Bagi masyarakat dapat dijadikan tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anak sesuai usia belajarnya tanpa terpengaruh media sosial aplikasi TikTok yang berlebihan, terutama bagi masyarakat anak remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo agar

mampu meminimalisir atau mengurangi dampak dari penggunaan media sosial aplikasi TikTok. Agar dalam kehidupan sehari-harinya tidak mengalami perubahan perilaku akibat tayangan-tayangan yang berada di aplikasi TikTok.

- c. Bagi instansi dapat dijadikan referensi akademis dan dapat memberikan pula pengembangan bagi jurusan agar penelitian ini bisa menjadi acuan sebagai bentuk dari kepedulian juga pemahaman sebagai penelitian tentang budaya TikTok dan perubahan perilaku anak remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krengan Kabupaten Probolinggo.

D. Tinjauan Pustaka

Sebagai acuan penelitian, maka peneliti melakukan pengecekan dengan peneliti terdahulu dengan maksud memastikan belum adanya penelitian serupa dan sama persis yang pernah ditulis untuk menghindari plagiasi dan tindakan yang dilarang dalam bidang keilmuan. Peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait dengan penelitian ini adalah:

Pertama, Fredrick Gerhad Sitorus (11 Oktober 2018) dari Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku remaja (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok pada Remaja di Kota Medan)" perumusan dari masalah ini adalah "Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku anak di Kota Medan?".

Peneliti ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah remaja yang sedang berada di Merdeka Walk yang memakai aplikasi Tik-Tok sebanyak 25 orang berusia 15-18 tahun. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi tik-tok terhadap perilaku anak remaja di Kota Medan. Perubahan pola perilaku yang terjadi adalah para remaja tidak dapat membedakan apakah video-video Tik-Tok yang menjadi viral dan banyak ditonton adalah video yang bermanfaat, bermoral dan bersifat edukasi. Jika video tersebut menjadi viral dan banyak diikuti, maka mereka juga akan membuat video tersebut dengan versi mereka tersendiri.

Kemudian aplikasi Tik-Tok juga dapat menambah tingkat kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan diri mereka untuk menjadi tampil berani. Penelitian tersebut memiliki sebuah perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan, yaitu peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan dalam skripsi tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif. Selain perbedaan antara metode penelitian dan ternyata memiliki kesamaan dalam objek penelitiannya yaitu remaja.

Kedua, Sandi Marga Pratama dan Muchlis (02 Agustus 2020) dari Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia yang berjudul "Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya". Adapun perumusan dari masalah ini adalah seberapa besar pengaruh aplikasi Tiktok terhadap ekspresi komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya.

Penelitiannya menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dimana analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan deskripsi tentang masing pertanyaan dengan teknik korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Tiktok dengan pengaruh Tiktok terhadap ekspresi komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. yang memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,637 dan signifikansi setara $P = 0,000$ ($P < 0,05$) yang berarti semakin tinggi penggunaan aplikasi Tiktok maka semakin tinggi ekspresi komunikasi mahasiswa UIN Sunan Ampel terpengaruh. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan aplikasi Tiktok maka semakin rendah pula efeknya.

Dalam penelitian tersebut memiliki perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan yaitu peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sedangkan dalam skripsi tersebut menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Selain itu, skripsi tersebut objek yang digunakan adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya.

Ketiga, Desy Oktaheriyani, M. Ali Wafa dan Shen Shadiqien (01 April 2020) dimana judul Jurnal Artikelnya "Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin)". Adapun perumusan dari masalah ini adalah seperti apa perilaku komunikasi pengguna media sosial TikTok pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin?

Hasil penelitian menunjukkan Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin yaitu mereka menggunakan media sosial TikTok karena sedang trend di zaman sekarang. Berbagai macam fitur menarik terdapat pada media sosial TikTok sehingga dapat menghilangkan beban pikiran. Media sosial TikTok sering di gunakan jauh dari keramaian sehingga kesempurnaan konten video pada media sosial TikTok adalah hal yang sangat penting. Perlu menyediakan waktu yang banyak untuk menggunakan media sosial TikTok karena mereka sangat antusias dan rutin menggunakannya. Membuat konten video yang sedang viral, mengedukasi pengguna media sosial TikTok dan menyalurkan bakat melalui media social TikTok, menjadikan media sosial TikTok sebagai saran hiburan dan sumber informasi. Penelitiannya menggunakan metodel pendekatan kualitatif dengan jelnis penelitian deskriptif. Information yang dikumpulkan dengan observasi dan wawancara dengan 11 orang informan. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik purposive inspecting.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam neneliti tentang perilaku pengguna media sosial aplikasi TikTok. Hanya saja yang membedakan adalah objek penelitiannya yaitu peneliti meneliti anak remaja desa sedangkan skripsi terselbut menggunakan objek penelitiannya Mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin.

Keempat, Dian Novita Sari Chandra Kusuma (01 Oktober 2020), dengan judul skripsi "Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis General media Dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi TikTok Berdasarkan Jenjang Umur) dari Universitas Tarumanagara". Adapun perumusan masalah dari judul diatas adalah bagaimana penggunaan aplikasi media sosial berbasis audio visual dalam membentuk konsep diri? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi media sosial berbasis audio visual dalam membentuk konsep diri.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan perbedaan jenjang umur pengguna TikTok mempengaruhi durasi dalam menggunakan aplikasijuga mempengaruhi pembentukan konsep diri yang dibentuk oleh narasumber. Penggunaan aplikasi TikTok membentuk konsep diri narasumber ke arah positif seperti meningkatkan kepercayaan diri narasumber untuk menunjukkan jati dirinya dan konsep diri negatif seperti kurangnya dalam mengatur waktu. Penelitian ini menggunakan Teori Uses and Satisfaction untuk mngetahui kepuasan individu dalam menggunakan media

sosial TikTok. Media sosial dapat membentuk konsep diri dari penggunanya berdasarkan faktor inner (fisik dan psikis) dan faktor eksternal (orang lain dan kelompok rujukan).

Dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan teori yang digunakan oleh peneliti untuk membuktikan bahwa apakah media sosial aplikasi TikTok tersebut memang cocok atau tidak mampu merubah konsep diri.

Kelima, Miranda Febriyana Sari (16 November 2020), judul skripsi yang dipakai "Mahasiswa sebagai Advanced Local yang Menggunakan Media Sosial TikTok Menjadi Gaya Hidup dari Universitas Islam Kalimantan MAB". Adapun rumusan masalah dari judul skripsi diatas adalah Mengapa Mahasiswa sebagai Advanced Local yang Menggunakan Media Sosial TikTok Menjadi Gaya Hidup. Hasil dari penelitian ini bias disimpulkan bahwa mahasiswa sebagai generasi digital native sangat merasakan dampak penggunaan media sosial TikTok dalam mempengaruhi gaya hidup. Generasi ini khususnya mahasiswa merasakan kekurangan, kelebihan, dampak positif dan negative saat menggunakan media sosial TikTok dalam mengikuti ataupun memenuhi gaya hidup.

Peneliti ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik yang digunakan dalam penelitian adalah observasi dan wawancara yang dilakukan secara *trying (on the web)* mengingat melakukan penelitian ditengah adanya pandemic Coronavirus. Subyek yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang berumur 19-25 tahun.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan pendekatan penelitian

Penelitian yang berjudul "Budaya TikTok terhadap perubahan perilaku Remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo" merupakan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai sumber instrument teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara wawancara, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (sugiono, 2009: 15). Untuk mengkaji objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci.

Adapaun alasan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif jenis deskriptif adalah karena data yang terkumpul berupa wawancara sehingga dalam penyusunan laporan penelitian tersusun oleh kalimat yang terstruktur.

2. Definisi konseptual

Guna memberikan penjelasan, pemahaman, dan juga menghindari adanya kesalahpahaman terhadap permasalahan yang diteliti, maka perlu adanya definisi. Tujuan adanya definisi konseptual adalah untuk memfokuskan penelitian dengan judul Budaya TikTok dan Perubahan Perilaku Remaja DiDusun Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo.

a. Budaya TikTOK

Dengan kata lain kebudayaan adalah fenomena yang menghasilkan sendiri, mencakup kehidupan individu dan dapat menjelaskan seluruh perilaku manusia (Ronaningreom, 2019: 202-210). Dari pemaparan penulis di atas dapat dikatakan bahwa perubahan perilaku pada remaja khususnya terlihat pada budayanya. Karena saat ini media sosial dianggap agama mereka yang tidak lain adalah media sosial. Pergeseran ini bisa jadi satu perubahan perilaku yang mudah dilakukan misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan budaya asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

b. Perubahan Perilaku

Perubahan sosial merupakan fenomena kehidupan yang dialami oleh setiap masyarakat di manapun dan kapan pun. Setiap masyarakat manusia selama hidupnya pasti mengalami perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupannya, yang terjadi di tengah-tengah pergaulan (interaksi) antara sesama individu warga masyarakat, demikian pula antara masyarakat dengan lingkungan hidupnya.

William F. Ogburn mengusulkan suatu pandangan mengenai perubahan sosial yang didasarkan pada teknologi. Menurutnya teknologi mengubah masyarakat melalui 5 proses, yaitu:

1) Penciptaan (*Invensi*)

Ogbun mendefinisikan penciptaan sebagai suatu kombinasi unsure dan bahan yang ada untuk membentuk unsur dan bahan yang baru. Kita biasanya hanya memikirkan penciptaan sebagai suatu yang bersifat meteriil seperti computer, namun ada juga yang disebut dengan penciptaan sosial, contoh kapitalisme, birokrasi, korporasi, dll. Sebagaimana telah kita lihat, penciptaan sosial dapat memberikan konsekuensi besar terhadap hubungan dengan orang lain, (Henslin, 2006: 223).

2) Penemuan (*Discovery*)

Ogburn mengidentifikasikan penemuan sebagai suatu cara baru melihat kenyataan, sebagai suatu proses perubahan kedua. Kenyataannya sendiri sudah ada, tetapi orang baru melihatnya tetapi orang baru melihatnya untuk pertama kali. Salah satu contohnya adalah penemuan Amerika Utara oleh Columbus, yang membawa konsekuensi besar sehingga mengubah perjalanan sejarah manusia. Contoh ini mengilustrasikan pula suatu prinsip lain, yaitu penemuan hanya akan menciptakan perubahan yang besar apabila muncul pada waktu yang tepat. Kelompok lain, seperti orang Viking, sebelumnya telah menemukan Amerika dalam arti bahwa mereka mengetahui adanya suatu daratan lain, namun pemukiman Viking di Amerika Utara lenyap dalam sejarah dan kebudayaan Norsetidak tersentuh oleh penemuan tersebut, (Henslin, 2006: 223).

3) Difusi (*Diffusion*)

Ogburn menekankan bahwa difusi penyebaran suatu penciptaan dan penemuan dari suatu wilayah ke wilayah lain, dapat berakibat besar pada kehidupan orang. Contoh: ketika para misionaris memperkenalkan kapakbaja kepada orang Aborigin di Australia, hal tersebut mengguncangkan seluruh masyarakat Aborigin. Sebelumnya, para lelaki memiliki kendali atas pembuatan kapak, dan mewariskannya turun temurun dari bapak ke anak. Perempuan harus meminta izin kepada laki-laki untuk dapat menggunakan kapak. Ketika kapak baja menjadi lazim, perempuan pun juga memilikinya, dan para lelaki kehilangan status dan kekuasaan, (dikutip dari Sharp 1995, dalam Henslin, 2006: 223).

Perubahan perilaku remaja, yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan atau perbuatan.

- a) Kognitif yaitu proses pemerolehan pengetahuan seperti melihat, mendengar, mengingat, dan berpikir.
- b) Afektif yaitu proses pemerolehan dan pemahaman dari sisi perasaan dan sikap (Fitriyah, 2014: 6-7).
- c) Konatif (kecenderungan bertindak), merupakan kesiapan untuk berperilaku tertentu yang didasari oleh suatu sikap tertentu. (Azwar, 1995: 5)

3. Sumber Data

Menurut Arikunto, dkk (2006:129) sumber data adalah subyek dari mana data itu diperoleh. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data empiric yang diperoleh langsung dari objek penelitian perorangan, kelompok maupun organisasi. Data primer ini merupakan data yang diperoleh langsung di lokasi penelitian, data ini juga berupa identitas dari informan. Sumber data primer ini diambil berdasarkan interaksi yang dilakukan dilapangan bersama para informan berupa wawancara.

Penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dimana tehnik pengambilan data ini dipertimbangkan, seseorang diambil sebagai sampel karena dianggap bahwa orang itu mempunyai informasi terhadap apa yang akan diteliti. Agar penelitian ini terarah, maka diambil sampel 10 remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo sebagai objek penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, data ini tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya melalui oranglain ataupun dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang mempunyai fungsi sebagai pelengkap data yang diperlukan data primer. Adapun sumber data yang mendukung untuk melengkapi data sekunder ini adalah buku, jurnal, majalah, pustaka yang berkaitan dengan tema penelitian, *screenshoot* fitur aplikasi TikTok, pencarian TikTok dan profil TikTok .

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data peneliti menggunakan teknik wawancara, dimana peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kemudian akan dideskripsikan dalam upaya untuk mendapatkan informasi yang diinginkan sesuai dari pertanyaan peneliti. Teknik pengumpulan data menjadi langkah yang utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat (Sugiono, 2013: 224).

a. Wawancara

Wawancara adalah pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan. Cara dari wawancara ini, seperti bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara juga diartikan suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung (Arifuddin, 2009: 131).

Untuk mendapatkan data dari pihak yang di wawancarai yaitu mewawancarai remaja dengan mengajukan pertanyaan terkait perubahan sikap, tindakan, dan pengetahuan sebagai pengguna TikTok. Peneliti juga membatasi responden dengan mengambil sampel 10 remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo dengan beberapa pertimbangan:

- 1) Remaja yang aktif membuat konten TikTok
- 2) Remaja yang aktif menonton konten-konten dengan waktu yang lama

Metode wawancara/interview merupakan peran memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka langsung antara pewawancara dengan responden yang diwawancarai. Penelitian ini menggunakan metode wawancara terstruktur dimana dalam pelaksanaannya peneliti menyiapkan pertanyaan terlebih dahulu untuk di jawab oleh narasumber yang berupa informasi, pendapat maupun ide. Dalam melakukan wawancara ini peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Adapun alat yang dipersiapkan untuk proses wawancara berupa alat perekam/hp dan panduan wawancara.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan saat pengumpulan informasi berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan informasi. Menurut pendapat Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai atau tuntas, sehingga datanya jenuh (Sugiono, 2009: 246).

Aktivitas dalam analisis data yaitu information reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kemudian data yang sudah diperoleh akan dikumpulkan untuk diolah secara sistematis. Dimulai dari wawancara, mengklarifikasi dan penyajian data lainnya, selain itu juga menyimpulkan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Dalam buku metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yang ditulis oleh Hardani dkk mengatakan bahwa reduksi information diartikan sebagai eksposisi pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan lapangan (Hardani, Dkk, 2020: 264).

Reduksi ini merupakan mengelompokkan data dari hasil observasi dan wawancara sesuai dengan fokus penelitian tentang budaya pengguna aplikasi TikTok dan pergeseran perilaku remaja di Dusun Krajan Desa Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo.

Dalam reduksi data penelitian ini peneliti merangkum dan mendeskripsikan hasil temuan data dari hasil wawancara yang didapatkan dari sumber informan remaja yang memang menggunakan media sosial aplikasi TikTok di Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo.

b. Penyajian Data

Setelah direduksi kemudian data yang diperoleh disajikan dalam bentuk table grafik, chart dan lain-lain, sehingga data yang disajikan dapat dipahami dengan mudah. Pendisplayan ini sesuai apa yang sudah ditentukan dalam pengumpulan data dan reduksi data yaitu memisahkan dan menyajikan data sesuai sesuai dengan kriteria yang sudah di kelompokkan.

c. Verifikasi Atau Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah mengambil kesimpulan dari data yang telah disajikan. Dimana tahap akhir dari penelitian ini ialah melakukan interpretasi data sesuai dengan konteks permasalahan dari tujuan penulis. Dari interpretasi yang dilakukan akan diperoleh kesimpulan dalam jawaban masalah penelitian (Ahmad Rijali, 2018: 91).

F. Sistematika Penulisan

Supaya dapat memberikan kemudahan dan pemahaman dalam rangka rencana penyusunan skripsi, selanjutnya peneliti akan menguraikan bab dalam penelitian ini, adapun sistematika pembahasannya meliputi:

Bab satu merupakan pendahuluan, bab ini merupakan dasar dalam penelitian yang terdiri dari uraian tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan bab yang menjelaskan tentang kajian teori membahas tentang teori dijadikan landasan dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian.

Bab ketiga merupakan bab yang menjelaskan tentang Sejarah Desa, visi misi Desa, letak geografis, kondisi remaja, serta penggunaan media sosial remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo .

Bab keempat merupakan bab yang memuat tentang penyajian data dan analisis yang meliputi gambar obyek penelitian, penyajian data dan analisis data, dan pembahasan temuan.

Bab kelima merupakan bab membahas tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran yang berisi matrik penelitian, pedoman penelitian, jurnal penelitian, pernyataan keaslian, dan biodata penelitian.

BAB II

BUDAYA APLIKASI TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMJA

A. Budaya Tiktok

1. Pengertian Budaya

Kata “budaya” berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (akal) jadi budaya adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal. Selain itu kata budaya juga berarti “budi” dan “daya” atau daya dari budi. Jadi budaya adalah segala dari budi, yakni cipta, rasa, dan karsa (Gunawan, 2000:16).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia budaya artinya pikiran, akal budi, hasil, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari (KBBI, 2000:169).

Kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh sekumpulan anggota masyarakat (Soerjono, 2009:150-151). Merumuskan sebagai semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (material culture) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabadikan untuk keperluan masyarakat (Soemardjan, 1964:115)

Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai. Jadi, kebudayaan mencakup semuanya yang di dapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Kebudayaan terdiri dari segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif. Artinya, mencakup segala cara-cara atau pola-pola berpikir, merasakan dan bertindak. Seorang yang meneliti kebudayaan tertentu akan sangat tertarik objek-objek kebudayaan seperti rumah, sandang, jembatan, alat-alat komunikasi dan sebagainya (Dewantara, 1994)

Menurut Saebani bahwa kebudayaan pada teknologi memiliki pengaruh timbal balik yakni adanya hubungan kausal yang dimulai dari teknologi ke masyarakat dan falsafah. Dalam Jurnal artikel yang ditulis oleh Dahlia Sarkawi disebutkan pula bahwa kebudayaan dalam penggunaan teknologi khususnya penggunaan media sosial adalah proses yang bersifat simbolis, berkelanjutan, kumulatif, dan maju progresif (Dewi Sarkawi, 2016: 307).

Proses simbolis dalam arti bahwa manusia adalah simbol binatang (terutama binatang yang menggunakan bahasa). Berkelanjutan karena sifat simbolis kebudayaan memungkinkannya dapat dengan mudah diteruskan dari seorang individu kepada individu lain dan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Akumulatif dalam arti unsur-unsur baru terus menerus ditambahkan pada kebudayaan yang ada. Kebudayaan bersifat progresif dalam arti mencapai kontrol yang semakin meningkat terhadap alam dan semakin menjamin kehidupan yang semakin baik bagi manusia (Kusuma, 2021:21).

Dengan kata lain kebudayaan adalah fenomena yang menghasilkan sendiri, mencakup kehidupan individu dan dapat menjelaskan seluruh perilaku manusia (Ronaningreom, 2019, 202). Dari pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa perubahan perilaku pada remaja khususnya terlihat pada budayanya. Karena saat ini media sosial dianggap agama mereka yang tidak lain adalah media sosial. Pergeseran ini bisa jadi satus perubahan perilaku yang mudah dilakukan misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan budaya asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

Elisa dan Deasy mengemukakan bahwa *Pop Culture* (*populer culture* atau budaya populer) adalah vernakular atau budaya orang yang mendominasi masyarakat pada suatu waktu. Budaya populer ditandai dengan adanya interaksi antara orang-orang dalam aktivitas sehari-hari, misalnya penggunaan bahasa gaul, berpakaian, tata cara

menyapa, dan makanan serta diinformasikan ke media massa (Kusumawadhani, 2021: 21).

Kingsley Davis berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya, bahkan perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial (Soekanto, 2009: 262).

2. Aplikasi TikTok

Media sosial mengubah sebuah komunikasi menjadi dialog interaktif yang makna satu sama lain bisa langsung berbagi informasi, pendapat, ide. Contoh media sosial antara lain: *Facebook, Instagram, Youtube, Blog, Twitter, Massanger, WhatsApp* dan masih banyak lagi. Sejak tahun 2018 munculah aplikasi Tiktok, dimana aplikasi tersebut menjadi salah satu platform yang sedang sangat digemari saat ini. Sebagai salah satu media sosial yang mampu memberikan berbagi konten yang sangat bervariasi dari segi kreativitas, video *challenge, lipsync*, menari, bernyanyi dan lain-lain.

a. Pengertian Aplikasi TikT ok

TikTok, juga dikenal sebagai *Douyin* (HanziPinyin: artinya "video pendek vibrato"), adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming, pendiri Toutiao. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri (Nirmala, 6 Maret 2023).

Aplikasi Tiktok merupakan aplikasi media sosial yang sekarang sudah banyak menyebar luas di Indonesia khususnya di kalangan remaja sekolah. Dimana aplikasi Tiktok adalah aplikasi yang memberikan embellishments unik dan menarik yang dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman atau pengguna lainnya. Dengan adanya aplikasi Tiktok ini anak remaja bisa mengekspresikan gaya yang sesuai dengan keinginannya untuk menjadi pengguna yang terlihat unik dimata orang lain. Banyak cara yang dilakukan penggunanya dengan menggunakan aplikasi Tiktok ini sehingga berlomba-lomba untuk menjadi artis yang terkenal demi kepopuleran semata (Susilowati. 2018: 176).

Dalam jurnal aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menjelaskan bahwa Tiktok adalah aplikasi yang dapat memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang dapat digunakan oleh pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat vidio pendek sangat keren dan dapat menarik perhatian banyak orang yang menontonnya (Susilowati. 2018: 176).

TikTok ialah sebuah jaringan sosial dan video music tiongkok yang diluncurkan pada september 2016 Aplikasi ini merupakan aplikasi video pendek dan didukung dengan music, sangat digemari orang banyak, mulai dari anank-anak sampai orang dewasa. TikTok ini merupakan suatu aplikasi yang dapat membuat video- video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatanya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang (Nugroho Aji, 2018:59).

Dan video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut. Indikator media sosial TikTok dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Adanya dampak positif dan dampak negatif dalam menggunakan aplikasi TikTok serta adanya kreatifitas mereka dalam penggunaan aplikasi TikTok (Khairuni, 2016:.

Dalam aplikasi media sosial tik tok banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, *lipsync*, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain.

b. Sejarah Aplikasi *TikTok*

Disebutkan bahwa dua sahabat Alex Zhu dan Luyu Yang memulai upaya untuk mengembangkan layanan aplikasi jejaring sosial dengan konsep baru. Celah tersebut mereka lihat karena belum ada platform yang menyediakan hiburan melalui video pendek. Rintisan aplikasi ini diluncurkan di China dan Amerika pada tahun 2014. Mereka kemudian menamakannya Musical.ly. Dan aplikasi ini dengan cepat menjadi sangat populer di kalangan remaja di Cina dan Amerika (Winanto,21 September 2020).

Pada 2015, jutaan orang bergabung dengan musik karena popularitasnya. Dan selain dari negara-negara seperti China dan Amerika, aplikasi Musically menyebar ke seluruh dunia. Pada Mei 2016, lebih dari 70 juta orang mengunduh Musical.ly dan lebih dari 10 juta video diunggah setiap hari di aplikasi ini.

Semuanya berjalan dengan baik, dengan kemudian ada aplikasi lain yang bernama Douyin. Kedua aplikasi tersebut kemudian menggabungkan diri dan membentuk platform baru yang bernama TikTok. Setelah 2 Agustus 2018, TikTok popularitasnya meningkat seperti Facebook dan YouTube.

Saat ini, TikTok telah digunakan oleh di 154 negara di seluruh dunia dengan 800 juta pengguna aktif setiap harinya. Di India, ada lebih dari 119 juta pengguna aktif dengan catatan pengunduhan sebanyak 277,6 juta kali. Sementara di China, pengguna yang menggunakan aplikasi ini secara rutin tercatat sebanyak 400 juta orang (Anto, 4 Agustus 2020).

Penghasilan TikTok telah meningkat secara proporsional dengan peningkatan popularitasnya. Pada Oktober 2018, TikTok menghasilkan US\$ 3,5 juta per bulan dari pembelian dalam aplikasi, seperti emoji dan hadiah digital.

Sebanyak 20 persen dari semua pendapatan TikTok berasal dari Amerika Serikat (AS).Ini sebenarnya lebih kecil dari sebelumnya, dengan China masih menjadi sumber pendapatan utama dengan catatan sebesar 69 persen. Perlu diketahui, sebelum munculnya iklan, 42 persen pendapatan berasal dari Amerika Serikat (Winanto,21 September 2020).

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok

Menurut Mulyana, dalam penggunaan Tik Tok terdapat dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. Faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek (Demmy, 2018 :78).

Sedangkan Menurut Ahmadi, perasaan ialah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subjektif. Jadi menurut Ahmadi, perasaan adalah faktor internal yang mempengaruhi penggunaan aplikasi TikTok.

Karena menurutnya jika perasaan atau jiwa seseorang tidak menyukai atau tidak senang dengan penggunaan aplikasi TikTok ini maka seseorang tersebut tidak akan menggunakannya (Deriyanto,dkk, 2018 :78).

Menurut W. Wundt dalam Ulfatut (2020: 55) penggunaan aplikasi TikTok ini tidak hanya bisa dilihat melalui perasaannya saja melainkan dilihat dari tingkah lakunya juga. Dalam penggunaan aplikasi TikTok ini cara setiap orang membuatnya berbeda, dengan berbagai situasi perasaan mereka juga yang berbeda-beda. Jika perasaan sedang senang tingkahnya dalam pembuatan aplikasi TikTok juga sesuai dengan perasaannya, begitupun sebaliknya.

Karena tingkah laku pada saat mereka menggunakan aplikasi TikTok ini membuktikan sebuah perasaan seorang penggunanya. Faktor Eksternal dalam aplikasi TikTok orang-orang memperoleh informasi dari berbagai video contohnya kejadian yang bersifat video seperti kapal tenggelam atau dalam bentuk rekaman lainnya dengan begitu cepat informasi kejadian tersampaikan kepada pengguna lainnya (Qorib, 2018 :78).

Rulli Nasrullah mengatakan informasi menjadi identitas media sosial karena media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Jadi informasi adalah sesuatu yang sangat juga berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi TikTok. Jika seseorang tidak mendapatkan informasi tentang TikTok mungkin saja mereka tidak mengenal aplikasi TikTok, bahkan sampai menjadi penggunanya (Fathul, 2018 :78).

Maka dari itu informasi dikatakan penting sekali dalam penggunaan aplikasi TikTok. Pengaruh dari sosial media yang merupakan bagian dari media informasi salah satunya ialah dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang. Jadi dengan informasi seseorang dapat terpengaruh pengetahuannya terkait dengan media sosial seperti TikTok.

d. Konten Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok ini dapat memberikan berbagai informasi yang belum diketahui sebelumnya dan juga dapat menghibur pengguna, dengan memperlihatkan konten video yang lucu dan menarik. Selain itu, video yang ditampilkan mudah untuk hafal dan ditiru. Adapun konten yang ada didalam aplikasi Tiktok adalah sebagai berikut:

- 1) Pengenalan Wajah, yakni menangkap gambar dengan kecepatan tinggi dan fitur pengenalan yang sempurna sesuai untuk semua ekspresi imut, keren, konyol, lucu, dan berlebihan Anda.
- 2) Kualitas Tajam yang Nyata. Dimuat dengan instan, antarmuka yang mulus, dan bebas macet. Setiap detail ditampilkan dalam kualitas yang sempurna.
- 3) Studio Seluler. Penggabungan yang sempurna antara kecerdasan buatan dan jepretan gambar. Menyempurnakan daya saing produk melalui sinkronisasi ritme, efek spesial, dan teknologi canggih. Ubah telepon Anda menjadi studio kreatif yang menakjubkan.
- 4) Pustaka Musik yang Sangat Lengkap. Bawa potensi kreatif Anda ke tingkat selanjutnya dan masuki dunia yang tak terbatas (Sitorus, 2018: 30).

e. Fitur Aplikasi *TikTok*

Sejak bulan September tahun 2021, aplikasi TikTok telah mencapai satu miliar pengguna yang bersifat aktif. Para penggunatersebut menghabiskan waktu sekitar 310 detik dalam menggunakan aplikasi TikTok dan menjadi yang paling lama di antara beberapa aplikasi media sosial lainnya. Hal tersebut tidak lepas dari adanya fitur pendukung dari aplikasi ini (Savitri, 2022). Fitur-fitur tersebut diantaranya:

1. Musik

Pada aplikasi ini terdapat sejumlah kategori musik, yakni, dangdut, pop, instrumen dan beberapa jenis kategori music lainnya. Fitur ini juga dapat disesuaikan antara musik yang ingindigunakan dengan jenis video ataupun konten yang akan diproduksi.

2. Efek Suara

Fitur ini dapat digunakan ketika para pengguna TikTok tidak percaya diri atas suara aslinya, atau enggan menggunakan suara asli. Fitur ini juga dapat merubah suara dengan berbagai efek suara lainnya yang berbeda. Di antaranya seperti suara megaphone, suara tupai, suara robot, elektronik, bariton, mic, raksasa, suara pria, dan beberapa efek suara lainnya.

3. Sulih Suara

Lain hal nya denga efek suara, fitur aplikasi TikTok yang berupa sulih suara dapat berfungsi sebagai perekam voice over. Caranya adalah dengan menekan

yang lama guna merekam suara. Adapun durasi rekaman suara juga dapat disesuaikan dengandurasi video yang telah terrekam. Suara asli pada video tersebutpun juga dapat disembunyikan dan hanya mendengarkan hasil dari rekaman suara yang telah terrekam sebelumnya.

4. Stiker dan Efek

Pada fitur stiker dan efek ini bertujuan agar hasil konten ataupun video yang dimaksud, bisa menjadi menarik dan juga variatif. Melalui fitur ini, para pengguna TikTok dapat mengkreasikan diri dengan berbagai video yang kiranya cocok ditambahkan stiker maupun efek.

5. Filter

TikTok juga memiliki fitur lainnya berupa filter yang dapat memperindah pada tampilan video, yakni dengan memanfaatkan fitur tersebut. Ada banyak pilihan filter dengan berbagai kategori. Misalnya, ketika para pengguna ingin membuat sebuah konten tentang makanan, maka penggunaan filter dapat disesuaikan dengan objek tersebut, agar menghasilkan video ataupun konten makanan yang menggugah selera.

6. Timer

Salah satu fitur TikTok ini dapat berfungsi untuk membidik objek video, maksudnya ketika pengguna TikTok tidak mempunyai bantuan berupa orang yang di sekitarnya untuk mengambil video ataupun gambar. Fitur timer ini dapat sangat bermanfaat. Karena dengan memanfaatkan fitur ini, dapat memudahkan para pengguna TikTok ketika akan melakukan pengambilan gambar ataupun video secara mandiri.

7. Beauty

Aplikasi TikTok juga telah menyediakan sebuah filter yang dapat membuat tampilan wajah untuk para penggunanya tampak jauh berbeda. Adapun fitur *beauty* ini dapat bermanfaat bagi parapenggunanya agar terlihat jauh lebih baik. Fitur ini dapat mengatur warna mata, warna kulit, memperhalus dan mengatur wajah sehingga tampak jauh lebih cantik dan juga menarik.

8. Q&A (*Question and Answer*)

Para pengguna TikTok dapat menggunakan fitur *question and answer* yang berupa tanya jawab. Agar para *viewers* ataupun penonton dapat bertanya melalui halaman profil kreator ataupun kolom komentar pada video yang sudah diupload. Adapun melalui pertanyaan yang telah diberikan, para pengguna atau

creator TikTok juga dapat menjawab dengan membuat video yang bisa diperlihatkan secara umum.

9. Tagar

Tagar ataupun *hashtags* dapat berfungsi agar pengguna TikTok lainnya bisa mendapatkan ataupun menemukan video yang seeding mereka cari dan minati. Sebelum diunggah, fitur ini dapat dimasukkan ke dalam deskripsi video tersebut. Pada saat menggunakan tagar yang sedang banyak dipakai atau dicari, hal ini dapat membuat konten atau video tersebut mudah untuk ditemukan oleh para pengguna lain.

10. Stitch

Fitur ini memungkinkan untuk para pengguna TikTok, dapat menghasilkan sambungan video dari video milik pengguna lain. Hasil rekam video tersebut akan berada di akhir. Biasanya stitch digunakan untuk membuat reaksi atau mengomentari video pengguna lain.

11. Duet

Fitur ini dapat digunakan para pengguna TikTok jika berkeinginan untuk membuat konten atau video bersama pengguna ataupun kreator lain. Selain itu, fitur duet pada aplikasi TikTok ini dapat membuat para kreator mudah untuk berkolaborasi dengan para pengguna atau kreator lainnya. Sebab layar pada tampilan video, secara otomatis terbagi menjadi dua bagian dengan jenis bingkai yang berbeda-beda.

f. Dampak Positif menggunakan Aplikasi TikTok

Dari segi positif sendiri aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu: Pertama, sebagai salah satu aplikasi yang dapat mendorong kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya. Kedua, Aplikasi untuk mengekspresikan kreativitas khususnya dalam pembuatan video, Aplikasi TikTok sendiri merupakan konten untuk membuat video dengan efek special dan unik dengan mudah. TikTok juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunaanya dapat menciptakan video yang lebih menarik. Ketiga, Aplikasi tiktok ini juga berbasis video dan musik, dan dapat melatih diri remaja atau anak untuk mengasah ability altering video, untuk konten yang lebih bermanfaat (Aprilia, 18 Juli 2018).

Dari deskripsi di atas, dapat dikatakan bahwa sebenarnya aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video pendek, video kreatif, video altering, video musik, yang dapat dibuat dengan mudah di hp atau cell phone berbasis android/ios. Dan kemudian, berbagai video tersebut dapat saling dibagikan dan ditonton bagi sesama pengguna aplikasi TikTok ini. Jadi semua konten video yang bernuansa TikTok ini merupakan video yang dibuat atau diedit dengan menggunakan aplikasi TikTok. Masalah baik atau buruknya konten video yang ada semuanya tergantung dari si pengguna aplikasi TikTok ini. Dari segi positif sendiri aplikasi tiktok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu:

Pertama, sebagai salah satu aplikasi yang dapat mendorong kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya.

Kedua, Aplikasi untuk mengekspresikan kreativitas khususnya dalam pembuatan video, Aplikasi TikToksendiri merupakan platform untuk membuat video dengan *special effect* dan unik dengan mudah. TikTok juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunaanya dapat menciptakan video yang lebih menarik.

Ketiga, Aplikasi TikTok ini juga berbasis video dan musik, dan dapat melatih diri remaja atau anak-anak untuk mengasah skill editing video, untuk konten-konten yang lebih bermanfaat (Aprilia, 2018:18).

g. Dampak negatif menggunakan aplikasi TikTok

Konten yang diangkat dalam aplikasi TikTok sangat beragam seperti *challenge*, musik, menari, tutorial, editing, dan cerita kehidupan yang memiliki tujuan untuk edukasi, humor, mengisi kekosongan waktu sampai viral diseluruh media. Dengan semakin viralnya konten yang diunggah terdapat dampak negative yang belum kita sadari. Dampak negatif muncul akibat adanya persepsi individu terhadap objek maupun informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau aturan yang ada (Deriyanto, 2017:78)

Adapun dampak negatif pengguna aplikasi TikTok adalah pemborosan waktu, maraknya *TikTok* dapat mempengaruhi manajemen waktu oleh setiap orang bila tidak mengatur secara baik. Timbulnya *Hoax*, gaya bercerita dan informasi yang dibagikan setiap individu dalam aplikasi ini dapat dengan mudah menimbulkan *hoax* atau kebohongan karena belum jelas sumber dan keabsahannya yang

berakibatkan banyaknya informasi yang belum diketahui. Aplikasi yang belum ramah kepada kalangan anak dibawah umur, konten yang beragam dan pengguna aplikasi TikTok dari berbagai kalangan, tidak terkecuali anak kecil yang menimbulkan potensi kepada anak kecil untuk melihat konten vulgar dan berbau hedonisme di TikTok secara bebas yang belum sesuai dengan umur. Menjadi sebuah media *bullying* dan *sarkasme*, banyak konten di TikTok menyajikan orang-orang yang saling berbalas kata-kata sarkasme untuk menunjukkan rasa tidak suka kepada orang lain

Dari deskripsi di atas, sudah dapat disimpulkan bahwa sebenarnya aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video pendek, video kreatif, video editing, video musik, yang dapat dibuat dengan mudah di ponsel berbasis *android* atau *ios*. Dan kemudian, berbagai video tersebut dapat saling dibagikan dan ditonton bagi sesama pengguna aplikasi TikTok ini. Jadi semua konten video yang bernuansa TikTok, merupakan video yang dibuat atau diedit dengan menggunakan aplikasi TikTok. Masalah baik atau buruknya konten video yang ada, semuanya tergantung dari si pengguna aplikasi TikTok.

3. Budaya aplikasi TikTok

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata Latin *colere* yaitu mengolah atau mengerjakan dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani, kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam bahasa Indonesia (Muhaimin, 2001:782)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya (*culture*) diartikan sebagai: pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Dalam pemakaian sehari-hari, orang biasanya mensinonimkan pengertian budaya dengan tradisi. Dalam hal ini tradisi diartikan sebagai kebiasaan masyarakat yang tampak (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005).

Jerald G and Rober dalam M. Luthfi (2022) menyatakan bahwa budaya terdiri dari mental program bersama yang mensyaratkan respons individual pada lingkungannya. Definisi tersebut mengandung makna bahwa kita melihat budaya dalam perilaku sehari-hari, tetapi dikontrol oleh mental program yang ditanamkan sangat dalam. Budaya bukan hanya perilaku di permukaan, tetapi sangat dalam ditanamkan dalam diri kita masing-masing (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005).

Menurut Saebani bahwa kebudayaan pada teknologi memiliki pengaruh timbal balik yakni adanya hubungan kausal yang dimulai dari teknologi ke masyarakat dan falsafah. Dalam Jurnal artikel yang ditulis oleh Dahlia Sarkawi disebutkan pula bahwa kebudayaan dalam penggunaan teknologi khususnya penggunaan media sosial adalah proses yang bersifat simbolis, berkelanjutan, kumulatif, dan maju progresif (Dewi Sarkawi, 2016: 307).

TikTok telah menjadi sumber inspirasi bagi banyak orang, terutama dalam hal kreasi dan inovasi budaya populer. Pengguna TikTok sering membuat tantangan yang menantang kreativitas pengguna lain untuk membuat konten yang sama atau bahkan lebih baik. Hal ini telah menghasilkan beberapa *tren* yang sangat populer, seperti tantangan tari, tantangan makanan, tantangan make-up, dan banyak lagi.

TikTok juga telah menjadi tempat bagi para *creator* konten untuk mengekspresikan diri mereka dan mendapatkan pengakuan dari penggemar mereka. Banyak pengguna TikTok telah menjadi selebriti internet karena konten mereka yang menarik dan menghibur. Hal ini juga telah menciptakan *tren* baru dalam industri hiburan, seperti konser musik online, pertunjukan mode virtual, dan banyak lagi.

Budaya TikTok telah menjadi bagian integral dari ekosistem media sosial terutama di kalangan remaja di Indonesia. Remaja dan pengguna aktif di Indonesia sangat antusias dalam menciptakan dan mengonsumsi konten yang beragam di platform ini. Adapun fenomena pengguna TikTok bisa menjadikan budaya populer di Indonesia karena beberapa alasan, yakni: (Togi Prima Hasiholan, 2020: 75).

a. Video pendek yang dekat dengan realitas dan situasi umum

Video dan lagu yang berdurasi pendek yang dibuat oleh *creator* atau orang yang membuat konten TikTok memiliki kedekatan realitas masyarakat, dan dikaitkan dengan hiburan, *sains*, *fashion* sebagai konten utama sehingga mudah menarik perhatian audiens.

b. Layanan video pendek yang sederhana

Pada TikTok para *creator* dibebaskan membuat konten dengan durasi yang diinginkan (15 detik hingga 1 menit), disini *creator* diberikan kemudahan untuk membuat video.

c. Antar muka aplikasi yang *friendly*

Dari semua *fitur* yang memanjakan *creator* dan audience tidak akan maksimal penggunaannya bila tanpa antar muka yang muda dan *user friendly*. TikTo

kmenyediakan kemudahan itu sehingga dapat memilih antar muka yang mereka inginkan dengan menambahkan *special effect* dan musik.

d. Kebebasan untuk pengguna

Aplikasi TikTok memberikan kebebasan untuk penggunanya, yakni membantu masyarakat untuk mengekspresikan diri. Setelah memasuki halaman beranda video akan direkomendasikan oleh TikTok untuk bebas memilih video apa yang ingin dilihat (Assyifa Fauziah, 2021: 33).

Saat menggunakan TikTok, pengguna di Indonesia menghabiskan rata-rata 29 menit untuk tidak hanya menonton tetapi juga menciptakan, menemukan, berbagi video di platform tersebut. Dengan begitu, berarti pengguna di Indonesia bisa menonton lebih dari 100 video per hari (Rizkia, 2019). Konten yang terdapat dalam TikTok cukup beragam, mulai dari: seni, hewan peliharaan, komedi, kartun, makanan, kecantikan, pendidikan, senam, dll. Selain menyediakan platform untuk menciptakan video durasi pendek yang menangkap momen-momen penting, TikTok juga sering berkolaborasi dengan pemerintah dan pihak lokal lainnya melalui kegiatan *online* serta *offline*.

Pada 2019 Kementerian Pariwisata Republik Indonesia menunjuk, TikTok sebagai mitra resmi untuk melakukan promosi tujuan wisata di seluruh Indonesia. Selain itu, Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia juga melakukan kerja sama dengan TikTok untuk melakukan promosi kampanye berjudul #EkspresiMerdeka dengan konten ekspresi rasa cinta warga Indonesia kepada negara Indonesia (Rizkia, 2019). Sehingga, pada 2018, Indonesia menduduki peringkat pengguna aktif bulanan terbanyak TikTok (Putri, 2018).

Berdasarkan paparan di atas, TikTok di Indonesia dapat dikategorikan sebagai *pop culture*.

Pertama, konten TikTok di Indonesia sifatnya bebas selama tidak mengandung unsur-unsur negatif (seperti: pornografi, pelecehan agama, tindakan asusila, dan sejenisnya). Karena nilai konten yang negatif dipandang akan membahayakan bagi masyarakat Indonesia.

Kedua, Konten TikTok yang diunggah merupakan hasil buatan masyarakat dalam berkarya (seperti music yang cenderung DJ digunakan untuk membingkai foto agar lebih menarik).

Ketiga, konten-konten tersebut merupakan karya seni dimana para pengguna mengungkapkan ekspresi mereka sesuai dengan *passion* dan keterampilan yang mereka kuasai (seperti joget, make up, fashion dan masih banyak lainnya).

Keempat, tidak sedikit, konten-konten tersebut menjadi acara tersendiri. Bahkan, ada konten TikTok yang dibuat untuk media pembelajaran (cara cepat bahasa inggris, cara mudah menegrjakan matematika).

B. Perubahan Perilaku Remaja

1. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut.

Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (Triwibowo, 2015).

Perilaku merupakan manifestasi kehidupan psikis. Sebagaimana yang diketahui bahwa perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dengan adanya stimulus atau rangsangan yang mengenai individu atau organism (BimoWalgito, 2005, 10). Sedangkan menurut Robert Kwick dalam buku Notoadmojo mengatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat di amati bahkan dapat dipelajari (Notoatmodjo, 2005: 118).

2. Perubahan Perilaku

Dalam setiap kehidupan masyarakat pasti selalu mengalami proses perubahan, karena pada dasarnya kehidupan sosial adalah dinamis. Tidak ada masyarakat yang tidak mengalami perubahan, meski dalam taraf yang terkecil pun, masyarakat akan selalu berubah. Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang diciptakan sebagai makhluk dinamis, karena kedinamisannya ini manusia akan terus berkembang dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Mulai dari dinamis berpikir, berperasaan,

maupun berperilaku. Salah satunya adalah dalam berperilaku, masyarakat sangat rentan berubah setiap waktu, perubahan perilaku masyarakat dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang bersifat internal atau yang timbul dalam diri individu itu sendiri maupun eksternal yang berasal dari lingkungan tempat individu itu berpijak (Achmad, 2019: 57).

Pada umumnya perilaku terjadi karena ada keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, perubahan perilaku yang terjadi dalam kehidupan masyarakat merupakan gejala sosial yang wajar dikarenakan perkembangan zaman yang begitu pesat sehingga terjadinya perbedaan perilaku masa lalu dengan masa sekarang. Perubahan perilaku yang terjadi pada masyarakat tentunya disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ada penemuan-penemuan baru, media sosial yang berkembang pesat, serta adanya sebuah kawasan wisata yang juga berpengaruh atas terjadinya perubahan perilaku masyarakat.

Menurut Abdulsyani (1995), Perubahan berarti suatu proses yang mengakibatkan keadaan sekarang berbeda dengan keadaan sebelumnya, perubahan bisa berupa kemunduran dan bisa juga kemajuan (*progress*). Menurut Herabudin (2015), perubahan sosial mencakup perubahan pada norma sosial, nilai sosial, interaksi sosial, pola perilaku, organisasi sosial, lembaga kemasyarakatan, lapisan masyarakat, susunan kekuasaan, tanggung jawab dan wewenang (indah, 2022: 8).

Dalam setiap kehidupan masyarakat pasti selalu mengalami proses perubahan, karena pada dasarnya kehidupan sosial adalah dinamis. Tidak ada masyarakat yang tidak mengalami perubahan, meski dalam taraf yang terkecil pun, masyarakat akan selalu berubah. Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang diciptakan sebagai makhluk dinamis, karena kedinamisannya ini manusia akan terus berkembang dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Mulai dari dinamis berpikir, berperasaan, maupun berperilaku. Salah satunya adalah dalam berperilaku, masyarakat sangat rentan berubah setiap waktu, perubahan perilaku masyarakat dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang bersifat internal atau yang timbul dalam diri individu itu sendiri maupun eksternal yang berasal dari lingkungan tempat individu itu berpijak (Achmad, 2019: 57).

3. Faktor Perubahan Perilaku

Adapun faktor-faktor yang berperan dalam pembentukan perilaku dibedakan pada dua jenis yaitu

pertama, faktor internal merupakan faktor yang berada pada diri individu itu sendiri yaitu berupa kecerdasan, persepsi, motivasi, minat, emosi, dan sebagainya. Untuk mengolah pengaruh dari luar, motivasi merupakan penggerak perilaku, hubungan antara kedua konstruksi ini cukup kompleks.

Kedua yaitu, faktor eksternal merupakan faktor yang berada diluar individu yang bersangkutan meliputi objek, orang, kelompok, dan hasil kebudayaan yang disajikan sasaran dalam mewujudkan bentuk perilakunya (Fhadila, 2017: 22).

Perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat merupakan gejala sosial yang wajar dikarenakan manusia itu memiliki kepentingan yang tidak terbatas, perubahan perilaku sosial yang terjadi pada masyarakat tentunya disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya, faktor dari dalam (*internal*). Ada pula faktor dari luar (*ekternal*).

Menurut Soejono Soekanto (dalam Jacobus Ranjabar 2008:15) menegaskan bahwa perubahan sosial masih dalam terikat pada uraian sejarah pemikiran sosiologi tentang perubahan sosial untuk semua gejala dengan merujuk kepada pendapat William f ogburn (dalam Ridwan 1998), dengan mengemukakan ruang lingkup perubahan sosial meliputi unsur-unsur baik yang material, yang di tekankan adalah pengaruh besar unsur-unsur kebudayaan material terhadap unsur-unsur immaterial. Menurut Koentjaraningrat adalah “segala perubahan-perubahan pada lembaga lembaga masyarakat di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat”. Menurut Ogburn (dalam Ridwan 1998 hal:58) bahwa perubahan teknologi menyebabkan perubahan lingkungan material, sehingga menimbulkan perubahan atau terjadi modifikasi kebiasaan-kebiasaan kelaziman yang umum dalam masyarakat serta pada lembaga sosial. Dalam kebudayaan, aspek material dan non material merupakan faktor yang selalu terlibat

Perubahan perilaku individu ada banyak sekali ragam bentuknya, ada yang bersifat positif dan ada juga yang berbentuk negatif. Jika perubahan perilaku individu tersebut bersifat positif seperti peningkatan beribadah, motivasi dalam berprestasi maupun peningkatan gaya hidup. Namun jika perubahan perilaku tersebut bersifat negatif, yang jika dibiarkan akan menjadi bom waktu yang suatu saat menghancurkan masa depan. Menurut Triwibowo, perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu:

- a. Pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca

- indera manusia, yakni: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba.
- b. Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial.
 - c. Praktek atau Tindakan dalam tindakan terdiri dari berbagai tingkatan yaitu:
 - 1) Persepsi mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama.
 - 2) Respon terpimpin dapat melakukan sesuatu dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indikator tindakan tingkat kedua.
 - 3) Mekanisme apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga.
 - 4) Adaptasi adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik(Marsilia, 2015, 450).

Menurut Abdulsyani (1995), Perubahan berarti suatu proses yang mengakibatkan keadaan sekarang berbeda dengan keadaan sebelumnya, perubahan bisa berupa kemunduran dan bisa juga kemajuan (progress). Menurut Herabudin (2015), perubahan sosial mencakup perubahan pada norma sosial, nilai sosial, interaksi sosial, pola perilaku, organisasi sosial, lembaga kemasyarakatan, lapisan masyarakat, susunan kekuasaan, tanggung jawab dan wewenang (indah, 2022: 8).

Perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat merupakan gejala sosial yang wajar dikarenakan manusia itu memiliki kepentingan yang tidak terbatas, perubahan perilaku sosial yang terjadi pada masyarakat tentunya disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya, faktor dari:

1. Dalam (internal) adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap serta nafsu. Ada pula faktor dari
2. luar (ekternal) adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu, faktor yang timbul dari keluarga, dan masyarakat akan mempengaruhi perilaku sosial seorang individu tersebut hidup dan ditambah dengan adanya perubahan lingkungan dan kawasan yang baru.

Perubahan perilaku pada masyarakat ada banyak sekali ragam bentuknya, ada yang bersifat positif, ada juga yang bersifat negatif, pada umumnya perilaku terjadi karena ada keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, perubahan perilaku yang

terjadi dalam kehidupan masyarakat merupakan gejala sosial yang wajar dikarenakan perkembangan zaman yang begitu pesat sehingga terjadinya perbedaan perilaku masa lalu dengan masa sekarang. Perubahan perilaku yang terjadi pada masyarakat tentunya disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ada penemuan-penemuan baru, media sosial yang berkembang pesat, serta adanya sebuah kawasan wisata yang juga berpengaruh atas terjadinya perubahan perilaku masyarakat.

4. Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*) yang berarti “tumbuh” atau tumbuh menjadi dewasa”. Menurut Hurlock dalam buku M. Ali dkk, istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Remaja memiliki tempat di antara anak-anak dan orangtua karena sudah tidak termasuk golongan anak tetapi belum juga berada dalam golongan dewasa atau tua. Masa remaja dimaksudkan sebagai periode transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa. Batasan usia tidak ditentukan dengan jelas, tetapi kira-kira berawal dari usia 12 tahun sampai akhir usia belasan, saat pertumbuhan fisik hampir lengkap. Selama periode ini, orang muda membentuk maturitas seksual dan menegakkan identitas sebagai individu yang terpisah dari keluarga (Rita, 1990: 189).

Masa remaja menurut Mappiare berlansung antara umur 12 - 21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria, rentang remaja tersebut dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Sedangkan menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan pada usia 21 tahun seperti sebelumnya, pada usia ini umumnya anak sedang duduk di bangku sekolah menengah (Ali, dkk. 2009: 9).

Dalam buku psikologi perkembangan anak dan remaja yang ditulis oleh Syamsul Yusuf menjelaskan bahwa fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka dari Pikunas, masa remaja ini meliputi: remaja awal: 12-15 tahun, remaja madya 15-18 tahun, dan remaja akhir: 19-22 (Yusuf, 2009:184).

Fase remaja merupakan masa perkembangan individu yang sangat penting. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja. Adapun tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja antara lain sebagai berikut:

- 1) Harold Albery mengatakan masa remaja merupakan suatu periode dalam perkembangan yang dialami seseorang yang terbentang sejak berakhirnya masa kanak sampai dengan awal dewasa.
- 2) Papalia dan Olds berpendapat bahwa masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.
- 3) Anna Freud menjelaskan bahwa pada masa remaja terjadi *expositions* yang meliputi perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual serta juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan cita mereka, yang mana pembentukan cita merupakan *compositions* pembentukan orientasi masa depan (Wulandari, 2019: 4).

5. Karakteristik remaja

Karakteristik remaja menurut Makmun, karakteristik perilaku dan pribadi pada masa remaja terbagi ke dalam dua kelompok yaitu remaja awal (11-15 tahun), dan remaja akhir (15-20 tahun) meliputi aspek:

- 1) Fisik laju perkembangan secara umum berlangsung pesat, proporsi ukurantinggi, berat badan seringkali kurang seimbang dan munculnya ciri-ciri sekunder.
- 2) Psikomotor gerak-gerak tampak canggung dan kurang terkoordinasikan serta aktif dalam berbagai jenis cabang permainan.
- 3) Bahasa berkembangnya penggunaan bahasa sandi dan mulai tertarik mempelajari bahasa asing, menggemari literatur yang bernafaskan dan mengandung segi erotik, fantastik, dan estetik.
- 4) Sosial keinginan menyendiri dan bergaul dengan banyak teman tetapi bersifat temporer, serta adanya kebergantungan yang kuat kepada kelompok sebaya disertai semangat konformitas yang tinggi.
- 5) Perilaku kognitif terjadi perubahan
 - a) Proses berfikir sudah mampu mengoperasikan kaidah logika formal (asosiasi, diferensiasi, komparasi, kausalitas) yang bersifat abstrak, meskipun relatif terbatas.

- b) Kecakapan dasar intelektual menjalani laju perkembangan yang terpesat.
Kecakapan dasar khusus (bakat) mulai menunjukkan kecenderungan yang lebih jelas (Fhadila, 2017: 2).

BAB III

SEJARAH DESA, KONDISI REMAJA, DAN PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK

A. Desa Opo-Opo

1. Sejarah Desa Opo-Opo

Pada masa Pemerintahan VOC, setelah kompeni dapat meredakan Mataram, dalam perjanjian yang dipaksakan kepada Sunan Pakubuwono di Mataram, seluruh daerah di sebelah Timur Pasuruan (termasuk Banger) diserahkan kepada VOC. Untuk memimpin pemerintahan di Banger, VOC mengangkat Kyai Djojolelono sebagai Bupati Pertama di Banger, dengan gelar Tumenggung. Kabupatennya terletak di Desa Kebonsari Kulon. Kyai Djojolelono adalah putera Kyai Boen Djolodrijo (Kiem Boen), Patih Pasuruan. Patihnya Bupati Pasuruan Tumenggung Wironagoro (Untung Suropati). Kompeni (VOC) terkenal dengan politik adu dombanya.

Kyai Djojolelono dipengaruhi, diadu untuk menangkap/membunuh Panembahan Semeru, Patih Tengger, keturunan Untung Suropati yang turut memusuhi kompeni. Panembahan Semeru akhirnya terbunuh oleh Kyai Djojolelono. Setelah menyadari akan kekhilafannya, terpengaruh oleh politik adu domba kompeni, Kyai Djojolelono menyesali tindakannya. Kyai Djojolelono mewarisi darah ayahnya dalam menentang/melawan kompeni. Sebagai tanda sikap permusuhannya tersebut, Kyai Djojolelono kemudian menyingkir, meninggalkan istana dan jabatannya sebagai Bupati Banger. Kyai Djojolelono memutuskan untuk mengembara/lelono, sebagai bentuk kekecewaannya terhadap VOC. Sehingga Kyai Djojolelono bermalam disuatu tempat selang beberapa hari bertemu dengan kakek-kakek asli dari suku Madura yang sedang membawa barang terbuat dari kuningan menyala, Kyai Djojolelono sontak bertanya pada kakek tersebut “opo seng mbok gowo” lalu kakek itu menjawab “pendel”(alat pemasak nasi), setelah perbincangan keduanya berjabat tangan keduanya sepakat tempat itu diberi nama opo-opo pendel.

2. Visi Misi Desa Opo-Opo

a. Visi

Terwujudnya Desa yang sejahtera, berkeadilan Mandiri, Berwawasan lingkungan dan Berakhlak mulia.

b. Misi

1) Mewujudkan Kesejahteraan Masyarakat Melalui Peningkatan Daya Saing

- 2) Daerah, Pertumbuhan Ekonomi Berbasis Kerakyatan, dan Optimalisasi
- 3) Pengelolaan Sumber Daya Yang Berkelanjutan
- 4) Mewujudkan Masyarakat Yang Berakhlak Mulia Melalui Peningkatan
- 5) Kualitas Pelaksanaan Otonomi Daerah Dalam Penyelenggaraan
- 6) Kepemerintahan Yang Baik dan Bersih

3. Letak Geografis Desa Opo-Opo

Opo-Opo Pendel merupakan salah satu Desa di kecamatan Krejengan yang letaknya paling selatan dan berbatasan langsung dengan Kecamatan Gading, Maron dan Kecamatan Krucil. Sungai rawan merupakan pembatas dengan Kecamatan gading. Di Kecamatan ini terdapat Gunung tiris memanjang hingga jember. Wilayah Desa Opo-Opo Pendel terletak pada wilayah dataran rendah Dengan luas 334,552 ha, terdapat beberapa dusun diantaranya: Krajan, Darungan, Sumberan Curah kates, Alas lumbang dan terdiri dari 16 Rt dan 4 Rw.

B. Kondisi Remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo

Dalam penelitian ini memilih remaja sebagai responden dalam penelitian ini remaja di Desa Karangmangu ini berusia sekitar 15 sampai 20 tahun. Berbagai macam aktivitas remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo ini, yaitu diantaranya : pelajar, karyawan swasta, dan juga pengangguran. Akan tetapi peneliti mengambil responden yang sedang duduk di bangku sekolah, dari jumlah remaja tersebut. Dilihat dari faktor pendidikannya, mayoritas pendidikan terakhir remaja tersebut sampai SMA. Hal ini dikarenakan, keadaan ekonomi orangtua dan juga kurangnya kesadaran dari remaja tersebut akan pentingnya pendidikan. Bagi remaja yang masih duduk dibangku sekolah, mereka tetap fokus mengejar mimpi yang mereka cita-citakan. Dengan dukungan orangtua mereka mendapat fasilitas *handphone*. Walaupun dengan keadaan ekonomi orangtua yang dibilang cukup, akan tetapi remaja tersebut minta di belikan *handphone* dengan alasan sebagai media belajar di sekolah. Dan bukan hanya itu saja, remaja juga mempunyai fasilitas kendaraan bermotor. Ketiganya itu sudah merupakan kebutuhan pokok bagi remaja. Karena dari yang telah peneliti lakukan, bahwa hampir semua remaja menggunakan media massa tersebut.

Dari beberapa media massa yang didownload remaja lebih sering menggunakan media aplikasi TikTok dan internet itu dengan alasan bahwa aplikasi TikTok tersebut praktis dan juga sangat mudah dalam penggunaannya. Bahkan dari anak kecil sampai orang dewasa pun, juga menggunakan aplikasi TikTok tersebut. Terlebih lagi di zaman

yang serba modern seperti sekarang ini, setiap *handphone* sudah dilengkapi dengan jaringan internet. Sehingga dengan sangat mudahnya, seorang pengguna data mengakses internet. Perkembangan aplikasi TikTok terutama media massa internet telah memberikan perubahan bagi remaja di Desa Opo-Oppo. Akan tetapi, dengan melalui jaringan internet, dan muncul jejaring sosial "*TikTok*", seluruh informasi hiburan maupun edukasi sudah dengan menggunakan jejaring sosial "*TikTok*" tersebut. Karena hampir seluruh remaja menggunakan jejaring sosial tersebut. "*TikTok*" bagi remaja itu sudah menjadi suatu hal yang wajib.

Uraian diatas sejalan dengan pendapat Onong Uchjana (1986:12) yang menyatakan bahwa kemampuan media massa sebagai penyalur pesan ke berbagai penjuru dunia disebabkan oleh penggunaan mesin yang mampu mengadakan lambang-lambang pesan tersebut. Lambang-lambang itu umumnya dapat ditangkap oleh panca indera manusia. Selain itu, juga sejalan dengan pendapat Burhan Bungin (2009 :138-139) yang menyatakan bahwa media kini merupakan jejaring sosial yang sedang maraknya berkembang dalam kehidupan maya.

Dari anak-anak hingga orang dewasa pasti mengetahui bahkan juga menggunakan *TikTok* ini. Dengan aplikasi *TikTok* kita dapat mencari seseorang melalui alamat *e-mail* maupun nama pengguna, dan juga dapat mengupload apa yang ingin kita upload. Tapi perkembangan *TikTok* ini, dapat disalah gunakan oleh pengguna. *TikTok* dapat dijadikan sebagai ajang joget-joget bagi remaja. Bahkan ada juga melalui *TikTok*, juga dijadikan ajang pencarian jodoh terutama bagi kalangan remaja. Akan tetapi *TikTok* dapat berpengaruh positif bagi penggunaannya. *TikTok* dapat dijadikan sarana untuk promosi suatu produk maupun tempat edukasi.

Tayangan yang ada di aplikasi TikTok beraneka ragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa semuanya tersajikan di dalam aplikasi TikTok. Terkadang TikTok juga menyajikan tayangan yang seharusnya untuk orang dewasa tetapi malahan untuk masyarakat umum. Tayangan yang ada di TikTok sifatnya mempengaruhi pengguna, agar pengguna seolah-olah ikut terhanyut dalam tayangan tersebut.

C. Penggunaan aplikasi TikTOK diDesa Opo-Opo

Remaja diDesa Opo-Opo terbilang sangat aktif menggunakan media sosial khususnya aplikasi TikTok yang lagi marak di kalangan remaja Desa Opo-Opo. Bahkan pada saat situasi kondisi apapun menyempatkan dirinya untuk membuka aplikasi TikTok seperti disaat belajar, sekolah, ngaji sampai sampai ada perintah dari orangtua juga masih menyempatkan dirinya membuka atau melanjutkan membuat video di aplikasi TikTok.

Pada saat sedang menggunakan aplikasi TikTok remaja fokus untuk menscroll aplikasi tersebut dengan asik sekali melihat berbagai macam konten yang ada di aplikasi tersebut. Pada saat sedang bermain aplikasi TikTok, adiknya datang menghampiri dan mengajak si A berbicara tetapi saat itu si A kurang menghiraukan adiknya yang mengajaknya berbicara, begitu serius melihat konten-konten yang ada di aplikasi TikTok. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi TikTok, remaja menjadi kurang mempedulikan keadaan sekitarnya karena sudah asik bermain aplikasi TikTok.

Hal tersebut diperkuat juga dari hasil wawancara dengan si A mengenai pada saat situasi seperti apa ia menggunakan aplikasi TikTok, lalu ia menuturkan bahwa ia menggunakan aplikasi TikTok itu ketika dirinya merasa sedang malas ataupun bosan. Ia juga menuturkan bahwa jika sudah menggunakan aplikasi TikTok dirinya kurang begitu menghiraukan keadaan sekitar misalnya seperti ketika ia sedang dipanggil oleh ibunya dan disuruh untuk melakukan sesuatu, ia beralasan untuk menunda perintah ibunya tersebut karena ia sedang asik bermain aplikasi TikTok.

“Kalo lagi bosen, lagi galau, terus kaya lagi apa ya gatau hehe(ketawa) kadang kalo lagi males juga kaya disuruh nyapu kaya “tardulu bun tanggung” padahal mah lagi buka TikTok ga lagi belajarhehe(ketawa).”

Ketika sudah pulang sekolah tidak langsung mengganti bajunya, melainkan mereka duduk terlebih dahulu dan langsung mengambil handphone milik mereka kemudian langsung membuka berbagai media sosial yang ada di handphone mereka dan salah satunya adalah aplikasi TikTok. Menggunakan aplikasi TikTok ketika sepulang sekolah adalah hal yang biasa dilakukan oleh remaja di Desa Opo-Opo. Meski diperintahkan oleh ibunya untuk mengganti bajunya terlebih dahulu, pada saat itu mengiyakan perintah ibunya, tetapi tidak langsung mengganti seragam sekolahnya melainkan tetap asik bermain *handphone* kemudian membuka aplikasi TikTok dan media sosial yang lainnya. Hal tersebut juga dilakukan oleh kebanyakan remaja di Desa Opo-Opo mengenai perubahan perilaku remaja akibat penggunaan aplikasi TikTok. bahwa ketika sudah memegang handphone, kurang menghiraukan perintah orang tua karena terlalu fokus dengan *handphonenya*.

Kegiatan selanjutnya saat mereka sedang mengerjakan tugas sekolahnya ketika pulang sekolah. Disela-sela mengerjakan tugas, menyelingi waktu belajarnya dengan membuka aplikasi TikTok yang membuatnya menjadi kurang fokus ketika sedang belajar untuk mengerjakan tugas sekolahnya yang harus dikerjakan di rumah. Selain itu dengan menggunakan aplikasi TikTok ketika sedang belajar juga membuat remaja

menjadi menunda-nunda waktu belajarnya karena tidak fokus dengan satu hal yang sedang dikerjakan.

Pada belajar di rumah dan menggunakan aplikasi TikTok. Remaja fokus untuk membaca buku pelajaran, tetapi ditengah-tengah waktu belajar tersebut mencoba untuk membuat konten untuk aplikasi TikTok miliknya. Hal hal itu dilakukan bahwa dirinya suka bikin konten diaplikasi TikTok miliknya, tetapi tidak untuk diposting ke publik melainkan hanya untuk koleksinya sendiri saja. Ketika sedang mencoba untuk membuat konten aplikasi TikTok miliknya. Remaja diDesa Opo-OPo mengganti bajunya terlebih dahulu dan memakai baju yang rapih.

Mengenai bagaimana cara membagi waktun untuk belajar dan bermain TikTok. Pada saat sepulang sekolah ia membagi waktunya untuk belajar, tetapi pada saat ia sepulang sekolah, tidak sedang belajar dan malah bermain *handphone* dan membuat konten diaplikasi TikTok. Kegiatan ketika ia sedang mengerjakan tugas dari sekolah untuk dikerjakan di rumah. Di situ dapat di lihat ketika sedang mengerjakan tugas sekolah, ia kurang fokus dalam mengerjakannya. Terbilangt sering menunda-nunda waktunya ketika mengerjakan tugas karena disambil dengan membuka aplikasi TikTok yang membuatnya tidak fokus dalam mengerjakan satu hal.

Ketika sedang ada tugas di sekolah untuk dikerjakan di rumah apakah remaja diDesa Opo-Opo kebanyakan menggunakan aplikasi TikTok, pulang sekolah langsung menggunakan aplikasi TikTok. Saat itu sedang pulang sekolah, mengucapkan salam pada orang tuanya. Setelah itu melakukan kebiasaan yang biasa ia lakukan ketika pulang sekolah yaitu beristirahat terlebih dahulu karena merasa lelah setelah belajar di sekolah. Kemudian memasuki kamar dan mengambil *handphone* miliknya disitu terlihat membuka berbagai media sosial yang ada dihandphonenya termasuk aplikasi TikTok.

Pembagian waktu belajar mengaji, dan bermain aplikasi TikTok, waktu belajar remaja di rumah adalah di malam hari, sedangkan waktu untuk mengaji di sore hari. Jadi, sepulang sekolah ia beristirahat dahulu sambil bermain *handphone* dan membuka aplikasi TikTok kadang mebuat konten sambil menggu jam 4 untuk mengaji. waktu belajar di rumah adalah di malam hari, mengenai bagaimana cara membagi waktu belajar dan bermain aplikasi TikTok, setelah magrib belajar sampek isya' kadang setelah isya; baru selesai belajar, tergantung ada tugas atau tidaknya. Sehabis itu sholat tiduran sambil scrol TikTok sampe tidur.

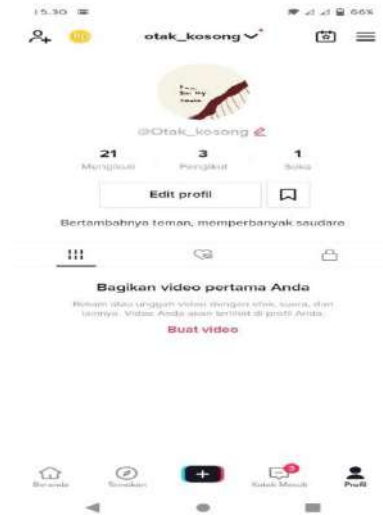
Ada beberapa fitur yang banyak diminati oleh para remaja disajikan dalam media sosial *Tiktok* sehingga banyak remaja yang menunda-nunda waktu untuk scroll aplikasi

TikTok

Fitur yang tersaji dalam aplikasi TikTok adalah sebagai berikut:

1. Fitur Akun *Profile*

Fitur akun profil ini Gambatr 1.1 Fitur Akun Profil

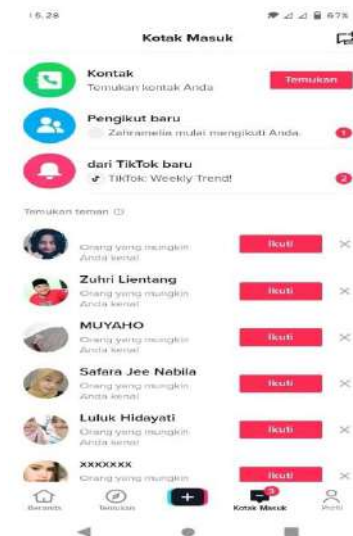


Memberikan informasi kepada pengguna lain tentang identitas kita di media sosial *TikTok*. Ada beberapa isi dari fitur akun profil yakni nama akun dan nomer ID, simbol like, jumlah pengikut dan mengikuti, dan *feed* yang berupa tempat video yang telah kita unggah.

2. Fitur Notifikasi (Pemberitahuan)

Gambar 1.2 Fitur Pemberitahuan *TikTok*

Fitur notifikasi ini berguna untuk memberitahukan kita tentang segala aktivitas



yang terjadi dalam media sosial Tiktok, diantaranya pemberitahuan tentang pengikut, suka, *mention*, dan komentar.

3. Fitur Merekam Video (simbol plus)

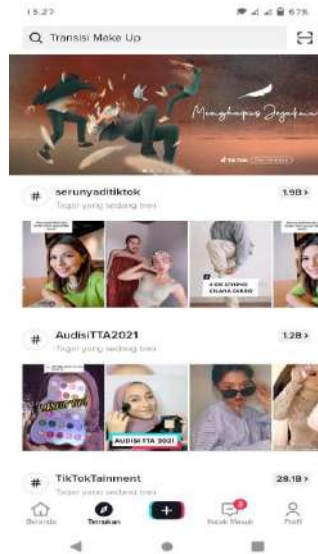
Gambar 1.3 Fitur Membuat Video



Fitur ini digunakan saat kita ingin membuat atau merekam sebuah video yang akan kita buat. Ada beberapa fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan video ini, diantaranya adalah simbol tambahkan *sound*, simbol putar, simbol kecepatan, simbol mempercantik gambar atau video, simbol pewaktu, simbol efek, dan simbol unggah.

4. Fitur Pencarian

Gambar 1.4 Fitur Pencarian *TikTok*



Pada fitur ini pengguna dapat mencari akun pengguna lain berdasarkan ID atau nama profilnya dari akun *TikTok*.

5. Fitur Halaman Awal (*home*)

Gambar 1.5 Tampilan Home *TikTok*



Pada halaman ini pengguna diarahkan dan dapat langsung melihat video yang diunggah oleh pengguna lainnya secara acak. Ada beberapa *symbol* pada halaman awal diantaranya adalah akun *profile*, simbol love (untuk melihat jumlah like), simbol komentar, simbol *share*, dan simbol pemutar lagu.

BAB IV

BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU

A. Budaya TikTok

Penggunaan media sosial aplikasi TikTok sebagai budaya remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo. Dimana penggunaan media sosial aplikasi TikTok bisa jadi satu set yang bisa merubah perilaku seseorang atau suatu individu misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, joget-joget, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

1. Media sosial aplikasi TikTok digunakan oleh remaja

a) Alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok

Penggunaan aplikasi TikTok pada saat ini adalah hal yang sudah biasa dan sering kita temukan diberbagai kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa menggunakan aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat dan mengunggah video-video dengan durasi yang pendek dan didalamnya telah tersedia berbagai macam *special effect* dan *backsound* lagu untuk mengiringi setiap video yang ada dalam aplikasi tersebut. Selain sebagai salah satu media sosial yang menghibur, aplikasi TikTok ini juga digunakan sebagai media untuk mendapatkan berbagai macam informasi dan edukasi.

Penggunaan aplikasi TikTok menimbulkan berbagai macam dampak bagi remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo terhadap perilaku, baik itu dampak positif atau pun dampak negatif. Ketika remaja menggunakan aplikasi TikTok secara berlebihan tentunya dapat menimbulkan dampak yang negatif terhadap perilaku mereka. Tanggung jawab terhadap penggunaan aplikasi TikTok tentu sangat diperlukan. Remaja harus dapat mengatur penggunaan aplikasi TikTolnya dengan bijak agar hal yang ditimbulkan pada remaja akan menjadi baik untuk kedepannya.

Berikut adalah hasil wawancara dengan **informan 1** yang menjelaskan tentang alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok. Berdasarkan alasan mereka mendownload dan menggunakan aplikasi TikTok adalah untuk mengisi waktu luang

mereka ketika sedang tidak ada aktivitas yang mereka lakukan yang kemudian menjadikan aplikasi TikTok sebagai media hiburan dikala waktu luang.

“Biar ga gabut biar apa ya biar enak aja kalo misalnya lagi engga ada kerjaan kalo itu paling buka TikTok biar enak aja gitu santai nonton TikTok, iya sekedar hiburan ajah si”.

Sependapat dengan informan 1 yang membedakan hanya yang di tonton apa saja yang sifatnya hiburan, sedangkan **informan 2** lebih kearah permainan karna dia suka main game. Dalam penggunaan internet untuk menghibur diri atau bersenang-senang dalam hal ini bergaul saat ini mempunyai sangat banyak pilihan dalam hal ini salah satunya bisa dengan cara bermain game dengan teman yang ditemukan di media sosial.

“tiktok bisa dibilang sahabatku karena kalau gabut bisa jadi temanku, maksudku jadi teman hilangkan gabut dan bisa bertemu banyak orang yang terkadang bisa di ajak untuk bermain game atau sebagai hiburan karena saya suka main game, banyak video game di tiktok itu sih yang biasa ku nonton. Sebagai hiburan aja sih, sebagai hiburan”.

Berbeda dengan **informasn 3** yang menggunakan aplikasi TikTok hanya untuk mencari idolanya.

“aplikasi TikTok digunakan mencari idolanya pertama buat ngestalk itu, buat ngestalk itu iya kan aku kaya ngefans gitu kan sama salah satu selebgram TikTok jadi aku kalo download TikTok tu kalo engga buat ngescroll dia ya buat nyari-nyari yang lain aja gitu kaya iya hiburan bikin TikTok sendiri gitu”.

Informan 4 sependapat dengan 1 dan 2 mengaku aplikasi TikTok hanya digunakan untuk menghilangkan gabut sebagai hiburan.

“sepulang sekolah pada saat gak ada kegiatan itu aku buka TikTok ya hanya sekedar menghilangkan gabut ajah si, kalo ditanya sebagai apa ya aku menggunakan aplikasi TikTok hanya buat hiburan aja”.

Tidak jauh berbeda dengan 4, **informan 5** menggunakan aplikasi TikTok hanya sekedar hiburan semata.

“menggunakan aplikasi TikTok dikala gabut hanya sebatas hiburan. Saya menggunakan aplikasi TikTok hanya dikala gabut, saya buka TikTok sekedar menghilangkankegabutan aja awalnya cuman gabut”

sependapat dengan 1,3 dan 5 bahwa informan 6 menggunakan aplikasi TikTok hanya sekedar hiburan.

“Eeemm apa ya ga ada si sebenarnya cumin kalo di Tanya aplikasi TikTok degunakan untuk apa ya hanya sekedar buat hiburan doang gitu”

Berdasarkan penuturan informan 7, penggunaan aplikasi TikTok awalnya mereka mengetahui aplikasi tersebut dari teman-temannya yang telah menggunakan aplikasi TikTok lalu kemudian mereka merasa tertarik dengan aplikasi tersebut dan mengikuti teman-temannya untuk mendownload aplikasi TikTok yang akhirnya digunakan oleh mereka hingga saat ini.

“Awalnya gara-gara temen ngirim link dan di suruh tonton katanya bagus gitu, aku buka waktu itu belum ada aplikasinya jadinya aku buka lewat crome. Akhirnya dari pada aku liat di crome terus terusan akhirnya aku download terus keasikan nonton sampe dibawa sampe sekarang”

Berbeda dengan **informan 8** yang menggunakan aplikasi TikTok untuk mendapatkan uang seperti mengikuti *event*.

“Kalo dulu tuh kan diajak itu dulu TikTok baru ada *event* ini apa yang dully kalo masukin kode dapet duit iya itu dari temen gara-gara download itu. Sampe sekarang akunya asik dengan konten konten yang ada didalamnya aku ngerasa terhibur”

Berdasarkan penuturan **informan 9** menggunakan aplikasi TikTok untuk menyalurkan salah satu hobi yang dimilikinya dan mengikuti berbagai trend yang sedang viral merupakan alasan dalam menggunakan aplikasi TikTok saat ini.

“Buat joget-joget terus buat apa ya, ya dengerin-dengerin lagu si soalnya aku suka dengerin-dengerin lagu sama ngikutin-ngikutin trend-trend ajah”

Berdasarkan penuturan **informan 10**, menggunakan aplikasi TikTok untuk membuat video-video adalah alasan untuk menggunakan aplikasi TikTok.

“saya suka bikin video gitu buat seru-seruan doing, ya meski tidak membuat video tiap hari si, kadang juga buat scroll-scrol mencari apa yang lagi trend saat ini”

Berikut merupakan data kesimpulan mengenai pertanyaan alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok.

Adapun datanya terdapat pada tabel berikut ini:

No	Data	Informan
1.	Alasan siswa menggunakan aplikasi TikTok yaitu sebagai hiburan ketika melihat konten- konten	Informan 1, 2, 3 dan 4

	yang ada diaplikasi TikTok, untuk mengisi waktu luang, dan agar tidak merasa gabut akhirnya menggunakan aplikasi TikTok.	
2.	Awalnya remaja menggunakan aplikasi TikTok yaitu ketika melihat teman-temannya menggunakan aplikasi TikTok dan tertarik untuk menggunakannya, mereka merasa aplikasi TikTok cukup menarik dan asik untuk digunakan karena banyak konten pada aplikasi TikTok yang menginspirasi dan menghibur.	Informan 5 dan 6,7
3.	Alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok yaitu karena remaja suka membuat konten seperti berjoget-joget, mengikuti trend yang sedang viral, dan senang mendengarkan konten lagu-lagu yang ada diaplikasi TikTok	Informan 7 dan 8,9
4.	Remaja menggunakan aplikasi TikTok adalah dengan alasan karena suka membuat konten video-video yang bertujuan untuk seru-seruan, yang membuat dia menjadi terhibur dalam menggunakannya	Informan 9 dan 10

b) Situasi remaja pada saat ingin menggunakan aplikasi TikTok

Remaja menggunakan aplikasi TikTok pada situasi-situasi tertentu seperti ketika memiliki waktu luang, ketika merasa bosan, dan ketika pulang sekolah, dalam situasi-situasi tersebut, remaja merasa ingin menggunakan aplikasi TikTok.

Seperti penuturan informan 1, 2, dan 3, mereka menggunakan aplikasi TikTok ketika mereka merasa memiliki waktu luang, disaat merasa bosan, dan disela-sela waktu dirumah mereka membuka aplikasi TikTok yang membuat mereka menjadi menunda-nunda waktu kegiatannya karena menggunakan aplikasi TikTok. Mereka juga menggunakan aplikasi TikTok ketika pulang sekolah sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa capek selama belajar disekolah.

Informan 1 berpendapat bahwa ia menggunakan aplikasi TikTok pada saat waktu luang, jika ada PR tunda dulu untuk buka aplikasi TikTok.

“Lagi waktu luang aja lagi kaya santai kalo misalnya, kadang tapi kadang kalo lagi ada PR sering buka TikTok sih, kalo lagi ada PR gitu kaya males kaya buat PR yaudah buka TikTok aja akhirnya PR nya ketunda-tunda”

Sependapat dengan dengan informan 1, **informan 2** menggunakan aplikasi TikTok disaat situasi santai dan suka menunda-nunda belajar.

“Saat situasi aku punya waktu luang kalo aku lagi, lagi bosan ga tau harus apa kadang aku buka aplikasi TikTok kalo belajar kadang aku suka tunda buat nonton aplikasi TikTok dulu”

Informan 3 menegaskan bahwa menggunakan aplikasi TikTok itu dikala gabut, atau tidak main game.

“Lagi gabut, terus kalo misalnya lagi ngga ngapa-ngapain ya pokoknya lagi engga main *game* lagi engga main keluar aku biasanya scrol-scrol doang”

Hal serupa juga dirasakan oleh **informan 4**, bahwa ia menggunakan aplikasi TikTok ketika sedang memiliki waktu luang dan merasa bosan. Maka ketika situasi seperti itu lah ia menggunakan aplikasi TikTok.

“Kalo lagi bosan, lagi galau, terus kaya lagi apa ya gatau hehe (ketawa) kadang kalo lagi males juga kaya disuruh nyapu kaya “*tar dulu bun tanggung*” padahal masih buka TikTok ga lagi belajar”

Berdasarkan penuturan **informan 5** ingin menggunakan aplikasi TikTok pada situasi seperti jika sudah menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah untuk dikerjakan di rumah, pulang sekolah dan yang penting selesai kegiatan seperti yang haturkan oleh informan 5

“Biasanya kalo misalnya selesai semua kegiatan kayak ngaji, nugas gitu baru main, biasanya juga keita baru pulang sekolah, malem juga scrol kadang sampe aku tidur”

Berdasarkan penuturan **informan 6** menggunakan aplikasi TikTok pada saat situasi-situasi tertentu seperti jika sedang kegiatan di sekolah yang diperbolehkan membawa *handphone*, ia membawa *handphone* miliknya dan menggunakan aplikasi TikToksnya di sekolah. Namun jika dihari libur ia menggunakan aplikasi TikTok ketika sudah selesai membantu ibu untuk beres-beres rumah seperti yang di katakan oleh **informan 6**

“Kalo ngescroll kaya kalo misalkan kaya tadi nih ee.. lagi nungguin yang apa yang parade baju adat ke kelas aku, aku tu scroll TikTok tu sepanjang itu terus di rumah juga kali misalkan kaya ee.. baru bangun tidur kan ee.. kalo libur kan baru bangun tidur kan abis subuh terus jam selesai-selesai bebenah pokoknya jam 7 ama mandi nah itu baru scroll TikTok sampe jam 10 diibatesin”

Berdasarkan penuturan informan 7 menuturkan bahwa mereka menggunakan aplikasi TikTok pada saat situasi kapan pun disaat mereka tidak ada aktivitas lain yang sedang mereka lakukan dan ketika mereka merasa malas dalam mengerjakan sesuatu yang lain, disaat itu lah mereka menggunakan aplikasi TikTok seperti informan 7 mengatakan.

“Eeh.. kalo lagi ga sibuk, kadang pas gabut gitu buka, lagi malas ngapa-ngapain buka dan kalo gak ada tugas buka TikTok”

Informan 8 sependapat dengan 7 dalam menggunakan aplikasi TikTok pada wktu luang atau pada situasi gabut.

“saya menggunakan aplikasi TikTok pada saat lagi gabut aja iya lagi senggang lagi malas hehe (ketawa)”

Informan 9 menegaskan bahwa penggunaan aplikasi TikTok hanya ketika rebahan, pada saat santai.

“buka aplikasi TikTokKalo lagi bosan gitu iya cuman lagi apa si kaya rebahan- rebahan gitu iya lagi nyantai”

Berbeda dengan **informan 10** yang selalu buka aplikasi TikTok kemanapun ia pergi ia tetap menggunakan aplikasi TikTok.

“*Eemm* biasanya kalo pulang sekolah tu kan cape-cape nya pasti bukanya TikTok pokoknya *eem..* kemana aja kalo udah selesai gitu baru buat TikTok”

Adapun datanya terdapat pada tabel berikut ini:

Situasi saat siswa menggunakan aplikasi TikTok:

No	Data	Informan
1.	Mereka menggunakan aplikasi TikTok ketika mereka memiliki waktu luang, disaat merasa bosan, ketika mereka pulang sekolah untuk menghilangkan rasa capek selama belajar di sekolah, dan disela-sela waktu belajar di rumah. Hal itu dapat membuat mereka menunda-nunda waktu belajarnya karena	Informan 1, 2, dan 3

	menggunakan aplikasi TikTok.	
2.	Menggunakan aplikasi TikTok ketika sudah selesai mengerjakan tugas-tugas dari sekolah untuk dikerjakan di rumah, pada saat pulang sekolah, dan malam hari ketika sudah selesai belajar.	Informan 4, 5 dan 6
3.	Menggunakan aplikasi TikTok pada saat situasi-situasi tertentu seperti jika sedang kegiatan di sekolah yang diperbolehkan membawa <i>handphone</i> . Namun jika dihari libur ia menggunakan aplikasi TikTok ketika sudah selesai membantu ibu untuk beres-beres rumah.	Informan 7 dan 8
4.	Mereka menggunakan aplikasi TikTok pada saat situasi kapan pun disaat mereka tidak ada aktivitas lain yang sedang mereka lakukan dan ketika mereka merasa malas dalam mengerjakan sesuatu yang lain, disaat itulah mereka menggunakan aplikasi TikTok.	Informan 9 dan 10

c) Lama durasi remaja menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari

Remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan berbagai macam durasi yang berbeda-beda, ada yang 2-3 jam, 2-4 jam, 5-8 jam, 5-10 jam, dan ada juga yang menggunakan aplikasi TikTok kapan saja ketika ia sedang memegang *handphone*. Batasan yang orangtua berikan juga berperan dalam penggunaan aplikasi TikTok kepada remaja, karena ada orang tua yang memberikan batasan terhadap anak-anaknya dalam menggunakan aplikasi TikTok ada juga yang memberikan kebebasan dalam menggunakan aplikasi TikTok.

Berdasarkan penuturan informan 1, waktu sekolah masih dilakukan secara daring ia sering menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari bisa sampai 7-8 jam. Tetapi semenjak sekolah sudah dilakukan secara tatap muka seperti sekarang waktu ia bermain TikTok menjadi berkurang karena diberikan batasan oleh orang tuanya dalam bermainTikTok.

Informan 1 mengatakan sudah tidak seperti dulu kalau main aplikasi TikTok bisa berjam-jam

“Dulu sering, Cuma sekarang dibatesin. Dulu tuh sebelum berangkat sekolah, sebelum mandi kadang suka sampe ngga mandi hehe (ketawa) 7-8 jam bisa si soalnya suka begadang buka TikTok doang”

Berdasarkan penuturan **informan 2** ia dapat menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 2-4 jam dalam sehari.

“Biasanya sampe 2 jam 3 jam lah kalo ngga inget waktu gitu ampe lama banget kadang-kadang paling 4 atau 5 jam.”

Informan 3 tidak terlalu lama bisa dikatan di batas normal remaja menggunakan sosial media berbeda degan 1 sampe 8 jam.

“pulang sekolah buka hnya sekedar buka ajah untuk menghilangkan rasa cape doang, selebihnya saya main TikTok dimalam hari ya bisa ditotal sehari 2 sampe 3 jam”

Tak jauh berbeda antara 2 dan **3 informan 4** mengatakan penggunaan aplikasi nTikTok ia hanya 3-4 jam an.

“saya menggunakan aplikasi TikTok totalnya sehari bisa 3 sampe 4 jam itu kalo ada waktu luang”

Berbeda dengan 1,2,3 dan 4 **informan 5** yang ada pengawsan dari orangtua, membuat dirinya tidak berani lama-lama menggunakan aplikasi tersebut.

“Kalo misalkan di rumah kan handphone tuh dibatesin sama ibu jadi megang hp tu cuman abis maghrib sampe jam 9 nah itu aku liat TikTok tu patokannya ya kalo aku abis isya sampe jam 8 abis itu seterusnya aku main wa, iya kira-kira 2 jam”

Berdasarkan penuturan **informan 6** mengatakan bahwa pegunaan aplikasi TikTok bisa sampai 24 jam selain itu hanya tidur.

“sya menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi yang cukup lama, saya menggunakan aplikasi TikTok setiap waktu kecuali sedang tidurtotal menggunakan aplikasi TikTok 24 jam kecuali tidur”

Berdasarkan penuturan **informan 7** bahwa dia menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 5 jam dalam sehari.

“berapa ya kalo lagi gabut aja kayanya ya bisa 5 jam deh”

Sependapat dengan informan 7, **informan 8** hanya saja dalam pemakaian aplikasi tersebut informan 8 hanya 5 jam, selebih dari membuka aplikasi lainnya.

“saya menggunakan aplikasi TikTok bisa 5 jam an lah, selebihnya WA dan IG itupun masih lebih sering menggunakan aplikasi TikTok”

Berda dengan **informan 9** mengatakan bahwa dirinya menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 5 sampai 10 jam dalam sehari.

“Eem berapa ya bisa eem jamnya gitu? Kaya bisa 10 jam bisa 5 jam an gitu”

Berdasarkan hasil wawancara dengan **informan 10** menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 1 jam hingga 2 jam dalam sehari karena ia tidak hanya bermain aplikasi TikTok tetapi juga bermain *game*.

“Sejam 2 jam soalnya kadang kalo misalnya gabut gitu kalo ga mood main *game* scroll TikTok”

Berdasarkan hasil pemaparan para informan di atas dapat disimpulkan bahwa para siswa menggunakan aplikasi TikTok dengan berbagai durasi yang berbeda, mulai dengan durasi 1-2 jam, 2-3 jam, 3-4 jam, 5 jam, 7-8 jam, dan yang menggunakan aplikasi TikTok tidak dengan batasan waktu dimana selama ia menggunakan *handphone* disitulah ia bermain aplikasi TikTok.

Berikut merupakan data kesimpulan mengenai pertanyaan berapa lama remaja menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari.

Adapun datanya terdapat pada tabel berikut ini:

Waktu siswa menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari:

No	Data	Informan
1.	Sewaktu sekolah masih dilakukan secara daring ia sering menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari bisa sampai 7-8 jam. Tetapi semenjak sekolah sudah dilakukan secara tatap muka seperti sekarang waktu ia bermain TikTok menjadi berkurang karena diberikan batasan oleh orang tuanya dalam bermain TikTok.	Informan 1 dan 5
2.	Mereka dapat menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 2-4 jam dalam sehari.	Informan 2, 3 dan 4

3.	remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 24 jam dalam sehari kecuali saat ia sedang tidur atau tidak memiliki batasan waktu dalam menggunakan aplikasi TikTok.	Informan 6
4.	Mereka menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 5 jam dalam sehari.	Informan 7
5.	Ia menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi kurang lebih selama 5-10 jam dalam sehari.	Informan 7, 8 dan 9
6.	Remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 1-2 jam dalam sehari karena ia tidak hanya bermain aplikasi TikTok saja tetapi juga bermain <i>game</i> .	Informan 5 dan 10

d) Konten media sosial aplikasi Tiktok digunakan oleh remaja

Penggunaan media sosial aplikasi TikTok sebagai budaya remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo. Dimana penggunaan media sosial aplikasi Tiktokini bisa jadi satu set yang bisa merubah perilaku seseorang atau suatu individu misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing dalam kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut.

Selain itu juga banyak sekali manfaat yang diperoleh dalam menggunakan aplikasi media sosial aplikasi TikTok. Dapat dilihat dari konten yang disediakan oleh aplikasi TikTok antara lain: pengenalan wajah yakni menangkap gambar dengan kecepatan tinggi dan fitur pengenalan yang sempurna sesuai untuk ekspresi imut, konyol, lucu, dan berlebihan. Kualitas tajam yang nyata, yakni dimuat dengan instan, antarmuka yang mulus, dan bebas macet. Studio seluler, yakni penggabungan

yang sempurna antara kecerdasan buatan dan jepretan gambar. Menyempurnakan daya saing produk melalui sinkronisasi ritme, *special effect* dan teknologi canggih.

Hal tersebut dirasakan oleh **informan 1** bahwa aplikasi TikTok sudah lengkap dengan fitur-fitur yang menaraik bahkan aplikasi TikTok sudah menyediakan editing foto, video maupun muasik.

“tiktok merupakan salah satu aplikasi hiburan yang dapat digunakan untuk melihat video-video yang menarik dan juga motivasidiri, selain itu tiktok juga dapat digunakan untuk mengedit video, jadi ketika menginginkan editan video menjadi lebih menarik, contohnya memberi musik, melambatkan, mempercepat video, kita tidak perlu lagi menggunakan aplikasi lainnya, cukup menggunakan aplikasi tiktok”

Aplikasi TikTok memiliki beberapa fitur yang menarik untuk digunakan, selain itu juga memiliki konten-konten yang tidak dimiliki media sosial lainnya. Bahkan TikTok menyajikan *special effect* yang unik dan menarik sehingga dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah dan bisa dipamerkan ke teman-teman.

Selaras dengan pendapat **informan 2** bahwa tayangan yang ada di dalam konten aplikasi TikTok sangat menarik

“Aplikasi tiktok menayangkan banyak video yang menarik dan membuat ketagihan untuk dilihat karena tampilan video yang diunggahnya”

Berbeda dengan informan 2, **informan 3** ada ketertarikan tersendiri pada dirinya berikut pendapatnya.

“Saya tertarik dengan aplikasi tiktok, karena saat tidak punya kegiatan butuh hiburan diri, dengan melihat video postingan milik orang lain menjadi terhibur, saat keadaan stress menjadi berkurang, dan tiktok tidak hanya memberikan hal negative pada diri kita, tapi banyak juga hal positif yang saya dapatkan, saat di beranda muncul kegiatan positif seperti cara mengaplikasikan aplikasi word seperti itu, dan kita mengunjungi profil seseorang yang membuat video tersebut, maka seteerusnya akan muncul video-video positif tersebut daalam beranda kita setiap harinya”

Media sosial TikTok merupakan sebuah media sosial yang memberikan kebebasan dalam penggunaannya untuk berkreasi dengan membuat video pendek, dimana pengguna dapat menari dan bergaya bebas dengan aplikasi tersebut. Hal tersebut juga dirasakan oleh **informan 4**.

“Saya tertarik media sosial aplikasi tersebut karena media sosial aplikasi TikTok dengan konten-konten yang membuat saya untuk

ikut menari dengan ditambah lagi musik yang disajikan itu nyabung dengan gerakan narinya”

Informan 5 mengatakan bahwa Aplikasi TikTok berbeda dengan aplikasi lainnya, yang hanya menyediakan gambar atau video saja.

“Menurut saya sih, dibandingkan dengan media sosial yang lainnya TikTok lebih menarik karena menampilkan video yang disertakan dengan gambar dan musiknya. Kalau media sosial Instagram atau Facebook itu kan hanya gambarnya saja jadi bosan untuk melihat, jadinya lebih enak menggunakan aplikasi TikTok.”

Selain memiliki perbedaan dengan media sosial lainnya, aplikasi TikTok juga menampilkan konten-konten edukasi seperti yang dirasakan oleh **informan 6**

“Saya tertarik dengan media sosial aplikasi TikTok karena ada beberapa konten yang menampilkan dunia luar yang tidak kita ketahui. Misalnya konten edukasi tentang pembelajaran bahasa Inggris. Disana kita akan mengetahui atau belajar bahasa Inggris dengan mudah tanpa melihat kamus.”

Penggunaan media sosial aplikasi Tiktok ini bisa jadi satu set yang bisa merubah perilaku seseorang atau suatu individu misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing dalam kehidupan mereka.

“Aplikasi Tiktok adalah sebagai media platform media sosial yang terbaru dan memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video menarik, berinteraksi dikolom komentar maupun chat pribadi. aplikasi tersebut menarik karena memiliki cuplikan atau potongan video yang menampilkan dunia luar yang banyak aku tiru dari segi *fashion*, cara kita berbicara dan yang lainnya”

Selain itu **informan 8** menegaskan bahwa konten-konten yang ada dalam aplikasi TikTok seperti komedi dan prank yang membuat diri kita bahagia

“Selain itu, aplikasi tersebut memiliki konten- konten komedi yang bisa ditiru karena mengandung unsur lelucon. Seperti halnya, prank chat dimana prank tersebut membuat kita merasa bahagia”

Sesendapat dengan informan 7 dan 8, informan 9 lebih suka dengan potongan video yang ada di dalam aplikasi TikTok **informan 9** mengatakan bahwa

“Untuk melihat potongan-potongan film untuk melihat video yang ditampilkan tidak membosankan, selain itu durasi yang disajikan juga banyak karena saya suka lihat potongan-potongan film”

Mengenai penggunaan media sosial aplikasi Tiktok begitu beragam yang mulai dari ikut-ikutan teman, dari tidak percaya diri bisa bergaya di depan kamera. Lain pendapat yang diutarakan oleh oleh **informan 10**.

“karena ada konten edukasi yang sangat membantu untuk peluang bagi saya yang notabene saya pelajar untuk bisa membuat laporan-laporan tentang keuangan, dan juga pernah membuat konten edukasi itu hanya sekali karena ada tugas yang mewajibkan di share di TikTok.”

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber

No	Data	Informan
1.	ketertarikan terhadap konten media sosial aplikasi Tiktok hanya untuk media hiburan dan meniru gaya yang lagi viral atau ngetrand.	Informan 2,3,4,5,7,8 dan 9
2.	Selain itu, ada juga yang menggunakan media tersebut untuk media belajar ada juga hanya mengikuti trend yang ada saat ini.	Informan 1, 6 dan 10

e) Aplikasi Tiktok membuat remaja termotivasi

Aplikasi Tiktok merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat banyak berbagai macam konten mulai dari konten yang bersifat informatif seperti menyampaikan informasi tentang suatu hal hingga konten yang bersifat menghibur. Berbagai macam konten yang ada di aplikasi Tiktok ini dapat berpengaruh terhadap motivasi bagi remaja.

Hasil wawancara berikut informan 1 menuturkan bahwa aplikasi Tiktok tidak membuat mereka menjadi termotivasi untuk belajar tetapi malah sebaliknya, aplikasi Tiktok membuat mereka menjadi malas dalam belajar seperti yang diutarakan oleh **informan 1**.

“Engga si hehe (ketawa) mala ngga ada, kaya ngerasa di Tiktok juga ada.. ini kan tentang pelajaran juga kaya...kayanya di Tiktok cukup deh mikirnya gitu hehe (ketawa) gausah belajar lagi jadinya”

Informan 2 juga sependapat dengan informan 1, bahwa aplikasi Tiktok tidak membuat termotivasi.

“Engga si aku saat ini menggunakan TikTok hanya sebatas menghibur diri sendiri”

Ditegaskan oleh **informan 3** bahwa aplikasi TikTok tidak membuat dirinya termotivasi baginya.

“justru sebaliknya bagi saya aplikasi TikTok tdk membuat saya termotivasi, malah bikin males belajar, soalnya semakin lama menggunakan TikTok justru tambah asik dengan konten-konten yang ada di dalamnya”

Berdasarkan hasil wawancara aplikasi TikTok terkadang membuat mereka termotivasi untuk belajar karena melihat konten yang membagikan tentang pelajaran, membagikan konten tentang kata-kata semangat yang membuat mereka menjadi termotivasi untuk belajar, tetapi terkadang juga tidak. Jadi tergantung dengan konten yang lewat di FYP TikTok mereka, seperti yang diutarakan oleh **informan 4** bahwa.

“Kadang-kadang ada tuh video konten yang kaya belajar-belajar gitu tuh kadang-kadang motivasi kadang-kadang juga engga. Buat males jadi nya sesuai sama yang di FYP sih”

Berbeda dengan informan 5 meski tidak semua konten yang dia tonton membuat dirinya termotivasi, namun ada juga yang membuatnya termotivasi seperti yang dirasakan oleh **informan 5**

“ada juga yang membuat saya tuh termotivasi, kalo ditanya ada apa tidak yang membuat aku termotivasi iya ada”

walaupun tidak semua konten yang ada dalam aplikasi TikTok membuat termotivasi sesuai hasil wawancara **informan 6** mengatakan bahwa.

“Ada iya nya ada engga nya, kadang di TikTok itu ada kayak kata-kata semangat gitu, engga nya ya gitu apa ya bikin males jadi yang bikin males itu ya konten-konten kaya gitu yang aneh-aneh”

Ada juga yang menjawab tengah-tengah seperti yang diutarakan oleh **informan**

7

“Eeem kadang doang soalnya tuh kan banyak konten di dalamnya, nah itu tuh gak semuanya membuat konten memotivasi, ya meski ada juga yang edukasi”

Sependapat dengan 7, bahwa aplikasi TikTok tidak semua konten memotivasi bagi penggunaannya hal ini diutarakan **informan 8**.

“Kadang-kadang doang, soalnya kalo misalnya ada video yang lewat tentang pokoknya cara-cara jawab misalnya ada aja tuh ya

cara-cara jawab MTK lah ya gitu, meski yang lebih banyak yang lewat tuh konten konten penghibur”

Berdasarkan hasil wawancarainforman 9 dan 10 menuturkan bahwa mereka merasa aplikasi TikTok membuat mereka termotivasi untuk belajar karena banyak konten di aplikasi TikTok yang bersifat edukatif dan informatif seperti konten membagikan tentang referensi cara untuk belajar dan menunjukkan suatu bakat yang dimiliki oleh seseorang.

Berbeda dengan informan sebelumnya **informan 9** yang hanya kadang-kadang termotivasi

“Eem banyak video konten TikTok yang buat saya motivasi belajar karena di konten itu banyak orang-orang yang berbagi referensi cara untuk belajar”

Informan 10 sependapat dengan 9 bahwa aplikasi TikTok banyak konten yang sifatnya edukasi sehingga mempengaruhinya.

“Iya, ada motivasi si ada soalnya kan di TikTok sekarang kan udah ada yang nyebar-nyebar bakatnya gitu lo kak kaya bakat dia apa kepintaran dia apa jadi aku kaya bisa nih kalo kaya gini kalo belajar gitu.”

Berikut merupakan data kesimpulan mengenai pertanyaan apakah aplikasi TikTok membuat siswa termotivasi untuk belajar. Adapun datanya terdapat pada table berikut ini:

Aplikasi TikTok terhadap motivasi belajar remaja

No	Data	Informan
1.	Aplikasi TikTok tidak membuat mereka menjadi termotivasi untuk belajar tetapi malah sebaliknya, aplikasi TikTok membuat mereka menjadi malas dalam belajar. Data	Informan 1, 2, dan 3
2.	Aplikasi TikTok terkadang membuat mereka termotivasi untuk belajar karena melihat konten yang membagikan tentang pelajaran, membagikan konten tentang kata-kata semangat yang membuat mereka menjadi	Informan 4, 5, 6, 7 dan 8

	termotivasi dan semangat untuk belajar, tetapi terkadang juga tidak. Jadi tergantung termotivasi atau tidaknya mereka belajar tergantung dengan konten yang lewat diFYP TikTok mereka.	
3.	Aplikasi TikTok membuat mereka termotivasi untuk belajar karena banyak konten diaplikasi TikTok yang bersifat edukatif dan informatif seperti konten membagikan tentang referensi cara untuk belajar dan menunjukkan suatu bakat yang dimiliki oleh seseorang.	Informan 9 dan 10

f) Konten bersifat edukasi dan konten hiburan diaplikasi TikTok

Terdapat berbagai macam konten diaplikasi TikTok, dari konten yang bersifat edukasi sampai dengan konten yang bersifat hiburan. Dari kedua konten tersebut, remaja memiliki kesukaan yang berbeda-beda pada setiap kontennya.

Seperti hasil wawancara dengan informan 1 dan 2 mereka lebih menyukai konten yang bersifat edukasi, karena dapat menambah pengetahuan **informan 1** mengatakan.

“banyak video-video yang lagi viral namun yang saya cenderung lebih suka yaitu kebersifat edukasi.”

Selain itu **Informan 2** menambahkan bahwa ia menyukai konten edukasi karena dapat menambah wawasan.

“saya lebih suka konten yang bersifat edukasi, karena biar banyak pengetahuan buat seumurannya saya.”

Sedangkan **informan 3** menuturkan bahwa ia menyukai konten yang ada diaplikasi TikTok sesuai dengan suasana hatinya yang ia rasakan.

“Tergantung si aku lagi pengennya apa, tergantung suasana hati aja gitu.”

Selain konten edukasi, beberapa remaja juga menuturkan bahwa mereka lebih menyukai konten hiburan dari pada konten edukasi. Seperti hasil wawancara dengan

informan 4, dan 6, mereka lebih menyukai konten-konten yang bersifat hiburan pada aplikasi TikTok. **Informan 4** mengatakan.

“Dan aku juga lebih sering konten yang hiburan sih daripada yang edukasi kalo boleh jujur hihi soalnya lagi jugakan TikTok kan dia ngeluarin konten-konten tu sesuai apayang kita tonton kan nah aku lebih suka nonton yang non edukasi. Jadinya yang keluar ya itu, tapi masih sering muncul sih konten-konten yang edukasi gitu, cumin lebihsering kekonten-konten yang hiburan.”

Berbeda dengan **informan 5**, yang menyukai keduanya namun tidak untuk di posting.

“Dua-duanya aku suka si, karena aku juga suka nonton video-video edukasi gituh, tapi kalo buat ga diposting cumin kita simpen digaleri aja.”

Informan 6 menegaskan bahwa ia lebih sering nonton konten yang bersifat hiburan.

“Aku lebih sering konten ini sih konten apa namanya ee.. konten hiburan disbanding dengan konten edukasi.”

Sependapat dengan informan 4, dan 6, bahwa **informan 7** lebih menyukai konten hiburan.

“Terus aku lebih suka konten yang hiburan, soalnya aku download aplikasi TikTok hanya sebatas hiburan disat aku pusing dengan pelajaran”

Ada juga yang memang menggunakan aplikasi TikTok hanya untuk hiburan semata seperti **informan 8** mengatakan bahwa

“Kalo menurut ku sih lebih suka yang non edukasi karena ya kan aku tujuannya disini nonton TikTok cuman buat bahan gabut.”

Tak jauh berbeda dengan informan 4, 6, 7 dan 8 **informan 9** berpendapat bahwa aplikasi TikTok hanya menghilangkan rasa bosan saja.

“Lebih suka konten hiburan karena biar gabosen bisa seneng juga karena terhibur, bisa ketawa-tawaj uga.”

Ada juga yang suka keduanya namun lebih cenderung pada hiburan seperti **informan 10**.

“Sebenarnya dua-duanya sama, sama-sama akusuka. Cuman kalo yang edukasi tu kaya kadang dengerinnya suka bosen gitu jadi ya diskip kalo ngga, ada beberapa yang ngasih video edukasi yang aku suka gitu cara dia ngasih taunya.”

Berikut merupakan data kesimpulan mengenai pertanyaan mana kah yang lebih disukai antara konten edukasi dan konten hiburan. Adapun datanya terdapat pada table berikut ini:

Konten edukasi dan konten hiburan diaplikasi TikTok

No	Data	Informan
1.	Mereka lebih menyukai konten yang bersifat edukasi diaplikasi TikTok karena dirasa dapat menambah pengetahuan pada mereka.	Informan 1 dan 2
2.	Menyukai konten sesuai dengan suasana hati.	Informan 3, 5 dan 10
3.	Mereka lebih menyukai konten hiburan dari pada konten yang bersifat edukasi karena dapat membuat mereka menjadi lebih terhibur.	Informan 4,6,7,8 dan 9

g) Dampak positif yang terjadi pada remaja karena penggunaan aplikasi TikTok

Penggunaan aplikasi TikTok menimbulkan berbagai dampak yang dirasakan oleh remaja. Dampak dari penggunaan aplikasi TikTok tersebut bisa berdampak positif dan berdampak negatif. Berikut ini pemaparan para remaja terkait dengan dampak positif yang terjadi pada mereka dari penggunaan aplikasi TikTok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1,2, 3,4, 5 dan 6, dampak positif penggunaan aplikasi TikTok yang terjadi pada mereka adalah memudahkan mereka mengetahui informasi dan dapat membantumereka dalam hal pelajaran karena konten yang bersifat edukasi diaplikasi TikTok.

Informan 1 mengatakan dapat mengetahui apa yang sedang viral saat ini, bisa juga untuk media pembelajaran agar lebih mudah

“Jadi lebih tau trend-trend baru, hiburan kaya konten pelajaran juga jadi mempermudah belajar juga.”

Informan 2 sependapat dengan informan 1 bahwa dalam aplikasi TikTok tidak semuanya mengandung hal yang negatif ada juga yang positif

“Ada, karna kan disitu kan kontennya engga semua konten negatif gitukan banyak positifnya kadang ada kaya edukasi.”

Informan 3 juga menambahkan pendapat informan 1 dan 2 bahwa aplikasi tiktok tidak selamanya negatif ada juga yang membuat konten tentang pelajaran.

“Tadi si sebenarnya banyak konten pengetahuan terus menambah ilmu juga kadang ga semua video TikTok itu mengandung negatif ada banyak orang berbagi konten video berbagi ilmu berbagi pengetahuan.”

Berbeda dengan **informan 4** mengatakan bahwa aplikasi TikTok sekarang menjadi aplikasi pembelajaran.

“Ya gitu kaya tadi suka TikTok tu udah kayabanyak yang bikin kita motivasi gitu loh kaya contohnya Jerome Polin terus sama yang lain-lain gitu jadi mereka tukaya punya ilmu pengetahuan gitu terus *disharedi* TikTok biar jadi yang nonton juga banyak yang tahu banyak yang paham banyak bimbel-bimbel juga di TikTok apa lagi *livestreaming* juga kan ada yang kaya ngasih tau kaya ilmu matematika, bahasa inggris sama yang lain ada disitu.”

Selain itu informan informan 5 menambahkan bukan hanya sekedar pembelajaran atau edukasi aplikasi TikTok juga memuat banyak informasi.

“aku sih kadang menjumpai konten aplikasi itu yang informasi, jadi aku ikutin. Cari informasi sih bisa.”

Ada juga yang mengatakan bahwa konten yang di muat dalam aplikasi TikTok tentang pelajaran dan pengetahuan seperti yang di utarakan oleh **informan 6**.

“Ada kadang kaya tentang pelajaran. Pelajaran-pelajaran sekolah, konten pengetahuan.”

Sedangkan **informan 7** mengatakan berbeda dengan informan sebelumnya, bahwa tidak ada dampak positif yang ia rasakan dari penggunaan aplikasi TikTok.

“Dampak positifnya engga ada sih kayanya paling dampak positifnya ya bisa ngilangin gabut biar ga bosan aja iya hiburan.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 8,9 dan 10, dampak positif penggunaan aplikasi TikTok adalah dapat membuat diri mereka menjadi lebih

bersyukur, bersemangat, dan termotivasi karena konten positif yang ada diaplikasi TikTok.

Ada juga yang mengatakan bahwa aplikasi TikTok memuat konten-konten yang membuat semangat seperti yang di utarakan oleh **informan 8**.

“Ada, ya itu buat lebih semangat lagi gitu kadang-kadang ada kata ada video yang buat kaya lebih semangat lebih bersyukur gitu jadi ada dampaknya gitu.”

Berbeda dengan informan 8, sedangkan **informan 9** nampak bingung hal yang positif dari aplikasi nTikTok hanya saja ia mengatakan banyak juga konten positif seperti kata-kata motivasi.

“Dampak positif apa ya, engga sih apa kaya dampak positifnya apa ya hehe (ketawa) kalo yang positif bearti yang bermanfaat ya motivasi-motivasi terus ya kata-kata kaya gitu.”

Informan 10 mengatakan bahwa apa yang kita di tonton dalam konten aplikasi TikTok akan tambil seperti yang di tonton.

“sesuai yang kita tonton sih, kayak saya sering nonton konten-konten yang sifatnya motivasi git gitu nantik yang kelaur di beranda konten-konten motivasi, sesuai yang kita tonton sih”

Berikut merupakan data kesimpulan mengenai pertanyaan dampak positif yang terjadi pada remaja karena penggunaan aplikasi TikTok. Adapun datanya terdapat pada table berikut ini:

Dampak positif penggunaan aplikasi TikTok

No	Data	Informan
1.	Dampak positif yang dirasakan remaja semenjak menggunakan aplikasi TikTok adalah dapat membantu siswa mengetahui berbagai macam informas dan memberikan informasi tentang pelajaran karena konten edukasi yang ada diaplikasi TikTok.	Informan 1,2,3,4,5,6,7 dan 8
2.	Tidak ada dampak positif dari penggunaan aplikasi TikTok.	Informan 9 dan 10

3.	Membuat diri menjadi merasa lebih bersyukur dalam hidup dan termotivasi karena konten positif yang ada diaplikasi TikTok.	Informan 8
----	---	------------

h) Dampak negatif yang terjadi pada remaja karena penggunaan aplikasi TikTok

Selain dampak positif aplikasi TikTok juga menimbulkan berbagai dampak negatif yang terjadi pada remaja. Berikut ini pemaparan para remaja terkait dengan dampak negatif yang terjadi pada mereka dari penggunaan aplikasi TikTok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1, 2, 3, dan 4, mereka merasakan dampak dari penggunaan aplikasi TikTok membuat mereka menjadi malas belajar jika sudah asik bermain TikTok dan menjadi menunda-nunda waktu, jadi boros karena beli kuota terus untuk bermain aplikasi TikTok.

Seperti yang dirasakan oleh **informan 1**, mengatakan bahwa aplikasi membuat dirinya boros kuota.

“Jadi males jadi boros jadi beli kuota terus udah sih itu aja”

Informan 2 berpendapat bahwa aplikasi TikTok membuat dirinya malas dalam kegiatan seperti belajar, mengaji dan mempersiapkan ujian

“Malas, malas belajar misalnya mau ujian terus males ngerjain ngaji, kadang kalo pulang sekolah niatnya nonton TikTok dulu buat belajar eh malah keterusan jadi malas gitu.”

Informan 3 menambahkan bahwa aplikasi TikTok membuat dirinya menunda-nunda bahkan malas dalam belajar.

“Ya jadi belajar ditunda-tunda jadi males dah pokoknya ya gitu soalnya candu.”

Sependapat dengan informan 1,2 dan 3, **informan 4** menatakan bahwa aplikasi TikTok membuat dirinya malas.

“Kalo dampaknya mah jadi males mau ngapa-ngapain mending TikTok ajah si.”

Informan 5 dan 6 menuturkan bahwa dampak negatif dari penggunaan aplikasi TikTok yang terjadi pada mereka adalah membuat tidur mereka menjadi tidak teratur karena seringnya menunda-nunda waktu ketika sudah

asik bermain TikTok yang membuat waktu tidur mereka menjadi terganggu dan tidak teratur selain itu juga membuat mereka menjadi lupa untuk mengurus diri karena seringnya nunda-nunda waktu.

Informan 5 mengatakan bahwa aplikasi TikTok membuat dirinya sering menunda sholat dan waktu tidurnya juga terganggu.

“Jadi tidurnya jadi engga teratur sih kadang-kadang ampemalem kan jadi males juga yaudah pantengin hpp terus kalo main TikTok tuh udah engga inget waktu apa pun itu sholat juga jadi ketunda.”

Informan 6 sependapat dengan informan 5, bahwa waktu tidurnya terganggu dan menjadi lupa mandi akibat asik main aplikasi Tikok.

“Eem ini sih eem jam tidur aku jadi keganggu iya yang harusnya pas, jadi aku lebih-lebihin ya apa ya dampak negatifnya tu sama apa lagi ya males mau ngapa-ngapain apa itu namanya sama ini sih kalo misalnya kaya apa ya kaya aku engga ngurus diri gitu loh jadinya lupa sama waktu gitu loh kaya harusnya mandi jadi ga mandi.”

Sedangkan **informan 7**, mengatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan aplikasi TikTok yang dirasakan oleh informan 7 adalah membuatnya menjadi memicu untuk mengeluarkan kata-kata kasar karena berbagai macam komentar yang ada kolom komentar setiap konten diaplikasi TikTok.

“Jadi kaya kan diTikTok kadang ada bahasa-bahasa kasar gitu kan jadi kebanyakan baca komen kadang suka engga sengaja keceplosan ngomong kasar gitu, kesel sendiri si kadang kalo keceplosan engga suka aja gitu.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 8, 9, dan 10 jika sudah bermain aplikasi TikTok sering lupa waktu karena sudah terlalu asik dan sering menunda-nunda waktu untuk melakukan kegiatan lainnya. Hal ini menyebabkan remaja menjadi malas mengerjakan kegiatan yang lain jika sudah terlalu lama bermain aplikasi TikTok. Selain itu juga banyaknya konten-konten diaplikasi TikTok yang tidak pantas dilihat oleh anak di bawah umur merupakan dampak negatif dari penggunaan aplikasi TikTok yang mereka rasakan.

Informan 8 mengatakan bahwa aplikasi TikTok, membuat dirinya lupa waktu untuk istirahat.

“Eemm selalu menggunakan TikTok kadang jadi ga bisa berbagi waktu gatau waktunya untuk tidur tidak tau waktunya untuk harusnya istirahat gatau waktunya untuk tiktok juga hehe (ketawa).”

Sependapat dengan informan 8, **informan 9** juga merasakan hal yang sama namun lebih pada menunda-nunda waktunya untuk mandi.

“Kalo dampak negatifnya kadang diTikTok tu kan kaya suka random gitu kan keluarnya kaya umur berapa aja kan pasti ada nah itu kadang suka ada video-video gitu kak lewat dari *FYP* sendiri kaya cewe lagi ini gitu, iya sering banget kaya gitu kak iya buat males belajar terus bikin males kaya ngelakuin kegiatan di rumah gitu loh kaya pastikan kita kan kalo udah ngescroll TikTok kan bawaannya kan kaya tiduran aja gitu di rumah jadi makan juga aku kadang sering ketunda, terus mandi sering ketunda terus main juga kadang sama temen kalo lagi males yaudah *scroll* TikTok aja.”

Berda dari informan sebelumnya bahwa konten yang di sediakan dalam aplikasi TikTok seperti pacaran, sedangkan jutaan orang yang nonton konten tersebut bukan hanya orang dewasa ada juga yang masih anak-anak hal yang tersebut dirasakan oleh **informan 10**.

“Ya kaya tadi konten-konten pacaran gitu tapi aku ngga ngikutin sih.”

Berikut merupakan data kesimpulan mengenai pertanyaan dampak negatif yang terjadi pada remaja karena penggunaan aplikasi TikTok. Adapun datanya terdapat pada table berikut ini:

Dampak negatif penggunaan aplikasi TikTok

No	Data	Informan
1.	Membuat remaja malas belajar dan menunda-nunda waktu belajar jika sudah asik menggunakan aplikasi TikTok	Informan 1,2,3 dan 4
2.	Membuat tidur menjadi tidak teratur karena menunda-nunda waktu ketika sudah terlalu asik menggunakan aplikasi TikTok dan menjadi lupa	Informan 8,6 dan 5

	untuk mengurus diri sendiri.	
3.	Memicu untuk berkata dengan bahasa kasar karena konten negatif yang ada diaplikasi TikTok	Informan 7
4.	Menjadi lupa waktu dan sering menunda- nunda waktu jika sudah bermain aplikasi TikTok dan melihat konten-konten yang belum pantas dilihat oleh anak di bawah umur.	Informan 9 dan 10

B. Perubahan Perilaku

Banyak penyebab yang ditimbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang memiliki perubahan perilaku, salah satunya pengguna media sosial TikTok yang memang berbeda dengan media sosial lainnya. Hal ini akan menimbulkan sebuah pola perilaku penggunaan media sebagai perwujudan dari motif yang tinggi untuk menggunakannya. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku remaja, yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan atau perbuatan.

1. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan *domain*(ranah) yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan adalah hasil dari penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dsb). Perubahan perilaku sendiri adalah kegiatan atau tindakan manusia yang telah merubah kepribadian yang berbeda dengan biasanya.

Hal tersebut dirasakan oleh **informan 1** setelah mengenal media sosial aplikasi Tiktok dalam ungkapannya.

“Kalau aku sih ada perubahan dalam diriku, saya kan mengikuti konten tentang edukasi terus tentang musik-musik atau quotes. Nah, dari situ saya belajar tentang pengetahuan umum dari yang tidak tahu cara bagaimana menulis dengan baik dan benar jadinya saya mengerti”

Hal tersebut juga dirasakan oleh **informan 2**.

“Menurut pengalaman yang saya rasakan setelah saya menggunakan aplikasi TikTok, saya dapat mengetahui beberapa ilmu pengetahuan yang sebelumnya saya ketahui, jadi ketika mendapatkan informasi tersebut saya bisa langsung mempraktekkan apa yang saya lihat”

Perubahan perilaku yang dirasakan oleh informan 1 dan 2 merupakan perubahan tentang pengetahuan yang sebelumnya tidak mengenal dengan dunia akademik semenjak mengenal aplikasi Tiktok menjadi bertambah wawasan. Tak jauh berbeda dengan informan 3 namun yang membedakan kalo informan 1 dan 2 lebih kepada akademik sedangkan informan 3 lebih ke non akademik seperti *fashion*. **informan 3** mengatakan.

“karena saya suka tentang fashion, setelah mengikuti beberapa konten kreator tentang ootd atau fashion saya sekarang bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena video tersebut, yang sebelum saya menggunakan aplikasi TikTok belum mengerti *ootd* yang pas buat saya tuh seperti apa dan *make up* yang pas buat saya tuh kayak gimana. Selain itu, perubahan yang saya alami yaitu seharian selalu saja scroll beranda TikTok.”

Hal yang sama juga dirasakan oleh **informan 4** juga mengatakan bahwa

“karena mengikuti trend-trend masa kini melalui video yang ditayangkan dalam aplikasi TikTok jadi saya mengenal yang namanya *make-up* dan juga saya mengenal dunia luar.”

Aplikasi TikTok tidak hanya sekedar fashion, make up dan joget-joget saja akan tetapi juga bisa buat pembelajaran seperti pelajaran bahasa Inggris dengan mudah seperti **informan 5** mengatakan.

“Saya tertarik dengan media sosial aplikasi TikTok karena ada beberapa konten yang menampilkan dunia luar yang tidak kita ketahui. Misalnya konten edukasi tentang pembelajaran bahasa Inggris. Disana kita akan mengetahui atau belajar bahasa Inggris dengan mudah tanpa melihat kamus.”

mengenai penggunaan media sosial aplikasi Tiktok begitu beragam yang mulai dari ikut-ikutan teman, dari tidak percaya diri bisa bergaya di depan kamera bahkan ada juga yang awalnya bingung cara penyelesaian tugas tentang keuangan dengan adanya konten tersebut menjadi mudah. Seperti yang dirasakan oleh **Informan 6** mengatakan

“karena ada konten edukasi yang sangat membantu untuk peluang bagi saya yang notabene saya pelajar, untuk bisa membuat laporan-laporan tentang keuangan, dan juga pernah membuat

konten edukasi itu hanya sekali karena ada tugas yang mewajibkan di share di TikTok.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 7 dan 8 menuturkan bahwa mereka merasa aplikasi TikTok membuat mereka termotivasi untuk belajar karena banyak konten di aplikasi TikTok yang bersifat edukatif dan informatif seperti konten membagikan tentang referensi cara untuk belajar dan menunjukkan suatu bakat yang dimiliki oleh seseorang. **Informan 7** mengatakan bahwa

“Eem banyak video konten TikTok yang buat saya motivasi belajar karena di konten itu banyak orang-orang yang berbagi referensi cara untuk belajar.”

Informan 8 sependapat dengan 7 bahwa aplikasi TikTok banyak konten yang sifatnya edukasi sehingga mempengaruhinya.

“Iya, ada motivasi si ada soalnya kan di TikTok sekarang kan udah ada yang nyebar-nyebar bakatnya gitu lo kak kaya bakat dia apa kepintaran dia apa jadi aku kaya bisa nih kalo kaya gini kalo belajar gitu.”

Terdapat berbagai macam konten di aplikasi TikTok, dari konten yang bersifat edukasi sampai dengan konten yang bersifat hiburan. Dari kedua konten tersebut, remaja memiliki kesukaan yang berbeda-beda pada setiap kontennya. Seperti hasil wawancara dengan **informan 9** lebih menyukai konten yang bersifat edukasi karena dapat menambah pengetahuan informan 9 mengatakan.

“banyak video-video yang lagi viral namun yang saya cenderung lebih sukanya itu kebersifat edukasi. ”Selain itu “saya lebih suka konten yang bersifat edukasi, karena biar banyak pengetahuan buat seumuran saya.”

Ada juga yang suka keduanya namun lebih cenderung pada hiburan seperti **informan 10**

“Sebenarnya dua-duanya sama, sama-sama aku suka. Cuman kalo yang edukasi tu kaya kadang dengerinnya suka bosan gitu jadi ya diskip kalo ngga, ada beberapa yang ngasih video edukasi yang aku suka gitu cara dia ngasih taunya.”

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan selaku pengguna media sosial aplikasi TikTok . hasil kesimpulan dapat di lihat pada table berikut:

No	Data	Informan
----	------	----------

1.	Menggunakan aplikasi TikTok diantaranya karena memang yang ditampilkan itu menarik, inspiratif atau pendidikan dan menghibur menghibur	Informan 5,6,7,8,9 dan 10
2.	Aplikasi TikTok juga menyajikan berbagai macam konten Misalnya konten <i>fashion</i> , <i>make up</i> , dan Tips and Trik.	Informan 1,2,3 dan 4

2. Sikap

Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek dilingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek.

penggunaan aplikasi TikTok yang dirasakan oleh **informan 1** adalah membuatnya menjadi memicu untuk mengeluarkan kata-kata kasar karena berbagai macam komentar yang ada kolom komentar setiap konten diaplikasi TikTok.

“Jadi kaya kan diTikTok kadang ada bahasa-bahasa kasar gitu kan jadi kebanyakan baca komen kadang suka engga sengaja keceplosan ngomong kasar gitu, kesel sendiri si kadang kalo keceplosan engga suka aja gitu.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan **informan 2** jika sudah bermain aplikasi TikTok sering lupa waktu karena sudah terlalu asik dan sering menunda-nunda waktu untuk melakukan kegiatan lainnya. Hal ini menyebabkan remaja menjadi malas mengerjakan kegiatan yang lain jika sudah terlalu lama bermain aplikasi TikTok. Selain itu juga banyaknya konten-konten diaplikasi TikTok yang tidak pantas dilihat oleh anak di bawah umur merupakan dampak negatif dari penggunaan aplikasi TikTok yang mereka rasakan.

“Eemm selalu menggunakan TikTok kadang jadi ga bisa berbagi waktu gatau waktunya untuk tidur tidak tau waktunya untuk harusnya istirahat gatau waktunya untuk tiktok juga hehe (ketawa).”

Selaras dengan informan 2, informan 3 juga merasakan hal sama namun namun **informan 3** lebih cendru apa yang ia tonton di konten aplikasi tersebut.

“Kalo dampak negatifnya kadang diTikTok tu kan kaya suka random gitu kan keluarnya kaya umur berapa aja kan pasti ada nah itu kadang suka ada video-video gitu kak lewat dari *FYP* sendiri kaya cewe lagi ini gitu, iya sering banget kaya gitu kak iya

buat males belajar terus bikin males kaya ngelakuin kegiatan di rumah gitu loh kaya pasti kan kita kan kalo udah ngescroll TikTok kan bawaannya kan kaya tiduran aja gitu di rumah jadi makan juga aku kadang sering ketunda, terus mandi sering ketunda terus main juga kadang sama temen kalo lagi males yaudah *scroll* TikTok aja.” Selain itu “Ya kaya tadi konten-konten pacaran gitu tapi aku ngga ngikutin sih.”

Hal yang sama dirasakan oleh **informan 4** mengatakan.

“Perubahan yang ada pada dalam diri saya adalah saya malas untuk melakukan sesuatu, seperti halnya membantu orangtua, belajar dan mengaji. Jadinya saya lupa waktu gitu, sampai-sampai orangtua selalu marah-marah.”

Perubahan perilaku sendiri adalah kegiatan atau tindakan manusia yang telah merubah kepribadian yang berbeda dengan biasanya. Hal tersebut dirasakan oleh **informan 5** setelah mengenal media sosial aplikasi Tiktok dalam ungkapannya.

“Kalau aku sih ada perubahan dalam diriku, saya kan mengikuti konten tentang edukasi terus tentang musik-musik atau quotes. Nah, dari situ saya belajar tentang pengetahuan umum dari yang tidak tahu cara bagaimana menulis dengan baik dan benar jadinya saya mengerti”

Hal tersebut juga dirasakan oleh **informan 6**.

“Menurut pengalaman yang saya rasakan setelah saya menggunakan aplikasi TikTok, saya dapat mengetahui beberapailmu pengetahuan yang sebelumnya saya ketahui, jadi ketika mendapatkan informasi tersebut saya bisa langsung mempraktekkan apa yang saya lihat”

Berdasarkan penuturan **informan 7** dan **8**, mereka juga merasakan perubahan yang terjadi dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan setelah menggunakan aplikasi TikTok mereka merasa semenjak menggunakan aplikasi Tik-Tok waktu belajar mereka menjadi lebih sedikit karena terlalu asik bermain TikTok yang membuat malas belajar dan sulit untuk jauh dari hp.

“Ada, jadi waktu belajarnya jadi kurang jadi males juga pas main TikTok jadi males pas sebelum main TikTok rajin belajar pas setelah main TikTok jadi males-malesan udah gitu juga waktu belajarnya juga kurang bu pas main TikTok ini.”

Sependapat dengan informan 7, informan 8 juga mengatakan bahwa yang dirasakan oleh informan 8

“Perubahan perilaku yang aku rasain setelah megang TikTok itu eem aku lebih kalo misalnya aku lagi belajar atau ngaji tu terus ga bisa jauh dari hp dikit-dikit yang dipegang hp ke TikTok gitu jadi

eem gitu deh pokoknya. Pokoknya aku jadi lebih males, susah buat jauh dari hp gitu.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan **informan 9** ia juga merasakan adanya perubahan yang terjadi dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok. Ia merasa sebelum menggunakan aplikasi TikTok ia tidak malas dalam belajar namun setelah menggunakan aplikasi TikTok ia merasa malas dalam belajar dan melakukan kegiatan yang lainnya. Ia merasa jika sudah bermain aplikasi TikTok malas untuk melakukan kegiatan yang lain.

“Kalo untuk perubahannya si menurut aku yang aku rasain itu ada karena sebelum aku kenal aplikasi TikTok itu eeh aku ga males kak, karena kan kalo sekarang tu malesnya tu udah kerasa banget karena sekarang kan udah, udah kenal aplikasi TikTok banget kan apa lagi sekarang aku kaya sampe bikin konten yang lucu-lucu terus aku jadi males belajar terus kaya jadi males ngapa-ngapain bahkan melakukan kegiatan aja tu males kak. Kaya ngapa-ngapain aja tu males kalo udah liat TikTok tu kaya bawaannya tu pengennya rebahan aja gitu kalo dulu tuh ngapa-ngapain tuh kaya engga males gitu loh kaya apa sih eem belajar juga ga mager, ngapa-ngapain juga ga mager tapi sekarang tu kaya kalo pas semenjak kenal TikTok gitu kaya sering- sering bikin konten *scoll* TikTok gitu jadi males si kak.”

Hasil wawancara juga menuturkan oleh **informan 10** bahwa ia merasakan adanya perubahan yang terjadi dari sebelum ia menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok, sebelum menggunakan aplikasi TikTok ia merasa lebih giat dalam belajar, tetapi setelah ia menggunakan aplikasi TikTok ia merasa malas ketika belajar dan lebih sering bermain TikTok yang berpengaruh terhadap nilainya, yang sempat menurun pada kenaikan kelas.

“Kalo untuk perubahan perilaku belajarnya pasti ada kakdan aku tu juga ngerasa banget perubahannya sebelum dansesudah menggunakan aplikasi TikTok yang sebelumnya aku belum kenal aplikasi TikTok aku selalu memprioritaskan waktu belajar aku dan lebih ada rasa giat untuk belajar karena aku belum tau aplikasi hiburan semacam TikTok itu. Tapi setelah aku tau aplikasi TikTok aku merasa lebih males untuk belajar dan sering main aplikasi TikTok dan itu ngaruh ke nilai aku kak, pas kenaikan kelas sempet turun jauh.”

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan selaku pengguna media sosial aplikasi TikTok dapat disimpulkan dapat di lihat table berikut.

No	Data	Informan
----	------	----------

1.	Remaja menjadi malas setelah menggunakan aplikasi TikTok	Informan 5 dan 6
2.	Remaja sering keceplosan berkata kasar akibat tontonan yang ada dalam konten aplikasi TikTok	Informan 1
3.	Remaja menjadi tau bagaimana cara mempraktekkan ilmu yang dia tau	Informan 2,3,7,8,9 dan 10

3. Perilaku

Kehadiran media sosial aplikasi *TikTok* mampu merubah cara berinteraksi seseorang dengan orang terdekat menjadi interaksi melalui media sosial. Misalnya antara orangtua dan anak yang sibuk dengan urusannya masing-masing. Hal tersebut bisa sangat mengkhawatirkan karena masa remaja merupakan masa yang sudah sudah memiliki caranya sendiri. Karena setiap manusia lahir, dibentuk oleh lingkungan dari segala aspek yang mempengaruhi. Sehingga susunan akal dan jiwa setiap individu menentukan perbedaan. Hal ini disebut dengan suatu kepribadian. Tetapi bukan berarti perbedaan tingkah laku setiap manusia selalu berbeda.

Dapat dilihat dari keseharian yang dilakukan oleh pengguna media sosial aplikasi *TikTok* bahwa, mereka melihat tampilan yang ada dalam beranda membuat mereka semakin lupa akan waktu dan juga bisa menunda-nunda pekerjaan. Remaja saat ini sangat bergantung dengan media sosial dan tidak bisa dilepaskan dari pandangan narsis dan kekinian, media sosial seakan sudah menjadi candu bagi mereka. Seperti yang dirasakan oleh **informan 1** mengatakan

“Lama menggunakan media tersebut sesuai dengan mood, karena tidak pernah berjam-jam, namun sering menggunakan media tersebut untuk mengisi kekosongan waktu ketika penat belajar terus. Bahkan sampai dimarahi ibu saya karena tidak membantu orangtua untuk bersih-bersih rumah, cuci piring gitu”

Ada banyak perilaku atau tindakan yang diperoleh dalam semua media sosial baik itu secara tindakan maupun pengetahuan yang diperoleh. Dalam media sosial aplikasi *TikTok* memiliki tampilan video-video yang sering sekali konten-konten yang secara langsung ataupun tidak langsung akan meniru seperti joget-joget ala TikTok, selain itu juga ada yang konten hanya sekedar hiburan semata. Hal tersebut selaras dengan

informan 2.

“Saya sebelum menggunakan aplikasi tiktok tidak bisa berjoget tetapi setelah saya melihat video joget-joget pada beranda tiktok, saya menjadi tertarik kemudian mengikuti cara berjoget dan pada akhirnya saya menjadi ketergantungan atau biasa disebut syndrom tiktok, saat mendengarkan lagu tiktok saya ikut berjoget, bahkan Saya meng video saya saat berjoget padahal sayasudah tahu bahwa mengvideo saat saya berjoget mengundang syahwat seseorang yang melihat video saya tersebut.”

Perilaku yang diperoleh menggunakan aplikasi media sosial aplikasi Tiktok banyak sekali, diantaranya terbiasa dengan apa yang dilihat, membuat mata minus karena sering terpapar cahaya smartphone yang terus menerus, selain itu juga mengakibatkan malas untuk berkomunikasi diluar rumah dan mementingkan memainkan smartphonanya seperti yang dirasakan oleh **informan 3** mengatakan

“Bagi saya dampaknya menjadi malas mengikuti kegiatan di luar rumah dan berkomunikasi dengan orang lain, bisa membuat kita mental health karena yang ditampilkan kurang pantas. Misalkan trend-trend orang pacaran yang tidur diatas pangkuan pacarnya, itu membuat orang *insecure* karena diumur segitu sudah seperti itu sedangkan yang lain di umur 20an sudah mikir kerja. Itu sih menurut aku.”

Perubahan perilaku sendiri adalah kegiatan atau tindakan manusia yang telah merubah kepribadian yang berbeda dengan biasanya. Hal tersebut dirasakan oleh **informan 4** setelah mengenal media sosial aplikasi Tiktok dalam ungkapannya.

“Kalau aku sih ada perubahan dalam diriku, saya kan mengikuti konten tentang edukasi terus tentang musik-musik atau quotes. Nah, dari situ saya belajar tentang pengetahuan umum dari yang tidak tahu cara bagaimana menulis makalah dengan baik dan benar jadinya saya mengerti”

Aplikasi TikTok membawa dampak terhadap perilaku remaja terhadap proses belajarnya di rumah, dimana remaja merasakan adanya perubahan perilaku mereka dari yang tadinya belum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok.

Seperti hasil wawancara dengan **informan 5**, sebelum ia menggunakan aplikasi TikTok waktu belajar ia lebih konsisten dan teratur dalam melakukan aktivitas yang lain. Tetapi semenjak menggunakan aplikasi TikTok ia merasakan adanya perubahan, ia menjadi tidak konsisten waktu lagi dalam belajar dan melakukan aktivitas yang lain.

“Ada, jadi waktu sebelum main TikTok itu emang waktubelajar tu udah dibagi terus aku juga jadi konsisten kapanbelajar, kapan nanti aku makan kapan entar mandi cumansemenjak aku main TikTok tu ya lebih ke yaudah ngescroll aja terus ngga ini apanamanya ngga jadi waktunya jadi ga sesuai lagi udah ga konsisten lagi yang tadinya jam segini aku mandi, jam sekian aku belajar, jam sekian aku boleh main, sekarang semenjak *download* TikTok tu kaya ya TikTok aja terus kadang sampe ga mandi kadang Cuma cuci muka aja kadang sampe ga makan gitu. Gitu aja si kak.”

Hal yang serupa pun dituturkan oleh **informan 6**, ia merasakan adanya perubahan perilaku belajar yang terjadi dari sebelum ia menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok. Setelah menggunakan TikTok mereka merasa lebih sering menunda-nunda waktu dalam belajar dan lebih mendahulukan untuk membuka TikTok.

“Perilaku sebelum makai TikTok sama sesudah make TikTok itu ada. Pas sebelum make TikTok itu eemm aku kaya emm lebih ya lebih rajin gitu, ga lebih rajin si lebih kaya ke kalo waktunya ngaji langsung, kalo misalnya ada ujian tu langsung belajar tapi kalo misalnya itu tu eehh kaya ditunda-tunda terus tugasnya jadinya main TikTok dulu baru ngerjain tugas, akhirnya tugasnya ketunda bias anyanya buka TikTok dulu baru belajar itu sih yang perubahan perilakunya jadilebih males lagi.”

Hasil wawancara juga menuturkan oleh **informan 7** bahwa ia merasakan adanya perubahan yang terjadi dari sebelum ia menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok, sebelum menggunakan aplikasi TikTok ia merasa lebih giat dalam belajar, tetapi setelah ia menggunakan aplikasi TikTok ia merasa malas ketika belajar dan lebih sering bermain TikTok yang berpengaruh terhadap nilainya, yang sempat menurun pada kenaikan kelas.

“Kalo untuk perubahan perilaku belajarnya pasti ada kakdan aku tu juga ngerasa banget perubahannya sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok yang sebelumnya aku belum kenal aplikasi TikTok aku selalu memprioritaskan waktu belajar aku dan lebih ada rasa giat untuk belajar karena aku belum tau aplikasi hiburan semacam TikTok itu. Tapi setelah aku tau aplikasi TikTok aku merasa lebih males untuk belajar dan sering main aplikasi TikTok dan itu ngaruh ke nilai aku kak, pas kenaikan kelas sempet turun jauh.”

Perubahan terhadap perilaku remaja dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok pun dirasakan oleh **informan 8**, ia menuturkan bahwa sebelum menggunakan aplikasi TikTok ia lebih rajin dalam

belajarnya, tetapi setelah menggunakan aplikasi TikTok waktu belajarnya menjadi jarang-jarang, kecuali jika sedang ujian ia akan belajar lebih sering.

“Ada si perubahannya, dulu itu aku eem tiap malem pasti belajar atau engga abis pulang sekolah sekarang jadi kaya jarang-jarang gitu kecuali pas ada mau ujian itu baru belajarnya bener-bener belajar.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan **informan 9** ia juga merasakan adanya perubahan yang terjadi dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok. Ia merasa sebelum menggunakan aplikasi TikTok ia tidak malas dalam belajar namun setelah menggunakan aplikasi TikTok ia merasa malas dalam belajar dan melakukan kegiatan yang lainnya. Ia merasa jika sudah bermain aplikasi TikTok malas untuk melakukan kegiatan yang lain.

“Kalo untuk perubahannya si menurut aku yang aku rasain itu ada karena sebelum aku kenal aplikasi TikTok itu eeh aku ga males kak, karena kan kalo sekarang tu malesnya tu udah kerasa banget karena sekarang kan udah, udah kenal aplikasi TikTok banget kan apa lagi sekarang aku kaya sampe bikin konten yang lucu-lucu terus aku jadi males belajar terus kaya jadi males ngapa-ngapain bahkan melakukan kegiatan aja tu males kak. Kaya ngapa-ngapain aja tu males kalo udah liat TikTok tu kaya bawaannya tu pengennya rebahan aja gitu kalo dulu tuh ngapa-ngapain tuh kaya engga males gitu loh kaya apa sih eem belajar juga ga mager, ngapa-ngapain juga ga mager tapi sekarang tu kaya kalo pas semenjak kenal TikTok gitu kaya sering- sering bikin konten *scoll* TikTok gitu jadi males si kak.”

informan 9, ia menuturkan bahwa semenjak menggunakan aplikasi TikTok ia merasa lebih sering main hp dari pada sebelum menggunakan aplikasi TikTok.

“Ada kak, sebelum aku pake TikTok aku jarang main hp. Tapi setelah aku main TikTok aku lebih sering main hp.”

Berdasarkan penuturan **informan 10**, juga merasakan perubahan yang terjadi dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan setelah menggunakan aplikasi TikTok mereka merasa semenjak menggunakan aplikasi Tik-Tok waktu belajar mereka menjadi lebih sedikit karena terlalu asik bermain TikTok yang membuat malas belajar dan sulit untuk jauh dari hp.

“Ada, jadi waktu belajarnya jadi kurang jadi males juga pas main TikTok jadi males pas sebelum main TikTok rajin belajar pas setelah main TikTok jadi males-malesan udah gitu juga waktu belajarnya juga kurang bu pas main TikTok ini.”

Selain itu yang akurasakan “Perubahan perilaku yang aku rasain setelah megang TikTok itu eem aku lebih kalo misalnya aku lagi belajar atau ngaji tu terus ga bisa jauh dari hp dikit-dikit yang dipegang hp ke TikTok gitu jadi eem gitu deh pokoknya. Pokoknya aku jadi lebih males, susah buat jauh dari hp gitu.”

Dari pemaparan hasil wawancara para informan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan perilaku remaja yang menggunakan aplikasi TikTok terhadap proses belajarnya di rumah, remaja merasakan adanya perubahan perilaku belajar mereka dari yang tadinya belum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok.

Dapat dilihat pada table berikut:

No	Data	Informan
1.	Waktu belajar mereka di rumah menjadi tidak teratur dikarenakan rasa malas yang ada dalam diri mereka menjadi ketika sudah menggunakan aplikasi TikTok	Informan 2,7,8,9, dan 10
2.	Membuat mereka menjadi sering menunda-nunda waktu ketika belajar.	Informan 3, 5 dan 6
3.	Membuat rem aja menjadi tau mempraktekkan suatu pengetahuan yang ia dapat dari konten aplikasi TikTok	Informan 1, dan 4

C. Analisis

Awal mula penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo yaitu aplikasi yang digunakan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa TikTok adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media hiburan karena banyaknya berbagai macam konten yang ada diaplikasi tersebut. Aplikasi TikTok diluncurkan pada bulan september 2016 oleh Zhang Yiming. Kemudian semenjak munculnya pandemic covid-19 aplikasi TikTok mulai viral dan banyak digunakan oleh berbagai macam kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa.

Alasan para remaja menggunakan aplikasi TikTok awalnya adalah karena melihat aplikasi TikTok yang kala itu sedang viral selain itu ada juga yang mengikuti temannya karena temannya menggunakan aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok memiliki daya tariknya tersendiri dari pada aplikasi lainnya dimana berisi berbagai macam video pendek yang dapat menghibur siswa. TikTok juga memiliki berbagai macam fitur menarik saat ini yaitu seperti *For Your Page, likes, comments, live streaming, Inbox, Discover, TikTok stories, TikTok shop* dan lain sebagainya. Dari berbagai macam fitur yang ada di aplikasi TikTok, dapat memberikan inspirasi kepada para penggunanya karena TikTok memiliki fitur-fitur menarik yang dapat meningkatkan kreatifitas para penggunanya seperti edit video dan menumbuhkan ide-ide baru untuk bisa dibagikan dengan banyak orang.

Selama menggunakan aplikasi TikTok remaja menggunakan dalam kurun waktu yang berbeda-beda mulai dari 1-2 jam, 2-4 jam, 5 jam, dan 7-8 jam. Aplikasi TikTok digunakan oleh mereka untuk mengisi waktu luang mereka dengan melihat berbagai macam konten yang ada di aplikasi tersebut. Mereka menggunakan aplikasi tersebut pada saat waktu luang mereka atau ketika sedang tidak ada kegiatan lain yang sedang mereka kerjakan. Disisi lain mereka juga menggunakan aplikasi tersebut ketika sedang waktunya belajar di rumah yang dapat membuat mereka menjadi kurang konsentrasi ketika belajar karena disambil dengan bermain aplikasi TikTok yang dapat mempengaruhi perilaku remaja.

Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul yang ada terdapat dalam diri remaja dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepada siswa. perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh remaja itu sendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisikan sikap atas pelaksanaan teknik-

teknik belajar yang dilaksanakan oleh individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu.

Hal tersebut berhubungan dengan teori SOR (*Stimulus Organism Response*) yang menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses reaksi- aksi. Dengan kata lain, teori ini berpendapat bahwa kata-kata tertentu, isyarat non verbal, simbol akan merangsang

orang lain untuk bereaksi dengan cara tertentu. Model S-O-R ini bisa positif atau negative (Rahmat, 21:77)

Teori ini meliputi 3 unsur penting, yaitu Pesan atau stimulus (S), Komunikasikan atau Organisme (O), dan Efek atau Respons (R). Penerapan pada penelitian ini adalah mengenai dampak penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku belajar siswa. Dimana S (pesan atau stimulus) adalah aplikasi TikTok, O (komunikasikan atau organisme) adalah siswa yang menggunakan aplikasi TikTok dan R (respon) adalah perilaku belajar siswa.

Stimulus dalam penelitian ini adalah aplikasi TikTok karena aplikasi TikTok dapat memberikan pesan yang dapat mempengaruhi perilaku remaja ataupun tidak. Organisme adalah komunikasikan yaitu orang yang memberikan respon terhadap berbagai macam konten yang ada di aplikasi TikTok yang dimana adalah remaja. Respon yang telah diterima oleh komunikasikan kemudian akan memberikan perubahan perilaku sesuai dengan apa yang dimaknai dari setiap remaja terhadap pesan tersebut.

Penelitian ini menemukan perubahan dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku remaja di Desa Opo-Opo. Data-data yang telah ditemukan memperlihatkan bahwa perubahan dari penggunaan aplikasi TikTok pada remaja itu beragam. Berdasarkan analisis data terkait dengan perubahan perilaku remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo ada beberapa temuan.

1. Alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok

Alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok yaitu sebagai hiburan ketika melihat konten-konten yang ada di aplikasi TikTok, untuk mengisi waktu luang, dan agar tidak merasa gabut akhirnya menggunakan aplikasi TikTok. Awalnya remaja menggunakan aplikasi TikTok yaitu ketika melihat teman-temannya menggunakan aplikasi TikTok dan tertarik untuk menggunakannya, mereka merasa aplikasi TikTok cukup menarik dan asik untuk digunakan karena banyak konten pada aplikasi TikTok yang menginspirasi dan menghibur. Alasan remaja menggunakan aplikasi TikTok yaitu karena remaja suka membuat konten seperti berjoget-joget, mengikuti trend yang sedang viral, dan senang mendengarkan konten lagu-lagu yang ada di aplikasi TikTok. Remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan alasan karena suka membuat konten video-video yang bertujuan untuk seru-seruan, yang membuat dia menjadi terhibur dalam menggunakannya.

2. Situasi remaja pada saat ingin menggunakan aplikasi TikTok

Mereka menggunakan aplikasi TikTok ketika mereka memiliki waktu luang, disaat merasa bosan, ketika mereka pulang sekolah untuk menghilangkan rasa capek selama belajar di sekolah, dan disela-sela waktu belajar di rumah. Hal itu dapat membuat mereka menunda-nunda waktu belajarnya karena menggunakan aplikasi TikTok. Menggunakan aplikasi TikTok ketika sudah selesai mengerjakan tugas-tugas dari sekolah untuk dikerjakan di rumah, pada saat cc pulang sekolah, dan malam hari ketika sudah selesai belajar. Menggunakan aplikasi TikTok pada saat situasi-situasi tertentu seperti jika sedang kegiatan di sekolah yang diperbolehkan membawa *handphone*. Namun jika dihari libur ia menggunakan aplikasi TikTok ketika sudah selesai membantu ibu untuk beres-beres rumah. Mereka menggunakan aplikasi TikTok pada saat situasi kapan pun disaat mereka tidak ada aktivitas lain yang sedang mereka lakukan dan ketika mereka merasa malas dalam mengerjakan sesuatu yang lain, disaat itulah mereka menggunakan aplikasi TikTok.

3. Lama durasi remaja menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari

Sewaktu sekolah masih dilakukan secara daring ia sering menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari bisa sampai 7-8 jam. Tetapi semenjak sekolah sudah dilakukan secara tatap muka seperti sekarang waktu ia bermain TikTok menjadi berkurang karena diberikan batasan oleh orang tuanya dalam bermain TikTok.

Mereka dapat menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 2-4 jam dalam sehari. remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 24 jam dalam sehari kecuali saat ia sedang tidur atau tidak memiliki batasan waktu dalam menggunakan aplikasi TikTok. Mereka menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 5 jam dalam sehari. Ia menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi kurang lebih selama 5-10 jam dalam sehari. Remaja menggunakan aplikasi TikTok dengan durasi 1-2 jam dalam sehari karena ia tidak hanya bermain aplikasi TikTok saja tetapi juga bermain *game*.

4. Konten media sosial aplikasi Tiktok digunakan oleh remaja

ketertarikan terhadap konten media sosial aplikasi Tiktok hanya untuk media hiburan dan meniru gaya yang lagi viral atau ngetrand. Selain itu, ada juga yang menggunakan media tersebut untuk media belajar ada juga hanya mengikuti trend yang ada saat ini.

5. Aplikasi TikTok membuat remaja termotivasi

Aplikasi TikTok tidak membuat mereka menjadi termotivasi untuk belajar tetapi malah sebaliknya, aplikasi TikTok membuat mereka menjadi malas dalam belajar. Aplikasi TikTok terkadang membuat mereka termotivasi untuk belajar karena melihat konten yang membagikan tentang pelajaran, membagikan konten tentang kata-kata semangat yang membuat mereka menjadi termotivasi dan semangat untuk belajar, tetapi terkadang juga tidak. Jadi tergantung termotivasi atau tidaknya mereka belajar tergantung dengan konten yang lewat diFYP TikTok mereka. Aplikasi TikTok membuat mereka termotivasi untuk belajar karena banyak konten di aplikasi TikTok yang bersifat edukatif dan informatif seperti konten membagikan tentang referensi cara untuk belajar dan menunjukkan suatu bakat yang dimiliki oleh seseorang.

6. Konten edukasi dan konten hiburan di aplikasi TikTok

Mereka lebih menyukai konten yang bersifat edukasi di aplikasi TikTok karena dirasa dapat menambah pengetahuan pada mereka. Menyukai konten sesuai dengan suasana hati, Mereka lebih menyukai konten hiburan dari pada konten yang bersifat edukasi karena dapat membuat mereka menjadi lebih terhibur.

7. Dampak positif dan negatif yang terjadi pada siswa karena penggunaan aplikasi TikTok

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa aplikasi TikTok dapat berdampak positif dan negatif pada siswa. Dampak positif yang siswa rasakan karena penggunaan aplikasi TikTok diantaranya adalah dapat membantu siswa mencari informasi dan membantu pelajaran siswa karena konten-konten edukasi yang ada di aplikasi TikTok seperti konten yang membagikan tentang referensi-referensi pelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa dan dapat membantu siswa mengetahui informasi tentang pengetahuan lainnya dari konten edukasi tersebut. Selain itu aplikasi TikTok juga digunakan oleh siswa sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang. Dampak negatif yang siswa rasakan dari penggunaan aplikasi TikTok diantaranya adalah menjadi malas belajar, seringnya menunda-nunda waktu untuk belajar, membuat tidur menjadi tidak teratur, memicu untuk berbicara bahasa kasar, dan menjadi lupa dengan waktu jika sudah bermain aplikasi TikTok. Maka dari itu peran orang tua sangat lah penting untuk dapat mengontrol penggunaan aplikasi TikTok ini pada siswa agar menggunakannya dengan baik.

Dari penjelasan mengenai dampak positif dan dampak negatif yang terjadi pada siswa karena penggunaan aplikasi TikTok, dapat dilihat bahwa hal ini membuktikan aplikasi TikTok memberikan stimulus yang dapat menimbulkan respon yang berbeda pada siswa yang dapat bersifat positif dan negatif. Hal tersebut tergantung dengan bagaimana cara siswa menggunakan konten yang ada di aplikasi TikTok yang kemudian menimbulkan respon dari setiap konten yang ada di aplikasi TikTok.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah membahas data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan terkait Budaya TikTok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo, dalam bab ini peneliti mencoba untuk menarik kesimpulan yang merujuk pada tujuan penelitian.

1. Konten media sosial aplikasi TikTok digunakan oleh remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo

Platform media sosial aplikasi TikTok menyajikan beberapa konten yang memiliki daya tarik tersendiri terutama untuk remaja. Konten yang disajikan sangat beragam, diantaranya hiburan, *fashion*, *dance*, *DIY*, kesehatan, kebugaran atau olahraga, *prank*, dan lainnya. Selain itu, mereka beranggapan bahwa media aplikasi *TikTok* memiliki konten yang tidak dimiliki oleh media sosial lainnya seperti *Facebook*, *Instagram*, *X* dan lain sebagainya. Pada aplikasi TikTok disini merupakan aplikasi yang lekat dengan anak muda yang disebabkan adanya fitur yang mudah digunakan.

Penggunaan media sosial aplikasi TikTok meningkat dikarenakan untuk keperluan akademis maupun hanya untuk sekedar media penghibur. Bersamaan dengan ini, media-media untuk aktualisasi diri makin sering digunakan. Aplikasi yang sebelumnya jarang digunakan kini untuk mengisi waktu luang dan berekspresi dapat menjadi sebuah pilihan baru.

TikTok sebagai aplikasi berbagi video pendek dan unik menjadi salah satu media aplikasi yang banyak digemari. Bagi mereka media sosial *TikTok* ternyata dapat menghilangkan beban pikiran, salah satunya pada saat tidak ada aktifitas dirumah. Misalnya jenuh karena sering belajar, kegiatan luar sekolah sehingga mereka menggunakan aplikasi *TikTok* menjadi pilihan mereka untuk menghilangkan segala beban pikiran yang ada.

Bagi pengguna media sosial *TikTok* yang sebenarnya ingin mereka sampaikan melalui media sosial aplikasi *TikTok* adalah menunjukkan bakat terpendam seperti *make-up*. Dengan demikian, media sosial aplikasi *TikTok* bukan hanya media untuk joget-joget saja melainkan membagikan konten video positif juga hiburan dengan tetap menjadi diri sendiri.

2. Perubahan perilaku remaja di Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo

Banyak penyebab yang ditimbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang untuk memiliki pergeseran perilaku, salah satunya yang dahulu tidak kenal dengan media sosial aplikasi *TikTok* karena ikut-ikutan temannya sebagai pengguna aktif aplikasi tersebut membuat mereka kecanduan untuk selalu melihat video-video yang ada di dalamnya.

Mereka beranggapan bahwa ternyata melihat media sosial aplikasi tersebut dapat menghilangkan beban pikirannya, menghibur diri. Misalnya pada saat tidak ada aktifitas dirumah, jenuh sehingga menggunakan aplikasi tersebut dengan pilihan untuk menghilangkan beban pikiran.

Antusias dan seringnya menggunakan media sosial aplikasi *TikTok*, terlihat saat mereka bisa menghabiskan waktu yang lama dalam menggunakan media sosial aplikasi *TikTok* dan semua itu tergantung keinginan mereka atau situasi mereka pada saat itu. Selain itu, menjadi lebih kenal dengan banyak orang juga menjadi salah satu bonus yang mereka dapatkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi pembaca. Peneliti menyadari akan keterbatasan dalam menyajikan data dalam fokus penelitian yang peneliti rumuskan.

1. Kepada peneliti selanjutnya, terutama yang tertarik untuk meneliti pergeseran perilaku, peneliti belum mampu menjelaskan secara rinci bagaimana proses budaya pengguna aplikasi TikTok dengan pergeseran perilaku.
2. Kepada UIN Walisongo Semarang, berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi wawasan keilmuan tentang Budaya Pengguna Aplikasi TikTok dan Pergeseran Perilaku pada remaja.
3. Peneliti berharap pengguna media sosial aplikasi TikTok bisa menggunakan aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan mampu untuk membagi waktunya dengan yang bermanfaat.
4. Bagi masyarakat, harap peneliti dapat dijadikan tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anaknya tanpa terpengaruh media sosial aplikasi TikTok yang berlebihan, terutama bagi masyarakat Dusun Krajan Desa Opo-Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo agar mampu meminimalisir atau mengurangi dampak dari penggunaan media sosial aplikasi TikTok.

Daftar Pustaka

- Agustriana, Rizky *Pengaruh Penggunaan Media Elektronik dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Karakter Anak* (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2019)
- Ali, M. Dkk, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).
- Andrian Adil Dimas, dkk. *Motif Masyarakat Indonesia Menggunakan Aplikasi Tiktok Selama Masa Pandemi Covid19* JURNAL E-KOMUNIKASI VOL 9 NO.1 TAHUN 2021
- Aprilian Devri, “*Hubungan antara Penggunaan Aplikasi Tiktok dengan Perilaku Narsisme pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*”, *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, II, o.3, (2019), 222.
- Auliya Achmad Alie, dkk *pengaruh penggunaan media social terhadap perilaku remaja di Indonesia. Jurnal harmoni nusa bngsa. Vol 1. No. 1 2023*
- Demmy Deriyanto, , dkk. *Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Tik Tok*, Universitas Tribhuwana, Jurusan Ilmu Komunikasi dan FISIP, *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, vol. 7 No. 2 2018

- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI), Edisi ke-3 (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), h. 169
- Dewi, 2016. *Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Media Sosial*. (Dimuat dalam Jurnal Administrasi Kantor Vol.4, No.2, Desember 2016, 307 – 338).
- Emia Fitri. dkk, “*Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*”, Nomor 1 (Juli, 2018), *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- Fauziah Assyifa, *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (Smkn) 10 Kota Bekasi*, Skripsi Komunikasi Penyiaran Islam, 2021, 33.
- Fauziah Yuliani Resti, “*Konsep diri remaja pengguna aplikasi Tiktok di kota Bandung*”2019
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, dkk. “*Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme*”,
- Fhadila Kenny Dwi, *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia – JPGI, Vol. 2, No. 2 (2017)
- Gerhad Sitorus, Fredrick. “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja di Kota Medan)*”, Syamsu Yusuf. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung,
- Gunawan Ary H, *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 16.
- Hajar Ki, Dewantara, *Kebudayaan* (Yogyakarta: Penerbit Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa,1994).
- Hasiholan Togi Prima, dkk, “*Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19*”, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 5 No. 2 (2020), 75.
- Hayati Nurul, *Bersaing dengan Instagram dan Youtube, Aplikasi Tiktok Asal China Tak Hanya Video Receh* (2020)
- Kadir Abdul dkk, *Pengantar Teknologi Informasi* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013),
- Kamil, Luthfi Muhammad & Abdul Wahab Syakhrani “*Budaya dan Kebudayaan : Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur*

Kebudayaan Yang Bersifat Universal Jurnal Cross Border, vol, 5 no. 1 april
2022

Kompas.com edisi 5 Juli 2018 (26 Agustus 2021)

Kusumawadhani Elisa dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 (2021)

luik Jandy, “ediupson media baru sebuah pengantar” prenatal media group 4 april
2022

Lukas Jonathan, *Jaringan Komputer* (Cet, 1; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006)

Morisson. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media
Group 2015.

Mappiare Andi, *Psikologi Remaja* (Surabaya: Usaha nasional, 1982),

Nugroho, Wisnu Aji, *Jurnal Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2 diakses dari

Purnama Indah dkk. *Analisis perubahan perilaku social masyarakat setelah di banggunnya taman alun-alun gunung gajah di pemangkat* 2018

Qorib, Fathul Demmy Deriyanto. *Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Tik Tok*, Universitas Tribhuwana, Jurusan Ilmu Komunikasi Dan FISIP, *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, Vol. 7 No. 2 (2018),

Resti Fauziah, Yuliana 2019 konsep diri remaja pengguna aplikasi tiktok di kota bandung Nasrullah, Rulli. *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositekhnologi)*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017).

Rita Atkinson, L. dkk., *Pengantar Psikologi*, edisi VIII. Terj. Urjannah dan Rukmini judul asli *Introduction to psychology* (Jakarta: Erlangga, 1999).

Ronaning Reom, Elva, *Artikel “Perubahan Sosial Dan Budaya Akibat Media Instagram Bagi Kalangan Mahasiswa di Kota Padang (Studi Kasus Pada Mahasiswa di Universitas Andalas, dan Universitas Bung Hatta)”*.

Salsabila Atikah, *Hubungan Kebutuhan Relatedness dengan Kecanduan Media Sosial* (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Sumatera Utara, 2018).

Savitri. (2022). “11 Fitur TikTok yang Wajib Diketahui | TikTokers Harus Coba!”.

<https://www.rukita.co/stories/fitur-tiktok-yang-wajib-diketahui/Sarkawi>,

Soerjono, Soekanto. *Sosiologi suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 150-151.

- Soemardjan Selo dan Soelaeman Soemardi, *Setangkai Bunga Sosiologi* (Jakarta: Yayasan Badan Penerbit Fakultas Ekonomi UI, 1964), h. 115.
- Soekanto, S. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada)
- Sugiyono. 2009 *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilowati. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe)*. *Jurnal Komunikasi*.
- Ulfatut Sari, *Pengaruh penggunaan TikTok Terhadap eksistensi Diri* 2020
- Wulandari, S *Perilaku Remaja*, (Semarang: Mutiara Aksara, 2019),
- Yusuf Syamsu LN. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 184
- pada Remaja (Riau: Universitas Islam negeri Sultan Syarif Kasim, 2018)
- <https://www.kompasiana.com/Fenyapriia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/Dampak-Negatif-Dan-Positif-Dari-Fenomena-Tik-Tok-Saat-Ini-Bagi-Remaja> , diakses pada 5 April 2021
- . https://scholar.google.co.id/citations?user=v_CWVJUAAAAJ&hl=id

LAMPIRAN

Informan 1

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Buat joget-joget terus buat apa ya, ya dengerin-dengerin lagu sisoalnya aku suka dengerin-dengerin lagu saman gikut-ngikutin trend-trend ajah.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Dulu sering, Cuma sekarang dibatesin. Dulu tuh sebelum berangkat sekolah, sebelum mandi kadang suka sampe ngga mandi hehe (ketawa)7-8 jam bisa si soalnya suka begadang buka TikTok doang.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi diaplikasi TikTok?

Jawab: Kan aku suka IPA yah aku suka liat *FYP* gitu pelajaran tentang hewan gitu-gitu terus juga sukajoget-joget juga hehe (ketawa).

4. Konten seperti apa yang kamu senangi diaplikasi TikTok?

Jawab: Kan aku suka IPA yah aku suka liat *FYP* gitu pelajaran tentang hewan gitu-gituterus juga suka joget-joget juga hehe (ketawa).

5. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Dan aku juga lebih sering konten yang hiburan sih dari pada yang edukasi kalo boleh jujur hihi soalnya lagi jugakan TikTok kan dia ngeluarin konten-konten tusesuai apa yang kita tonton kan nah aku lebih suka nonton yangn onedukasi. Jadinya yang keluar ya itu, tapi masih sering muncul sih kak konten-konten yang edukasi gitu, cumin lebih sering kekonten-konten yang hiburan.

6. Apakah kamu suka membuat konten diakun TikTok milikmu?

Jawab:Suka, aku kan suka joget-joget jadi aku suka cari-cari lagunya.

7. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo lagi bosan, lagi galau, terus kaya lagi apa ya gatau hehe kadang kalo lagi males juga kaya disuruh nyapu kaya “tar dulu bun tanggung” padahal mah lagi buka TikTok ga lagi belajar hehe (ketawa).

8. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Jadi lebih tau trend-trend baru, hiburan kaya konten pelajaran juga jadi mempermudah belajar juga.

9. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Jadi males jadi boros jadi beli kuota terus udah sih itu aja kayanya.

Informan 2

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Biar ga gabut hehe (ketawa) biar apa ya biar enak aja kalo misalnya lagi engga ada kerjaan kalo itu paling buka TikTok biar enak aja gitu santai nonton TikTok, iya hiburan.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Biasanya sampe 2 jam 3 jam lah kalo ngga inget waktu gitu ampe lama banget kadang-kadang paling 4 atau 3 jam.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi di aplikasi TikTok?

Jawab: Konten yang kaya misalnya lagi videoin *a day in my life* kaya misalnya apa kegiatan mereka sehari-hari gitu terus kadang-kadang konten video-video *dance* gitu terus apa ya kaya kalo ada badminton gitu kan kadang-kadang ada tuh di TikTok, udah gitu doang tontonannya ama drama-drama gitu udah di TikTok.

Jawab: Terus buat lebih sukanya itu kebersifat edukasi.

4. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Suka hehe (ketawa) suka iya.

5. Apakah membuat konten di akun TikTok adalah suatu keharusan yang harus dilakukan oleh mu?

Jawab: Engga sih gaharus kalo misalnya emang lagi apa, lagi main kan ngumpul-ngumpul itu suka bikin TikTok ya yaudah buat ajah jadi ngga harus banget buat TikTok gitu.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada di aplikasi TikTok?

Jawab: Jarang sih, tapi pernah sih ngikutin waktu itu tapi enggak kaya setiap ada trend langsung ikut gitu kaya yaudah sekali-sekali dua kali pernah.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Di rumah, kadang-kadang kalo lagi pergi suka buka bentar entar matiin lagi paling seringannya di rumah si.

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Lagi waktu luang aja lagi kaya santai kalo misalnya, kadang tapi kadang kalo lagi ada PR sering buka TikTok sih hehe (hehe) kalo lagi ada PR gitu kaya males kaya buat PR yaudah buka TikTok aja akhirnya PRnya ketunda yaudah gitu.

9. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Ada, ya itu buat lebih semangat lagi gitu kadang-kadang ada kata ada video yang buat kaya lebih semangat lebih bersyukur gitu jadi ada dampaknya gitu.

10. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Jadi tidurnya jadi enggak teratur sih kadang-kadang ampe malem kan jadi males juga yaudah pantengin hp terus kalo main TikTok tuh udah enggak inget waktu apapun itu sholat juga jadi ketunda.

Informan 3

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Awalnya gara-gara ikut-ikutan temen terus keasikan nonton sampe dibawa sampe sekarang hehe (ketawa).

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Total sehari 2 sampe 3 jam.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi di aplikasi TikTok?

Jawab: Biasanya kaya pelajaran gitu kan suka masuk abis itu sama yang misalnya aku lagi sedih terus lewat FYP gitu lagu-lagu sedih gitu suka hehe sesuai perasaan.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Tergantung si aku lagi pengennya apa, tergantung suasana hati aja gitu.

5. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Suka tapi di draft.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada di aplikasi TikTok?

Jawab: Jarang sih, tapi pernah sih ngikutin waktu itu tapi enggak kaya setiap ada trend langsung ikut gitu kayak udah sekali-sekali dua kali pernah.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Di rumah, kalo diluar jarang ga punya kuota hehe (ketawa).

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Biasanya kalo misalnya selesai nugas gitu baru main, pulang sekolah, malem.

9. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Ada, karena kan disitu kan kontennya enggak semua konten negatif gitu kan banyak positifnya kadang ada kaya pembelajaran cara IPA IPS. IPS apa situ yang itung-itungan matematika nah iya itu banyak rumus-rumusny disitu jadi kalo ngga paham larinya kesitu hehe (ketawa).

10. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Jadi kaya kan di TikTok kadang ada bahasa-bahasa kasar gitu kan jadi kebanyakan baca komen kadang suka enggak sengaja keceplosan ngomong kasar gitu, kesel sendiri kadang kalo keceplosan enggak suka aja disitu.

Informan 4

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Sebagai hiburan aja sih ka, sebagai hiburan.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Totalnya sehari bisa 3 sampe 4 jam itu kalo ada waktu luang.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi di aplikasi TikTok?

Jawab: Konten, banyaksika apalagi kontennya tentang pengetahuan eem berita-berita terkini atau video-video orang aja.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Dua-duanya aku suka si kak, karena akujuga suka nonton video-video edukasi gitu, tapi kalo yang paling suka lebih suka video yang hiburan karena seru aja gitu kalo buka TikTok nemu konten hiburan.

5. Apakah kamu sukamembuatkontendiakunTikTokmilikmu?

Jawab: Jarang sihka, tapikalobuatgadipostingcumankitasimpendingaleriaja.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada di aplikasi TikTok?

Jawab: Terkadang karena kontennya itu liat video-video lain itu seru-seru jadi aku juga pengen ikut berbagi video.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Dimana aja ka kalo aku pegang *handphone*.

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Saat situasi aku punya waktu luang kalo aku lagi, lagi bosan gatau harus apa kadang aku buka aplikasi TikTok kalo belajar kadang aku suka tunda belajar buat nonton aplikasi TikTok dulu.

9. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Tadi si kak sebenarnya banyak konten pengetahuan terus menambah ilmu juga kadang ga semua video TikTok itu mengandung negatif ada banyak orang berbagi konten video berbagi ilmu berbagi pengetahuan.

10. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Eemm selalu menggunakan TikTok kadang jadi ga bisa berbagi waktu gatau waktunya untuk tidur tidak tau waktunya untuk harusnya istirahat abis pulang sekolah ga tau waktunya untuk belajar juga hehe (ketawa) lupa waktu.

Informan5

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Pertama buat ngestalk itu ka hehe buat ngestalk itu iya kan aku kayangefans gitu kan sama salah satu selebgram TikTok jadi aku kalo download TikTok tu kalo engga buat ngescroll dia ya buat nyari-nyari yang lain aja gitu kaya iya hiburan bikin TikTok sendiri gitu.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Kalo missalkan eem dirumah kan handphone tuh dibatesin sama ibu jadi megang hp tu Cumana bisa maghribs ampe jam 9 nah itu aku liat TikTok tu

Patokannya ya kalo aku abis isya sampe jam 8 abis itu seterusnya aku main wa, iya kira-kira 2 jam.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi diaplikasi TikTok?

Jawab: Yang kaya meme-meme gitu si yang lucu-lucu gitu lebih aku favoritin sama yang *couple-couple* gitu sama temennya atau sama siapanya itusi.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Aku lebih sering konten ini sih konten apa namanya konten hiburan dibanding dengan konten edukasi.

5. Apakah kamu suka membuat konten diakun TikTok milikmu?

Jawab: Suka tapi jarang-jarang kaya sesuai mood aja gitu kaya misalkan moodnya lagi bagus tempatnya lagi dimana gitu ya buat.

6. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo untuk *ngescroll* si dimana aja aja ya kalo lagi kaya berdiri lagi duduk gitu selalu scroll TikTok kalo dirumah buat.

7. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo ngescroll tu kaya kalo misalkan kaya tadi nih eem lagi nungguin yang apa yang paradebaju adat kekelasaku, akutu *scroll* TikTok tu sepanjang itu terus dirumah juga kalo misalkan kaya eebaru bangun tidur kan eekalo liburkan baru bangun tidur kan abis subuh tu abis subuh terus jam selesai-selesai bebenah pokonya jam 7 ama mandi nah itu baru *scroll* TikTok sampe jam 10 dibatesin.

8. Apakah aplikasi TikTok membuat kamu termotivasi untuk belajar?

Jawab: Iya, ada motivasi si ada soalnya kan diTikTok sekarang kan udah ada yang nyebar-nyebar bakatnya gitu lo ka kaya, kaya bakat dia apa kepintaran dia

apa jadi aku kaya bisa nih kalo kaya gini kalo belajar gitu.

9. Adakah perubahan perilaku belajar yang kamu rasakan dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo untuk perubahannya si menurutakuyang akurasain itu adakarena sebelum aku kenal aplikasi TikTok itu eeh aku ga males kak, karenakan kalo sekarang tu malesnya tu udah kerasa banget karena sekarang kanudah,udahkenalaplikasiTikTokbangetkanapalagisekarang akukayasampe bikin konten yang lucu-lucu terus aku jadi males belajar terus kaya jadi males ngapa-ngapain bahkan melakukan kegiatan aja tu males kak. Kaya ngapa-ngapain aja tu males kalo udah liat TikTok tu kaya bawaannya tu pengennya rebahan aja gitu kalo dulu tuh ngapa-ngapain tuh kaya engga males gitu loh kaya apa sih eem belajar juga ga mager, ngapa-ngapain juga ga magertapi sekarang tu kaya kalo pas semenjak kenal TikTok gitu kaya sering-sering bikin konten *scroll* TikTok gitu jadi males si kak.

10. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Ya gitu ka kaya tadi suka sekarang TikTok tu udah kaya banyak yang bikin kita ada motivasi gitu loh kaya contohnya Jerome Polin terus sama yang lain-lain gitu jadi mereka tu kaya punya apa kaya punya ilmu pengetahuan gitu terus *dishare* diTikTok biar jadi yang nonton juga banyak yang paham banyak bimbel-bimbel juga diTikTok apa lagi *live streaming* juga kan ada yang kaya ilmu matematika, bahasa inggris sama yang lain disitu.

11. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasiTikTok?

Jawab: Kalo dampak negatifnya kan kadang diTikTok tukang kaya suka random gitu kan keluarnya kaya umur berapa aja kan pasti ada nah itu kadan gsuka ada video-video gitu kak lewat dari *FYP* sendiri kaya cewe lagi ini gitu,iya sering banget kaya gitu kak iya buat males belajar terus bikin males kaya ngelakuin kegiatan dirumah gitu loh kaya pastikan kita kan kalo udah ngescroll TikTok kan bawaannya kan kaya tiduran aja gitu di rumah jadimakan juga aku kadang sering ketunda, makan sering ketunda, terus mandisering ketunda terus main juga kadang sama temen kalo lagi males yaudah scroll TikTok aja.

Informan 6

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Buat hiburan aja.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: 24 jam kecuali tidur.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi di aplikasi TikTok?

Jawab: Konten-konten yang kaya lagu-lagu gitu terus yang hiburan.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Terus aku lebih suka konten yang hiburan.

5. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Engga, aku cumin liat-liat.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada di aplikasi TikTok?

Jawab: Engga juga kalo konten itu bermanfaat ya aku ikutin kalo engga ya engga.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Dirumah.

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo lagi ga sibuk aja.

9. Apakah aplikasi TikTok membuat kamu termotivasi untuk belajar?

Jawab: Ada iyanya ada engganya, kadang diTikTok itu ada kaya kata-kata semangat gitu, engganya ya gitu apa ya bikin males jadi yang bikin males itu yaa konten-konten kaya gitu yang aneh-aneh.

10. Adakah perubahan perilaku belajar yang kamu rasakan dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Jadi sebelum menggunakan aplikasi TikTok itu eem apa ya kaya kalo ada tugas jarang ditunda gitu jadi lebih baik ngerjain tugas dulu kan terus sekarang

setelah menggunakan aplikasi TikTok itu ya sama aja kaya jarang apa ya kaya ga pernah nunda-nunda gitu jadi ga ada perubahannya gitu hehe (ketawa).

11. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Dampak positif apa ya, engga sih apa kaya dampak positifnya apa ya hehe kalo yang positif bearti yang bermanfaat ya motivasi-motivasi terus yaa kata-kata kaya gitu.

12. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Ya kaya tadi konten-konten pacaran gitu tapi aku ngga ngikutin sih.

Informan7

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Gabut, gabut aja awalnya cumin gabut.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Berapa ya kalo lagi gabut aja kayanya ya bisa 5 jam deh.

3. Konten seperti apa yang kamu senang di aplikasi TikTok?

Jawab: Game terus anime itu doang.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

jawab: Kalo menurutku sih lebih suka yang non edukasi karena ya kan aku tujuannya disini nonton TikTok cuman buat bahan gabut.

5. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Engga ga pernah, Cuma liat-liat doang iya.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada di aplikasi TikTok?

Jawab: Engga, gapernah soalnya ga pernah *upload* video juga kan.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Lebih sering dirumah kalo diluar kaya lagi acara mungkin.

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Lagi gabut aja iya lagi senggang lagi males hehe (ketawa).

9. Apakah aplikasi TikTok membuat kamu termotivasi untuk belajar?

Jawab: Eemm, kadang-kadang doang.

10. Adakah perubahan perilaku belajar yang kamu rasakan dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Ada kak, sebelum aku pake TikTok aku jarang main hp. Tapi setelah aku main TikTok aku lebih sering main hp.

11. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Cari informasi.

12. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Malas, malas belajar misalnya mau ujian terus males ngerjain PR kadang kalo pulang sekolah niatnya nonton TikTok dulu buat belajar eh malah keterusan jadi malas gitu.

Informan8

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo dulu tuh kan diajak itu dulu TikTok baru ada *event* ini apa yang kalo masukin kode dapet duit iya itu dari temen gara-gara download itu.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Sejam 2 jam soalnya kadang kalo misalnya gabut gitu kalo ga mood main games croll TikTok.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi diaplikasi TikTok?

Jawab: Game, iya males sama apa namanya kadang ada aja lewat gitu pokonya informasi tentang random dah gitu.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Lebih suka konten hiburan karena biar gabosen bisa seneng juga karena terhibur, bisa ketawa-tawa juga.

5. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Engga, engga bikin.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada di aplikasi TikTok?

Jawab: Engga, karena yaa males aja kan engga harus.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Dirumah kadang kalo misalnya lagi nungguin jam latihan bola lagi dirumah temen lagi nginep gitu ya sama lagi maen-maen aja.

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Lagi gabut, teruskalo misalnya lagi ngga ngapa-ngapain ya pokoknya lagi engga main game lagi engga main keluar, scroll TikTok.

9. Apakah aplikasi TikTok membuat kamu termotivasi untuk belajar?

Jawab: Kadang-kadang kak soalnya kalo misalnya ada video yang lewat tentang pokoknya cara-cara jawab misalnya ada aja tu ya cara-cara jawab MTK lah ya.

10. Adakah perubahan perilaku belajar yang kamu rasakan dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Ngga ada perubahan kak ya sama aja gitu sebelum pake TikTok belajar ya belajar. sesudah pake TikTok sama aja belajar-belajar juga tetep apalagi nanti buat PTS.

11. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Dampak positifnya engga ada sih kayanya paling dampak positifnya ya bisa ngilangin gabut biar ga bosan aja iya hiburan.

12. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Ya jadi belajar ditunda-tunda jadi males dah pokoknya ya gitu soalnya candu.

Informan9

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Suka bikin video gitu buat seeru-seeruan doang.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Bisa 5 jamanlah.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi diaplikasi TikTok?

Jawab: Kaya komedi-komedi terus inian kaya resep-resep makanan kaya itu kaya masak-masak doang iya.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Tapi saya lebih suka konten yang bersifat edukasi, karena biar banyak pengetahuan buat anak-anak seumuran saya.

5. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Iya, jarang-jarang.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada diaplikasi TikTok?

Jawab: Engga si, kalo itu engga.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Dimana aja itu yang penting ada paketan kan hehe (ketawa).

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Kalo lagi bosan gitu iya cumin lagi apasi kaya rebahan-rebahan gitu iya lagi nyantai.

9. Apakah aplikasi TikTok membuat kamu termotivasi untuk belajar?

Jawab: Enggasi.

10. Adakah perubahan perilaku belajar yang kamu rasakan dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Ada, jadi waktu belajarnya jadi kurang jadi males juga pas mainTikTok jadi males pas sebelum main TikTok rajin belajar pas setelah mainTikTok jadi males-malesan udah gitu juga waktu belajarnya juga kurang pas main TikTok.

11. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Dampak positifnya engga ada sih kayanya paling dampak positifnya ya bisa ngilangin gabut biar ga bosen aja iya hiburan.

12. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi

TikTok?

Jawab: Ya jadi belajar ditunda-tunda jadi males dah pokoknya ya gitu soalnya candu.

Informan 10

1. Apa alasan kamu menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Eemm apa ya ga ada sisebenernya cumin buat hiburan doang gitu.

2. Berapa lama kamu menggunakan aplikasi TikTok dalam sehari?

Jawab: Eem berapa ya bisa eem jamnya gitu? Kaya bisa 10 jam bisa 5 jam an gitu.

3. Konten seperti apa yang kamu senangi diaplikasi TikTok?

Jawab: Konten yang aku suka kaya apa ya eeh video-video lucu gitu doang, terus kan ada tu kadang yang bikin kaya video yang jalan-jalan gitu sih.

4. Mana yang lebih kamu sukai, konten edukasi atau konten hiburan?

Jawab: Sebenarnya dua-duanya sama, sama-sama aku suka. Cuman kalo yang edukasi tu kayak ada yang dengerinnya suka bosan gitu jadi ya diskip kalo ngga ada beberapa yang ngasih video edukasi yang aku suka gitu cara diangasih taunya.

5. Apakah kamu suka membuat konten di akun TikTok milikmu?

Jawab: Eemm suka bikin konten cuma nga pernah dipost cuman didraft gitu doang bikin terus di draft.

6. Apakah kamu selalu mengikuti trend yang ada diaplikasi TikTok?

Jawab: Engga begitu ngikutin sih palingan kaya cuman apaya trend-trend yang udah lama gitu yang apa yah kayanya engga begitu ngikutin lah trendnya.

7. Dimana saja kamu dapat menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Eem bisa dimana aja sih, bisa kalo di sekolahan boleh bawa hp yaa bukanya TikTok lagi dijalan bukanya TikTok, dimana aja.

8. Pada saat situasi seperti apa kamu ingin menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Eemm biasanya kalo pulang sekolah tukang cape-cape nya pasti bukanya TikTok pokoknya eem kemana aja kalo udah selesai gitu baru buat TikTok.

9. Apakah aplikasi TikTok membuat kamu termotivasi untuk belajar?

Jawab: Engga, malah bikin males belajar.

10. Adakah perubahan perilaku yang kamu rasakan dari sebelum menggunakan aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi TikTok?

Jawab: Perubahan perilaku belajar yang aku rasain setelah megang TikTok itueem aku lebih kalo misalnya aku lagi belajar tu kadang suka males-malesanterus ga bisa jauh dari hp dikit-dikit yang dipegang hp ke TikTok gitu jadi eem gitu deh pokoknya. Pokoknya aku jadi lebih males belajar, susah buat jauh dari hp gitu.

11. Apa saja dampak positif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Ada, kaya apa yah tau hal yang engga aku tau gitu loh jadi kaya misalnya dikota ini ada tempat wisata aku gatau jadi pas buka TikTok jadi tau, konten pengetahuan.

12. Apa saja dampak negatif yang terjadi kepada kamu dari penggunaan aplikasi TikTok?

Jawab: Eem ini sih eem jam tidur aku jadi keganggu iya yang harusnya pas, jadi aku lebih-lebihin ya apa ya dampak negatifnya tu sama apa lagi ya males belajar apa itu namanya sama ini sih kalo misalnya kaya apaya kaya aku engga ngurus diri gitu loh jadinya lupa sama waktu gitu loh kaya harusnya mandi jadi ga mandi.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Mohammad Darus Salam
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 15 Maret 1998
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat : Dusun Sumberan RT.01/RW.03, Desa Opo-Opo, Kec. Krejengan,
Kab. Probolinggo, Kota Probolinggo Jawa Timur, Indonesia
No. Hp : 089519320773
Email : alamkoin3@gmail.com

Pendidikan Formal

1. MI Nurul Hidayah (2005-2011)
2. MTs Nurul Hidayah (2011-2014)
3. MA Zainul Hasan Genggong (2014-2017)
4. SI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang 2017-Sekarang

Demikian surat ketengan ini dibuat dengan sebenarnya.

26 Maret 2024

Mohammad Darus Salam