

Analysis of TikTok as a Media for Forming Children's Behavior

Analisis TikTok Sebagai Media Pembentuk Perilaku Anak

Alfian Haris Alfarich¹⁾ Poppy Febriana²⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: poppyfebriana@umsida.ac.id

Abstract. *Along with the development of communication technology, there are many ways for humans to facilitate the communication process, one of which is through social media which can be accessed via the internet network. TikTok exists as a social media that provides information in the form of entertainment, education, and so on to all general audiences and all ages. This research uses a descriptive qualitative method using a phenomenological approach, this type of research uses qualitative with critical discourse analysis techniques. The data source determination technique used is Purposive Sampling with informants Gita and Nena are children of active TikTok users who have active accounts to date. Data collection techniques in this study using interviews and observation. The results of research on the content that children see are of various models and genres so that fast information in the TikTok application cannot stem children's curiosity for new things which results in various negatif and positive effects. Children as TikTok users are not required to watch without the assistance of their parents, so guidance, limits and appeals are needed for children so that fast information on TikTok social media does not make it easy for children to do the wrong things.*

Keywords – Tiktok, Children, Behavior

Abstrak. *Seiring perkembangan teknologi komunikasi, banyak cara manusia memudahkan proses komunikasi salah satunya yaitu dengan melalui media sosial yang dapat diakses melalui jaringan internet. TikTok hadir sebagai media sosial yang memberikan informasi berupa hiburan, edukasi, dan lain sebagainya kepada segala khalayak umum dan segala usia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, jenis penelitian ini menggunakan kualitatif dengan teknik analisis wacana kritis. Teknik penentuan sumber data yang digunakan yaitu Purposive Sampling dengan informan Gita dan Nena adalah anak-anak pengguna aktif TikTok yang mempunyai akun aktif hingga saat ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian konten-konten yang dilihat oleh anak-anak bermacam-macam model dan genrenya sehingga informasi yang cepat dalam aplikasi TikTok tidak bisa membendung keingintahuan anak terhadap hal-hal baru yang mengakibatkan berbagai efek negatif maupun positif. Anak-anak sebagai pengguna TikTok tidak diharuskan menonton tanpa pendampingan orang tua yang, sehingga diperlukannya bimbingan, batasan dan himbauan kepada anak-anak agar informasi cepat pada social media TikTok tidak membuat anak mudah melakukan hal yang salah.*

Kata Kunci – TikTok, Anak –Anak, Perilaku

I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi komunikasi, banyak cara manusia memudahkan proses komunikasi salah satunya yaitu dengan melalui media sosial yang dapat diakses melalui jaringan internet. Kebutuhan dasar manusia adalah Komunikasi, sebagai makhluk komunikasi manusia melakukan interaksi komunikasi dimana terdapat informasi yang dibagikan dalam sebuah proses komunikasi tersebut sama seperti yang dijelaskan oleh pakar psikologi Paul watzlawick dalam [1] yang mengatakan “we cannot not communicate” (kita tidak bisa tidak berkomunikasi).

Manusia akan semakin maju setiap harinya demi mempermudah pekerjaan mereka, melalui media sosial masyarakat lebih mudah dan cepat dalam berkomunikasi, Media sosial merupakan media online dimana pengguna dapat berpartisipasi dalam berbagi informasi melalui pesan dan status dengan sesama pengguna lainnya. Seperti penggunaan Whatsapp, Instagram, Facebook, Telegram dan media sosial lainnya. Sosial media tersebut bisa diakses tidak hanya melalui komputer tetapi juga bisa melalui smartphone atau telepon pintar, dengan dimudahkannya mengakses media sosial masyarakat sangatlah mudah berbagi informasi di semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Dikutip dari [2]. Media komunikasi di dalam kehidupan manusia sangat berkembang pesat dan mempermudah dalam segala hal. Dengan hal itu manusia dapat menjadikan media komunikasi pada internet sebagai media komunikasi paling utama dalam kebutuhan sehari-harinya. Manusia dapat dengan mudah memanfaatkan media komunikasi untuk mendapatkan akses informasi terkini dengan cepat.

Menurut Hootsuite [3] populasi di Indonesia berjumlah 274,9 juta jiwa dan yang aktif menggunakan *smartphone* atau telepon pintar di Indonesia mencapai 345,3 juta jiwa itu sangat berbanding terbalik dengan populasinya yang menyebabkan presentasi sebesar 125,6%, untuk pengguna internet di Indonesia sendiri sebanyak 202,6 juta pengguna. Dimana pengguna aktif sosial media di Indonesia adalah sebanyak 170 juta pengguna.

Di era modern yang serba digital ini banyak sosial media baru yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat berbagai kalangan dari anak-anak sampai dewasa. Salah satunya sosial media “TikTok” sebuah *platform* video pendek yang didukung berbagai fitur musik, efek 3D, hitungan mundur (*countdown*), stiker, filter, dan lain sebagainya. Sosial media ini seperti membius segala kalangan seperti anak-anak hingga orang dewasa, mereka membuat berbagai *genre* video, mulai dari menirukan suara, gerakan, dan video-video parodi lucu dari berbagai macam adegan video lain atau film.. Mereka bergaya serta menyatakan dengan berbagai ekspresi menarik dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di sosial media tersebut [4]. Menurut survei katadata.co.id, Indonesia masuk ke dalam urutan ke-4 pengguna TikTok terbanyak [5].

Dari data Ginee [6] di Indonesia Jawa timur menjadi no 2 pengguna terbanyak TikTok setelah Jakarta sebagai pusat ibukota Indonesia, pada data tersebut bisa disimpulkan bahwa mulai dari anak-anak sampai dewasa menggunakan sosial media TikTok sebagai media hiburannya. persentase umur pengguna media sosial di Indonesia, di gambar tersebut minimal usia yang masuk dalam survei adalah umur 13-17 tahun lalu tapi masih ada anak-anak yang bisa menggunakan sosial media walau umurnya belum mencapai 13-17 tahun.

Penyimpangan yang dilakukan anak ketika bermain di salah satu sosial media yaitu TikTok dapat membuat perilaku anak itu sendiri menjadi negatif dikutip dari [7] dalam penelitiannya anak sd menirukan konten adegan dewasa di TikTok, Dalam video tersebut bocah SD yang menirukan adegan berhubungan seksual yang salah satu dalam video tersebut menunjukkan seorang laki-laki remaja membuat video dengan melepas bajunya, adegan tersebut kemudian dilanjutkan oleh seorang anak perempuan lewat video lainnya yang kemudian anak perempuan itu sandingkan, anak perempuan yang masih duduk di bangku SD tersebut kemudian mengunggah video tersebut ke sosial media. Anak cenderung tertarik dengan ucapan-ucapan serta tindakan yang bersifat ramai di sosial media yang menyebabkan anak meniru perilaku tersebut.

Di Indonesia, masyarakat cenderung lebih suka konten bermuatan remaja sampai dewasa. Kata-kata yang tidak pantas diucapkan serta gerakan yang tidak layak dilihat anak kecil. Dikutip dari [8] Konten yang mengandung unsur negatif tak jarang sering muncul di beranda atau yang disebut FYP (For Your Page). Dampak bagi anak-anak yang tidak diawasi oleh orang tuanya sehingga digunakan secara berlebihan dapat menghambat proses tumbuh kembang dalam kemampuan bersosialisasi pada lingkungan sekitarnya. Semenjak TikTok hadir, anak-anak seakan-akan lupa dengan serunya bermain bersama teman-teman di sekitar lingkungannya secara langsung, hal ini bisa mengganggu proses bersosialisasi anak dengan orang di lingkungannya. Masalah yang marak bisa timbul pada anak adalah masalah *cyber bullying* pada anak yang masih di bawah umur. Mudahnya fitur berkomentar di video konten pada aplikasi TikTok banyak oknum tidak bertanggung jawab yang sering melakukan *cyber bullying* dengan berbagai cara mulai dari *body shaming*, sara, rasis, penghasutan, dan lain sebagainya. *cyber bullying* bisa berpengaruh pada kesehatan psikologis dan mental pada anak, sehingga tidak jarang ditemukan anak yang mudah mengalami stress berlebihan, ketakutan yang berlebihan, hingga rasa gelisah yang tidak cepat menghilang. Terlalu sering menggunakan TikTok juga bisa mengganggu siklus waktu tidur anak, sehingga terlalu sibuk bermain TikTok sampai tidak mau tidur.

Orang tua sering mengeluh semenjak anaknya mengetahui TikTok dan menjadi sebuah kecanduan, anak-anak ini sering lupa waktu, waktu makan, tidur, serta beribadah. Selain lupa akan waktu masalah lain yang bisa mempengaruhi anak adalah banyak bermunculan konten video yang dikhususkan untuk dewasa yang tidak seharusnya anak-anak lihat. Banyak kreator pada TikTok yang menarikan tarian eksotis dengan berpakaian minim sehingga mengundang banyak audience. Mengingat kebijakan TikTok tentang pembatasan video pada anak yang masih di bawa umur kini masih kurang ketat sehingga disini dibutuhkan peran orang tua untuk mengawasi dan membimbing anaknya ketika bermain TikTok.

Dalam memahami suatu fenomena dibutuhkan suatu metode yang dinamakan fenomenologi, Husserl dalam [9] menjelaskan bahwa fenomenologi memiliki sebuah metode yaitu melihat sebuah fenomena sebagai esensi serta sebagai sebuah fenomena yang murni. Husserl dalam [9] mengajukan suatu metode yang dinamakan *epoche*. *Epoche* adalah penundaan semua asumsi tentang kenyataan demi memunculkan esensi. Tanpa penundaan asumsi naturalisme dan psikologisme, *Epoche* mengisyaratkan reduksi-reduksi tertentu untuk mengurangi gejala aksidental terhadap objek penelitiannya

Fenomenolog disini melakukan reduksi. Yaitu melakukan semacam abstraksi, dimana fenomenolog melihat sesuatu dan menutup mata untuk hal lain. Melalui reduksi tersebut fenomenolog melakukan beberapa tahap dalam meneliti.

Noesis dan Noema

Noesis dan noema merupakan metode untuk memahami sesuatu, jadi setiap pengalaman sisi subjektif (noesis) dan memiliki sisi objektif (noema). sisi subjektif fenomena adalah tindakan yang dimaksud seperti memikirkan, mendengar, merasa, dan menilai ide. Sedangkan Sisi objektif fenomena yang artinya sesuatu yang dapat didengar, dipikirkan, dirasakan, dan dilihat. Meskipun pada prinsipnya sama

Epoche

Epoche adalah penundaan semua asumsi tentang kenyataan demi memunculkan esensi. Tanpa penundaan asumsi naturalisme dan psikologisme, kita akan terjebak pada dikotomi subjek-subjek yang menyesatkan. Tujuan *epoche* adalah mengembalikan sikap kita terhadap dunia pada sikap keseharian yang menghayati dan bukan pemikiran benda-benda.

Intentional Analysis

Husserl mengatakan bahwa pikiran itu "disengaja" yang artinya sifat pada pikiran seseorang diarahkan ke sebuah objek. Berbicara tentang "isi yang disengaja" dari suatu pemikiran artinya berbicara tentang sebuah mode atau cara dimana pemikiran sudah dipikirkan terlebih dahulu dari sebuah objek. *Intentional Analysis* adalah pemahaman yang dihasilkan dari relasi noema dan noesis

Reduksi Eidetic

Reduksi *eidetik* memiliki tujuan untuk mengungkapkan struktur dasar (*eidosis*) dari suatu fenomena murni atau yang telah dimurnikan. caranya ialah menunda sifat-sifat yang aksidental atau eksistensial dari objek sehingga yang tersisa hanya pengalaman itu sendiri. Lebih lanjut dalam reduksi ini peneliti menghadapi suatu fenomena sebagai hal yang menampakkan diri dan tidak melihat hal itu sebagai hal yang ada.

Fakta diteliti dalam sebuah perspektif fenomenologi memiliki sifat subjektif, yaitu berdasar dari penuturan pada subjek yang mengalami fakta atau fenomena yang bersangkutan. Lalu bagaimana mengatasi subjektivitas pada subjek yang diteliti atau fenomenolog itu sendiri? Objektivitas pada fenomenologi memiliki arti membiarkan fakta berbicara pada dirinya sendiri. Hal itu bisa dilakukan melalui *epoche* dan *eidetik*.

Epoche ialah proses fenomenolog menanggukuhkan penilaian kepada fakta/fenomena yang sedang diamatinya walaupun fenomenolog telah memiliki prakonsepsi/penilaian tertentu sebelumnya terhadap fenomena itu. Biarkanlah fenomena itu berbicara apa adanya, tanpa mengalami intervensi penilaian positif-negatif, bermoral-tidak bermoral, baik-buruk, dsb. dari fenomenolog sendiri. *Eidetik* ialah memahami sebuah fenomena melalui pemahaman atas ekspresi-ekspresi atau ungkapan-ungkapan yang digunakan subjek. Dalam hal ini, fenomenolog melakukan empati, mencoba memasuki wilayah pengalaman pemikiran subjek melalui proses imajinatif.

Tabel 1. Penelitian sebelumnya

No	Nama Jurnal	Prodi	Nama Penulis	Judul
1	JEES	PGMI	Puji Asmaul Chusna , Dina Zakiyah , Zuhriatun Noviani	Analisis Dampak Fenomena Aplikasi Tik Tok Dan Music Dj Remix Terhadap Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar
2	KID	PGSD	Firgian Adisaputra, Sri Budyartati, Apri Kartikasari HS	Hubungan penggunaan aplikasi tik tok dengan degradasi karakter siswa SD
3	Seminar Nasional	PGPAUD	Prajnidita Zaeny Rahmalah, Puji Astuti, Larasati Pramessetyaningrum, Susan	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini
4	SCHOLEDGE International Journal of Multidisciplinary & Allied Studies	-	Irfan Sabir, Irum Nasim, Muhammad Bilal Majid, Mohad Sadad bin Mahmud, Naila Sabir	TikTok Addictions and Its Disorders among Youth of Pakistan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mempelajari bagaimana Analisis TikTok sebagai media pembentuk perilaku anak dengan menggunakan metode penelitian fenomenologi Edmund Husserl. Penelitian fenomenologi memiliki langkah atau metode yaitu melihat fenomena sebagai sebuah esensi serta sebagai sebuah fenomena yang murni. Peneliti disini melakukan reduksi. Yaitu melakukan abstraksi, guna melihat sesuatu dan menutup mata untuk hal lain.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi dengan pertimbangan bahwa dengan fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui esensi makna dalam membentuk perilaku pada anak-anak agar dapat terfokus pada diri anak-anak pengguna TikTok tanpa tercampuri opini atau prasangka sebelumnya (*epoche*) seperti yang dijelaskan oleh Husserl dalam [9]. Pendekatan fenomenologi digunakan sesuai dengan tujuan dari fenomenologi itu sendiri yakni mengungkapkan intensionalitas, kesadaran, dan dunia-kehidupan [10].

Dalam penelitian ini teknik penentuan sumber data yang digunakan yaitu Purposive Sampling. Menurut Sugiyono [11] bahwa Purposive Sampling adalah teknik penentuan sumber data dengan karakteristik tertentu. Menggunakan teknik Purposive Sampling disini dikarenakan tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti.

Pemilihan informan pada penelitian ini adalah anak-anak yang memiliki akun TikTok aktif serta rutin mengunggah konten. Dalam penelitian ini peneliti meneliti 2 informan untuk menemukan perbandingan, disini informan memilih Gita Ananta Citya dengan akun pengguna TikTok @usergitacute & Kirana Gunartika dengan akun pengguna TikTok @naneanena3277 yang terus mengunggah konten hampir setiap hari, hingga hari ini. Keaktifan Gita Ananta Citya & Kirana Gunartika terhadap penggunaan sosial media TikTok dan berusaha meniru apa yang dia lihat di dalam sosial media TikTok membuat peneliti ingin melakukan penelitian lebih dalam.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan target penelitian dan diperoleh dari melihat gambaran umum aktivitas Gita Ananta Citya melalui aktivitas sehari-harinya serta dari konten dari akun TikTok Gita Ananta Citya. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh peneliti secara tidak langsung, yang mana atau melalui dokumen-dokumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan dokumentasi.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi [12]. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara, observasi, serta dokumentasi untuk mengumpulkan data.

Peneliti disini menggunakan wawancara yang dapat digunakan peneliti sebagai teknik untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung [13].

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap target penelitian. Menurut Zainal Arifin dalam [14] observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Disini peneliti melakukan observasi terhadap tingkah laku nonverbal di kegiatan sehari-hari pada lokasi penelitian di Sidoarjo. Selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi sebagai data pendukung penelitian. Dokumentasi yang termasuk dalam kriteria penelitian ini adalah hasil unggahan video TikTok dari target informan yang sudah ada di dalam akun yang dimiliki target informan tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan metode analisis wacana kritis. Dalam sebuah metode kualitatif, prosedur penelitian ialah dengan menggunakan hasil data deskriptif, yaitu berupa suatu ucapan atau tulisan, atau juga perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri [15]. Selain itu analisis wacana kritis adalah salah satu contoh penerapan metode kualitatif yang dilakukan secara eksplanatif. Dengan menggunakan metode analisis wacana kritis, analisa difokuskan pada sebuah aspek kebahasaan dan konteks-konteks yang berkaitan dengan aspek tersebut. Konteks itu dapat diartikan bahwa sebuah aspek kebahasaan tersebut digunakan untuk tujuan dan praktik tertentu.

Analisis wacana kritis dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan cara penafsiran ucapan-ucapan yang ada. Oleh sebab itu, subjektivitas tidak dapat dihindarkan dalam penelitian ini sebab realitas yang akan ditemukan dalam ucapan-ucapan merupakan hasil sebuah interpretasi atau sebuah penafsiran dari peneliti. Akan tetapi, subjektivitas itu diminimalisir dengan menggunakan hasil analisis linguistik sebagai suatu bukti. Penelitian dengan teknik analisis wacana kritis akan menjadi semakin baik apabila penelitiannya mengumpulkan data yang banyak memperhatikan konteks historis, sosial, budaya, ekonomi, dan politik dari ucapan yang diteliti. Oleh karena itu peneliti berfokus menyoroti aspek-aspek itu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Anak sebagai Pengguna Aplikasi TikTok

Anak sebagai suatu karunia yang dititipkan oleh Tuhan dalam sebuah keluarga, Anak ialah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak-anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain serta belajar memahami orang lain

di sekitarnya. Anak memerlukan orang tua untuk membimbingnya agar mengenal isi tentang dunia ini misalnya tentang sebuah fenomena pada alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup. Anak adalah individu unik, tidak ada dua anak yang memiliki kesamaan persis, sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan berbagai potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak [16].

Gita Ananta Citya atau biasa dipanggil dengan nama “Gita” seorang anak yang lahir pada senin, 10 Agustus 2016 (berusia 6 tahun) Gita adalah anak kedua dari 2 bersaudara dan orang tua bernama agung rachmadiansyah & nindita trisnaning karino sari. Gita anak yang aktif serta sangat mudah bersosial dalam segala kehidupan sosialnya, dia tinggal di perumahan Graha Kota yang terletak di sidoarjo, kegiatannya sehari-harinya adalah sekolah dan bermain di waktu luangnya. Sama seperti kakaknya Kirana gunartika anak pertama dari 2 bersaudara ini lahir pada rabu, 24 Oktober 2012 (berusia 10 tahun), berbeda dengan Gita, Kirana gunartika yang biasa di panggil “Nena”. Nena lebih pendiam daripada Gita dalam kehidupan sosial sehari hari, Nena jarang sekali berbicara kepada orang yang tidak dekat denganya, biasanya hanya berbicara ketika diajak bicara oleh orang di sekitarnya, tapi tidak menutup kemungkinan untuk berbicara ketika Nena ingin menyampaikan sesuatu yang menurut Nena menarik untuk di bahas seperti hal yang sama-sama disukai dengan orang yang berkomunikasi dengan Nena.

Gita adalah anak yang periang dimana dia selalu bisa beradaptasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya, sering mengajak mengobrol, bercanda, serta bermain, tapi disayangkan karena Gita hidup dari kecil hidup dengan sedikit penuh kasih sayang ibunya, Gita jadi sosok yang emosional, seperti waktu itu Gita terkadang ketika ditanya sesuatu kadang menjawab dengan respon positif seperti *“iya aku suka liat mukbang, ena lo liat makan makan”* dan terkadang menjawab dengan konotasi negatif seperti *“iya boneka jerapa, bukan monyet kayak kamu”*. Disandingkan Gita yang anak kedua, Nena sebagai anak pertama mempunyai watak yang sebaliknya dikarenakan sebagai anak pertama Nena dididik oleh orang tuanya sedikit lebih keras apalagi setelah kelahiran anak kedua yaitu Gita. Nena banyak merespon orang yang berkomunikasi dengannya dengan konotasi positif seperti *“he, mas jon kamu suka nonton attack on titan ya?”*, *“iya aku suka nonton eren”*, *“eldia itu baik ya”*, dari respon yang baik tersebut berkomunikasi dengan Nena sangat menyenangkan walau jarang Nena melakukan komunikasi dan lebih banyak diamnya. Dari beberapa komunikasi tersebut Nena juga terkadang berkomunikasi dengan konotasi negatif seperti ketika bermain game *“he anjing maju lah masa mundur terus”*, *“emang tolol”*, *“buta map njing”*. Dari apa yang disampaikan Gita dan Nena mereka memiliki cara unik untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya.

B. Cara Anak berkomunikasi dengan orang tua

Komunikasi Gita dan Nena kepada orang tuanya pun berbeda beda, Gita sebagai anak kedua sangat dekat komunikasinya dengan orang tuanya dibuktikan Gita selalu izin kepada ibunya dengan apapun yang Gita lakukan seperti pergi bermain, membeli sesuatu, dan lain sebagainya, sosok Gita yang selalu meminta izin juga di diperlihatkan pada siang hari 5 januari 2022 ketika Gita sedang jauh dengan orang tuanya Gita sempat menelpon ibunya *“maa... Sekarang apa aku boleh main?”* selain itu pada sore hari waktu hujan pada 11 januari 2022, Gita ingin sekali main hujan karena melihat anak anak lain bermain hujan, lantas yang dilakukan Gita adalah meminta izin kepada ibunya *“ma aku gapapa hujan hujan ya”* walau dilarang oleh ibunya Gita merasa sangat ingin bermain hujan sehingga Gita memaksa izin bermain hujan kepada ibunya sampai pada akhirnya diperbolehkan, dari sikap Gita yang selalu meminta izin, Gita mengerti jika melakukan sesuatu yang tidak diketahuinya atau tidak tahu akan respon orang tuanya ketika tidak izin Gita akan dimarahi.

Nena sebagai anak pertama yang jarang berkomunikasi di lingkungan sekitarnya lebih cenderung jarang berkomunikasi kepada orang tuanya atau lebih tepatnya berkomunikasi secukupnya seperti kegiatan sehari harinya makan, minum, tidur, dll. Nena memilih jarang berkomunikasi karena Nena memiliki naluri untuk mandiri dimana ketika dia memerlukan sesuatu yang benar benar dia tidak bisa lakukan seperti meminta jemput sekolah, mengambilkan barang, atau membeli sesuatu. Menurut orang tua Nena, ibunya menjelaskan *“Nena dari kecil memang sering tak tegesin, harapan saya sih biar nanti ngga apa-apa orang tua, dikit dikit orang tua, biar bisa mandiri”*, menurut pemaparan dari ibunya, ibu Nena juga menjelaskan bahwa meskipun Nena banyak berkomunikasi dengan orang tua Nena memiliki cara sendiri untuk dekat dengan orang tuanya walau tidak banyak berkomunikasi, *“emang sih Nena itu ga banyak omong, malah aku sukanya kayak gitu ben nanti anake bisa mandiri, tapi meskipun ngga banyak omong Nena sangat dekat sama ayahnya”*. Ayah Nena juga menjelaskan kenapa anaknya jarang berkomunikasi ayahnya berfikir mungkin memang faktor keturunan dilihat ayahnya juga tidak banyak berkomunikasi lebih banyak diamnya *“Nena memang pendiem anake tapi dia selalu minta ajarin sesuatu yang menarik seperti edit foto atau edit video ke saya, entah kenapa Nena pendiem mungkin efek dari saya juga kalo dilihat-lihat saya juga ndak banyak omong”*. Dari pemaparan orang tua di sekitarnya Nena memang tidak banyak berkomunikasi dengan orang tuanya tapi Nena mempunyai cara sendiri untuk tetap dekat dengan orang tuanya.

C. Smartphone sebagai media komunikasi

Smartphone akhir-akhir ini menjadi media paling banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh, tak hanya sebagai komunikasi saja smartphone juga menyediakan berbagai layanan informasi yang cukup lengkap dari hal-hal di sekitar kita yang dulunya berupa benda sendiri sekarang menjadi satu di smartphone seperti kalkulator, jam, ramalan cuaca, web browser, dan lain sebagainya. Smartphone banyak digunakan oleh semua kalangan di segala usia termasuk mulai dari anak-anak sampai orang tua bahkan tak kunjung kita sering melihat bayi menggunakan smartphone untuk melihat sebuah video hiburan. Gita dan Nena sendiri sudah terpengaruh oleh adanya smartphone sedari mereka kecil.

Gita sendiri yang masih berumur 6 tahun sudah sangat mahir bermain smartphone, lantas sejak kapan Gita menggunakan smartphone, ibunya mengatakan bahwa *“waktu umur 4 tahun, Gita sering sekali melihat youtube melalui smart tv, lah suatu ketika karena saya keluar atau sedang tidak dirumah Gita kan tak ajak, disitu Gita kadang rewel ingin ngeliat youtube cocomelon”*. Selain pernyataan ibu Gita, kenapa Gita suka menonton video hiburan, ibunya menyatakan *“kalo ga di kasih nonton mesti ikut ngedumel, nangis, pokoknya ada aja deh kelakuannya, kalo nonton dia jadi diem, jadi enak pas kerja saya ngga terganggu”*. Dari pernyataan orang tua Gita sedari kecil sudah di berikan tontonan dengan harapan orang tuanya yang sedang bekerja atau sedang sibuk melakukan aktivitas tidak terganggu atau istilahnya agar anak diam. Seiring waktu berlalu karena media melihat video tidak bisa di bawa kemana-mana seperti smart tv pada akhirnya orang tua memberikan smartphone yang bisa di bawa kemana-mana agar harapannya dimanapun anaknya diajak dimanapun ketika orang tua sibuk, mereka tidak akan terganggu. Tapi dengan seiring waktu berjalan dan bertambahnya usia Gita, Gita sebagai anak-anak akan terus belajar dengan apa yang sudah di berikan orang tuanya termasuk smartphone tersebut, dan pada akhirnya Gita lancar menggunakan smartphone tersebut tidak hanya menjadi media informasi sebagai tontonan, tetapi sudah bisa menggunakan beberapa fitur-fitur di smartphone seperti menelfon, menggunakan sosial media seperti Instagram, whatsapp, bahkan TikTok.

Nena yang berumur 10 tahun menjadi anak pertama atau kakak dari Gita sendiri meskipun berada dalam satu lingkungan rumah yang sama mengenal smartphone mereka sangatlah berbeda, di waktu Nena kecil, Nena mungkin bisa di bilang tidak rewel atau sering menangis ibunya mengatakan *“Nena itu ya, anaknya pintar ga rewel kalo saya (ibunya) lagi kerja pokoknya selama ada mainan sama jajan diem wes anaknya”*, Nena selalu menggunakan mainan-mainan yang dibelikan orang tuanya sebagai media hiburanya sewaktu kecil sehingga awal pengenalan smartphone berbeda dengan Gita, jika Gita diberikan smartphone karena agar tidak rewel, Nena diberikan smartphone pada usia 8 tahun dimana dia menginjak kelas kelas 4 sd ada beberapa faktor mengapa Nena bisa mengenal smartphone, yang pertama karena di era modern ini semua orang dari segala kalangan menggunakan smartphone, yang pada akhirnya seluruh teman-teman di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah sudah menggunakan smartphone sebagai media hiburan dan bermain, yang kedua yang menjadi pertimbangan ibunya yaitu *“Nena kalau sekolah kan ngga ada yang jemput sekolahnya juga lumayan jauh, bener bisa pakai telfon di sekolah buat ngehubungi orang tua tapi kan kalau tiap hari kan ya gaena, apalagi Nena juga kadang sambat kalau antri jadi ga pulang-pulang”*. Di tengah kesibukan orang tua Nena. Nena kadang tidak dijemput jadi menunggu dihubungi oleh Nena sehingga Nena pada akhirnya di berikan smartphone dengan tujuan bisa menghubungi orang tuanya setiap saat waktu pulang sekolah.

efek smartphone yang digunakan sebagai media informasi untuk anak-anak jika tidak di dampingi orang tua dengan baik serta penggunaan yang berlebihan di usia yang belum seharusnya menggunakan smartphone sendiri dijelaskan oleh ibu kedua anak ini *“yang paling sering gunain hp sih Nena ndak pas keluar, ndak pas di rumah hpan terus jadi fokus hp terus kadang sampai lupa belajardan tidurnya ngga tentu, kalo Gita sih mungkin sering juga tapi ngga se sering Nena, cuman sama aja sih kayaknya Gita ya hapean terus jadi lupa waktu kadang”*, dari penjelasan ibu Nendi kedua anaknya jika tidak diperhatikan atau di awasi sering menggunakan smartphone secara berlebihan sehingga Gita dan Nena sering lupa waktu, menurut Nena sendiri menggunakan smartphone ini untuk mengisi waktu luang terkadang karena seru seperti bermain game jadi lupa dengan waktu *“aku main hape sih emang karena gabut aja, lah dirumah ga ngapa-ngapain sih, ya jadi main game kadang TikTokan, lah kadang Gita itu yang dimarahin karena main hapenya parah”*. Gita menjelaskan kalau Gita juga menggunakan smartphone sebagai hiburan karena jika Gita sendirian Gita butuh hiburan tetapi jika Gita ada temannya terkadang Gita melupakan smartphonenya dan bermain masak masak *“main TikTok itu seru tau bisa liat orang-orang masak-masak, joget-joget, terus mukbang, tapi kalo sherli ke rumah ya aku main sama sherli”*.

Smartphone selain menjadi media edukasi dan informasi juga bisa membuat boomerang terhadap penggunaannya dikarenakan terlalu cepat informasi yang diberikan oleh smartphone kepada penggunanya apalagi jika tidak tepat sasaran seperti anak-anak. Informan menggunakan smartphone karena kebutuhan juga tidak telewat sebagai media hiburan, terkadang informasi yang tidak sesuai dengan umurnya mudah diserap dan terkadang salah persepsi tentang informasi yang diterimanya. Dijelaskan oleh ibu Gita *“kadang Gita kalo sudah hapean dia kadang niruin apa yang viral-viral kadang omonganya jelek gitu di tiru kayak what the fu*k men, lalu ashiapp, terus kamu nanyea. Ya gara gara TikTok itu Gita jadi sering ngomong gitu”* dari penjelasan ibu Gita sendiri memaparkan informasi apa yang seharusnya tidak diterima anak-anak yang belum mengerti atau memfilter hal tersebut. Nena sendiri sebagai anak yang pendiam juga tidak luput dari informasi yang tidak tepat sasaran melalui apa yang di informasikan oleh Nena

ketika informan bertanya “*apa km baru pulang sekolah*” dan dijawab oleh Nena “*kamu nanyea*”. Lalu ibu Nena juga menjelaskan “*lo ya kan kebanyakan TikTok’an nanti di tiru Gita lho*”. Dari apa yang di ucapkan Nena dan ibunya bisa di simpulkan jika informasi yang diberikan oleh smartphone juga bisa mempengaruhi orang di lingkungannya juga.

Lalu mengapa TikTok menjadi media sosial yang menyajikan informasi menjadi populer di kalangan anak-anak, karena TikTok menyajikan sesuatu yang baru dengan algoritma yang tepat kepada penggunanya sehingga apa yang ingin di lihat oleh penggunanya akan terus muncul sehingga pengguna menggunakan TikTok terus sebagai media hiburan.

D. TikTok Sebagai media sosial

TikTok sebagai media sosial sangat cepat membius para penggunanya tidak terlebih lagi di Indonesia Menurut survei katadata.co.id Indonesia menjadi nomer 4 pengguna TikTok terbanyak di dunia. menurut Dari data Ginee di berbagai daerah di Indonesia, Jawa timur memiliki presentase 2 paling tinggi setelah Jakarta yaitu 18%. Gita sebagai pengguna aktif TikTok sejak 2020 mengatakan kenapa Gita mengerti dan paham tentang isi TikTok karena saat pertama kali menggunakan TikTok Gita di ajari oleh kakaknya Nena “*aku tau TikTok sendiri wlee..tapi ya di ajari sama mbak soalnya mbak lebih pintar*”. Lantas jika Gita tau TikTok dalam notabene lingkup lingkungannya (kakaknya Nena menggunakan TikTok terlebih dulu daripada Gita) lantas bagaimana dengan Nena. Nena mengenal TikTok juga dari lingkungan bermainnya, ketika Nena bermain seperti layaknya anak seumurnya seperti petak umpet, menggambar, dan berbagai mainan lainnya, lama kelamaan lingkungan Nena bermain berubah sejak adanya *smartphone*, teman teman Nena akhirnya lebih fokus *smartphone* sehingga Nena lama lama ikut bermain *smartphone* juga, lama kelamaan di lingkungan Nena pada akhirnya juga terpengaruh adanya aplikasi sosial media TikTok “*aku tau TikTok ya dari mbak dinda lah gimana biasanya aku main sama dia gambar kartun atau ngga petak umpet malah sekarang dia asik main hape yaudah akhirnya main hape aja bareng-bareng*”. Menurut ibu mereka ibu Nindi ketika di tanya “*apa tidak apa-apa anak-anak bermain TikTok*”, ujamnya “*gapapa selagi mereka diam ngga rewel ya gapapa, tapi kadang itulo isi TikTok itu parah, kadang ada yang joget seksi, ada yang ngomong kasar kadang kepikiran kalau nanti anak-anak pada niruin*”. TikTok disini menyebar ke kalangan anak anak selain karena promosi atau muncul di TV TikTok membius kalangan anak-anak melalui penyebaran lingkungan sekitarnya, ketika 1 anak bermain TikTok anak tersebut bisa menginfluence beberapa anak lainnya untuk bermain TikTok dikarenakan lebih praktis dan tidak capek dari pada bermain secara langsung seperti bermain petak umpet atau menggambar.

E. TikTok Sebagai Media Hiburan

TikTok menjadi media sosial yang berkembang pesat di semua kalangan usia di Indonesia, tidak terlebih lagi anak muda sampai anak-anak, lalu kenapa anak-anak suka menggunakan aplikasi media social TikTok. Dalam lingkup informan, ada berbagai macam hal yang di lihat dan di ikuti selama menggunakan aplikasi TikTok ini sehingga output yang keluar pada laman utama atau biasa disebut FYP menjadi hal hal yang digemari oleh informan seperti Gita jika di lihat sehari hari segala kegiatannya menggambarkan sesuatu yang orang tuanya sendiri tidak tahu mereka belajar darimana I”*gatau aku Gita belajar darimana kayak gitu (melihat Gita dandan), mungkin dari TikTok*” ucap dari ibu Nindi. Jika digali lebih dalam ketika melihat akun *@usergitacute2* milik Gita kita melihat banyak akun dengan berbagai ide konten yang ditampilkan tapi jika di simpulkan ada beberapa hal yang disukai oleh Gita seperti pada akun *@jenifer carlise* dimana ada beberapa akun lain sejenis yang di *follow* yang menggambarkan bagaimana Gita suka sekali melihat *fasion* atau *Outfit Of The Day* dengan istilah anak jaman sekarang menyebutnya OOTD dimana dalam berbagai akun seperti contohnya *@jenifer carlise* menampilkan berbagai macam busana yang menarik untuk digunakan sehari-hari sehingga menarik Gita menyukai hal hal seperti berdandan dalam busana, seringkali peneliti melihat informan berdandan dan sering mengucapkan “*Aku cantik kan ya...*” dan tidak sekali atau duakali sehingga peneliti menyimpulkan Gita sangat suka melihat konten *Outfit Of The Day* dan menarik banyak penonton lain di TikTok sehingga Gita ingin juga di perhatikan melalui cara dia berpakaian. Berbeda dengan kakaknya Nena ketika peneliti melihat akun TikTok miliknya *@gitanena* hal yang sama bias peneliti liat dimana Nena juga memiliki ketertarikan terhadap dunia *fasion* dimana salah satunya Nena juga mengikut *@kkoroba* yang dimana isi konternya juga memahas dunia *fasion* atau biasa di sebut anak zaman sekarang *Outfit Of The Day*, tetapi berbeda dengan Gita dimana dia melakukan aksi *Outfit Of The Day*-nya karena ingin di perhatikan, Nena cenderung menutup diri untuk menunjukkan eksperimen dalam dunia *fasion*-nya tetapi di tunjukan melalui kata-kata seperti pada waktu sepulang sekolah Nena bertanya kepana peneliti bagaimana jika *Outfit* ini di pakai olehnya “*om jon baju ini keren kan ya ?, missal aku pakai kira kira cocok ngga*”. Disini Nena ingin juga meniru ide *Outfit Of The Day* tetapi dengan dasar karena terlihat bagus atau keren berbeda dengan Gita yang tujuannya ingin di pandang.

Gita sendiri menyukai dunia *Make Over* atau *Make Up* dimana pada akunya ada beberapa akun yang menyajikan konten *Make Up* seperti *@kimmakeup* yang menampilkan konten tutorial cara menggunakan *Make Up* yang benar, sehari-harinya Gita melihat konten tersebut tidak hanya di tonton saja tetapi juga sering di praktekkan walau hasilnya tidak sama Gita selalu bangga seperti pada tanggal 12 januari 2022 Gita menggunakan *Make Up* dan ketika selesai

di tunjukan kepada semua orang di kantor sundaypack dan tersenyum dengan gaya model “*bagus kan aku dandan*”, “*kamu jangan ketawa heii...*”. Ucapan Gita kepada orang-orang disekitarnya.

Selain itu pada akun milik Gita @*usergitacutie2* ada beberapa akun yang menampilkan konten berupa game seperti @*Moosecraftminecraft* yang menampilkan konten yang cenderung rutin *upload* setiap minggu 2x, dimana Gita di kala waktu senggangnya ketika libur sekolah atau sepulang sekolah ketika tidak belajar atau tidak ada kegiatan selain bermain TikTok Gita gemar bermain game seperti *Minecraft* game dengan istilah *Sandbox* atau kotak pasir dimana dalam permainan tersebut dapat melakukan apapun seperti menjalani kehidupan sehari-hari, membangun rumah, mengumpulkan *resource* atau kebutuhan dalam dunia kotak pasir tersebut, sehingga jika sudah bosan Gita sering menggunakan Tik Toknya untuk melihat konten yang terkait dengan game yang dia mainkan seperti *minecraft*. Sama halnya dengan Gita, Nena juga ketika tidak bermain TikTok juga sering bermain game seperti *Among Us* dimana game tersebut bermain dengan orang lain atau biasa di sebut *multiplayer* sehingga ketika dia sudah bosan bermain game Gita melanjutkan menonton konten yang berhubungan dengan game yang dia mainkan sehingga menjadi hiburan baginya seperti pada akun yang di ikuti Nena yaitu @*rodamrix* dan beberapa akun game lainnya.

Gita dan Nena juga memiliki kesamaan dalam hal tontonan konten di TikTok yaitu kuliner di kedua akun mereka ada beberapa akun yang berisikan konten tentang kuliner seperti @*abirelsagnir* dan @*emelymariko* dengan seringnya mereka melihat konten-konten kuliner atau yang paling sering dilihatnya adalah konten *Mukbang* yaitu makan makanan yang sangat banyak sehingga menampilkan makanan yang menggugah selera sering Gita ketika menonton konten kuliner Gita dan Nena memberitahu ibunya “*ma ayo makan ini, keliatanya enak*”, “*kapan-kapan kita makan ttoekbokki kayaknya enak*”, “*ma ayo pergi nyari makan ini yok*”, dan kata-kata ajakan lainnya.

Nena selain suka melihat konten kuliner dalam akunya @*gitanena*, Nena juga suka melihat konten vlog liburan seperti pada salah satu akun yang di ikutinya yaitu @*Ayuna'slife* dimana Nena juga sangat suka liburan dan sering mengajak ibunya yang juga suka liburan ke berbagai daerah seperti banyuwangi, Yogyakarta, Semarang dan lain sebagainya. Sehingga Nena juga suka melihat konten-konten yang berbau liburan santai. Selain vlog liburan Nena juga suka dengan hal hal santai dimana Nena juga sering melihat konten DIY atau *Do It Yourself* dimana konten-konten tersebut menyajikan membuat benda-benda dengan alat di sekitar kita sehingga bisa di tiru di rumah. Lalu Nena juga suka menonton konten-konten review benda-benda baru atau aneh yang jarang di temui di lingkungannya seperti pada akun @*scott* yang mereview benda-benda request'an para penonton setia kontennya sehingga sedikit menghibur Nena, “*aku suka liat kayak gini, soalnya aku gapunya hehehe, kadang juga kan sebelum aku beli kan aku juga harus lihat gimana barangnya kan ya*” ucap Nena ketika di tanya peneliti kenapa melihat konten review barang.

Berbeda dengan Nena yang sering menonton konten informatif, tontonan konten Gita lebih aktif yaitu menonton konten-konten dance seperti salah satunya yang sangat di sukai Gita yaitu @*blackpink.official* dimana dia sangat suka sekali menari melihat girikband asal korea tersebut sehingga dia selalu mengikuti kontennya tanpa tertinggal satu kontenpun, selain melalui TikTok tidak di mobil, di rumah, atau di kantor Gita selalu request lagi blackpink dan melihat videoclipnya, sesekali dia ikut menari sambil melihat viceoclip tersebut.

F. TikTok Sebagai Pembentuk Perilaku

Sebagai media social yang memnarik penggunaanya agar menggunakannya secara terus menerus TikTok tidak hanya menyebabkan kecanduan saja jika dipakai secara berlebihan dalam jangka waktu yang panjang teknologi informasi sangatlah luas ada hal baik dalam informasi selalu di ikuti dengan hal yang buruk seperti hoax atau informasi palsu, perkataan kasar, satir, propaganda dan lain sebagainya. Sebagai orang dewasa banyak dari kita sendiri terkadang terjebak oleh informasi yang buruk, lantas bagaimana anak-anak menerima informasi tersebut. Dikutip dari laman viva.co.id kasus kecanduan TikTok menyebabkan “Bocah 13 Tahun di Lombok Hamili Anak Perempuan”, awal dari kecanduan TikTok dimulai dari bocah tersebut sering mengunggah konten mesra bersama pasangannya di TikTok, lalu bocah itu terpengaruh beberapa konten sejenis sehingga berujung memaksa pasangannya melakukan ajakannya seingga terjadilah kasus tersebut. Selain kasus tersebut sebenarnya banyak kasus lainnya dimana anak-anak terpengaruh hal hal negatif lainnya.

Lantas apakah tidak ada dampak positif dari aplikasi TikTok dari informan sendiri Gita dan Nena memanfaatkan TikTok selain sebagai media hiburan, mereka juga memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media informasi edukasi bagi mereka mengenal hal-hal baru yang tidak di ajarkan di sekolah dan orang tuanya seperti cara respon terhadap tindakan tertentu cara berkomunikasi dan lain sebagainya, tidak hanya itu terkadang hal positif juga ada titik balik negatifnya jika kita sebagai orang tua atau orang di sekitarnya membiarkan informasi yang sangat cepat diberikan oleh TikTok itu masuk kedalam rana anak-anak yang belum bias mengerti apakah itu salah ataupun benar seperti beberapa waktu yang lalu ketika semuanya berkumpul di kantor ibunya, peneliti serta karyawan lainnya. Semuanya sedang bercanda dan bergurau, tiba-tiba Gita berkata “*Jancok*” yang dimana ibunya sendiri melihat kata-kata itu tertawa sambil kebingungan darimana dia belajar kata-kata tersebut padahal di lingkungan dan orang tuanya tidak pernah berkata hal seperti itu. Lantas peneliti menuluri kenapa respon yang tidak tepat keluar dari mulut anak-anak, seiring waktu terkadang Gita melihat konten di TikTok memunculkan humor-humor orang dewasa yang

mengeluarkan kata-kata serupa dan dikemas dalam bentuk komedi sehingga Gita merasa terhibur, selain itu di lingkungannya sesama anak lainya terkadang jika bercanda keluar kata-kata "*Jancok*" di sela-sela bercandaanya.

Selain kata-kata "*jancok*" beberapa waktu lalu Gita juga sempat ibunya Gita mengatakan "*git jangan lupa menggosok gigi, kalo ngga ntar mulutmu jadi bau lo*" lantas respon Gita mungkin terkesan tidak cocok di seumuranya yang menanggapi himbuan ibunya dengan respon "*mulutmu itu bau*" dengan intonasi marah. Respon yang buruk juga ditunjukkan ketika suatu ketika Gita sedang berpergian, seperti biasa ibunya memutar music agar suasanya jadi tidak kosong, karena lagu yang tidak sesuai dengan keinginan Gita, Nena, dan ibunya mereka saling berebut untuk memutar lagu pada smartphone tersebut sehingga terjatuh, lalu Gita merespon dengan ucapan "*mampus hapenya jatoh*". Lalu bagaimana seorang anak-anak bias mengetahui respon-respon tersebut?, jika di dalamai respon tersebut berasal dari apa yang setiap hari Gita kerjakan seperti tontonanya pada aplikasi TikTok banyak humor-humor komedi yang dibalut kelucuan tapi dengan kata-kata yang kurang cocok jika di cerna mentah-mentah oleh anak-anak sehingga secara pribadi anak-anak juga menganggap hal itu lucu ketika di ucapkan di dunia nyata.

Respon Gita terhadap sesuatu yang mungkin tidak biasa kita terima secara jelas, jika di ucapkan oleh anak-anak memanglah membuat kita sebagai orang dewasa kebingungan, tapi tidak hanya respon negatif saja yang keluar dari Gita, terkadang kita belajar akan respon anak-anak bisa bermacam macam seperti respon terhadap persepsi pandangan, seperti ketika Gita dihadapkan pada situasi dimana dia melihat etnis tionghoa mengendarai mobil BMW X6 sehingga Gita merespon "*ma ada orang kaya, mobilnya bagus lo ma*" karena waktu itu mobilnya bersebalahan dengan mobil pengangkut ayam, ibunya juga ikut merespon ucapan Gita "*itulo yang bawa ayam juga orang kaya*", Gita menyangkalnya dengan respon penolakan "*ndak ma.... Itu orang kaya ma dia orang cina*", karena Gita sangat semangat ibunya bertanya kepada Gita apakah Gita bukan orang kaya juga "*ndak Gita cuman rakyat biasa*". Melalui obrolan tersebut dari social media TikTok Gita mempelajari jika ada superioritas dengan etnis tertentu menjadikan Gita berpersepsi jika orang cina adalah orang kaya, dan orang jawa adalah orang biasa.

Selain respon terhadap persepsi sudut pandang Gita juga memiliki tindakan yang bisa kita pahami dan melekat di dunia anak-anak yaitu menghormati orang yang lebih tua, Gita sering meminta izin ketika melakukan tindakan yang mungkin ketika Gita melakukannya tanpa izin ibunya akan marah seperti ketika hujan dan Gita ingin sekali hujan-hujan walau sudah dimarahi ibunya jangan hujan-hujan karena nanti menyebabkan sakit, Gita tetap meminta "*ayolah mah hujan hujan dikit ajalo*", Gita terus memohon da pada akhirnyaizinkan untuk hujan hujan, selain itu bahkan ketika orang tuanya tidak dirumah Gita sempat menelpon ibunya untuk bermain pada siang hari karena biasanya Gita tidak diperbolehkan bermain waktu siang karena waktunya tidur siang, melalui respon-respon tersebut Gita sadar akan efek yang akan diterimanya jika tidak melakukan tindakan tersebut, jika di dalamai bagaimana Gita paham akan hal tersebut kebanyakan berasal dari tindakan orangtua mengajari Gita bagaimana melakukan hal yang seharusnya dilakukan selain itu di lingkungannya semua anak-anak seumuranya juga melakukan hal yang sama, ditambah ketika Gita bermain TikTok serig kali melihat konten yang berisikan tentang hiburan drama anak dan ibu, sehingga Gita belajar hal yang baik melalui konten-konten yang dilihatnya tersebut tanpa merasakan hal tersebut terjadi.

Lalu bagaimana dengan Nena, Nena lebih memiliki karakter pendiam daripada Gita yang sangat aktif merespon apapun kejadian disekitar lingkungannya, Nena memiliki cara sendiri bagaimana merespon tindakan. Tetapi respon yang diberikan oleh Nena bisa bermacam-macam dan selalu acak, ketika suatu sore Nena bermain game *mobile legend* bersama teman-temanya, seiring bermain karena keseruan terkadang keluar kata kata yang mungkin terdengar kasar seperti anjing, babi, monyet dan lain sebagainya ketika bermain game tidak hanya Nena teman yang bermain juga merespon hal yang sama, lantas apa yang menyebabkan Nena bisa berkata hal serupa, seperti biasanya Nena ketika waktu luang sering menonton konten-konten TikTok yang membuatnya terhibur seperti gamer yang memainkan gamenya karena menurutnya seru dan asik, sehingga terkadang kata-kata yang di ucapkan oleh gamer tersebut ikut terbawa ketika dia juga bermain game tersebut.

Nena sedikit pendiam tetapi ketika dia menemukan hal menarik di dalam diri orang lain yang memiliki kesamaan terhadap apa yang dia sukai juga, dia juga suka mengobrol tentang hal tersebut seperti ketika tiba-tiba Nena bertanya kepada peneliti saat waktu senggang "*om jon suka nonon attack on titan ya?*", karena pada saat itu Nena melihat konten tentang *attack on titan* dan peneliti juga ikut menontonya di sampingnya. Melalui respon tersebut bisa di ketahui Nena tidak sering berkomunikasi kepada seseorang yang tidak dekat denganya.

Lalu ketika siang ketika Nena berada di kantor Sunday pack karena Nena takut sendirian dirumah, Nena melihat konten-konten di TikTok untuk mengurangi rasa bosanya ada salah satu konten yang membuatnya terhibur yang menurutnya seru yaitu muncul lagu yang sedang viral tentang lagu rohani yang sering dibuat parodi atau hiburan yaitu "tuhan yesus tidak berubah" sembari Nena menari mendengarkan lagu tersebut, di umur Nena kemungkinan masih belum mengetahui jika melakukan tindakan tersebut termasuk dalam sara sehingga ketika lagu itu viral dan melihat orang banyak suka dan memparodikan lagu tersebut sampai meremixnya, Nena merasa itu hanya semata-mata hiburan saja.

IV. SIMPULAN

TikTok sebagai media yang mempengaruhi tindakan perilaku seseorang secara langsung maupun tidak langsung memanglah tidak bisa di hindari, ketika seseorang menggunakan aplikasi TikTok mereka seakan akan terbius akan ideology konten-konten yang memiliki berbagai macam genre tersebut, lantas apakah TikTok memiliki pengaruh buruk terhadap anak-anak TikTok sendiri memiliki berbagai macam dampak terhadap anak-anak bisa negatif ataupun positif sebagaimana gunanya media social adalah memberikan informasi secara cepat tetapi jika di gunakan anak tanpa pengawasan orang tua akan mengakibatkan informasi yang cepat tersebut masuk kedalam diri anak-anak tanpa adanya filterisasi sehingga mengakibatkan berbagai macam dampak seperti anak mudah memahami sesuatu ntah itu baik atau buruk dan di ungkapkan lewat perilaku.

Perilaku yang keluar atas respon tidak hanya berdasarkan pengaruh sosial media TikTok saja melainkan juga ada pula yang berdasarkan pada lingkungan dimana anak itu tumbuh, jika anak itu tumbuh pada lingkungan yang dia sukai otomatis dia akan beradaptasi dengan lingkungan tersebut dengan berbagai hasil dari adaptasi tersebut.

Sebagai orang tua, perilaku anak adalah cerminan bagaimana orang tua mendidik anaknya jika TikTok memberi pengaruh yang berbagai macam, hal yang perlu dilakukan adalah mengawasi, membatasi, serta memberi himbauan kepada anak bahwa tindakan tersebut baik atau buruk dilakukan karena kembali ke hakikat anak belum mengerti apa itu baik dan buruknya suatu perilaku jika dilakukan kepada lingkungan sekitarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah SWT yang memudahkan jalan saya untuk menyelesaikan penelitian fenomenologi ini, serta terima kasih kepada orang tua yang mungkin penasaran kenapa skripsi saya tidak selesai-selesai, terima kasih juga kepada dosen pembimbing saya bu Poppy Febriana, S.Sos. M.Med.Kom. yang membantu saya menyelesaikan tugas akhir saya, terima kasih sebanyak banyaknya kepada ciko kucing yang sudah tiada senantiasa menemani saya mengerjakan tugas akhir ini sampai akhir hayatnya, serta terima kasih juga kepada anindya sudah memberi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir saya.

REFRENSI

- [1.] nurudin. (2017). komunikasi ilmiah dan populer. depok: PT RajaGrafindo Persada.
- [2.] Poppy Febriana, E. M. (2023). Analisis Media Baru Tiktok Sebagai Personal Branding. *journal of education, humaniora dan social science*, 2.
- [3.] KEMP, S. (2021). *DIGITAL 2021: INDONESIA*. Diambil kembali dari DATAREPORTAL:<https://datareportal.com/reports/digital-2021-Indonesia>
- [4.] Chusna, P. A., Zakiyah, D., & Noviani, Z. (2020). Analisis Dampak Fenomena Aplikasi Tik Tok Dan Music Dj Remix Terhadap Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JURNAL STUDI ISLAM*, 129-147.
- [5.] Nanda. (2020, 08 14). *Tiktok Ads, Cheeckkk!* Diambil kembali dari Kampung Marketer: <https://kampungmarketer.com/blog/marketing/tiktok-ads/>
- [6.] ginee. (2021, NOVEMBER 9). *Pengguna TikTok Indonesia Gempar, Potensi Cuan Mengelegar!* Diambil kembali dari Ginee.com: <https://ginee.com/id/insights/pengguna-tiktok/>
- [7.] Dany Garjito, F. N. (2020, 10 13). *Viral! Bocah SD Bikin Konten Tirukan Adegan Dewasa di TikTok, Publik Murka*. Diambil kembali dari Suara.com: <https://www.suara.com/news/2020/10/13/154225/viral-bocah-sd-bikin-konten-tirukan-adegan-dewasa-di-tiktok-publik-murka?page=all>
- [8.] Putratama, A. R. (2020, desember 30). *Pengaruh Konten Tiktok Terhadap Perilaku Anak*. Diambil kembali dari kumaran: <https://kumparan.com/argopeseq/pengaruh-konten-tiktok-terhadap-perilaku-anak-lut4uFfmlaU>
- [9.] Adian, D. G. (2010). *Pengantar fenomenologi*. depok: koekoesan.
- [10.] Kuper, A. &. (2008). *Ensiklopedi Ilmu-ilmu Sosial*. jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [11.] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

- [12.] Sugiyono. (2017). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RnD*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [13.] Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. jakarta: kencana.
- [14.] Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. yogyakarta: CV Budi Utama.
- [15.] Furchan, A. (1992). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. surabaya: Usaha.
- [16.] Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.