

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA
DI DUSUN KISIK DESA GEMPOL KECAMATAN GEMPOL
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh :

**SITI MAGHFIRO
NIM. D20171027**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JANUARI 2022**

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA
DI DUSUN KISIK DESA GEMPOL KECAMATAN GEMPOL
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

SITI MAGHFIRO
NIM. D20171027

Disetujui Pembimbing



Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si.
NIP. 197808102009101004

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA
DI DUSUN KISIK DESA GEMPOL KECAMATAN GEMPOL
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Selasa
Tanggal : 4 Januari 2022

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Aprilya Fitriani, MM
NIP. 19910423 201801 2 002


Anugrah Sulistiyowati, M.Psi., Psikolog
NUP.201802166

Anggota:

1. Dr. Siti Raudhatul Jannah, M.Med.Kom
2. Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si.




Mengetahui
Dekan Fakultas Dakwah


Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag
NIP. 19740606 200003 1 003



MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ

وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Artinya: diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (Q.S. Al-Baqarah:216)¹

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan dilengkapi Waqaf dan Ibtida'*, (Jakarta: PT. Suara Agung, 2020) (penulisan ini berkaitan dengan motto karena pada saat ini kita berperang dengan media sosial bukan berperang dengan kekuatan)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya yang telah diberikan kesehatan lahir dan batin untuk bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Rasa syukur yang tiada hentinya tercurahkan kepada-Mu yang senantiasa memberikan kemudahan dan kelancaran disetiap prosesnya. Dengan segenap rasa cinta dan kasih sayang, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Suyoto dan Ibu Lailil Murroh yang keduanya selalu mendoakan penulis di setiap proses perjalanannya, yang selalu memberikan dukungan apapun yang penulis butuhkan, baik secara moral maupun materil. Serta seluruh keluarga besar dan tetangga yang terlibat dalam perjalanan penulis, baik secara tersirat maupun tersurat.
2. Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si. yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyelesaian skripsi ini.
3. Seluruh Bapak dan Ibu guru, yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta makna hidup selama belajar dari TK, TPQ, MI, SMP, MA dan Madrasah Diniyah. Demikian juga seluruh civitas akademik IAIN Jember, kepada pimpinan, para dosen serta karyawan yang telah terlibat selama proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai.
4. Segenap keluarga Ikatan Mahasiswa Metropolitan Barat (IKMAMEBA) Jember, yang telah menjadi tempat utama berpijak setelah masuk kuliah di Jember. Teman-teman se-angkatan 2017 Fakultas Dakwah, khususnya kelas KPI O1, yang telah berjuang bersama selama di bangku perkuliahan.

5. Teman-teman sekelas yang telah memberikan semangat dan cara hidup mandiri. Tidak se-almuni dari sekolah, tapi memberikan warna dalam hidupku mulai dari semester satu sampai sekarang. Meskipun tidak merasa terbantu sama sekali, saya tetap berterima kasih dengan keberadaan mereka, yang sudah bersedia berbagi dan saling belajar untuk tumbuh bersama dan berproses, sama-sama membentuk pribadi yang kuat, sabar dan belajar dewasa.
6. Teman-temanku Nadia, Rina, Fara, Amalia, Fida, dan Izza *Matur sakalangkong, maturnuwun, suwun seng uwakeh* mau direpoti olehku untuk menemukan cahaya Illahi selama pengerjaan skripsi ini.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah dengan mengucap puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang menggenggam seluruh alam semesta beserta segala isinya, yang telah memberi segala taufik dan hidayah-Nya, serta yang telah memberikan segala kemudahan selama penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, serta mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak. *Amin Yaa Robbal 'Alamin.*

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar Strata satu (S-1). Setelah melalui proses yang panjang, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Budaya Tiktok Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan”. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari kehendak Allah SWT, serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materil. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., M.M selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah
3. Bapak Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah.
4. Bapak Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si. selaku pembimbing skripsi yang tak henti-hentinya memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap skripsi saya,

semoga kesabarannya dalam mendidik penulis dapat bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Aamiin.

5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, terkhusus Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga kepada penulis selama di bangku kuliah.
6. Pemerintah Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, yang telah memberikan tempat kepada penulis untuk melakukan penelitian di desa tersebut, serta masyarakat Sawo yang terlibat dalam proses penelitian.
7. Seluruh civitas akademika UIN KH. Achmad Siddiq Jember, kepada pimpinan, para dosen dan karyawan yang telah membantu dalam kelancaran proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Tim penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran pada saat menguji sehingga skripsi ini dapat disempurnakan.
9. Seluruh informan yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk di wawancarai sebagai bahan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan yang ada didalamnya. Sehingga saran dan kritik yang konstruktif sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat menjadi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 10 November 2021

Siti Maghfiro
NIM: D20171027

ABSTRAK

Siti Maghfiro, 2021: *Budaya Tiktok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.*

Kata Kunci : Budaya TikTok, Perubahan Perilaku, Remaja.

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 Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan lupa akan waktu. Selain itu, media sosial telah tumbuh dan sangat menentukan sikap perilaku masyarakat generasi milenial atau anak remaja. Bahkan dikembangkan seolah sebagai agama karena masyarakat cenderung mengaca pada media sosial yang dipandang layaknya agama.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana konten media sosial *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan? 2) Bagaimana perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi *Tiktok*?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimana konten media sosial *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. 2) Untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi *Tiktok*.

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 dan dokumentasi. 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 media sosial 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.

ABSTRACT

Siti Maghfiro, 2021: *Tiktok Culture and Changes in Youth Behavior in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency.*

Keywords: *TikTok Culture, Behavior Change, Teenagers.*

Along with the rapid development of technology, communication between teenagers in the social environment has now mastered the science of technology that uses the internet network, namely social media. More and more media applications that appear such as *Whatsapp, Instagram, Facebook*, and especially *Tiktok* are now able to change the behavior of teenagers who used to be diligent and diligent in doing assignments to helping parents. Not only that, the impact after getting to know the *TikTok* application, the youth of Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency forgot about time. In addition, social media has grown and greatly determines the behavior of the millennial generation or teenagers. It was even developed as a religion because people tend to look at social media which is seen as a religion.

The focus of the problems studied in this thesis are: 1) Tiktok social media content used by teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency? 2) How are the behavior changes of teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency as active social media users of the Tiktok application?

The aims of this study are: 1) To find out how Tiktok social media content is used by teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency. 2) To find out how the behavior changes of teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency as active users of the Tiktok application social media.

To identify these problems, the method used in this research is a qualitative approach with a descriptive type of research. Meanwhile, to collect data using unstructured interviews and documentation. The research subjects used *purposive sampling* technique. In analyzing using data reduction, data presentation and drawing conclusions.

The results of the research obtained, namely: Many causes are caused by the effects of social media that encourage people to have behavior changes, previously they were not familiar with the social media application TikTok because following their friends as active users of the application made them accustomed to always seeing existing videos. inside it. They often waste time to the point of forgetting the time to study, recite the Koran and help their parents. In addition, those who were initially not confident in front of the camera are now more confident in appearing in front of the camera. They think that it turns out that seeing the application's social media can relieve the burden of their minds, entertain themselves, for example when there is no activity at home, they are bored, so they use the application with the option of eliminating the burden of the mind.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Istilah	12
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43

B. Lokasi Penelitian.....	44
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Analisis Data.....	47
F. Penyajian Data.....	50
G. Penarikan Kesimpulan.....	50
H. Keabsahan Data.....	50
I. Tahap-tahap Penelitian.....	51
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	55
B. Penyajian Data dan Analisis.....	63
1. Konten Media Sosial Aplikasi Tiktok digunakan oleh Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.....	65
2. Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Gempol Pasuruan.....	73
C. Pembahasan Temuan.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	92

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Pernyataan Surat Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Pedoman Wawancara
4. Surat Izin Penelitian
5. Jurnal Penelitian
6. Surat Izin Selesai Penelitian
7. Dokumentasi Kegiatan
8. Biodata Penulis



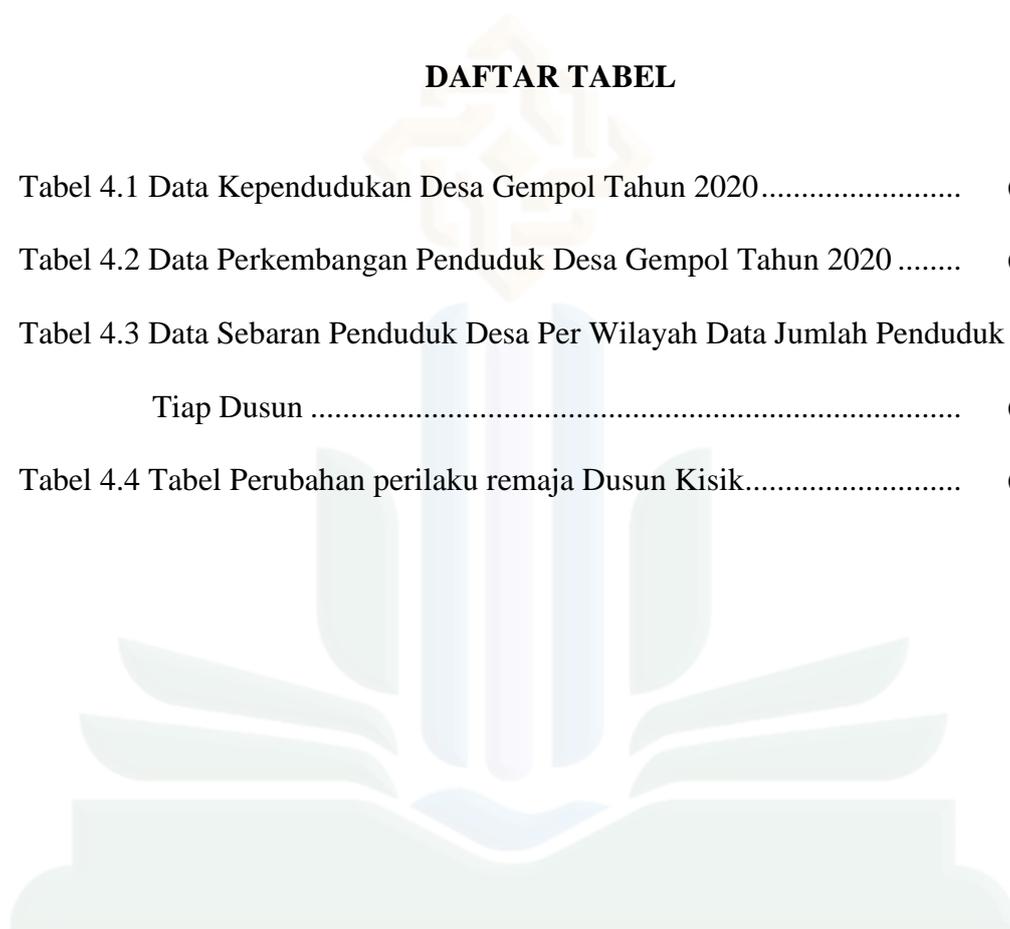
UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020.....	60
Tabel 4.2 Data Perkembangan Penduduk Desa Gempol Tahun 2020	61
Tabel 4.3 Data Sebaran Penduduk Desa Per Wilayah Data Jumlah Penduduk Tiap Dusun	61
Tabel 4.4 Tabel Perubahan perilaku remaja Dusun Kisik.....	63



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dunia sekarang memang sudah diramaikan dengan yang namanya media sosial. Menurut Annisa yang mengutip dari Sudarma, internet secara umum merupakan jaringan kerja yang menggunakan sistem komputer dan internet di bentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*Advanced Research Project Agency*), dan kemudian pada tahun 1973 mulai berkembang ke negara lain khususnya Inggris dan Norwegia.¹ Internet sudah menjadi bagian terpenting bagi sebagian masyarakat seluruh dunia. Penggunaan internet tentunya tidak terlepas dari media sosial, dimana sudah begitu banyak tercipta media sosial yang ada di masyarakat, bahkan hampir setiap negara memiliki media jaringan sosial.

Media sosial terkenal dengan alat komunikasi yang selama ini diketahui Lauggey, McQuaill² dalam pengertiannya media bisa dikategorikan dalam berbagai hal yakni media cetak, media online, media sosial, media audio-visual, media gambar dan lain-lain. Terlepas dari pandangan tersebut media juga bisa dilihat dari proses komunikasinya. Ada banyak cara orang membangun jejaring melalui media sosial dan makin banyak juga yang membutuhkan jejaring media sosial.

¹ Annisa Fitrah Nurriszka, *Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial*, Jurnal Analisa Sosiologi, Vol. 5 No. 1 (2016).

² Rulli Nasrullah, *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Siosioteknologi)*, (Bandung: Simbiosarekatama Media, 2017), 3.

Seringnya pemberitaan mengenai penggunaan media sosial secara tidak bijak sudah menjadi terdengar biasa. Salah satu yang menjadi isu dalam penggunaan media sosial adalah sejauh mana pengguna dapat memberikan komentar atau tulisan dan informasi tidak menyinggung orang lain, mengganggu kenyamanan orang lain bahkan melakukan pencemaran nama baik. Akibatnya banyak pengguna yang terjerat UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) khususnya Pasal 27 Ayat (3). Perlu kita ketahui bersama UU ITE ini memang sudah sedemikian rupa mengatur hal-hal yang mana bertentangan dengan hukum dalam dunia siber (informasi dan teknologi). Media sosial sendiri merupakan media yang mengajak untuk siapa saja yang tertarik guna memberikan sebuah *feedback* secara terbuka, memberi komentar serta membagikan informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Pada tahun 2020, dilihat dari perusahaan riset aplikasi Sensor Tower melaporkan aplikasi *non-game* yang paling diunduh edisi bulan Agustus menobatkan *Tiktok* sebagai aplikasi terlaris dengan total unduhan lebih dari 63,3 juta di perangkat iOS maupun Android. Jumlah tersebut naik 1,6 persen dari periode yang sama tahun lalu. Menurut Sensor Tower, negara yang paling banyak mengunduh aplikasi ini adalah Indonesia yang menyumbang 11 persen dari total unduhan *Tiktok*.³

³ <https://tekno.kompas.com/read/2020/09/11/15010037/indonesia-sumbang-angka-unduh-tiktok-terbanyak-di-dunia> , diakses tanggal 13 Januari 2022

Di Indonesia pada tahun 2018 media sosial aplikasi *Tiktok* dinobatkan sebagai aplikasi terbaik di *Playstore* yang dimiliki Google. Tidak hanya itu, aplikasi tersebut menjadi kategori aplikasi paling menghibur.⁴ Pada pertengahan tahun 2018 lalu, aplikasi buatan China ini sempat diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), dengan alasan karena adanya konten-konten yang negatif dan terutama bagi anak-anak. Pemblokiran pada aplikasi ini hanya berlangsung seminggu, mulai 3-10 Juli 2018.⁵ Selain itu, publik menilai banyak konten video yang didalamnya mengandung vulgar, sehingga memiliki potensi memberikan pengaruh negatif kepada penggunanya yang saat ini didominasi remaja. Tidak hanya itu, kasus *meet and greet* Bowo *Tiktok* berbayar saat itu dianggap berusaha menarik perhatian terutama kalangan remaja.

Penyebarluasan budaya berjalan seiring berjalannya arus globalisasi dalam hubungan internasional berpengaruh dalam berbagai perubahan tren dan minat publik yang terjadi dalam masyarakat. Tren inilah yang diinterpretasikan dan dilakukan sehari-hari sebagai suatu budaya. Budaya yang masuk melalui beragam media sosial memberikan beberapa dalam kehidupan masyarakat. Karena itu, globalisasi menjadi salah satu proses yang dimana perpaduan tersebut terjadi karena pertukaran dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi juga bisa diartikan

⁴ Imron, R. M, *Tiktok Jadi Aplikasi Terbaik Di Play Store*, (2020), <https://inet.detik.com/mobile-apps/D4329137/Tiktok-Jadi-Aplikasi-Terbaik-Di-Play-Store>

⁵ Kusuma, P. W, *Di Balik Fenomena Ramainya Tiktok Di Indonesia*, (2020), <https://tekno.kompas.com/read/2020>

sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal.⁶ Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek sosial, salah satunya adalah berkomunikasi menjadi lebih mudah dan cepat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar remaja di lingkungan sosial maupun di lingkungan sekolah sekarang sudah menguasai ilmu teknologi yang menggunakan jaringan internet, yaitu media sosial.⁷ Bahkan di era globalisasi saat ini banyak sekali dampak positif dan negatifnya, dengan kata lain globalisasi bisa dikatakan harapan dan bisa juga dikatakan sebuah bahaya besar.

Adanya kemunculan dari globalisasi dalam bentuk media sosial yang tengah ramai digunakan oleh generasi yang kehidupannya tidak dapat dilepaskan dari teknologi terutama internet saat ini, diantaranya *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan yang baru-baru muncul yaitu aplikasi *TikTok*. Pada era digital yang memasuki era disrupsi, di mana manusia lebih cenderung mengaplikasikan atau menggunakan media sosial, kebutuhan yang semakin ingin disempurnakan sehingga menimbulkan perasaan yang setiap kegiatan yang dilakukan kurang puas. Dimulai dari menunjukkan kegiatan sehari-harinya dan bahkan bermitra atau hanya sekedar hiburan semata. Selain itu, juga sebagai wujud ekspresi dirinya dan bisa dikatakan dengan pencitraan dirinya. Berkembangnya kemajuan teknologi, maka banyak media yang bisa

⁶ Setiadi, Dkk, *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 686.

⁷ Ratri, H.D, "*Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Harga Diri Remaja Di SMA Negeri 2 Jember*". Skripsi. Fakultas Keperawatan Universitas Jember, (2018)

digunakan manusia untuk dijadikan alat dalam berkomunikasi, demikian juga dengan media sosial diantaranya tidak lain untuk membagi pesan dengan banyak pengguna pengguna media sosial itu sendiri, yaitu berupa berita atau informasi, gambar atau foto dan juga tautan video.⁸

Perkembangan media sosial saat ini membuat remaja untuk berlomba-lomba dalam mengikuti hal-hal yang baru dalam dunia digital. Seperti halnya membina komunitas melalui jaringan internet terutama media sosial yang terdiri dari *Facebook, Twitter, Youtube, TikTok, Instagram, WhatsApp, Game Online* dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi saat ini salah satunya media sosial yang paling menonjol dan populer dikalangan anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa juga mengenal dengan aplikasi *Tiktok*. *Tiktok* aplikasi yang dikenal dengan sinkron bibir (*lip-sync*) saat ini berada di atas puncak ketenaran. Media sosial berbasis video ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat pada generasi muda.

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.

⁸ Susilowati, *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @Bowo_Allpennliebe)*, Jurnal Komunikasi Vol. 9 No. 2, (2018)

Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mampu mengubah sebuah pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan seseorang. Bagi masyarakat khususnya dikalangan 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.⁹

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.¹⁰

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

⁹ Jandy Luik, *Media Baru Sebuah Pengantar* (Jakarta: Pranadamedia Group), 13.

¹⁰ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 432.

kematangan mental, emosional, sosial, fisik, yang merupakan periode perkembangan individu pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Hal ini mengakibatkan perbedaan karakteristik antara satu dengan yang lainnya. Perubahan baik secara fisik maupun psikis serta kehidupan sosial yang mendatangkan berbagai persoalan dan tantangan.¹¹ Menurut Jayme, menyatakan bahwa 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.¹²

Dengan kehadiran aplikasi *Tiktok* saat ini, mampu mempengaruhi khalayak terutama remaja. Dimana banyak masyarakat terutama remaja yang sudah mampu menggunakan *smartphone* tanpa melihat apakah aplikasi yang digunakan tersebut baik atau tidak. Sebagaimana Allah SWT berfirman:

لَهُمْ مَعْقَبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونََهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا

لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنَ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “ Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” Q.S. Ar-Ra’d: 11¹³

¹¹ Emia Fitri, Dkk, “Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi”, No.1 (2018),

¹² Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina, Hetty Krisnani, “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme”, Vol. 10, No.2

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahan dilengkapi Waqaf dan Ibtida’*, (Jakarta: PT. Suara Agung, 2020), 250

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 *daring* 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 banyak remaja yang berlomba-lomba dalam membuat konten yang ingin diunggahnya. Banyak remaja yang sudah terpengaruh dengan aplikasi *Tiktok* terutama di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan ini.

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.¹⁴

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.¹⁵

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.¹⁶

Metode pendekatan yang tepat digunakan oleh peneliti adalah pendekatan *Uses and Gratification* merupakan salah satu landasan teoritis

¹⁴ Yuliani Resti Fauziah, *Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok Di Kota Bandung*, 4

¹⁵ Adil Dimas Andrian, dkk, *Motif Masyarakat Indonesia Menggunakan Aplikasi Tiktok Selama Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal E-Komunikasi, Vol. 9 No. 1, (2021), 1

¹⁶ Morisson, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 509.

yang tepat untuk meneliti tentang budaya *Tiktok* dan perubahan perilaku remaja dengan kehidupan sehari-harinya dalam menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dikarenakan asumsi dari teori tersebut adalah pengguna yang secara aktif memilih media yang dipakai dan yang kedua adalah media yang digunakannya mampu memberikan kesenangan tersendiri. Jika kedua asumsi tersebut terpenuhi maka sudah dikatakan teori *Uses and Gratification* tepat untuk digunakan.

B. Fokus Penelitian

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada remaja usia 15-20 tahun. Seperti yang diuraikan diatas maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana konten media sosial *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?
2. Bagaimana perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi *Tiktok*?

C. 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:¹⁷

1. Untuk mengetahui konten media sosial aplikasi *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

¹⁷ Sekretariat, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Pers, 2017) Hlm 45

2. Untuk mengetahui perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif aplikasi *Tiktok*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca. Khususnya mahasiswa atau mahasiswi terkait budaya *Tiktok* dan perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

2. Manfaat Praktis:

Adanya manfaat teoritis diatas, secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat kepada:

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan bagi peneliti tentang faktor dari menggunakan aplikasi *Tiktok* dan dapat memberikan khasanah bacaan ilmiah bagi mahasiswa Universitas KH. Achmad Shiddiq Jember sebagai acuan dan pertimbangan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.

- b. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anak sesuai usia belajarnya tanpa terpengaruh media sosial aplikasi *Tiktok* yang berlebihan, terutama bagi masyarakat remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan

Gempol Kabupaten Pasuruan 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

Hasil penelitian ini diharapkan 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 Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian penelitian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Pada judul karya ilmiah yaitu: Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Adapun istilah-istilah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Budaya *Tiktok*

Budaya *Tiktok* dikatakan sebagai budaya populer atau *Pop Culture*, dimana dengan adanya fenomena *Tiktok* akhir-akhir ini menjadi budaya baru yang terbentuk oleh masyarakat Indonesia. Menurut Elisa dan Deasy yang mengutip Geist dan Nachbar bahwa *pop culture* memiliki empat

dimensi.¹⁸ Pertama, kepercayaan, nilai dan eksistensi populasi yang mengekspresikan *pop culture* tersebut dalam jumlah yang cukup besar. Kedua, *pop culture* adalah karya yang dibuat manusia yang menggambarkan karakteristik masyarakat yang mengembangkannya. Ketiga, *pop culture* merupakan sebuah seni. Keempat, *pop culture* disuguhkan dalam sebuah acara sesuatu dapat dikategorikan sebagai *pop culture* karena kemampuan budaya itu untuk mengartikulasikan gambaran mengenai diri, aspirasi, sikap dan nilai dari suatu masyarakat tertentu, yang kemudian produk budayanya dipasarkan.

2. Aplikasi Tiktok

Aplikasi *Tiktok* merupakan aplikasi media sosial yang di dalamnya terdapat video yang berdurasi pendek namun ada beberapa potongan musik dan juga adanya *effect* yang digunakan untuk memperindah video yang digunakan. Ketika membuat sebuah video yang bagus dan menarik akan bertambah juga *followers*.

3. Perilaku

Perilaku adalah cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil kombinasi antara pengembangan anatomis, fisiologis, dan psikologis. Terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, efektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen afektif merupakan aspek *volisional* yang

¹⁸ Elisa Kusumawardhani dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Padjadjaran Journal of International Relations, Vol. 3 No. 1 (2021)

berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Dikemukakan oleh Samsudin, unsur perilaku terdiri atas perilaku yang yang tidak nampak seperti pengetahuan (*cognitive*) dan sikap (*affective*), serta perilaku yang nampak seperti keterampilan (*psychomotoric*) dan tindakan nyata (*action*). Pola perilaku setiap orang bisa saja berbeda tetapi proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakkan dan ditunjukkan pada sasaran.

Menurut Yusuf dan Nurihsan perilaku secara umum didefinisikan sebagai semua output dari setiap tingkatan hierarki dari sistem saraf, seperti sensasi, perasaan, emosi, kesadaran, penilaian. Dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan suatu rangsangan yang ada di luar maupun dalam diri manusia terhadap sesuatu yang menimbulkan respon. Respon tersebut bisa bersifat pasif (positif) dan aktif (melakukan tindakan).¹⁹

F. Sistematika Pembahasan

Supaya dapat memberikan kemudahan dan pemahaman dalam rangka rencana penyusunan skripsi, selanjutnya peneliti akan menguraikan bab-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, dan sistematika pembahasan.

¹⁹ Monica Puji Astuti, "*Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif*", (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2019), 27.

Bab kedua merupakan bab yang menjelaskan tentang penelitian terdahulu yang membahas penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan. Kajian teori membahas tentang teori dijadikan landasan dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian.

Bab ketiga merupakan bab yang menjelaskan metode penelitian, yang didalamnya terdapat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

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-saran.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran yang berisi matrik penelitian, pedoman penelitian, jurnal penelitian, dokumentasi, pernyataan keaslian, surat izin penelitian, surat keterangan telah selesai penelitian, dan biodata penelitian.

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

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. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya).²⁰

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

1. Desy Oktaheriyani, M. Ali Wafa dan Shen Shadiqien dimana judul Jurnal Artikelnya “Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin)”.²¹

Penelitiannya menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data yang dikumpulkan dengan observasi dan wawancara dengan 11 orang informan. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik “*purposive sampling*”.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam meneliti tentang perilaku pengguna media sosial aplikasi *TikTok*. Hanya saja yang

²⁰Sekretariat, *Pedoman Penuisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019), 45.

²¹Desy Oktaheriyani, “*Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin)*”, (2020)

membedakan adalah objek penelitiannya yaitu peneliti meneliti anak remaja desa sedangkan skripsi tersebut menggunakan objek penelitiannya Mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin

2. Miranda Febriyana Sari, judul Diploma thesis yang dipakai “Mahasiswa sebagai Digital Native yang Menggunakan Media Sosial *Tiktok* Menjadi Gaya Hidup” dari Universitas Islam Kalimantan MAB”.²²

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

Peneliti dengan peneliti skripsi tersebut memiliki perbedaan dalam hal objek penelitiannya yang menggunakan Mahasiswa Universitas Islam Kalimantan MAB. Sedangkan peneliti menggunakan remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai objek penelitiannya.

3. Fredrick Gerhad Sitorus dari Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok pada Remaja di Kota Medan”

²² Miranda Febriyana Sari, “Mahasiswa Sebagai Digital Native Yang Menggunakan Media Sosial *Tiktok* Menjadi Gaya Hidup” Jurnal Thesis Universitas Islam Kalimantan MAB, (2020)

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.²³

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 anak remaja.

4. Sandi Marga Pratama dan Muchlis dari Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020”.²⁴

Penelitiannya menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dimana analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan deskripsi tentang masing-masing pertanyaan dengan teknik korelasi. Menurut Darmadi, teknik korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah data untuk mengetahui serta menentukan ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih guna mengukur seberapa besarnya tingkat hubungan kedua variabel yang diukur tersebut.

²³ Fredrick Gerhad Sitorus, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan)”, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Sumatera Utara, (2018)

²⁴ Sandi Marga Pratama1, Dkk, “Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020”, Vol.1 No.02 (2020).

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.

5. Dian Novita Sari Chandra Kusuma, dengan judul skripsi thesis “Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual Dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Tiktok* Berdasarkan Jenjang Umur) dari Universitas Tarumanagara”.²⁵

Penelitian ini menggunakan Teori *Uses and Gratification* untuk mengetahui kepuasan individu dalam menggunakan media sosial *Tiktok*. Media sosial dapat membentuk konsep diri dari penggunaannya berdasarkan faktor internal (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.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam penelitian. Pembahasan secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan

²⁵ Dian Novita Sari Chandra Kusuma, “*Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual Dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Tiktok Berdasarkan Jenjang Umur)*”, Skripsi Thesis Universitas Tarumanagara, (2020)

yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan peneliti.²⁶

Adapun kajian teori dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Budaya Pengguna Aplikasi Tiktok

a. Aplikasi Tiktok Sebagai Budaya

1) Pengertian Budaya

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).²⁷ 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. Dengan kata lain kebudayaan adalah fenomena yang menghasilkan sendiri,

²⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 46

²⁷ Dewi Sarkawi, *Perubahan Sosial Dan Budaya Akibat Media Sosial*, Jurnal Administrasi Kantor Vol.4 No.2, (2016), 307 – 338

mencakup kehidupan individu dan dapat menjelaskan seluruh perilaku manusia.²⁸

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 set 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.

Menurut 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.²⁹ Menurut Kingsley Davis berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari

²⁸ Elva Ronaningreom, "Perubahan Sosial Dan Budaya Akibat Media Instagram Bagi Kalangan Mahasiswa Di Kota Padang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Di Universitas Andalas, Dan Universitas Bung Hatta)". Artikel

²⁹ Elisa Kusumawadhani dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 (2021)

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.³⁰

Adapun *Tiktok* bisa menjadi budaya populer di Indonesia karena beberapa alasan, yakni:³¹

a) Video pendek yang dekat dengan realitas dan situasi umum

Video dan lagu yang berdurasi pendek yang di buat 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*. *Tiktok* menyediakan kemudahan

³⁰ Soekanto. S, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009), 262.

³¹ Togi Prima Hasiholan, 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.

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 di lihat.³²

b. Tiktok sebagai Aplikasi Media Sosial

Media sosial merubah 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.

1) Pengertian Aplikasi *Tiktok*

Aplikasi *Tiktok* merupakan aplikasi media sosial yang sekarang sudah banyak menyebar luas di Indonesia khususnya di

³² Assyifa Fauziah, *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.

kalangan remaja sekolah.³³ Dimana aplikasi *Tiktok* adalah aplikasi yang memberikan *special effect* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Dengan adanya aplikasi *Tiktok* ini 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.

Aplikasi *Tiktok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik tiongkok yang diluncurkan pada September 2016.³⁴ *Tiktok* adalah salah satu media sosial dengan tingkat perkembangan yang tinggi dunia maya dan telah menjadi elemen kehidupan generasi Z di seluruh dunia. Hanya dalam dua tahun, *Tiktok* telah muncul sebagai pesaing *Snapschat*, *Netflix*, *Facebook*, dan *Youtube*. *Tiktok* memiliki fitur dalam 75 bahasa dengan unduhan satu miliar lebih dari seluruh dunia dengan 150 pasar. Pengguna *Tiktok* sangat sederhana dan mudah digunakan dengan membuat video pendek selama 15 detik. Video tersebut kemudian di

³³ Susilowati, *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @Bowo_Allpennliebe)*, (Jurnal Komunikasi, 2018), Vol. 9 No.2, 176–185.

³⁴ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2

kreasikan dengan memberi berbagai fitur seperti musik dan beberapa filter menarik lainnya sesuai keinginan si pengguna.³⁵

Dalam aplikasi media sosial *Tiktok* 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* dan lain-lain, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain.

2) Sejarah Aplikasi *Tiktok*

Pada tahun 2015, jutaan orang bergabung dengan musik karena popularitasnya dan selain dari negara-negara seperti China dan Amerika, aplikasi *Musical.ly* 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.

Aplikasi *Tiktok* ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemainnya untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan September tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. *ByteDance Inc*, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video musik dan jejaring sosial bernama *Tiktok*.³⁶

³⁵ Elisa Kusumawardhi dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Padjadjaran Journal of International Relations, Vol. 3 No. 1 (2021)

³⁶ Riska Marini, "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah", (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 37.

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.

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.³⁷

³⁷ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *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), 78*

3) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi *Tiktok*

Menurut Mulyana, dalam penggunaan *Tiktok* 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:³⁸

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.

Menurut W. Wundt penggunaan aplikasi *Tiktok* ini tidak hanya bisa dilihat melalui perasaannya saja melainkan dilihat dari tingkah lakunya juga. Dalam penggunaan aplikasi *Tiktok* ini cara

³⁸ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *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). 80*

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.³⁹ 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.

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. Maka dari itu informasi dikatakan penting sekali dalam penggunaan aplikasi *Tiktok*. Pengaruh dari media sosial yang merupakan bagian dari media informasi salah satunya adalah dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang. Jadi dengan informasi juga seseorang bisa terpengaruh pengetahuannya mengenai media sosial seperti *Tiktok*.

³⁹ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib. 80

4) 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 ditampilkam mudah untuk hafal dan ditiru. Adapun konten yang ada didalam aplikasi Tiktok adalah sebagai berikut:⁴⁰

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

⁴⁰ Fredrick Gerhad Sitorus, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan)”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Sumatera Utara, 2018).

5) Fitur Dalam Media Sosial Aplikasi *Tiktok*

Adapun beberapa fitur yang disajikan dalam media sosial *Tiktok* adalah sebagai berikut:

- a) Fitur Halaman Awal (*home*)

Gambar 2.1
Tampilan Home *Tiktok*

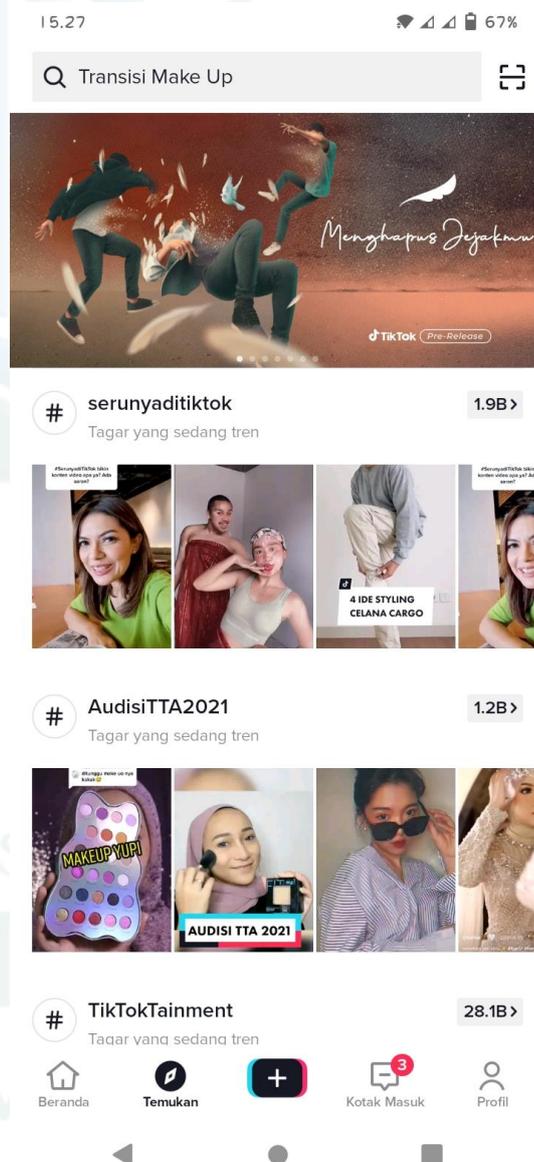


Pada halaman ini pengguna diarahkan dan dapat langsung melihat video yang diunggah oleh pengguna lainnya secara acak. Ada beberapa *symbol* pada halaman awal diantaranya adalah akun

profile, simbol love (untuk melihat jumlah like), simbol komentar, simbol *share*, dan simbol pemutar lagu.

b) Fitur Pencarian

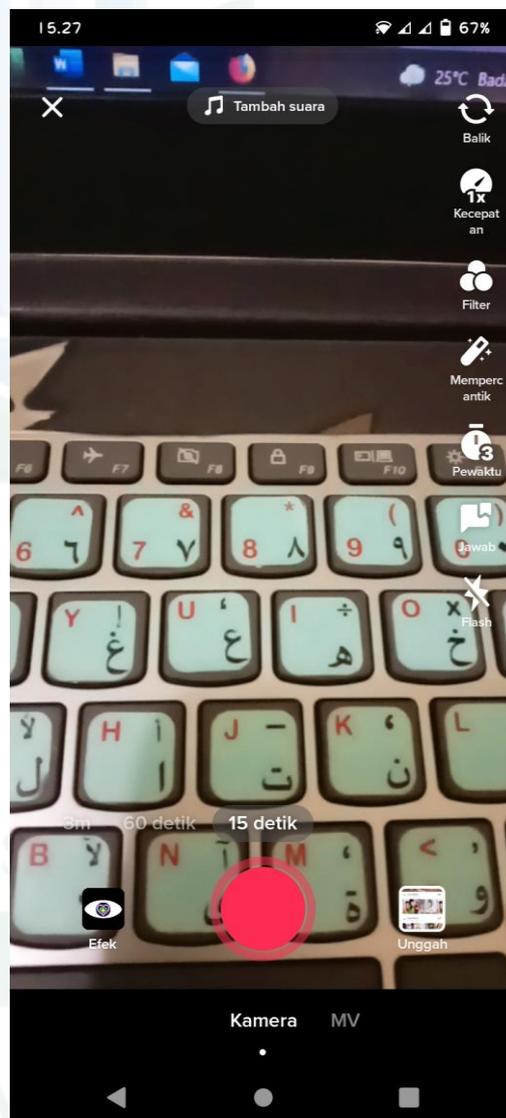
Gambar 2.2
Fitur Pencarian Tiktok



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

c) Fitur Merekam Video (simbol plus)

Gambar 2.3
Fitur Membuat Video

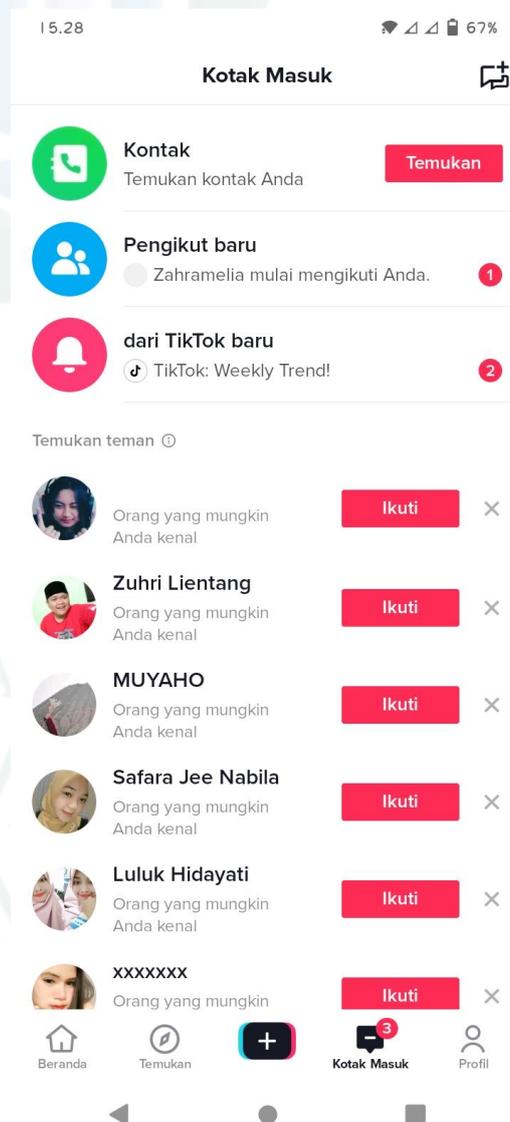


Fitur ini digunakan saat kita ingin membuat atau merekam sebuah video yang akan kita buat. Ada beberapa fitur

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.

d) Fitur Notifikasi (Pemberitahuan)

Gambar 2.4
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.

e) Fitur Akun *Profile*

Gambatr 2.5
Fitur Akun Profil



Fitur akun profil ini 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 mengikkuti, dan *feed* yang berupa tempat video yang telah kita unggah.

6) Dampak Positif menggunakan Aplikasi *Tiktok*

Dari segi positif sendiri aplikasi tiktok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu:⁴¹ *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 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 melati diri remaja atau anak anak untuk mengasah skill editing video, untuk konten-konten yang lebih bermanfaat.

7) 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 negatif

⁴¹ <https://www.kompasiana.com/fenyaprilias3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/Dampak-Negatif-Dan-Positif-Dari-Fenomena-Tik-Tok-Saat-Ini-Bagi-Remaja> , diakses pada 5 April 2021

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.⁴²

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

⁴² Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *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). 79*

untuk membuat video pendek, video kreatif, video editing, video musik, yang dapat dibuat dengan mudah di ponsel atau *smartphone* 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* 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.

2. Perubahan Perilaku Remaja

a. Pengertian Perilaku

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 organisme.⁴³ Sedangkan menurut Robert Kwick dalam buku Notoadmojo mengatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat di amati bahkan dapat dipelajari.⁴⁴

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

⁴³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2005), 10

⁴⁴ Notoatmodjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 118

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.⁴⁵

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:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) 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.
- 2) Sikap (*attitude*) merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam

⁴⁵ Kenny Dwi Fhadila, Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja, Jurnal Pendidikan Guru Indonesia, Vol. 2, No. 2, (2017)

kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial.

3) Praktek atau Tindakan (*practice*), dalam tindakan terdiri dari berbagai tingkatan yaitu: a. persepsi (*perception*) mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama. Kedua, respon terpimpin (*guided respons*) dapat melakukan sesuatu dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indikator tindakan tingkat kedua. Ketiga, mekanisme (*mechanisme*) apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga. Keempat, adaptasi (*adaptational*) adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.⁴⁶

b. Remaja

Pengertian 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 berasa dalam golongan dewasa atau tua. Masa

⁴⁶ Marsilia, *Perubahan Perilaku Prokrastinasi Akademik Melalui Konseling Kelompok Dengan Teknik Token Ekonomi Pada Siswa Kelas X TP SMK NEGERI 1 Wonoasri Kabupaten Madiun*, jurnal bimbingan dan konseling

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.⁴⁷

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 di anggap 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.⁴⁸

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka dari Pikunas, masa remaja ini meliputi:⁴⁹ remaja awal: 12-15 tahun, remaja madya 15-18 tahun, dan remaja akhir: 19-22.

⁴⁷ Rita L. Atkinson, Richard C. Atkinson, Dkk. *Pengantar Psikologi*, (Batam : Interaksara,1990), 189.

⁴⁸ M. Ali, Dkk, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 9

⁴⁹ Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 184

Fase remaja merupakan masa perkembangan individu yang sangat penting. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja. Adapun tokoh-tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja antara lain sebagai berikut:⁵⁰

- 1) Harold Albery mengatakan masa remaja merupakan suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang sejak berakhirnya masa kanak-kanak sampai dengan awal dewasa.
- 2) Papalia dan Olds berpendapat bahwa masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-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 proses yang meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

c. 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:⁵¹

⁵⁰ S. Wulandari, *Perilaku Remaja*, (Semarang: Mutiara Aksara, 2019), .4

⁵¹ Kenny Dwi Fhadila, *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia – JPGI, Vol. 2, No. 2 (2017)

- 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:⁵²
 - a) Proses berfikir sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal (asosiasi, diferensiasi, komparasi, kausalitas) yang bersifat abstrak, meskipun relatif terbatas.
 - b) Kecakapan dasar intelektual menjalani laju perkembangan yang terpesat.
 - c) Kecakapan dasar khusus (bakat) mulai menunjukkan kecenderungan-kecenderungan yang lebih jelas.

⁵² Kenny Dwi Fhadila, *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia – JPGI, Vol. 2, No. 2 (2017)

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati. Penelitian ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci (sumber utama).

Pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti secara *purposive*, dimana *purposive* sendiri yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Maksud dari pertimbangan ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu atau menguasai hal-hal yang berkaitan dengan sumber data, atau orang yang mempunyai wewenang kekuasaan sehingga dapat memudahkan peneliti menjelajah obyek dan sosial yang diteliti⁵³.

Teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif deskriptif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁵⁴ Kemudian bentuk penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif sendiri adalah penelitian yang mengupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat obyek tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetaka fakta-fakta yang berdasarkan kerangka berfikir tertentu.

⁵³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Cetakan Ketujuh, (Bandung: CV Alfabeta, 2008), 122

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta 2014), 14

Pendekatan ini dipilih karena dapat mendeskripsikan semua bahan penelitian, mulai dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sehingga peneliti dapat menganalisa serta mendeskripsikan data yang diperoleh. Selain itu, pendekatan deskriptif menjadi salah satu metode yang mudah dan bisa digunakan oleh peneliti lapangan (*field reserch*). Adapun alasan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif jenis deskriptif adalah karena data yang terkumpul berupa kata-kata sehingga dalam penyusunan laporan penelitian tersusun oleh kalimat yang terstruktur.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan objek penelitian adalah dilakukan bertempat di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

Alasan peneliti memilih lokasi ini tentunya dengan berbagai pertimbangan dan sesuai dengan hasil pra observasi dan observasi lapangan yang dilakukan peneliti di desa tersebut. Dimana masyarakat desa tersebut memiliki kebiasaan yang menurut peneliti perilaku remaja sekarang berubah semenjak adanya sebuah gadget.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini sebagai sumber informasi dan peneliti ini menggunakan purposive sampling yaitu teknik penetapan sampel dengan pengambilan informan tertentu.⁵⁵ Subyek penelitian yang diambil dengan kriteria remaja usia 15-20 tahun, perempuan, warga Dusun Kisik, mengalami perubahan, dan mau menjadi informan.

⁵⁵ Sekretariat, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019). 47.

Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yang diperoleh dari wawancara peneliti dengan informan.

- a. Zamrotul Atika berumur 16 tahun
- b. Sazkia Amalia Ramadini berumur 16 tahun
- c. Siti Khomariyah berumur 17 tahun
- d. Siti Nur Elisa berumur 17 tahun
- e. Intan Nur Fitriani berumur 15 tahun
- f. Amilatur Rizkiyah berumur 20 tahun
- g. Farida Rahayu berumur 19 tahun
- h. Hadhila Asma Al Azzah berumur 19 tahun

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh sebagai pendukung dari data primer yang berupa hasil observasi, dokumentasi serta berbagai referensi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini peneliti menggunakan beberapa teknik, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi, dimana masing-masing proses tersebut akan dideskripsikan dalam upaya untuk mendapatkan informasi yang di inginkan sdari sesuai dari peneliti. Teknik pengumpulan data menjadi langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian ini adalah untuk mendapatkan data.⁵⁶ Ada beberapa teknik dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan. Cara dari wawancara ini seperti bercakap-cakap secara tatap muka.⁵⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

Wawancara merupakan salah satu teknik untuk menyimpulkan data penelitian. Wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung.

Metode wawancara atau *interview* merupakan proses 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 data, 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 adalah:

- a. Alat perekam/hp
- b. Panduan wawancara

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 224

⁵⁷ Arifuddin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009), 131

2. Observasi

Selain wawancara untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik observasi. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian⁵⁸.

Selain teknik observasi, ada pula pengertian lain, yaitu observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Hal itu, peneliti menggunakan observasi non partisipan, dimana peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya sebagai pengamat independen.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dari selain teknik wawancara dan observasi. Dokumentasi sendiri berasal dari kata dokumen yang berarti barang tertulis. Seperti pada buku-buku, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan pendataan. Metode ini sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan judul proposal penulis. Teknik dokumenter adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian serta dari penemuan bukti-bukti.⁵⁹

E. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data. Menurut pendapat Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 300.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 140-141

dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai atau tuntas, sehingga datanya jenuh.⁶⁰ Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kemudian data yang sudah diperoleh akan dikumpulkan untuk diolah secara sistematis. Dimulai dari wawancara, mengklarifikasi dan selanjutnya penyajian data serta menyimpulkan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan.⁶¹ Reduksi ini merupakan mengelompokkan data dari hasil observasi dan wawancara sesuai dengan fokus penelitian tentang Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Dalam reduksi data penelitian ini peneliti merangkum dan mendeskripsikan hasil temuan data dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi yang di dapatkan dari sumber informan remaja yang memang menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Kabupaten Pasuruan.

2. Penyajian Data

Setelah mereduksi data, maka langkah selanjutnya dengan penyajian data. Dalam penelitian ini, penyajian data dapat dilakukan

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 246

⁶¹ Hardani, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), 164

dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Miles dan Huberman menjelaskan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.⁶² Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami hal yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan hal yang telah dipahami.

3. 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.⁶³ Dengan ini, peneliti mencari makna dari data yang sudah direduksi dengan cara membandingkan, mencari pola, tema, hubungan persamaan, mengelompokkan dan memeriksa hasil yang diperoleh dalam penelitian. Berikut langkah yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Mengumpulkan data yang diperlukan dari lapangan
- b. Memilih data yang penting dan membuang yang tidak perlu
- c. Mengorganisasikan data sesuai dengan jenisnya
- d. Merangkum data yang telah diorganisasikan
- e. Menyajikan data dengan uraian singkat dan berbentuk teks naratif
- f. Menyimpulkan data yang telah disimpulkan dan melakukan verifikasi selama penelitian berlangsung.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, 249.

⁶³ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 Januari-Juni 2018, 91.

F. Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah Penyajian data yang merupakan kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁶⁴ Dengan menampilkan data, maka akan mempermudah peneliti dalam memahami hasil penelitian.

G. Penarikan Kesimpulan

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.⁶⁵

H. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep yang menunjukkan dan keadaan data didalam suatu penelitian. Menguji keabsahan data yang diperoleh, maka peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan dari keabsahan yang memanfaatkan sesuatu yang lain. data diluar itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang ada. Teknik triangulasi sumber yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Adapun empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksa yang memanfaatkan pengguna sumber metode, penyidik, dan teori.⁶⁶

⁶⁴ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 (2018), 94.

⁶⁵ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 (2018), 246.

⁶⁶ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), 330

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik yaitu⁶⁷: Triangulasi teknik yang berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan bermacam-macam cara pada sumber data yang sama.

I. Tahap-Tahap Penelitian

Proses penelitian akan terlaksana sistematis, maka peneliti memerlukan tiga tahapan yaitu:

a. Tahap Pra Lapangan

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu mencari tempat penelitian, lalu fenomena yang ada pada tempat penelitian akan diteliti, permasalahan dan mencari referensi terkait. Peneliti mengambil fenomena Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Adapun tahap pra lapangan meliputi:

- 1) Menentukan lokasi penelitian
- 2) Menyusun rancangan penelitian
- 3) Mengurus surat perizinan
- 4) Menyiapkan bahan wawancara
- 5) Memilih informan

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 241-242

Dalam tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.⁶⁸ Tahap pra lapangan yaitu tahap yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatannya dalam tahap pra lapangan yaitu:

1) Menyusun rencana penelitian

Rancangan penelitian ini latar belakang masalah dan alasan pelaksanaan penelitian, pemilihan lokasi, penentuan jadwal penelitian, rancangan pengumpulan data, rancangan prosedur analisis data, dan rancangan pengecekan keabsahan data.

Alasan peneliti melakukan penelitian yakni peneliti ingin mengetahui apakah memang ada perbedaan dari sebelum dan sesudah mengenal media sosial aplikasi *Tiktok*. Pemilihan lokasi dilakukan di rumah anak remaja yang akan diwawancarai dan sesuai dengan topik yang ingin diteliti.

2) Studi Eksplorasi

Studi eksplorasi merupakan kunjungan ke lokasi penelitian sebelum penelitian sebelum pelaksanaan, dengan tujuan untuk mengetahui lokasi penelitian dan segala keadaan yang akan diteliti.

Peneliti melakukan perijinan pada tanggal 6 Juni 2021, melaksanakan observasi dan wawancara mulai tanggal 12 Juni 2021 sampai tanggal 25 Juni 2021.

⁶⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019), 48.

3) Perizinan

Sehubungan dengan penelitian yang berada diluar kampus dan merupakan lembaga pemerintah, maka penelitian ini memerlukan izin dan prosedur sebagai berikut, yaitu permintaan surat pengantar dari Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember sebagai permohonan izin penelitian yang diajukan kepada Kepala Desa Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan pada tanggal 6 Juni 2021.

4) Penyusunan Instrumen Penilaian

Kegiatan dalam penyusunan instrumen penelitian meliputi penyusunan daftar pertanyaan untuk wawancara, membuat lembar observasi, dan pencatatan dokumen yang diperlukan.

Sebagaimana penelitian pada umumnya, peneliti membuat daftar pertanyaan untuk wawancara dengan tujuan untuk mempermudah pada saat wawancara, selain itu untuk membatasi topik pembicaraan dengan informan. Ketika wawancara berlangsung peneliti merekam seluruh pembicaraan informan yang nantinya akan disusun didalam laporan.

b. Tahap Pelaksanaan

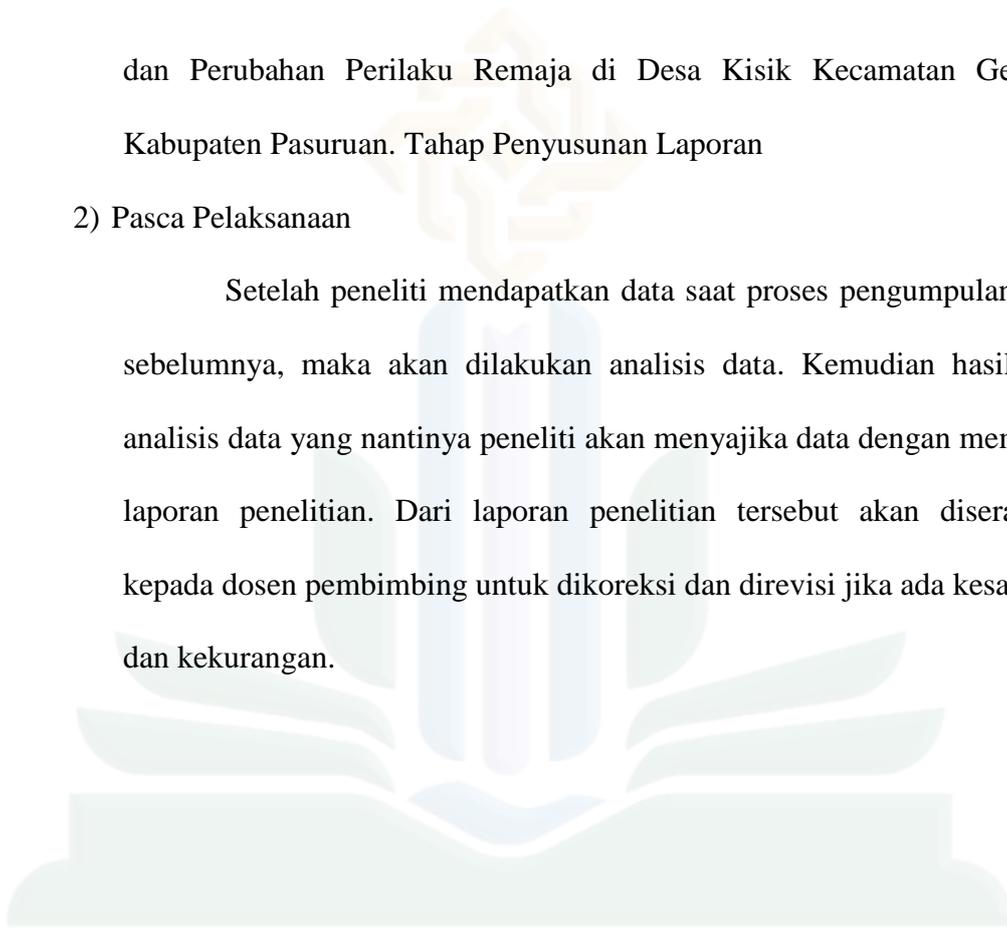
1) Pra Pelaksanaan

Selanjutnya, setelah mendapatkan izin penelitian maka peneliti akan memasuki obyek penelitian dan langsung melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan judul penelitian Budaya *Tiktok*

dan Perubahan Perilaku Remaja di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Tahap Penyusunan Laporan

2) Pasca Pelaksanaan

Setelah peneliti mendapatkan data saat proses pengumpulan data sebelumnya, maka akan dilakukan analisis data. Kemudian hasil dari analisis data yang nantinya peneliti akan menyajikan data dengan membuat laporan penelitian. Dari laporan penelitian tersebut akan diserahkan kepada dosen pembimbing untuk dikoreksi dan direvisi jika ada kesalahan dan kekurangan.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di Desa Gempol terutama di Dusun Kisik, dimana remaja disana senang menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Seperti halnya mereka melakukan sebuah gerakan, tutorial bahkan mempercantik diri menggunakan aplikasi tersebut yang sedang viral atau booming dikalangan remaja.

Aplikasi *Tiktok* merupakan bentuk media yang digunakan oleh remaja di zaman globalisasi saat ini dan bahkan orangtua juga mengenal dengan yang namanya aplikasi *Tiktok*. Media sosial aplikasi tersebut memiliki beberapa fitur untuk merapikan dirinya di depan kamera dengan tujuan untuk menambah followers atau bentuk ekspresi dirinya. Aplikasi *Tiktok* Sebagian besar digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan dengan kata bersenang-bersenang atau menghibur diri..

1. Sejarah singkat Desa Gempol

Berdasarkan hasil keterangan dari orang tua/sesepuh penduduk asli Desa Gempol, bahwa sejarah berdirinya Desa Gempol adalah sebagai berikut:

Bapak Suyoto selaku warga sesepuh dusun Kisik mengatakan⁶⁹
“Sekitar tahun 1400 M Kerajaan Kediri terbagi menjadi dua bagian yaitu

⁶⁹ Suyoto, *Wawancara*, Gempol, 9 Juni 2021

Kerajaan Kediri dan Kerajaan Jenggala, sehingga hubungan perdagangan yang melalui laut dan sungai juga menjadi dua yaitu melalui Pelabuhan Tanjung Perak di Surabaya dan yang melalui sungai/kali yaitu Sungai/Kali Porong di Bandaran, dimana Bandaran ini berasal dari kata *Bandar* yang berarti tempat berlabuhnya kapal-kapal dagang dan perahu dagang. Lambat laun Bandaran ini semakin ramai didatangi dan disinggahi oleh saudagar-saudagar dan merupakan pusat perdagangan, sehingga kepadatan penduduk semakin menjadi bertambah. Oleh karena semakin bertambahnya penduduk maka masyarakat menginginkan untuk membuat nama desa yang kemudian diadakan musyawarah antar sesepuh dan tokoh masyarakat serta telah disepakati dan diputuskan bersama diberi nama Desa “GEMPOL” dengan alasan bahwa di desa saat itu banyak sekali terdapat pohon-pohon Gempol yang tumbuh, sedangkan dikotomi lain dalam bahasa jawanya adalah “ pol-polannya pusat perdagangan”.⁷⁰

Diperkuat dengan data dari sekretaris Desa Gempol bapak Makful arif mengatakan “Legenda ini sangat mewarisi sekali beberapa karakter sosial bahwa masyarakat Desa Gempol merupakan masyarakat pendatang yang beraneka ragam suku dan keturunan yaitu Jawa, Madura, Cina dan Arab. Disamping itu masyarakat desa Gempol cukup disegani dan diperhitungkan keberadaannya dalam bidang perdagangan dan niaga baik dari segi positif dan segi negatifnya.”⁷¹

⁷⁰ Ibid, 9 Juni 2021

⁷¹ Makful Arif, *Wawancara*, Gempol, 10 Juni 2021

Dan juga perlu diketahui bahwa sebelum menjadi Desa Gempol, wilayahnya terbagi dalam Dusun-dusun antara lain :

- a. Dusun Gempol yang membat alas adalah Mbah SENDU
- b. Dusun Tanjung yang membat alas adalah Mbah JAMAL
- c. Dusun Wonoayu yang membat alas adalah Mbah GONO
- d. Dusun Patuk yang membat alas adalah Mbah DJOKO dan Mbah TOMO
- e. Dusun Kisik yang membat alas adalah Mbah DJAMIL
- f. Dusun Gempol Kisik (sekarang Gempol Joyo) yang membat alas adalah Mbah SINGO DJOJO
- g. Dusun Bandaran yang membat alas adalah Mbah SENOLO
- h. Dusun Kedung Pamprang (sekarang Kauman Baru) yang membat alas adalah Mbah ADJI

2. Visi Misi Desa Gempol

Desa Gempol memiliki vii misi yaitu:⁷²

Visi :

- a. Menciptakan pendidikan berkualitas dan terakses serta merata
- b. Menjamin dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang merata dan mudah dijangkau
- c. Mewujudkan pemerintahan yang bersih dan baik, transparan, akuntable, responsif dan demokratis

⁷² [Http://Desagempol.Com](http://Desagempol.Com) , diakses pada 10 Juni 2021

- d. Peningkatan pembangunan infrastruktur yang berbasis pemerataan pembangunan dan pengembangan wilayah untuk mendorong percepatan pembangunan sektor-sektor yang lain
- e. Pembangunan dan penguatan ekonomi kerakyatan yang saling bersinergi dan berkelanjutan
- f. Pelembagaan sistem penguatan kapasitas SDM masyarakat dan pemerintah
- g. Terciptanya kerukunan dan kedamaian serta sinergitas dan harmonisasi kehidupan bermasyarakat di kabupaten Pasuruan
- h. Sinergi dan harmonisasi pembangunan kewilayaan kabupaten Pasuruan melalui pemantapan rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) secara berkelanjutan dengan memperhatikan kesejahteraan rakyat dan lingkungan hidup

Misi :

- a. Peningkatan pelayanan pendidikan yang murah dan berkualitas serta pelestarian/pengembangan kebudayaan
- b. Peningkatan pelayanan di bidang kesehatan yang murah dan berkualitas
- c. Mewujudkan pemerintahan yang bersih dan baik, transparan, akuntable, responsif dan demokratis
- d. Peningkatan pembangunan infrastruktur yang berbasis pemerataan pembangunan dan pengembangan wilayah untuk mendorong percepatan pembangunan sektor-sektor yang lain

- e. Pembangunan ekonomi kerakyatan berbasis (UKM, pertanian, peternakan, perikanan dan pariwisata serta perkebunan melalui kegiatan kewirausahaan)
- f. Pementasan dan penanggulangan kemiskinan dengan pola terpadu

3. Letak Geografis desa Gempol

Secara Geografis, Gempol berbatasan langsung dengan Kecamatan Pandaan, Beji, dan Bangil. Gempol merupakan salah satu kecamatan di kabupaten Pasuruan yang letaknya paling barat dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Sidoarjo dan Kabupaten Mojokerto. Sungai Porong merupakan pembatas dengan Kecamatan Porong (wilayah kabupaten Sidoarjo), yaitu di desa Kejapanan. Di Kecamatan ini terdapat Gunung Perahu Watukosek yang merupakan bagian patahan garis Lumpur Lapindo memanjang hingga Bangkalan.⁷³ Wilayah Desa Gempol terletak pada wilayah dataran rendah dengan luas 192,190 ha, dengan batas-batas wilayah, sebagai berikut:⁷⁴

Sebelah Utara : Kabupaten Sidoarjo

Sebelah Timur : Desa Legok

Sebelah Selatan : Desa Kejapanan

Sebelah Barat : Desa Kebon Agung Kabupaten Sidoarjo

Desa Gempol terletak pada ketinggian tanah dari permukaan laut :

3-5 Meter. Desa Gempol terdiri dari 17 RW dan 63 RT. Pusat

⁷³ RKP Desa Gempol Tahun 2021, diakses pada 13 Juni 2021

⁷⁴ RKP Desa Gempol Tahun 2021, diakses pada 10 Juni 2021

pemerintahan desa Gempol terletak di Dusun Wonoayu RT 01 RW 06 dengan menempati areal lahan seluas 1.500 M²

4. Aspek Demografi

Berdasarkan data Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020, dapat diketahui bahwa perkembangan penduduk Desa Gempol selama satu tahun terakhir senantiasa turun Jumlah Penduduk Desa Gempol dapat diuraikan sebagai berikut:⁷⁵

Tabel 4.1
Data Kependudukan Desa Gempol
Tahun 2020

Bulan	Penduduk		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Januari	5.471	5.698	11.169
Pebruari	5.470	5.693	11.163
Maret	5.461	5.688	11.149
April	5.453	5.678	11.131
Mei	5.451	5.678	11.129
Juni	5.450	5.681	11.131
Juli	5.447	5.676	11.123
Agustus	5.441	5.679	11.120
September	5.438	5.674	11.112
Oktober	5.439	5.681	11.120
Nopember	5.444	5.686	11.130
Desember	5.444	5.687	11.131

Sumber: Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020

Data perkembangan penduduk Desa Gempol Tahun 2020 dapat digambarkan sebagai berikut:

⁷⁵ RKP Desa Gempol Tahun 2021

Tabel 4.2
Data Perkembangan Penduduk Desa Gempol
Tahun 2020

Bulan	Data Perkembangan Penduduk							
	Lahir		Mati		Pindah		Datang	
	L	P	L	P	L	P	L	P
Januari	3	1	1	2	4	4	2	5
Pebruari	4	2	0	3	6	6	1	2
Maret	2	0	3	0	8	5	0	0
April	2	3	2	2	8	11	0	0
Mei	2	3	1	1	4	5	1	3
Juni	3	8	3	0	3	7	2	2
Juli	4	0	3	3	6	3	2	1
Agustus	0	4	3	3	8	6	5	8
September	2	5	1	3	8	9	4	2
Oktober	0	1	0	1	8	3	9	10
Nopember	3	1	1	0	7	6	4	7
Desember	4	2	1	1	8	7	10	11

Sumber: Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020

Data sebaran penduduk Desa Gempol yang mendiami wilayah

Dusun/RW/RT dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Data Sebaran Penduduk Desa Per Wilayah
DATA JUMLAH PENDUDUK TIAP DUSUN

DUSUN	RW	JUMLAH PENDUDUK		JUMLAH
		Laki-laki	Perempuan	
GEMPOL	01	324	343	667
	02	406	424	830
	03	400	430	830
TANJUNG	04	390	440	830
	05	376	421	797
WONOAYU	06	390	380	770
	07	300	350	650
	17	330	369	699
PATUK	08	310	355	665
	09	320	341	661
KISIK	10	210	208	418
	11	223	212	435
GEMPOL JOYO	12	325	322	647
	13	338	336	674

DUSUN	RW	JUMLAH PENDUDUK		JUMLAH
		Laki-laki	Perempuan	
BANDARAN	14	255	284	539
KAUMAN	15	298	250	548
BARU	16	249	222	471
JUMLAH		5.444	5.687	11.131

Sumber: Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020

5. Deskripsi dan Perubahan Perilaku Remaja

Tiktok merupakan aplikasi sosial media yang menjadi budaya populer mulai awal tahun 2020 ini. *Tiktok* sendiri dalam pelafalan bahasa Cina disebut Douyin yang merupakan aplikasi video musik yang pada awalnya digunakan untuk hiburan *lipsync* lagu oleh penggunanya. Pada tahun 2017 aplikasi *Tiktok* mulai masuk ke Indonesia, namun pada saat itu aplikasi ini ditolak oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi karena dalam tayangan videonya menampilkan negatif yang dapat ditiru oleh remaja.

Dengan dapatnya aplikasi *Tiktok* pada saat ini tahun 2018 sudah diterima dan dapat digunakan oleh masyarakat. Pengguna akun media sosial terutama dalam remaja Dusun Kisik tersebut mampu membuat video dengan menarik, membuat segala jenis kalangan masyarakat mengapresiasi diri dan gaya mereka dengan membuat video baru, video lucu, video unik, dan berbagai macam lainnya. Melalui pengamatan penulis, yang paling banyak menggunakan media sosial aplikasi dan selalu aktif membuat video adalah para remaja, karena Mereka mengapresiasi apa yang ada dalam diri mereka melalui video-video yang mereka buat. Ada yang membuat video perorangan, duo bahkan

beramai-ramai dengan teman-temannya, keluarga dan lain sebagainya. Namun, miris banyak juga yang menyalahgunakan aplikasi *Tiktok* dan membuat video yang tidak pantas menjadi tontonan. Seperti yang viral beberapa waktu yang lalu, dimana remaja yang memperagakan gaya sholat umat muslim sambil berjoget. Selain itu, ada video remaja yang berjoget selain itu ada sebuah video yang melecehkan wanita.

B. Penyajian dan Analisis Data

Pada tahapan ini peneliti akan menyajikan beberapa hasil data yang telah diperoleh selama kegiatan penelitian berlangsung data yang telah di peroleh kemudian di cantumkan pada bab ini sesuai dengan prosedur penelitian dan fokus penelitian yang di ambil oleh peneliti. Data tersebut akan di paparkan secara rinci sesuai dengan temuan dari lokasi penelitian, baik berupa data hasil observasi maupun data hasil dari kegiatan wawancara.

Berikut merupakan tabel perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yang menggunakan aplikasi *Tiktok*.

Tabel 4.4
Tabel Perubahan perilaku remaja Dusun Kisik

No.	Nama	Jenis Tiktok yang dilihat	Lama menggunakan aplikasi <i>Tiktok</i>	Kondisi	
				Pra	Pasca
1.	Zamrotul Atika (16)	Musik <i>K-Pop</i> , <i>Dance</i> , Edukasi	6 jam	Membantu orangtua, mengaji	Lupa waktu, suka menyanyi dan menari-nari sendiri, belajar bahasa

2.	Sazkia Amalia Ramadini (16)	<i>Prank Chat</i> , hiburan	8 jam	Bisa saja	Suka prank chat teman
3.	Siti Khomariyah (17)	<i>Fashion</i>	9 jam	Tidak kenal fashion	Mengerti OOTD atau gaya fashion
4.	Suci Nur Elisa (17)	<i>Fashion, Make-up</i>	10 jam	Tidak kenal make-up, fashion	Mengerti tentang make-up, fashion untuk di upload di media sosial
5.	Intan Nur Fitriani (15)	Musik <i>K-Pop</i>	9 jam	Rajin belajar, membantu orangtua	Malas, sering menunda-nunda waktu
6.	Amilatur Rizkiyah (20)	Edukasi, hiburan	10 jam	Sering berkomunikasi dengan tetangga, membantu orangtua, belajar	Kurang berkomunikasi dengan tetangga, malas, kadang membuat konten karena adanya tugas
7.	Farida Rahayu (19)	Semuanya	Sampai batrei HP habis	Tidak tahu aplikasi Tiktok apa	Mengerti menggunakan aplikasi Tiktok dan sering membuat konten tapi tidak di publish
8.	Hadhila Asma Al Izzah (19)	<i>Dance</i> , edukasi, potongan Film	5 jam	Tidak tahu dunia akademik	Tahu dunia akademik, tahu film-film yang belum pernah dilihat

Dalam penelitian yang berjudul tentang Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yang memiliki spekulasi atau pendapat dari beberapa remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Dalam

penelitian ini, menggunakan metode wawancara dengan remaja dan memiliki jawaban yang berbeda-beda.

Informan merupakan orang yang memberikan jawaban mengenai objek penelitian, informan dipilih karena dianggap memahami situasi dan kondisi atas penelitian yang dilakukan peneliti. Dalam pemilihan informan, informan juga mempertimbangkan karakteristiknya. Perimbangan karakteristik yang dimaksud adalah informan yang dipilih harus memiliki pola pikir yang dewasa dan jika di ukur berdasarkan usia, seorang informan setidaknya umur 15-20 tahun.

Berikut ini merupakan pemaparan mengenai informasi data lapangan yang merupakan hasil melalui media sosial secara tatap muka dengan jumlah delapan orang informan yaitu remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan:

1. Konten media sosial aplikasi *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

Konten peran penting dalam industri kreatif pada media sosial aplikasi Tiktok. Dikutip dari laman Statista yang di tulis oleh Clement terdapat beberapa kategori konten di aplikasi *Tiktok* yaitu meliputi konten *dance, pranks*, hiburan, kebugaran atau olahraga, *DIY*, kecantikan, *fashion, recipes, lifehacks, pets* dan outdoor. Kategori konten yang paling banyak di lihat di aplikasi *Tiktok* berdasarkan tampilan *hashtag* adalah konten hiburan.

Pada tahun 2020 konten hiburan telah di lihat sebesar 443,3 Miliar kemudian diikuti konten *dance* memasuki peringkat kedua dengan total sebesar 150,3 Miliar tampilan *hashtag*.⁷⁶ Berdasarkan keterangan Media Indonesia, Tiktok berhasil menjadi aplikasi hiburan nomor satu dari *App Store* di Indonesia.⁷⁷

Media sosial saat ini menjadi media yang paling penting dalam hidup manusia, selain itu juga menjadi tempat berinteraksi untuk memperluas jejaring sosial. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa pengaruh besar dalam kehidupan manusia baik dari sisi sosial maupun budaya. Adapun deskripsi mengenai dari penelitian tersebut sebagai berikut:

Penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok* sebagai budaya remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Dimana 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. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

⁷⁶ J. Clement, *Most Populer Categories On Tiktok Worldwide 2020, by hashtag view*, diakses pada 20 Januari 2022, <https://www.statista.com/statistic/11130988/most-popular-categories-tiktok-worldwide-hashtag-views/>

⁷⁷ Media Indonesia, *Aplikasi Media Sosial Video Hiburan Paling Diburu di Indonesia*, MediaIndonesia.com, diakses pada 20 Januari 2022 <https://mediaindonesia.com/read/detail/263478-aplikasi-media-sosial-video-hiburan-paling-diburu-di-indonesia>

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.⁷⁸ 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.⁷⁹

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.⁸⁰ Hal tersebut dirasakan oleh Hadhila Asma Al Azzah mengatakan:

“tiktok merupakan salah satu aplikasi hiburan yang dapat digunakan untuk melihat video-video yang menarik dan juga motivasi diri, selain itu tiktok juga dapat digunakan untuk mengedit video, jadi ketika menginginkan editan video menjadi lebih menarik, contohnya memberi musik, melambatkan, mempercepat

⁷⁸ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juni 2021

⁷⁹ Sazkia Amalia Ramadini, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

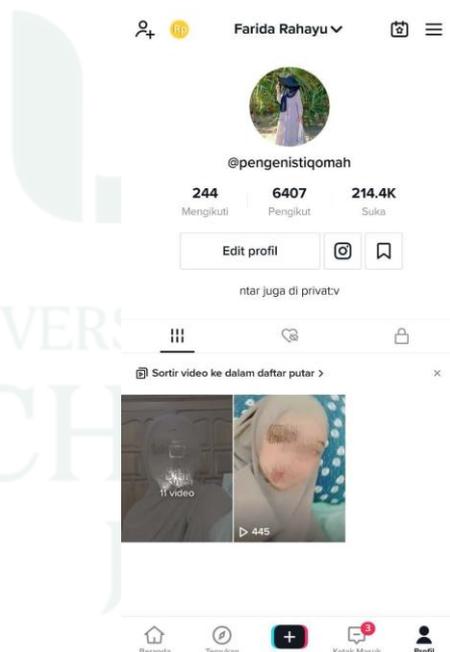
⁸⁰ Fredrick Gerhad Sitorus, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Remaja Di Kota Medan)*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018.

*video, kita tidak perlu lagi menggunakan aplikasi lainnya, cukup menggunakan aplikasi tiktok.*⁸¹

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang pengetahuan apa itu media aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa remaja memahami pengertian aplikasi *Tiktok* adalah sebuah platform atau wadah untuk mengekspresikan diri dan juga tempat untuk menghibur diri karena terdapat penggalan video-video yang didalamnya terdapat fitur-fitur yang menarik. Sehingga enak untuk dilihat dan menikmati apa yang di tonton.

Berikut adalah bukti akun *Tiktok* pengguna media sosial aplikasi Tiktok:

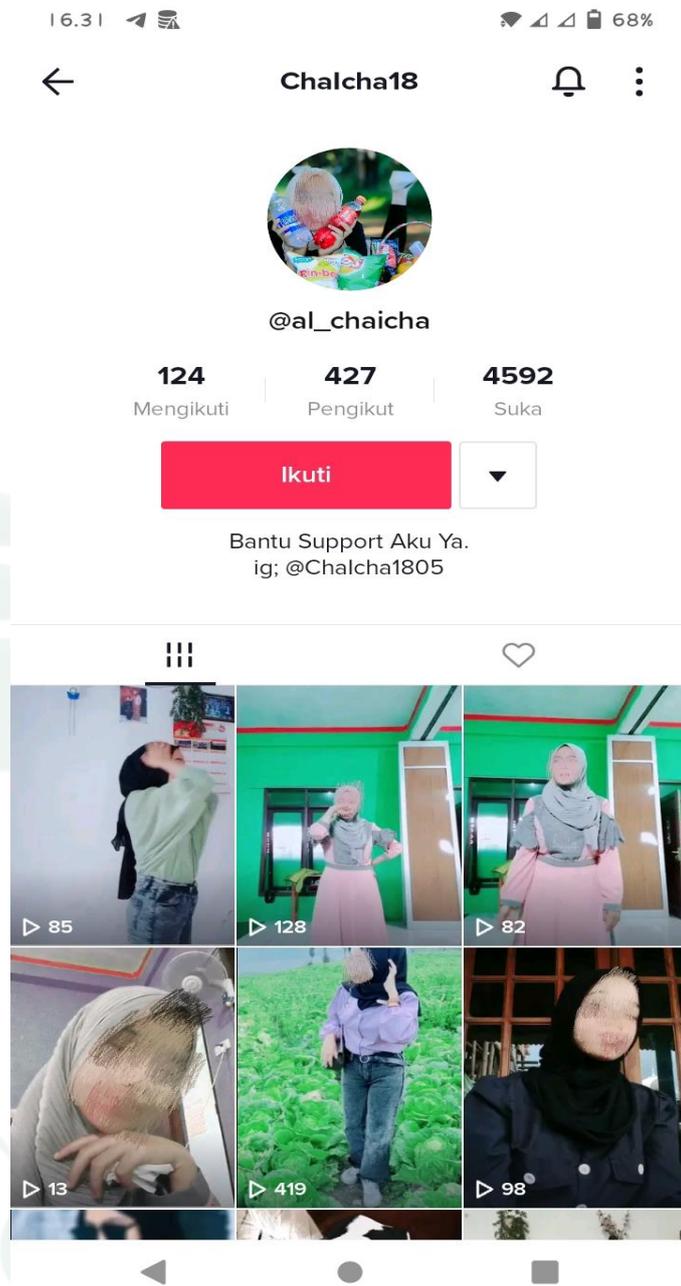
Gambar 4.1
Screenshot akun Tiktok Farida Rahayu



Sumber : <https://www.tiktok.com/@pengenistiqomah>

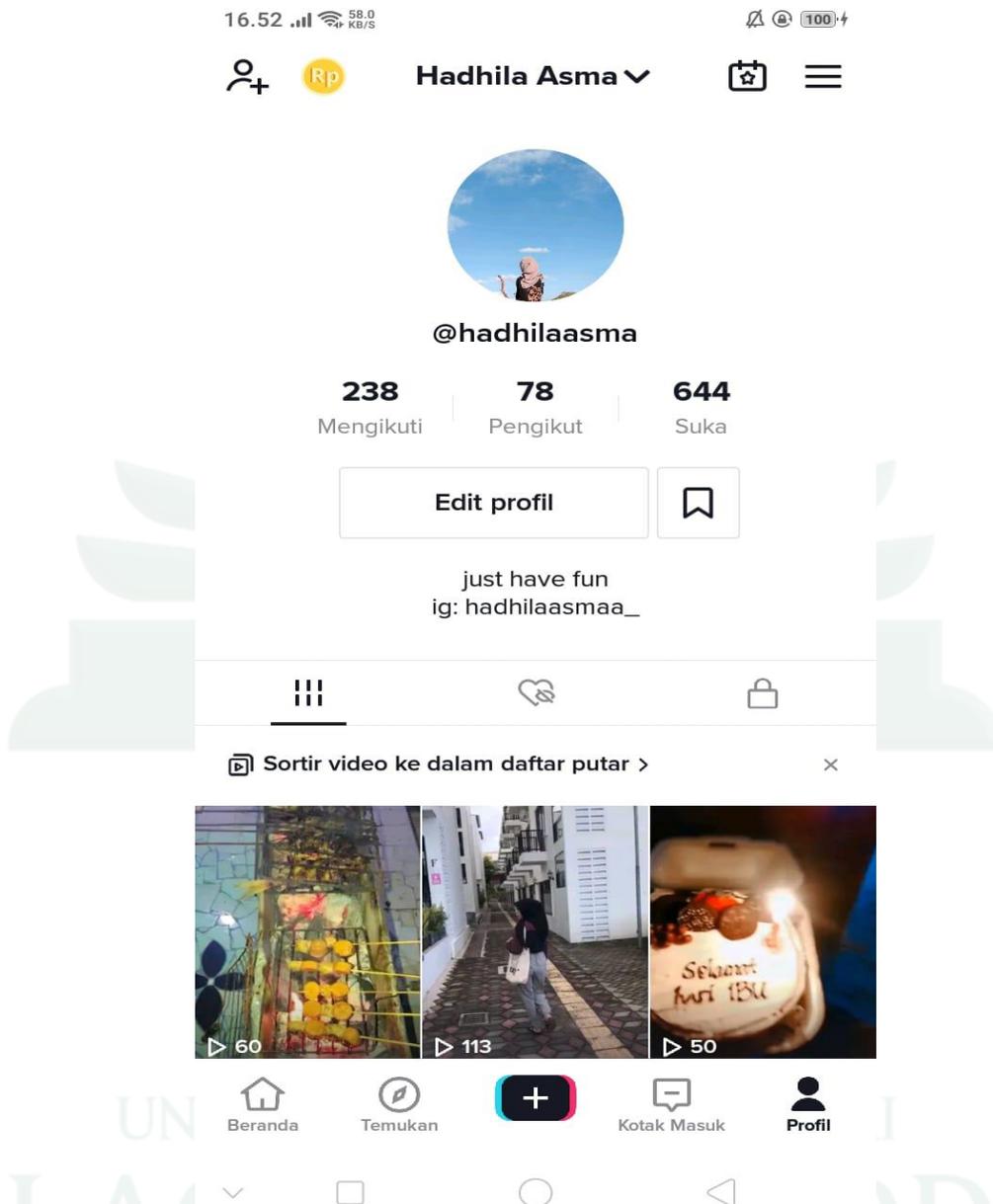
⁸¹ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

Gambar 4.2
Screenshot akun Tiktok Ica Nur Hayati



Sumber : https://www.tiktok.com/@al_chaicha

Gambar 4.3
Screenshot akun Tiktok Hadhila Asma Al Azzah



Sumber: <https://www.tiktok.com/@hadhilaasma>

Seperti yang diketahui saat ini berbagai macam media sosial berlomba mendapatkan *image* yang dapat dicontoh bahkan diingat oleh penggunanya. 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. Pendapat Farida Rahayu mengatakan:

“Aplikasi tiktok menayangkan banyak video yang menarik dan membuat ketagihan untuk dilihat karena tampilan video yang diunggahnya”.⁸²

Menurut Mulyana, dalam penggunaan aplikasi *Tiktok* terdapat dua faktor yakni faktor Internal dan Eksternal. Faktor internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian, proses belajar, keadaan fisik dan motivasi. Faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek.⁸³ Dari penjelasan diatas dapat dirasakan oleh Hadhila asma al azzah mengatakan:

“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 negatif 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

⁸² Farida Rahayu, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

⁸³ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Tiktok*, Universitas Tribhuwana, 2018.

*mengunjungi profil seseorang yang membuat video tersebut, maka seterusnya akan muncul video-video positif tersebut dalam beranda kita setiap harinya”.*⁸⁴

Platform 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 Suci Nur Elisa mengatakan:

*“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 nyambung dengan gerakan narinya.”*⁸⁵

Aplikasi *TikTok* saat ini menyajikan sebuah konten yang diminati oleh remaja terutama di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Konten yang dimana membuat pengguna tertarik dengan media aplikasi tersebut memiliki perbedaan dengan media sosial lainnya seperti yang diungkapkan oleh Amilatur Rizkiyah mengatakan:

*“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.”*⁸⁶

Selain memiliki perbedaan dengan media sosial lainnya juga menampilkan konten-konten edukasi seperti pendapat Zamrotul Atika 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.”*⁸⁷

⁸⁴ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

⁸⁵ Suci Nur Elisa, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

⁸⁶ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

⁸⁷ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juli 2021

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang ketertarikan menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa yang membuat mereka tertarik dengan media tersebut memang karena media tersebut saat ini sedang *booming* atau bisa dikatakan *trend* di zaman sekarang. Selain itu, sebagian remaja Desa Kisik menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* hanya untuk media hiburan. Selain itu, ada juga yang menggunakan media tersebut untuk media belajar ada juga hanya mengikuti *trend* yang ada saat ini.

2. Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

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.

Adapun beberapa alasan seseorang menggunakan media, seperti yang dikemukakan oleh Katz, Gurevitch dan Hazz adalah kebutuhan

pelarian. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi tegang, emosi, kesepian, dan kurangnya dukungan sosial maka menumbuhkan hiburan sebagai solusinya.⁸⁸

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 dikatakan oleh Intan Nur Fitriani 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.”⁸⁹

Dari pendapat yang disampaikan oleh Intan, berbeda dengan pendapat yang dikatakan oleh Amilatur Rizkiyah:

“Ketika waktu senggang saja sih, karena setiap ada waktu kosong saya selalu buka aplikasi tersebut. Dulu masih bisa mengatur waktu, semenjak ada aplikasi tersebut selalu scroll TikTok tetapi tidak terus menerus, hanya beberapa jam terus istirahat bentar buka lagi begitu aja sih. Kalau di hitung-hitung bisa sampai 10 jam.”⁹⁰

⁸⁸ Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, 32.

⁸⁹ Intan Nur Fitriani, *Wawancara*, Gempol, 16 Juni 2021

⁹⁰ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

Berbeda pula dengan yang dikatakan oleh Farida Rahayu:

*“Jika dibilang berapa jam saya tidak bisa mengira-ngira, intinya saya sampai lupa waktu bahkan sampai batrai HP habis”.*⁹¹

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Desa Kisik Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang berapa lama menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa untuk menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* sangat beragam, tergantung apa yang ingin mereka lakukan saat menggunakan media tersebut. Dan untuk sekedar *scroll* atau hanya melihat-lihat konten orang lain kira-kira bisa menghabiskan waktu kurang lebih 10 jam dalam sehari dan itu dilakukan setiap harinya bahkan menggunakan aplikasi tersebut hingga batrei ponselnya sampai habis.

Pengaruh yang cukup besar bagi pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* jika menggunakannya tanpa adanya memilah dan memilah. Ada banyak dampak yang diperoleh dalam semua media sosial baik itu dampak negatif maupun dampak positif yang diperoleh. Dalam media sosial aplikasi *Tiktok* memiliki tampilan video-video yang sangat banyak sekali konten-konten yang menunjukkan postur tubuh, selain itu juga ada yang konten hanya sekedar hiburan semata. Hal tersebut dirasakan oleh Farida rahayu:

“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

⁹¹ Farida Rahayu, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

saya mengvideo saya saat berjoget padahal saya sudah tahu bahwa mengvideo saat saya berjoget mengundang syahwat seseorang yang melihat video saya tersebut.”⁹²

Selain itu diperjelas dengan pendapat Hadhila asma al azzah mengatakan:

“Menurut saya menggunakan aplikasi tiktok secara terus menerus, melihat video secara terus menerus akan mengakibatkan ketergantungan pada diri kita, ada juga seseorang yang tidak bisa jika tidak membuka aplikasi tiktok karena sudah terbiasa menjadi ketergantungan, selain itu, jika aplikasi tiktok digunakan secara terus menerus juga sangat berbahaya bagi anak yang usianya dibawah 18 tahun, banyak juga video yang tidak pantas untuk ditayangkan pada aplikasi tiktok yang kemudian dilihat oleh anak dibawah umur 18 tahun, karena pengguna aplikasi tiktok tidak hanya orang dewasa tapi juga anak yang belum cukup umur sudah dibebaskan untuk menggunakan android oleh orang tuanya atau tanpa pantauan orang tua”.⁹³

Zamrotul Atika mengatakan “menurut saya dampak negatif terus menerus menonton aplikasi TikTok membuat mata kita sakit dan lupa membantu orangtua”.⁹⁴

Dampak yang diperoleh menggunakan aplikasi media sosial aplikasi *Tiktok* banyak sekali, diantaranya terbiasa dengan apa yang dilihat, membuat mata minus karena sering terpancar cahaya *smartphone* yang terus menerus, selain itu juga mengakibatkan malas untuk berkomunikasi diluar rumah dan mementingkan memainkan *smartphonenya* seperti yang dirasakan oleh Amilatur Rizkiyah 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 pantes. Misalkan trend-trend orang pacaran yang tidur diatas pangkuan pacarnya, itu membuat orang insecure karena diumur segitu sudah seperti itu

⁹² Farida Rahayu, Wawancara, Gempol, 15 Juni 2021

⁹³ Hadila Asma Al Izzah, Wawancara, Gempol, 15 Juni 2021

⁹⁴ Hadhila Asma Al Izzah, Wawancara, Gempol, 15 Juni 2021

*sedangkan yang lain di umur 20an sudah mikir kerja. Itu sih menurut aku.*⁹⁵

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang dampak menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa dampak setiap media sosial pasti memiliki yang namanya dampak, baik itu dampak negatif maupun positif. Ketika terus menerus menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* mengakibatkan mata menjadi minus karena keseringan terkena pancaran cahaya ponsel, boros waktu, perbandingan kehidupan sosial.

Dalam menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* remaja Kisik tidak hanya dirumah saja tetapi diluar rumah seperti yang diungkapkan oleh Zamrotul Atika mengatakan:

*“Saya menggunakan aplikasi tiktok tidak hanya dirumah saja, tetapi dimana saja ketika saya mengingkan melihat video hiburan yang menarik, maka saya membuka aplikasi tiktok.”*⁹⁶

Dan juga terdapat remaja Kisik yang menggunakan aplikasi *Tiktok* saat dimana saja, seperti halnya di tempat kerja, di kamar tidur, di ruang tamu dan dimana-mana dan waktu yang paling tepat ketika mau tidur karena sering tidur malam.⁹⁷ Selain itu ada yang mengatakan ketika sedang tidak ada kegiatan dan biasanya kumpul bersama teman, pada saat

⁹⁵ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

⁹⁶ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

⁹⁷ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

tidak ada pelajaran kemudian disana sambil membuat konten-konten yang lucu seperti nge-*prank* teman”.⁹⁸

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Desa Kisik Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* dapat disimpulkan bahwa dimanapun kita berada, ketika kita sudah mulai senang dengan hal baru ditambah itu media sosial yang menampilkan video yang menarik, kita pasti akan melihatnya tanpa mengetahui dimana tempatnya. Apalagi, ditambah yang dibawa merupakan *smartphone*, dimana *smartphone* merupakan alat komunikasi yang mudah dibawa kemana-mana.

Perubahan perilaku dapat dilihat dari keseharian yang dilakukan oleh remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Perilaku sendiri adalah tindakan atau aktivitas manusia itu sendiri yang memiliki arti secara luas seperti: berbicara, berjalan, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, sekolah dan sebagainya. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa perilaku merupakan semua kegiatan manusia yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Perubahan perilaku sendiri adalah kegiatan atau tindakan manusia yang telah merubah kepribadian yang berbeda dengan biasanya. Hal tersebut dirasakan oleh Amilatur Rizkiyah 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,

⁹⁸ Sazkia Amalia Ramadini, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

*dari situ saya belajar tentang pengetahuan umum dari yang tidak tahu cara bagaimana menulis makalah dengan baik dan benar jadinya saya mengerti”.*⁹⁹

Hal tersebut juga dirasakan oleh Hadhila Asma Al Azzah,

*“Menurut pengalaman yang saya rasakan setelah saya menggunakan aplikasi Tik Tok, saya dapat mengetahui beberapa ilmu pengetahuan yang sebelumnya saya ketahui, jadi ketika mendapatkan informasi tersebut saya bisa langsung mempraktekkan apa yang saya lihat.”*¹⁰⁰

Perubahan perilaku yang dirasakan oleh Amilatur Rizkiyah dengan Hadhila Asma Al Azzah merupakan perubahan tentang pengetahuan yang sebelumnya tidak mengenal dengan dunia akademik semenjak mengenal aplikasi *TikTok* menjadi bertambah wawasan. Berbeda dengan yang dirasakan oleh Zamrotul atika 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.”*¹⁰¹

Hal serupa juga terjadi pada :

*Siti Khomariyah mengatakan “setelah mengikuti beberapa konten kreator tentang ootd atau fashion saya sekarang bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena video tersebut. Selain itu, perubahan yang saya alami yaitu seharian selalu saja scroll beranda Tik Tok.”*¹⁰² Dan juga karena mengikuti trend-trend masa kini melalui video yang ditayangkan dalam aplikasi *TikTok* jadinya saya mengenal yang namanya make-up dan juga saya mengenal dunia luar.¹⁰³

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan selaku pengguna media sosial aplikasi *TikTok* dapat disimpulkan bahwa

⁹⁹ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

¹⁰⁰ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

¹⁰¹ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juni 2021

¹⁰² Siti Khomariyah, *Wawancara*, Gempol, 16 Juni 2021

¹⁰³ Suci Nur Elisa, *Wawancara*, Gempol, 20 Juni 2021

banyak sekali perubahan pada pengguna media sosial aplikasi *Tiktok*. Diantanya yang semula tidak mengenal dunia *fashion*, *make-up*, pengetahuan bahkan yang awal mula tidak pernah main di depan kamera jadi ikut berpartisipasi muncul di depan kamera karena mengikuti yang sedang *trend* atau *challenge*.

Media sosial saat ini mampu mempengaruhi masyarakat terutama pada remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Media sosial merupakan media *online* yang merupakan penggunaanya bisa menggunakan dengan mudah untuk berpartisipasi, berbagi dan mampu membuat isi seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Banyak hal yang melatarbelakangi remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Salah satunya yang dikatakan oleh Zamrotul Atika mengatakan:

*“Hal yang melatarbelakangi saya menggunakan aplikasi tiktok yaitu postingan di sosmed instagram, kemudian konten-konten tarian tradisional indonesia dan juga tentang kesehatan yang membuat saya ingin menggunakan aplikasi tiktok.”*¹⁰⁴

Berbeda dengan pendapat yang diutarakan oleh Siti Khomariyah mengatakan:

*“Kalo saya sih karena ikut-ikutan teman. Awalnya saya tidak tau apa itu aplikasi dan akhirnya install aplikasi TikTok dan senang dengan konten yang fashion-fashion gitu.”*¹⁰⁵

¹⁰⁴ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juni 2021

¹⁰⁵ Siti Khomariyah, *Wawancara*, Gempol, 16 Juni 2021

Dan sebagian banyak orang ternyata masih belum ada yang tahu tentang aplikasi tersebut, lalu dipengaruhi oleh temannya untuk menginstall aplikasi tersebut. Seperti yang dikatakan dengan Suci Nur Elisa

“Saya diracuni teman saya untuk instal aplikasi tersebut karena ada konten make-up terus ada joget-joget gitu jadinya keterusan karena menghibur.”¹⁰⁶

Begitu pula yang dilakukan oleh Sazkia:

“pada awalnya saya cuma mengikuti teman-teman yang mengikuti tren dengan berjoget, kemudian saya melihatnya kok semakin menarik, dan akhirnya saya menjadi ketergantungan melihat konten-konten berjoget tersebut dan mengikutinya.”¹⁰⁷

Dari penjelasan yang diberikan oleh informan remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan mengenai latar belakang menggunakan 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:

Amilatur Rizkiyah mengatakan “karena ada konten edukasi yang sangat membantu untuk peluang bagi saya yang notabenehnya 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.”¹⁰⁸

Selain untuk mengedukasi, pendapat yang diungkapkan Hadhila mengatakan:

“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”.¹⁰⁹

¹⁰⁶ Suci Nur Elisa, *Wawancara*, Gempol, 20 Juni 2021

¹⁰⁷ Sazkia Amalia Ramadini, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

¹⁰⁸ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

¹⁰⁹ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* dapat disimpulkan bahwa hal yang melatarbelakngi menggunakan aplikasi *Tiktok* diantaranya karena memang yang ditampilkan itu menarik, inspiratif, menghibur dan juga disajikan berbagai macam konten. Misalnya konten *fashion*, kesehatan, hiburan, *make up*, pendidikan, dan Tips and Trik.

C. Pembahasan Temuan

Penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok* telah menjadi sebuah rutinan bagi masyarakat terutama anak remaja saat ini. Melalui media sosial *Tiktok* tersebut, remaja mampu berbagi mengenai segala aktivitas, kreatifitas dan kesenangannya mereka. Pengguna media sosial *Tiktok* juga bisa menggunakan media sosial ini untuk sharing sesuatu seperti foto, video dan lain-lain.

Setelah melakukan wawancara mendalam yang telah dilakukan peneliti lakukan kepada 8 informan selaku remaja di dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, peneliti mendapatkan hasil penelitian mengenai bagaimana budaya *Tiktok* dan perubahan perilaku remaja.

Berikut hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tentang Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan adalah:

1. Konten media sosial aplikasi TikTok digunakan oleh remaja dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

Pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* terbanyak adalah kalangan remaja dikarenakan remaja lebih *enjoy* terhadap konten yang menyebar di media sosial terutama aplikasi *Tiktok*. *Tiktok* memiliki daya tarik bagi generasi Z terutama remaja agar memiliki keinginan untuk menggunakan aplikasi *Tiktok*. Dikatakan dengan generasi Z karena mereka memiliki kedekatan, ketergantungan dan tidak dapat dipisahkan dari teknologi dan media sosial.

Platform media sosial aplikasi *Tiktok* terdapat konten-konten yang dibuat oleh creator dengan tema yang beemacam-macam, seperti konten *dance*, masak, tutorial *make-up*, menyebarkan informasi, *challenge* dan lain sebagainya. Adapun konten-konten yang sering di lihat oleh remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yakni:

a. Konten Hiburan

Tidak semua pengguna aplikasi *Tiktok* mengunggah video karena pada dasarnya memang tidak ada batasan bagi pemakai aplikasi ini yang mengharuskan *upload* video. Sehingga bagi yang tidak fokus dengan pembuatan konten video bisa memanfaatkan aplikasi ini hanya sebagai pemikat saja, tanpa ada kewajiban untuk membuat konten atau video.

Pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* kebanyakan dari mereka, digunakan untuk hanya untuk sebagai pelampiasan atau dikatakan dengan kebutuhan pelarian. Berdasarkan temuan yang ditemukan peneliti konten hiburan merupakan konten yang banyak diminati oleh remaja karena memiliki kesan tersendiri untuk menghibur diri. Selain itu, dalam konten tersebut berbeda dengan dengan platform media sosial yang lain. Dengan begitu, media sosial aplikasi *Tiktok* dikatakan dengan trend masa sekarang karena menghasilkan pengetahuan selain untuk menghibur diri.

Mereka menjelaskan bahwa yang membuat mereka tertarik menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* karena penyajian yang ada pada aplikasi tersebut sangat menarik. Terdapat beberapa fitur-fitur yang bisa diikuti atau digunakan oleh pengguna. Selain itu, dimana saat ini aplikasi tersebut memang masuk trend pada zaman sekarang. Bahkan, dengan media sosial aplikasi tersebut dapat mendorong kreativitas mereka dalam membuat suatu karya dengan berbagai fitur yang disediakan.

b. Konten Edukasi & Informasi

Bagi pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* sangat tertarik dengan aplikasi tersebut selain memiliki fitur apa saja yang terdapat pada media aplikasi tersebut juga memberikan informasi pengetahuan. Dengan mencari hastag pada #samamabelajar mendapatkan banyak sekali ilmu pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, mereka

beranggapan bahwa *Tiktok* merupakan sebuah aplikasi yang memiliki durasi pendek dan sangat memungkinkan untuk buat dalam waktu singkat, kemudian dapat dibagikan kepada sesama pengguna. Kepraktisan ini memberikan nilai tersendiri bagi para penggunanya, karena dapat mengunggah atau mengekspresikan diri.

c. *Dance Challenge*

Kemunculan aplikasi *Tiktok* merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi yang berkembang saat ini. Media sosial berbasis video dan musik yang mana setiap penggunanya dapat mengunggah kontennya sendiri di platform tersebut. *Tiktok* sendiri identik dengan budaya “joget-joget depan kamera” yang muncul dengan sebutan “*pargoy*”. Istilah *pargooy* sendiri yaitu berasal dari daerah Sumatera Barat yang artinya Partai Goyang.¹¹⁰ *Pargoy* mampu menjadi trend saat ini karena kebiasaan goyang yang sering dilakukan oleh remaja.

Menurut Katz, Gurevitch dan Hazz alasan pemenuhan seseorang yang ingin dipenuhi salah satunya adalah kebutuhan pelarian, kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi tegang, emosi, kesepian dan kurangnya dukungan sosial maka menumbuhkan hiburan sebagai solusinya.¹¹¹

¹¹⁰ Bayu Anggoro, “*Mengupas Fenomena Goyang Pargoy Yang Jadi Trend Anak Muda Di Tiktok*”, 6 Januari 2021,

<https://www.kompasiana.com/bayuangg/61d6bc3806310e071e4dfac2/mengupas-fenomena-goyang-pargoy-yang-jadi-trend-anak-muda-di-tiktok>

¹¹¹ Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas, Dan Modal Sosial*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016). Hlm.32

Media sosial *Tiktok* digunakan pada saat sedang bosan karena tidak ada aktifitas dirumah dan jenuh karena terlalu pusing dengan berbagai macam kegiatan. Karena saat mereka melihat berbagai konten yang di unggah orang lain, mereka merasa sangat terhibur, sehingga media sosial menjadi tempat menghilangkan beban pikiran.

d. Konten *Fashion* atau *Outfit*

Fashion menjadi hal penting khususnya wanita karena saat ini, statement fashion menggambarkan diri seseorang. *Trend fashion* baru dalam berbusana bukan busana Barat yang menampilkan sebagian tubuh melainkan pakaian yang sedang *happening* di Indonesia. Sekarang ini yang sedang trend adalah pakaian muslimah yang modis dengan berbagai gaya *outfit* terbaru dengan segala tutorial hijab kekinian.

Menurut Arina yang mengutip Ibrahim dalam artikelnya mengatakan fashion adalah bagian penting dari segala gaya, *trend* serta penampilan sehari-hari yang mampu memberikan pencitraan kepada identitas pemakainya.¹¹² Di zaman yang serba modern ini tentu perkembangan dunia fashion pun juga ikut berkembang pesat.

2. Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

a. Perubahan perilaku remaja

¹¹² Arina Dabitha Santoso, “Perkembangan Trend Outfit Di Kalangan Remaja Tiktok”, 6 Januari 2022, <https://www.kompasiana.com/arina51751/61d5b8792da2371cda19af92/perkembangan-trend-outfit-hijab-di-kalangan-remaja-tiktok>

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.

Media sosial aplikasi *Tiktok* saat ini mampu mempengaruhi remaja, dimana aplikasi tersebut digunakan sebagai kebutuhan pelarian dirinya. Dimana kebutuhan tersebut yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi yang sedang tegang, emosi, kesepian sehingga untuk media hiburannya.

Dalam sehari mereka bisa menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* tanpa henti dan semua tergantung keinginan mereka atau situasi pada saat itu. Mereka menggunakan aplikasi tersebut tanpa melihat berapa jam, berapa menit, berapa detik yang penting mereka melihatnya, dan merasa terhibur.

b. Media sosial aplikasi *Tiktok* sebagai sumber edukasi

Supaya tidak terkesan jelek dimata orang lain, mereka sebagai pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tidak hanya melihat konten-konten menari, lelucon dan membuat video-video menari. Pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* ini juga melihat hal-hal yang bersifat edukasi atau pengetahuan. Misalnya mereka belajar bahasa Inggris, belajar bagaimana cara berpakaian dan lain sebagainya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah membahas data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan terkait Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, dalam bab ini peneliti mencoba untuk menarik kesimpulan yang merujuk pada tujuan penelitian.

1. Konten Media Sosial Aplikasi Tiktok digunakan oleh Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

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*, *Twitter* 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 Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

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.

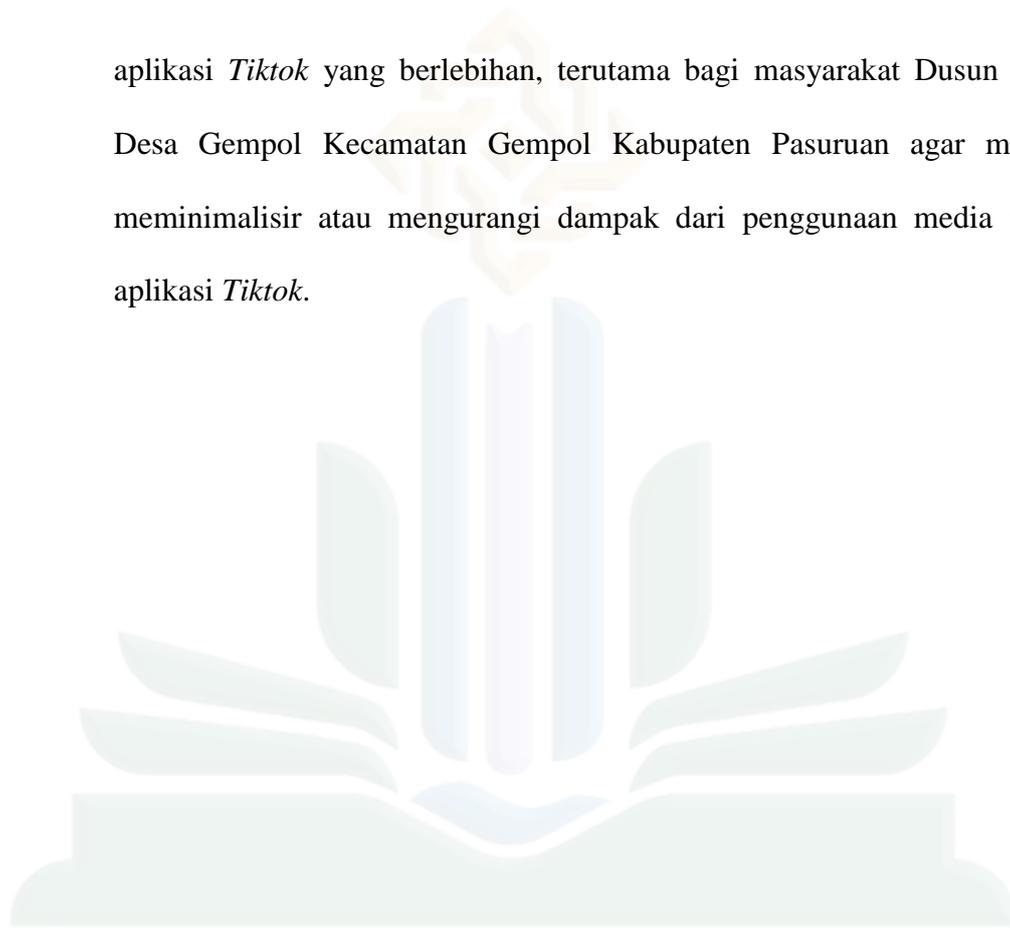
Antusias dan seringnya menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*, terlihat saat mereka bisa menghabiskan waktu yang lama dalam menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* dan semua itu tergantung keinginan mereka atau situasi mereka pada saat itu. Selain itu, menjadi lebih kenal dengan banyak orang juga 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 KH. Achmad Shiddiq, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi wawasan keilmuan tentang Budaya Pengguna Aplikasi *Tiktok* dan Pergeseran Perilaku pada anak 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 Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan agar mampu meminimalisir atau mengurangi dampak dari penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok*.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho, dkk. Artikel *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra* (diakses pada https://scholar.google.co.id/citations?user=v_CWVJUAAAAJ&hl=id)
- Aji, Wisnu Nugroho, *Jurnal Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, I S B N: 9 7 8 - 6 0 2 - 6779 - 2 1 - 2 (diakses pada https://scholar.google.co.id/citations?user=v_CWVJUAAAAJ&hl=id)
- Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Annisa Fitrah Nurriszka, *Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial*, *Jurnal Analisa Sosiologi*, Vol. 5 No. 1 (2016).
- Anggoro. Bayu. “*Mengupas Fenomena Goyang Pargoy Yang Jadi Trend Anak Muda Di Tiktok*”.6 Januari 2021. <https://www.kompasiana.com/bayuangg/61d6bc3806310e071e4dfac2/mengupas-fenomena-goyang-pargoy-yang-jadi-trend-anak-muda-di-tiktok>
- Clement. J. 2020. *Most Populer Categories On Tiktok Worldwide 2020*, by hastag view, diakses pada 20 Januari 2022. <https://www.statista.com/statistic/11130988/most-popular-categories-tiktok-worldwide-hastag-views/>
- Dabitha Santoso. Arina. “*Perkembangan Trend Outfit Di Kalangan Remaja Tiktok*”.6 Januari 2022. <https://www.kompasiana.com/arina51751/61d5b8792da2371cda19af92/perkembangan-trend-outfit-hijab-di-kalangan-remaja-tiktok>
- Dimas Andrian. Adil. dkk. 2021. *Motif Masyarakat Indonesia Menggunakan Aplikasi Tiktok Selama Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal E-Komunikasi*, Vol. 9 No. 1.
- Deriyanto, Demmy, dkk. 2018. *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.
- Departemen Agama RI. 2020. *Al-Qur'an dan Terjemahan dilengkapi Waqaf dan Ibtida'*. Jakarta: PT. Suara Agung.
- Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M. Pd. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Elisa Kusumawardhani dan Deasy Silvyia Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Padjadjaran Journal of International Relations, Vol. 3 No. 1 (2021)
- Fauziah. Assyifa. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (Smkn) 10 Kota Bekasi, Skripsi Komunikasi Penyiaran Islam.*
- Fhadila, Kenny Dwi, Menyikapi perubahan perilaku remaja, Jurnal Penelitian Guru Indonesia - JPGI (2017) Vol 2 No 2 Print ISSN: 2541-3163 - Online ISSN: 2541-3317, 30 Oktober 2017
- Fibrianto, A. S., & Bakhri, S. (2018). Pelaksanaan Aktivitas Ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) dalam Pembentukan Karakter, Moral dan Sikap Nasionalisme Siswa SMA Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2).
- Fitri, Emia. dkk, “*Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*”, *Nomor 1 (Juli, 2018), Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, dkk. “*Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme*”, *volume 10, nomor 2.*
- Hasiholan, Togi Prima, dkk. Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19, *Communiverse: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 5 No. 2 | Juni 2020.*
- Imron, R. M. (2018). *TikTok Jadi Aplikasi Terbaik di Play Store.* <https://inet.detik.com/mobile-apps/d4329137/tiktok-jadi-aplikasi-terbaik-di-play-store>
- Khairuni, Nisa, *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*, *Jurnal Edukasi*, Vol 2 No 1 Januari 2016
- Kusuma, P. W. (2020). *Di Balik Fenomena Ramainya TikTok di Indonesia*, <https://tekno.kompas.com/read/2020>
- Luik, Jandy. *Media Baru Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- M. Luddin, Abu Bakar. 2010. *Dasar-Dasar Konseling: Tinjauan Teori Dan Praktik*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Morisson. 2015. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Media Indonesia. 2019. *Aplikasi Media Sosial Video Hiburan Paling Diburu di Indonesia*, MediaIndonesia.com. diakses pada 20 Januari 2022 <https://mediaindonesia.com/read/detail/263478-aplikasi-media-sosial-video-hiburan-paling-diburu-di-indonesia>
- Nassution. 2000. *Metode Research Penelitian Ilmiah*, Edisi I. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: SimbiosisRekatama Media.
- Pratama, Sandi Marga, dkk, “Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020”, Vol.1, No.02 (Agustus 2020).
- Ratri, H.D. (2018). “*Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Harga Diri Remaja Di Sma Negeri 2 Jember*”. Skripsi. Fakultas Keperawatan Universitas Jember.
- RonaningReom, 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)”.
- Ridaryanthi, Melly, “*Bentuk Budaya Populer Dan Konstruksi Perilaku Konsumen Studi Terhadap Remaja*”, Volume 13, No. 01, Mei 2014.
- Sarkawi, Dewi, 2016. Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Media Sosial. (Dimuat dalam Jurnal Administrasi Kantor Vol.4, No.2
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soekanto, S. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Setiadi, dkk. 2011. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Semenik, R. J., Allen, C. T., O’Guinn, T. C., & Kaufmann, H. R., 2012, Advertising and promotions: An integrated brand approach. South Western, Cengage Learning: Mason, OH.
- Sitorus, Fredrick Gerhad. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja di Kota Medan)”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Sumatera Utara, 2018).

Susilowati. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe)*. Jurnal Komunikasi.

Togi Prima Hasiholan, dkk, (2020), “*Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19*”, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 5 No. 2

Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Karya Ilmiah IAIN Jember*. (Jember: IAIN Jember Press.

Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

<https://www.kompasiana.com/fenyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja>
(diunduh pada tanggal 5 April 2021)



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Maghfiro
NIM : D20171027
Program Studi : Dakwah
Universitas : UIN KHAS JEMBER

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain kecuali yang telah dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terjadi penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 12 Desember 2021
Saya yang mengatakan

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote with a signature over it. The signature is in black ink and appears to be 'Siti Maghfiro'. The banknote is partially obscured by the signature and the text below it.

Siti Maghfiro
D20171027

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Budaya Tiktok Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan	Budaya Tiktok Dan Perubahan Perilaku Remaja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi Tiktok Sebagai Budaya 2. Perubahan perilaku anak remaja 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Budaya b. Pengertian Aplikasi Tiktok c. Sejarah Aplikasi Tiktok d. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok e. Konten Aplikasi Tiktok f. Fitur Aplikasi Tiktok g. Dampak Positif Aplikasi Tiktok h. Dampak Negatif Aplikasi Tiktok a. Pengertian perilaku b. Pengertian remaja c. Karakteristik remaja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informan Remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan 2. Dokumentasi, Observasi Dan Wawancara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif 3. Teknik Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Teknik Analisis <ol style="list-style-type: none"> a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi 5. Keabsahan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Triangulasi Sumber 6. Lokasi Penelitian Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Kkonten Media Sosial Tiktok Digunakan Oleh Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan? 2. Bagaimana Perubahan Perilaku Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan Sebagai Pengguna Aktif Media Sosial Aplikasi Tiktok?

FOTO DOKUMETASI



Wawancara dengan Intan Nur Fitriani



Wawancara dengan Zamrotul Atika

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Wawancara dengan Suci Nur Elisa



Wawancara dengan Siti Khomariyah

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

- a. Sejarah desa Gempol
- b. Visi misi desa Gempol
- c. Data data wawancara

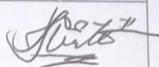
B. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana konten media sosial Tiktok digunakan oleh anak remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?
 - a. Bagaimana penggunaan media sosial Tiktok digunakan oleh remaja dusun kisik?
 - b. Kenapa tertarik dengan media sosial aplikasi tiktok?
2. Bagaimana perubahan perilaku anak remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi TikTok?
 - a. Berapa lama anda menggunakan media sosial aplikasi Tiktok?
 - b. Menurut anda, apa dampak negatif menggunakan aplikasi Tiktok secara terus menerus?
 - c. Dimana saja anda menggunakan medi sosial aplikasi Tiiktok?
 - d. Menurut anda, apakah ada perubahan dalam diri anda ketika sebelum dan sesudah mengenal aplikasi Tiktok?
 - e. Hal apa yang melatarbelakangi anda menggunakan media sosial aplikasi Tiktok?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

JURNAL PENELITIAN

NO.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	2 Juni 2021	Penyerahan surat penelitian	Makful Arif	
2.	9 Juni 2021	Wawancara	Suyoto	
3.	12 Juni 2021	Wawancara	Zamrotul Atika	
4.	14 Juni 2021	Wawancara	Sazkia Amalia Ramadini	
5.	15 Juni 2021	Wawancara	Hadhila Asma Al Azzah	
6.	15 Juni 2021	Wawancara	Farida Rahayu	
7.	16 Juni 2021	Wawancara	Siti Khomariyah	
8.	20 Juni 2021	Wawancara	Suci Nur Elisa	
9.	21 Juni 2021	Wawancara	Intan Nur Fitriani	
10.	23 Juni 2021	Wawancara	Amilatur Rizkiyah	

Pasuruan, 8 November 2021
A/N Pj. Kepala Desa Gempol
Sekretaris Desa Gempol



Makful Arif



PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
KECAMATAN GEMPOL
KANTOR KEPALA DESA GEMPOL
Jl. Raya Wonoayu nomor: 25 Telp (0343) 857189 Gempol – Pasuruan

SURAT KETERANGAN

No.: 045/1232 /424.303.2.15/2021

Yang bertandatangan dibawah ini kami Kepala Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Siti Maghfiro
TTL : Pasuruan, 07-01-1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
NIK : 351412.470199.0007
Alamat : Dusun Kisik RT. 3 RW. 11 Desa Gempol
Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan
Pendidikan : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq
Jurusan : Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Adalah benar nama tersebut diatas adalah penduduk Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yang telah selesai melakukan penelitian skripsi dengan judul “Budaya Tiktok dan Perubahan Perilaku Anak Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan” per tanggal 2 Nopember 2021

Adapun surat keterangan ini dibuat sebagai Persyaratan Administrasi Kuliah.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gempol, 2 Nopember 2021

A/n Pj. Kepala Desa Gempol
Sekdes Gempol



Makhlul Arif



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH**

Jl. Mataran No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, kode Pos: 68136
Website: dakwah.iain-jember.ac.id – e-mail: fdjainjember@gmail.com

Nomor : B.1009 /In.20/6.d/PP.00.9/ 06 /2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

2 Juni 2021

Yth.
Kepala Desa Kecamatan Gempol

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

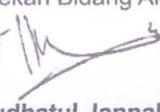
Nama : Siti Maghfiro
NIM : D20171027
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : VIII (delapan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Budaya Tiktok dan Perubahan Perilaku pada Anak Remaja di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Siti Raudhatul Jannah



KH

JEMBER

BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI :

Nama Lengkap : Siti Maghfiro
Tempat Tanggal Lahir: Pasuruan, 07 Januari 1999
Alamat : Dsn. Kisik, RT 03 RW XI, Gempol - Pasuruan
NIM : D20171027
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
No. Hp : 0895617823220
Alamat Email : sitimaghfiro07@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN :

1. 2003-2005 : TK PKK IV Gempol - Kisik
2. 2005-2011 : MINU Kedungcangkring Jabon – Sidoarjo
3. 2011-2014 : SMP Walisongo – Gempol
4. 2014-2017 : MAN 1 Bangil

PENGALAMAN ORGANISASI

1. Ketua IPPNU Ranting Gempol
2. Anggota AUVI Journalism IAIN Jember
3. Anggota Jurnalistik di MAN Bangil
4. Pramuka MAN Bangil
5. Ikatan Mahasiswa Metropolitan Barat

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA
DI DUSUN KISIK DESA GEMPOL KECAMATAN GEMPOL
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Oleh :

**SITI MAGHFIRO
NIM. D20171027**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JANUARI 2022**

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA
DI DUSUN KISIK DESA GEMPOL KECAMATAN GEMPOL
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

SITI MAGHFIRO
NIM. D20171027

Disetujui Pembimbing



Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si.
NIP. 197808102009101004

**BUDAYA TIKTOK DAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA
DI DUSUN KISIK DESA GEMPOL KECAMATAN GEMPOL
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Selasa
Tanggal : 4 Januari 2022

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Aprilya Fitriani, MM
NIP. 19910423 201801 2 002


Anugrah Sulistiyowati, M.Psi., Psikolog
NUP.201802166

Anggota:

1. Dr. Siti Raudhatul Jannah, M.Med.Kom
2. Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si.




Mengetahui
Dekan Fakultas Dakwah


Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag
NIP. 19740606 200003 1 003



MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ

وَعَسَىٰ أَنْ تَحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Artinya: diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (Q.S. Al-Baqarah:216)¹

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan dilengkapi Waqaf dan Ibtida'*, (Jakarta: PT. Suara Agung, 2020) (penulisan ini berkaitan dengan motto karena pada saat ini kita berperang dengan media sosial bukan berperang dengan kekuatan)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya yang telah diberikan kesehatan lahir dan batin untuk bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Rasa syukur yang tiada hentinya tercurahkan kepada-Mu yang senantiasa memberikan kemudahan dan kelancaran disetiap prosesnya. Dengan segenap rasa cinta dan kasih sayang, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Suyoto dan Ibu Lailil Murroh yang keduanya selalu mendoakan penulis di setiap proses perjalanannya, yang selalu memberikan dukungan apapun yang penulis butuhkan, baik secara moral maupun materil. Serta seluruh keluarga besar dan tetangga yang terlibat dalam perjalanan penulis, baik secara tersirat maupun tersurat.
2. Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si. yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyelesaian skripsi ini.
3. Seluruh Bapak dan Ibu guru, yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta makna hidup selama belajar dari TK, TPQ, MI, SMP, MA dan Madrasah Diniyah. Demikian juga seluruh civitas akademik IAIN Jember, kepada pimpinan, para dosen serta karyawan yang telah terlibat selama proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai.
4. Segenap keluarga Ikatan Mahasiswa Metropolitan Barat (IKMAMEBA) Jember, yang telah menjadi tempat utama berpijak setelah masuk kuliah di Jember. Teman-teman se-angkatan 2017 Fakultas Dakwah, khususnya kelas KPI O1, yang telah berjuang bersama selama di bangku perkuliahan.

5. Teman-teman sekelas yang telah memberikan semangat dan cara hidup mandiri. Tidak se-almuni dari sekolah, tapi memberikan warna dalam hidupku mulai dari semester satu sampai sekarang. Meskipun tidak merasa terbantu sama sekali, saya tetap berterima kasih dengan keberadaan mereka, yang sudah bersedia berbagi dan saling belajar untuk tumbuh bersama dan berproses, sama-sama membentuk pribadi yang kuat, sabar dan belajar dewasa.
6. Teman-temanku Nadia, Rina, Fara, Amalia, Fida, dan Izza *Matur sakalangkong, maturnuwun, suwun seng uwakeh* mau direpoti olehku untuk menemukan cahaya Illahi selama pengerjaan skripsi ini.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah dengan mengucap puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang menggenggam seluruh alam semesta beserta segala isinya, yang telah memberi segala taufik dan hidayah-Nya, serta yang telah memberikan segala kemudahan selama penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, serta mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak. *Amin Yaa Robbal 'Alamin.*

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar Strata satu (S-1). Setelah melalui proses yang panjang, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Budaya Tiktok Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan”. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari kehendak Allah SWT, serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materil. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., M.M selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah
3. Bapak Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah.
4. Bapak Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I. M.Si. selaku pembimbing skripsi yang tak henti-hentinya memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap skripsi saya,

semoga kesabarannya dalam mendidik penulis dapat bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Aamiin.

5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, terkhusus Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga kepada penulis selama di bangku kuliah.
6. Pemerintah Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, yang telah memberikan tempat kepada penulis untuk melakukan penelitian di desa tersebut, serta masyarakat Sawo yang terlibat dalam proses penelitian.
7. Seluruh civitas akademika UIN KH. Achmad Siddiq Jember, kepada pimpinan, para dosen dan karyawan yang telah membantu dalam kelancaran proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Tim penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran pada saat menguji sehingga skripsi ini dapat disempurnakan.
9. Seluruh informan yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk di wawancarai sebagai bahan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan yang ada didalamnya. Sehingga saran dan kritik yang konstruktif sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat menjadi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 10 November 2021

Siti Maghfiro
NIM: D20171027

ABSTRAK

Siti Maghfiro, 2021: *Budaya Tiktok dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.*

Kata Kunci : Budaya TikTok, Perubahan Perilaku, Remaja.

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 Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan lupa akan waktu. Selain itu, media sosial telah tumbuh dan sangat menentukan sikap perilaku masyarakat generasi milenial atau anak remaja. Bahkan dikembangkan seolah sebagai agama karena masyarakat cenderung mengaca pada media sosial yang dipandang layaknya agama.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana konten media sosial *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan? 2) Bagaimana perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi *Tiktok*?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimana konten media sosial *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. 2) Untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi *Tiktok*.

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 dan dokumentasi. 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 media sosial 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.

ABSTRACT

Siti Maghfiro, 2021: *Tiktok Culture and Changes in Youth Behavior in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency.*

Keywords: *TikTok Culture, Behavior Change, Teenagers.*

Along with the rapid development of technology, communication between teenagers in the social environment has now mastered the science of technology that uses the internet network, namely social media. More and more media applications that appear such as *Whatsapp, Instagram, Facebook*, and especially *Tiktok* are now able to change the behavior of teenagers who used to be diligent and diligent in doing assignments to helping parents. Not only that, the impact after getting to know the *TikTok* application, the youth of Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency forgot about time. In addition, social media has grown and greatly determines the behavior of the millennial generation or teenagers. It was even developed as a religion because people tend to look at social media which is seen as a religion.

The focus of the problems studied in this thesis are: 1) Tiktok social media content used by teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency? 2) How are the behavior changes of teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency as active social media users of the Tiktok application?

The aims of this study are: 1) To find out how Tiktok social media content is used by teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency. 2) To find out how the behavior changes of teenagers in Kisik Hamlet, Gempol Village, Gempol District, Pasuruan Regency as active users of the Tiktok application social media.

To identify these problems, the method used in this research is a qualitative approach with a descriptive type of research. Meanwhile, to collect data using unstructured interviews and documentation. The research subjects used *purposive sampling* technique. In analyzing using data reduction, data presentation and drawing conclusions.

The results of the research obtained, namely: Many causes are caused by the effects of social media that encourage people to have behavior changes, previously they were not familiar with the social media application TikTok because following their friends as active users of the application made them accustomed to always seeing existing videos. inside it. They often waste time to the point of forgetting the time to study, recite the Koran and help their parents. In addition, those who were initially not confident in front of the camera are now more confident in appearing in front of the camera. They think that it turns out that seeing the application's social media can relieve the burden of their minds, entertain themselves, for example when there is no activity at home, they are bored, so they use the application with the option of eliminating the burden of the mind.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Istilah	12
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43

B. Lokasi Penelitian.....	44
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Analisis Data.....	47
F. Penyajian Data.....	50
G. Penarikan Kesimpulan.....	50
H. Keabsahan Data.....	50
I. Tahap-tahap Penelitian.....	51
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	55
B. Penyajian Data dan Analisis.....	63
1. Konten Media Sosial Aplikasi Tiktok digunakan oleh Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.....	65
2. Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Gempol Pasuruan.....	73
C. Pembahasan Temuan.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	92

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Pernyataan Surat Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Pedoman Wawancara
4. Surat Izin Penelitian
5. Jurnal Penelitian
6. Surat Izin Selesai Penelitian
7. Dokumentasi Kegiatan
8. Biodata Penulis



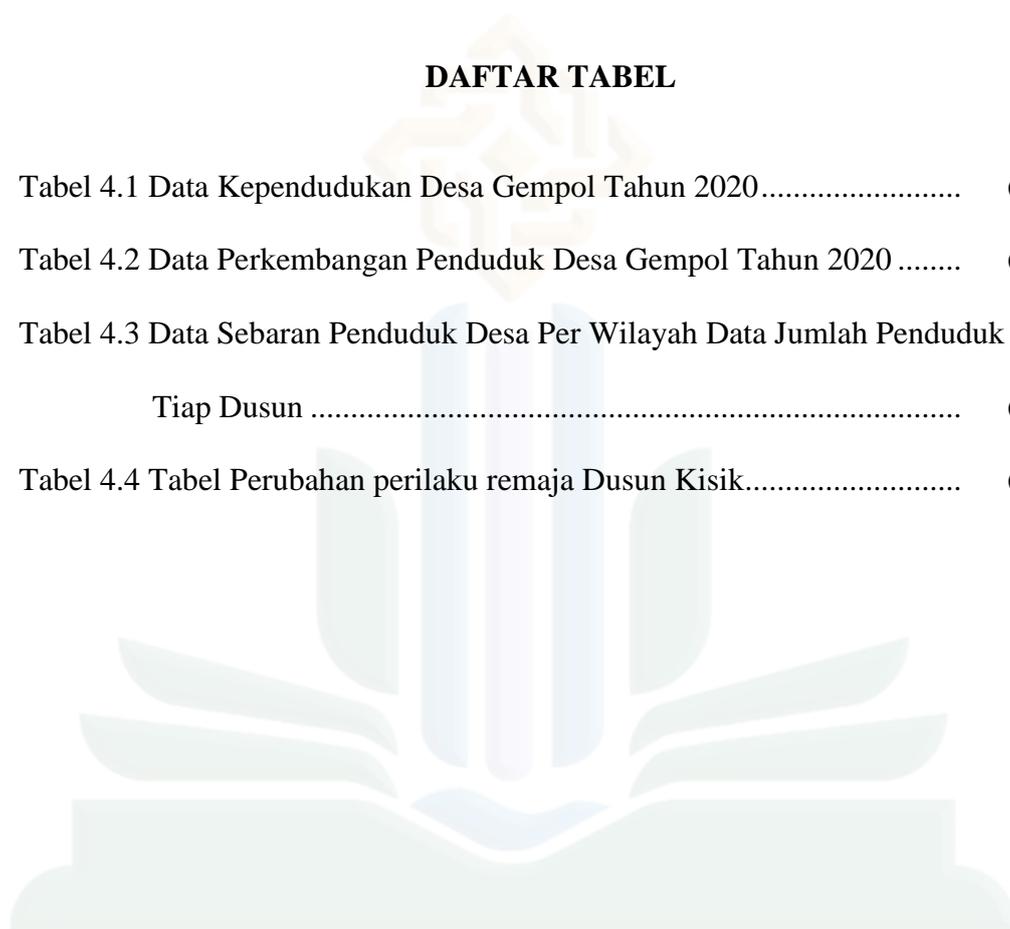
UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020.....	60
Tabel 4.2 Data Perkembangan Penduduk Desa Gempol Tahun 2020	61
Tabel 4.3 Data Sebaran Penduduk Desa Per Wilayah Data Jumlah Penduduk Tiap Dusun	61
Tabel 4.4 Tabel Perubahan perilaku remaja Dusun Kisik.....	63



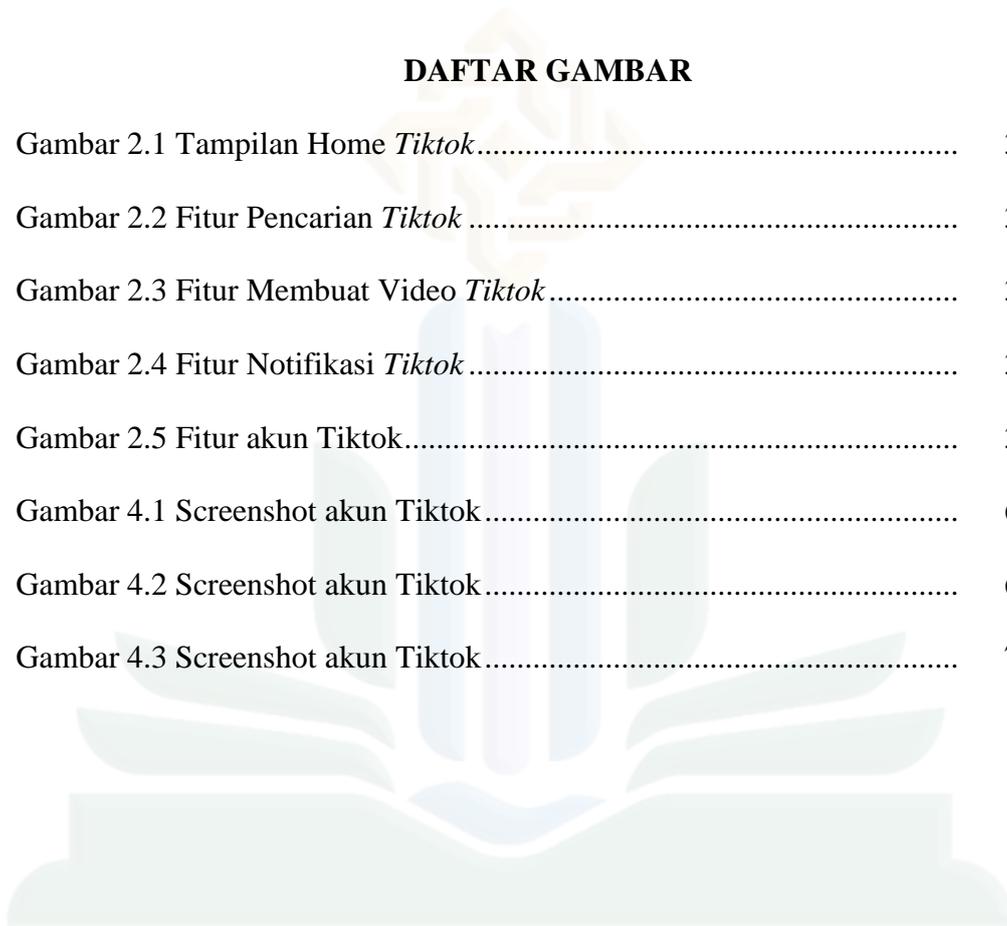
UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Home <i>Tiktok</i>	30
Gambar 2.2 Fitur Pencarian <i>Tiktok</i>	31
Gambar 2.3 Fitur Membuat Video <i>Tiktok</i>	32
Gambar 2.4 Fitur Notifikasi <i>Tiktok</i>	33
Gambar 2.5 Fitur akun <i>Tiktok</i>	34
Gambar 4.1 Screenshot akun <i>Tiktok</i>	68
Gambar 4.2 Screenshot akun <i>Tiktok</i>	69
Gambar 4.3 Screenshot akun <i>Tiktok</i>	70



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dunia sekarang memang sudah diramaikan dengan yang namanya media sosial. Menurut Annisa yang mengutip dari Sudarma, internet secara umum merupakan jaringan kerja yang menggunakan sistem komputer dan internet di bentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*Advanced Research Project Agency*), dan kemudian pada tahun 1973 mulai berkembang ke negara lain khususnya Inggris dan Norwegia.¹ Internet sudah menjadi bagian terpenting bagi sebagian masyarakat seluruh dunia. Penggunaan internet tentunya tidak terlepas dari media sosial, dimana sudah begitu banyak tercipta media sosial yang ada di masyarakat, bahkan hampir setiap negara memiliki media jaringan sosial.

Media sosial terkenal dengan alat komunikasi yang selama ini diketahui Lauggey, McQuaill² dalam pengertiannya media bisa dikategorikan dalam berbagai hal yakni media cetak, media online, media sosial, media audio-visual, media gambar dan lain-lain. Terlepas dari pandangan tersebut media juga bisa dilihat dari proses komunikasinya. Ada banyak cara orang membangun jejaring melalui media sosial dan makin banyak juga yang membutuhkan jejaring media sosial.

¹ Annisa Fitrah Nurriszka, *Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial*, Jurnal Analisa Sosiologi, Vol. 5 No. 1 (2016).

² Rulli Nasrullah, *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Siosioteknologi)*, (Bandung: Simbiosarekatama Media, 2017), 3.

Seringnya pemberitaan mengenai penggunaan media sosial secara tidak bijak sudah menjadi terdengar biasa. Salah satu yang menjadi isu dalam penggunaan media sosial adalah sejauh mana pengguna dapat memberikan komentar atau tulisan dan informasi tidak menyinggung orang lain, mengganggu kenyamanan orang lain bahkan melakukan pencemaran nama baik. Akibatnya banyak pengguna yang terjerat UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) khususnya Pasal 27 Ayat (3). Perlu kita ketahui bersama UU ITE ini memang sudah sedemikian rupa mengatur hal-hal yang mana bertentangan dengan hukum dalam dunia siber (informasi dan teknologi). Media sosial sendiri merupakan media yang mengajak untuk siapa saja yang tertarik guna memberikan sebuah *feedback* secara terbuka, memberi komentar serta membagikan informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Pada tahun 2020, dilihat dari perusahaan riset aplikasi Sensor Tower melaporkan aplikasi *non-game* yang paling diunduh edisi bulan Agustus menobatkan *Tiktok* sebagai aplikasi terlaris dengan total unduhan lebih dari 63,3 juta di perangkat iOS maupun Android. Jumlah tersebut naik 1,6 persen dari periode yang sama tahun lalu. Menurut Sensor Tower, negara yang paling banyak mengunduh aplikasi ini adalah Indonesia yang menyumbang 11 persen dari total unduhan *Tiktok*.³

³ <https://tekno.kompas.com/read/2020/09/11/15010037/indonesia-sumbang-angka-unduh-tiktok-terbanyak-di-dunia> , diakses tanggal 13 Januari 2022

Di Indonesia pada tahun 2018 media sosial aplikasi *Tiktok* dinobatkan sebagai aplikasi terbaik di *Playstore* yang dimiliki Google. Tidak hanya itu, aplikasi tersebut menjadi kategori aplikasi paling menghibur.⁴ Pada pertengahan tahun 2018 lalu, aplikasi buatan China ini sempat diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), dengan alasan karena adanya konten-konten yang negatif dan terutama bagi anak-anak. Pemblokiran pada aplikasi ini hanya berlangsung seminggu, mulai 3-10 Juli 2018.⁵ Selain itu, publik menilai banyak konten video yang didalamnya mengandung vulgar, sehingga memiliki potensi memberikan pengaruh negatif kepada penggunanya yang saat ini didominasi remaja. Tidak hanya itu, kasus *meet and greet* Bowo *Tiktok* berbayar saat itu dianggap berusaha menarik perhatian terutama kalangan remaja.

Penyebarluasan budaya berjalan seiring berjalannya arus globalisasi dalam hubungan internasional berpengaruh dalam berbagai perubahan tren dan minat publik yang terjadi dalam masyarakat. Tren inilah yang diinterpretasikan dan dilakukan sehari-hari sebagai suatu budaya. Budaya yang masuk melalui beragam media sosial memberikan beberapa dalam kehidupan masyarakat. Karena itu, globalisasi menjadi salah satu proses yang dimana perpaduan tersebut terjadi karena pertukaran dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan. Globalisasi juga bisa diartikan

⁴ Imron, R. M, *Tiktok Jadi Aplikasi Terbaik Di Play Store*, (2020), <https://inet.detik.com/mobile-apps/D4329137/Tiktok-Jadi-Aplikasi-Terbaik-Di-Play-Store>

⁵ Kusuma, P. W, *Di Balik Fenomena Ramainya Tiktok Di Indonesia*, (2020), <https://tekno.kompas.com/read/2020>

sebagai proses yang menghasilkan dunia tunggal.⁶ Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek sosial, salah satunya adalah berkomunikasi menjadi lebih mudah dan cepat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar remaja di lingkungan sosial maupun di lingkungan sekolah sekarang sudah menguasai ilmu teknologi yang menggunakan jaringan internet, yaitu media sosial.⁷ Bahkan di era globalisasi saat ini banyak sekali dampak positif dan negatifnya, dengan kata lain globalisasi bisa dikatakan harapan dan bisa juga dikatakan sebuah bahaya besar.

Adanya kemunculan dari globalisasi dalam bentuk media sosial yang tengah ramai digunakan oleh generasi yang kehidupannya tidak dapat dilepaskan dari teknologi terutama internet saat ini, diantaranya *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan yang baru-baru muncul yaitu aplikasi *TikTok*. Pada era digital yang memasuki era disrupsi, di mana manusia lebih cenderung mengaplikasikan atau menggunakan media sosial, kebutuhan yang semakin ingin disempurnakan sehingga menimbulkan perasaan yang setiap kegiatan yang dilakukan kurang puas. Dimulai dari menunjukkan kegiatan sehari-harinya dan bahkan bermitra atau hanya sekedar hiburan semata. Selain itu, juga sebagai wujud ekspresi dirinya dan bisa dikatakan dengan pencitraan dirinya. Berkembangnya kemajuan teknologi, maka banyak media yang bisa

⁶ Setiadi, Dkk, *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 686.

⁷ Ratri, H.D, "*Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Harga Diri Remaja Di SMA Negeri 2 Jember*". Skripsi. Fakultas Keperawatan Universitas Jember, (2018)

digunakan manusia untuk dijadikan alat dalam berkomunikasi, demikian juga dengan media sosial diantaranya tidak lain untuk membagi pesan dengan banyak pengguna pengguna media sosial itu sendiri, yaitu berupa berita atau informasi, gambar atau foto dan juga tautan video.⁸

Perkembangan media sosial saat ini membuat remaja untuk berlomba-lomba dalam mengikuti hal-hal yang baru dalam dunia digital. Seperti halnya membina komunitas melalui jaringan internet terutama media sosial yang terdiri dari *Facebook, Twitter, Youtube, TikTok, Instagram, WhatsApp, Game Online* dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi saat ini salah satunya media sosial yang paling menonjol dan populer dikalangan anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa juga mengenal dengan aplikasi *Tiktok*. *Tiktok* aplikasi yang dikenal dengan sinkron bibir (*lip-sync*) saat ini berada di atas puncak ketenaran. Media sosial berbasis video ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat pada generasi muda.

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.

⁸ Susilowati, *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @Bowo_Allpennliebe)*, Jurnal Komunikasi Vol. 9 No. 2, (2018)

Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mampu mengubah sebuah pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan seseorang. Bagi masyarakat khususnya dikalangan 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.⁹

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.¹⁰

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

⁹ Jandy Luik, *Media Baru Sebuah Pengantar* (Jakarta: Pranadamedia Group), 13.

¹⁰ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 432.

kematangan mental, emosional, sosial, fisik, yang merupakan periode perkembangan individu pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Hal ini mengakibatkan perbedaan karakteristik antara satu dengan yang lainnya. Perubahan baik secara fisik maupun psikis serta kehidupan sosial yang mendatangkan berbagai persoalan dan tantangan.¹¹ Menurut Jayme, menyatakan bahwa 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.¹²

Dengan kehadiran aplikasi *Tiktok* saat ini, mampu mempengaruhi khalayak terutama remaja. Dimana banyak masyarakat terutama remaja yang sudah mampu menggunakan *smartphone* tanpa melihat apakah aplikasi yang digunakan tersebut baik atau tidak. Sebagaimana Allah SWT berfirman:

لَهُمْ مَعْقَبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ يَحْفَظُونَہُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا

لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ ۗ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “ Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” Q.S. Ar-Ra’d: 11¹³

¹¹ Emia Fitri, Dkk, “Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi”, No.1 (2018),

¹² Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina, Hetty Krisnani, “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme”, Vol. 10, No.2

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahan dilengkapi Waqaf dan Ibtida’*, (Jakarta: PT. Suara Agung, 2020), 250

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 *daring* 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 banyak remaja yang berlomba-lomba dalam membuat konten yang ingin diunggahnya. Banyak remaja yang sudah terpengaruh dengan aplikasi *Tiktok* terutama di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan ini.

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.¹⁴

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.¹⁵

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.¹⁶

Metode pendekatan yang tepat digunakan oleh peneliti adalah pendekatan *Uses and Gratification* merupakan salah satu landasan teoritis

¹⁴ Yuliani Resti Fauziah, *Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok Di Kota Bandung*, 4

¹⁵ Adil Dimas Andrian, dkk, *Motif Masyarakat Indonesia Menggunakan Aplikasi Tiktok Selama Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal E-Komunikasi, Vol. 9 No. 1, (2021), 1

¹⁶ Morisson, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 509.

yang tepat untuk meneliti tentang budaya *Tiktok* dan perubahan perilaku remaja dengan kehidupan sehari-harinya dalam menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dikarenakan asumsi dari teori tersebut adalah pengguna yang secara aktif memilih media yang dipakai dan yang kedua adalah media yang digunakannya mampu memberikan kesenangan tersendiri. Jika kedua asumsi tersebut terpenuhi maka sudah dikatakan teori *Uses and Gratification* tepat untuk digunakan.

B. Fokus Penelitian

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada remaja usia 15-20 tahun. Seperti yang diuraikan diatas maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana konten media sosial *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?
2. Bagaimana perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi *Tiktok*?

C. 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:¹⁷

1. Untuk mengetahui konten media sosial aplikasi *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

¹⁷ Sekretariat, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Pers, 2017) Hlm 45

2. Untuk mengetahui perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif aplikasi *Tiktok*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca. Khususnya mahasiswa atau mahasiswi terkait budaya *Tiktok* dan perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

2. Manfaat Praktis:

Adanya manfaat teoritis diatas, secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat kepada:

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan bagi peneliti tentang faktor dari menggunakan aplikasi *Tiktok* dan dapat memberikan khasanah bacaan ilmiah bagi mahasiswa Universitas KH. Achmad Shiddiq Jember sebagai acuan dan pertimbangan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.

- b. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anak sesuai usia belajarnya tanpa terpengaruh media sosial aplikasi *Tiktok* yang berlebihan, terutama bagi masyarakat remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan

Gempol Kabupaten Pasuruan 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

Hasil penelitian ini diharapkan 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 Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah ini berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian penelitian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Pada judul karya ilmiah yaitu: Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Adapun istilah-istilah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Budaya *Tiktok*

Budaya *Tiktok* dikatakan sebagai budaya populer atau *Pop Culture*, dimana dengan adanya fenomena *Tiktok* akhir-akhir ini menjadi budaya baru yang terbentuk oleh masyarakat Indonesia. Menurut Elisa dan Deasy yang mengutip Geist dan Nachbar bahwa *pop culture* memiliki empat

dimensi.¹⁸ Pertama, kepercayaan, nilai dan eksistensi populasi yang mengekspresikan *pop culture* tersebut dalam jumlah yang cukup besar. Kedua, *pop culture* adalah karya yang dibuat manusia yang menggambarkan karakteristik masyarakat yang mengembangkannya. Ketiga, *pop culture* merupakan sebuah seni. Keempat, *pop culture* disuguhkan dalam sebuah acara sesuatu dapat dikategorikan sebagai *pop culture* karena kemampuan budaya itu untuk mengartikulasikan gambaran mengenai diri, aspirasi, sikap dan nilai dari suatu masyarakat tertentu, yang kemudian produk budayanya dipasarkan.

2. Aplikasi Tiktok

Aplikasi *Tiktok* merupakan aplikasi media sosial yang di dalamnya terdapat video yang berdurasi pendek namun ada beberapa potongan musik dan juga adanya *effect* yang digunakan untuk memperindah video yang digunakan. Ketika membuat sebuah video yang bagus dan menarik akan bertambah juga *followers*.

3. Perilaku

Perilaku adalah cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil kombinasi antara pengembangan anatomis, fisiologis, dan psikologis. Terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, efektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen afektif merupakan aspek *volisional* yang

¹⁸ Elisa Kusumawardhani dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Padjadjaran Journal of International Relations, Vol. 3 No. 1 (2021)

berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Dikemukakan oleh Samsudin, unsur perilaku terdiri atas perilaku yang yang tidak nampak seperti pengetahuan (*cognitive*) dan sikap (*affective*), serta perilaku yang nampak seperti keterampilan (*psychomotoric*) dan tindakan nyata (*action*). Pola perilaku setiap orang bisa saja berbeda tetapi proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakkan dan ditunjukkan pada sasaran.

Menurut Yusuf dan Nurihsan perilaku secara umum didefinisikan sebagai semua output dari setiap tingkatan hierarki dari sistem saraf, seperti sensasi, perasaan, emosi, kesadaran, penilaian. Dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan suatu rangsangan yang ada di luar maupun dalam diri manusia terhadap sesuatu yang menimbulkan respon. Respon tersebut bisa bersifat pasif (positif) dan aktif (melakukan tindakan).¹⁹

F. Sistematika Pembahasan

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

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

¹⁹ Monica Puji Astuti, "*Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif*", (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2019), 27.

Bab kedua merupakan bab yang menjelaskan tentang penelitian terdahulu yang membahas penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan. Kajian teori membahas tentang teori dijadikan landasan dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian.

Bab ketiga merupakan bab yang menjelaskan metode penelitian, yang didalamnya terdapat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

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-saran.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran yang berisi matrik penelitian, pedoman penelitian, jurnal penelitian, dokumentasi, pernyataan keaslian, surat izin penelitian, surat keterangan telah selesai penelitian, dan biodata penelitian.

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

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. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya).²⁰

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

1. Desy Oktaheriyani, M. Ali Wafa dan Shen Shadiqien dimana judul Jurnal Artikelnya “Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin)”.²¹

Penelitiannya menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data yang dikumpulkan dengan observasi dan wawancara dengan 11 orang informan. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik “*purposive sampling*”.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam meneliti tentang perilaku pengguna media sosial aplikasi *TikTok*. Hanya saja yang

²⁰Sekretariat, *Pedoman Penuisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019), 45.

²¹Desy Oktaheriyani, “*Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin)*”, (2020)

membedakan adalah objek penelitiannya yaitu peneliti meneliti anak remaja desa sedangkan skripsi tersebut menggunakan objek penelitiannya Mahasiswa UNISKA MAB Banjarmasin

2. Miranda Febriyana Sari, judul Diploma thesis yang dipakai “Mahasiswa sebagai Digital Native yang Menggunakan Media Sosial *Tiktok* Menjadi Gaya Hidup” dari Universitas Islam Kalimantan MAB”.²²

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

Peneliti dengan peneliti skripsi tersebut memiliki perbedaan dalam hal objek penelitiannya yang menggunakan Mahasiswa Universitas Islam Kalimantan MAB. Sedangkan peneliti menggunakan remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan sebagai objek penelitiannya.

3. Fredrick Gerhad Sitorus dari Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok pada Remaja di Kota Medan”

²² Miranda Febriyana Sari, “Mahasiswa Sebagai Digital Native Yang Menggunakan Media Sosial *Tiktok* Menjadi Gaya Hidup” Jurnal Thesis Universitas Islam Kalimantan MAB, (2020)

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.²³

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 anak remaja.

4. Sandi Marga Pratama dan Muchlis dari Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020”.²⁴

Penelitiannya menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dimana analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan deskripsi tentang masing-masing pertanyaan dengan teknik korelasi. Menurut Darmadi, teknik korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah data untuk mengetahui serta menentukan ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih guna mengukur seberapa besarnya tingkat hubungan kedua variabel yang diukur tersebut.

²³ Fredrick Gerhad Sitorus, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan)”, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Sumatera Utara, (2018)

²⁴ Sandi Marga Pratama1, Dkk, “Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020”, Vol.1 No.02 (2020).

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.

5. Dian Novita Sari Chandra Kusuma, dengan judul skripsi thesis “Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual Dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi *Tiktok* Berdasarkan Jenjang Umur) dari Universitas Tarumanagara”.²⁵

Penelitian ini menggunakan Teori *Uses and Gratification* untuk mengetahui kepuasan individu dalam menggunakan media sosial *Tiktok*. Media sosial dapat membentuk konsep diri dari penggunaannya berdasarkan faktor internal (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.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam penelitian. Pembahasan secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan

²⁵ Dian Novita Sari Chandra Kusuma, “*Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual Dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Tiktok Berdasarkan Jenjang Umur)*”, Skripsi Thesis Universitas Tarumanagara, (2020)

yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan peneliti.²⁶

Adapun kajian teori dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Budaya Pengguna Aplikasi Tiktok

a. Aplikasi Tiktok Sebagai Budaya

1) Pengertian Budaya

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).²⁷ 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. Dengan kata lain kebudayaan adalah fenomena yang menghasilkan sendiri,

²⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 46

²⁷ Dewi Sarkawi, *Perubahan Sosial Dan Budaya Akibat Media Sosial*, Jurnal Administrasi Kantor Vol.4 No.2, (2016), 307 – 338

mencakup kehidupan individu dan dapat menjelaskan seluruh perilaku manusia.²⁸

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 set 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.

Menurut 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.²⁹ Menurut Kingsley Davis berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari

²⁸ Elva Ronaningreom, "Perubahan Sosial Dan Budaya Akibat Media Instagram Bagi Kalangan Mahasiswa Di Kota Padang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Di Universitas Andalas, Dan Universitas Bung Hatta)". Artikel

²⁹ Elisa Kusumawadhani dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 (2021)

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.³⁰

Adapun *Tiktok* bisa menjadi budaya populer di Indonesia karena beberapa alasan, yakni:³¹

a) Video pendek yang dekat dengan realitas dan situasi umum

Video dan lagu yang berdurasi pendek yang di buat 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*. *Tiktok* menyediakan kemudahan

³⁰ Soekanto. S, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009), 262.

³¹ Togi Prima Hasiholan, 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.

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 di lihat.³²

b. Tiktok sebagai Aplikasi Media Sosial

Media sosial merubah 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.

1) Pengertian Aplikasi *Tiktok*

Aplikasi *Tiktok* merupakan aplikasi media sosial yang sekarang sudah banyak menyebar luas di Indonesia khususnya di

³² Assyifa Fauziah, *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.

kalangan remaja sekolah.³³ Dimana aplikasi *Tiktok* adalah aplikasi yang memberikan *special effect* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Dengan adanya aplikasi *Tiktok* ini 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.

Aplikasi *Tiktok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik tiongkok yang diluncurkan pada September 2016.³⁴ *Tiktok* adalah salah satu media sosial dengan tingkat perkembangan yang tinggi dunia maya dan telah menjadi elemen kehidupan generasi Z di seluruh dunia. Hanya dalam dua tahun, *Tiktok* telah muncul sebagai pesaing *Snapschat*, *Netflix*, *Facebook*, dan *Youtube*. *Tiktok* memiliki fitur dalam 75 bahasa dengan unduhan satu miliar lebih dari seluruh dunia dengan 150 pasar. Pengguna *Tiktok* sangat sederhana dan mudah digunakan dengan membuat video pendek selama 15 detik. Video tersebut kemudian di

³³ Susilowati, *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @Bowo_Allpennliebe)*, (Jurnal Komunikasi, 2018), Vol. 9 No.2, 176–185.

³⁴ Wisnu Nugroho Aji, *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2

kreasikan dengan memberi berbagai fitur seperti musik dan beberapa filter menarik lainnya sesuai keinginan si pengguna.³⁵

Dalam aplikasi media sosial *Tiktok* 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* dan lain-lain, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain.

2) Sejarah Aplikasi *Tiktok*

Pada tahun 2015, jutaan orang bergabung dengan musik karena popularitasnya dan selain dari negara-negara seperti China dan Amerika, aplikasi *Musical.ly* 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.

Aplikasi *Tiktok* ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemainnya untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan September tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. *ByteDance Inc*, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video musik dan jejaring sosial bernama *Tiktok*.³⁶

³⁵ Elisa Kusumawardhi dan Deasy Silvy Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Padjadjaran Journal of International Relations, Vol. 3 No. 1 (2021)

³⁶ Riska Marini, "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMPN 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah", (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 37.

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.

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.³⁷

³⁷ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *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), 78*

3) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi

Tiktok

Menurut Mulyana, dalam penggunaan *Tiktok* 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:³⁸

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.

Menurut W. Wundt penggunaan aplikasi *Tiktok* ini tidak hanya bisa dilihat melalui perasaannya saja melainkan dilihat dari tingkah lakunya juga. Dalam penggunaan aplikasi *Tiktok* ini cara

³⁸ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *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). 80*

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.³⁹ 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.

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. Maka dari itu informasi dikatakan penting sekali dalam penggunaan aplikasi *Tiktok*. Pengaruh dari media sosial yang merupakan bagian dari media informasi salah satunya adalah dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang. Jadi dengan informasi juga seseorang bisa terpengaruh pengetahuannya mengenai media sosial seperti *Tiktok*.

³⁹ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib. 80

4) 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 ditampilkam mudah untuk hafal dan ditiru. Adapun konten yang ada didalam aplikasi Tiktok adalah sebagai berikut:⁴⁰

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

⁴⁰ Fredrick Gerhad Sitorus, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan)”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Sumatera Utara, 2018).

5) Fitur Dalam Media Sosial Aplikasi *Tiktok*

Adapun beberapa fitur yang disajikan dalam media sosial *Tiktok* adalah sebagai berikut:

- a) Fitur Halaman Awal (*home*)

Gambar 2.1
Tampilan Home *Tiktok*

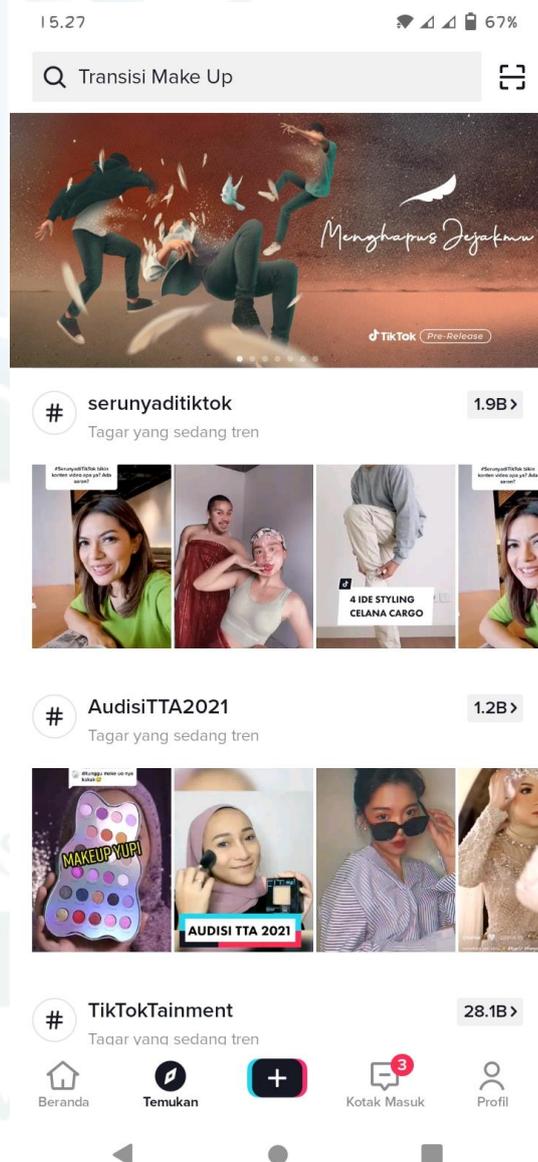


Pada halaman ini pengguna diarahkan dan dapat langsung melihat video yang diunggah oleh pengguna lainnya secara acak. Ada beberapa *symbol* pada halaman awal diantaranya adalah akun

profile, simbol love (untuk melihat jumlah like), simbol komentar, simbol *share*, dan simbol pemutar lagu.

b) Fitur Pencarian

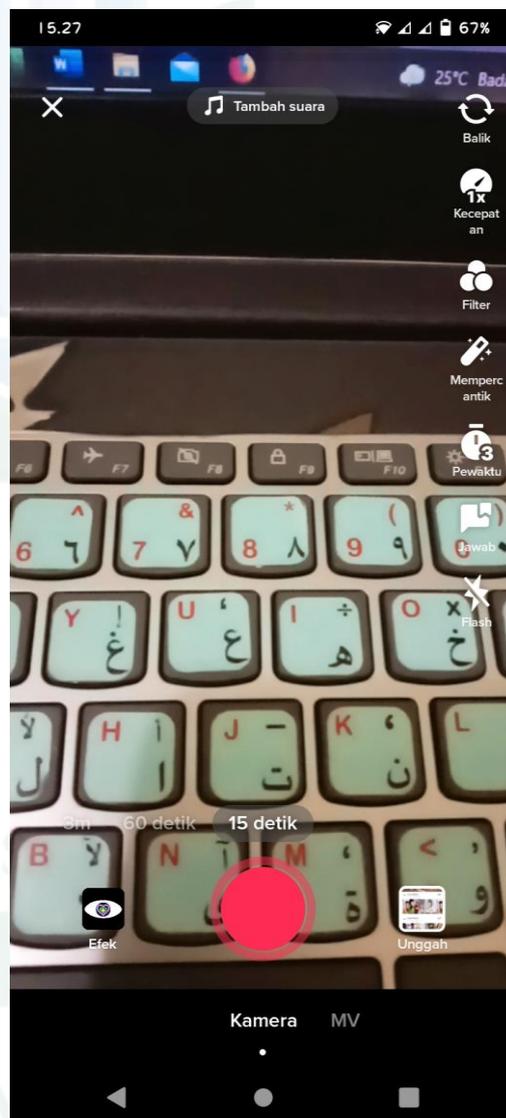
Gambar 2.2
Fitur Pencarian Tiktok



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

c) Fitur Merekam Video (simbol plus)

Gambar 2.3
Fitur Membuat Video

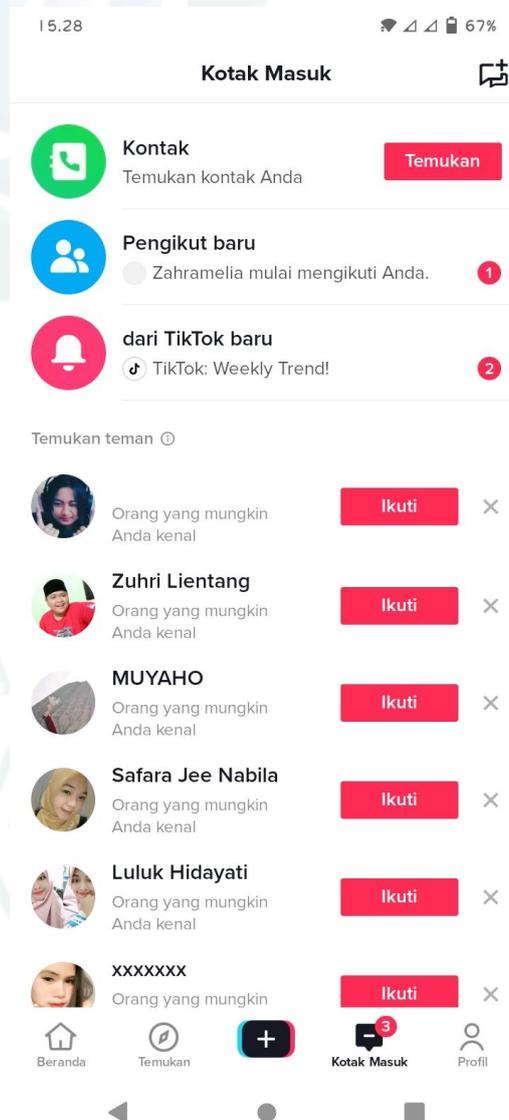


Fitur ini digunakan saat kita ingin membuat atau merekam sebuah video yang akan kita buat. Ada beberapa fitur

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.

d) Fitur Notifikasi (Pemberitahuan)

Gambar 2.4
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.

e) Fitur Akun *Profile*

Gambatr 2.5
Fitur Akun Profil



Fitur akun profil ini 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 mengikkuti, dan *feed* yang berupa tempat video yang telah kita unggah.

6) Dampak Positif menggunakan Aplikasi *Tiktok*

Dari segi positif sendiri aplikasi tiktok memiliki beberapa manfaat untuk remaja salah satunya yaitu:⁴¹ *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 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 melati diri remaja atau anak anak untuk mengasah skill editing video, untuk konten-konten yang lebih bermanfaat.

7) 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 negatif

⁴¹ <https://www.kompasiana.com/fenyaprilias3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/Dampak-Negatif-Dan-Positif-Dari-Fenomena-Tik-Tok-Saat-Ini-Bagi-Remaja> , diakses pada 5 April 2021

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.⁴²

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

⁴² Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *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). 79*

untuk membuat video pendek, video kreatif, video editing, video musik, yang dapat dibuat dengan mudah di ponsel atau *smartphone* 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* 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.

2. Perubahan Perilaku Remaja

a. Pengertian Perilaku

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 organisme.⁴³ Sedangkan menurut Robert Kwick dalam buku Notoadmojo mengatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat di amati bahkan dapat dipelajari.⁴⁴

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

⁴³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2005), 10

⁴⁴ Notoatmodjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 118

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.⁴⁵

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:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) 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.
- 2) Sikap (*attitude*) merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam

⁴⁵ Kenny Dwi Fhadila, Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja, Jurnal Pendidikan Guru Indonesia, Vol. 2, No. 2, (2017)

kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial.

- 3) Praktek atau Tindakan (*practice*), dalam tindakan terdiri dari berbagai tingkatan yaitu: a. persepsi (*perception*) mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama. Kedua, respon terpimpin (*guided respons*) dapat melakukan sesuatu dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indikator tindakan tingkat kedua. Ketiga, mekanisme (*mechanisme*) apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga. Keempat, adaptasi (*adaptational*) adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.⁴⁶

b. Remaja

Pengertian 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 berasa dalam golongan dewasa atau tua. Masa

⁴⁶ Marsilia, *Perubahan Perilaku Prokrastinasi Akademik Melalui Konseling Kelompok Dengan Teknik Token Ekonomi Pada Siswa Kelas X TP SMK NEGERI 1 Wonoasri Kabupaten Madiun*, jurnal bimbingan dan konseling

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.⁴⁷

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 di anggap 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.⁴⁸

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka dari Pikunas, masa remaja ini meliputi:⁴⁹ remaja awal: 12-15 tahun, remaja madya 15-18 tahun, dan remaja akhir: 19-22.

⁴⁷ Rita L. Atkinson, Richard C. Atkinson, Dkk. *Pengantar Psikologi*, (Batam : Interaksara,1990), 189.

⁴⁸ M. Ali, Dkk, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 9

⁴⁹ Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 184

Fase remaja merupakan masa perkembangan individu yang sangat penting. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja. Adapun tokoh-tokoh yang memberikan definisi tentang fase remaja antara lain sebagai berikut:⁵⁰

- 1) Harold Albery mengatakan masa remaja merupakan suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang sejak berakhirnya masa kanak-kanak sampai dengan awal dewasa.
- 2) Papalia dan Olds berpendapat bahwa masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-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 proses yang meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

c. 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:⁵¹

⁵⁰ S. Wulandari, *Perilaku Remaja*, (Semarang: Mutiara Aksara, 2019), .4

⁵¹ Kenny Dwi Fhadila, *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia – JPGI, Vol. 2, No. 2 (2017)

- 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:⁵²
 - a) Proses berfikir sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal (asosiasi, diferensiasi, komparasi, kausalitas) yang bersifat abstrak, meskipun relatif terbatas.
 - b) Kecakapan dasar intelektual menjalani laju perkembangan yang terpesat.
 - c) Kecakapan dasar khusus (bakat) mulai menunjukkan kecenderungan-kecenderungan yang lebih jelas.

⁵² Kenny Dwi Fhadila, *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia – JPGI, Vol. 2, No. 2 (2017)

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati. Penelitian ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci (sumber utama).

Pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti secara *purposive*, dimana *purposive* sendiri yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Maksud dari pertimbangan ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu atau menguasai hal-hal yang berkaitan dengan sumber data, atau orang yang mempunyai wewenang kekuasaan sehingga dapat memudahkan peneliti menjelajah obyek dan sosial yang diteliti⁵³.

Teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif deskriptif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁵⁴ Kemudian bentuk penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif sendiri adalah penelitian yang mengupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat obyek tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetaka fakta-fakta yang berdasarkan kerangka berfikir tertentu.

⁵³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Cetakan Ketujuh, (Bandung: CV Alfabeta, 2008), 122

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta 2014), 14

Pendekatan ini dipilih karena dapat mendeskripsikan semua bahan penelitian, mulai dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sehingga peneliti dapat menganalisa serta mendeskripsikan data yang diperoleh. Selain itu, pendekatan deskriptif menjadi salah satu metode yang mudah dan bisa digunakan oleh peneliti lapangan (*field reserch*). Adapun alasan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif jenis deskriptif adalah karena data yang terkumpul berupa kata-kata sehingga dalam penyusunan laporan penelitian tersusun oleh kalimat yang terstruktur.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan objek penelitian adalah dilakukan bertempat di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan.

Alasan peneliti memilih lokasi ini tentunya dengan berbagai pertimbangan dan sesuai dengan hasil pra observasi dan observasi lapangan yang dilakukan peneliti di desa tersebut. Dimana masyarakat desa tersebut memiliki kebiasaan yang menurut peneliti perilaku remaja sekarang berubah semenjak adanya sebuah gadget.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini sebagai sumber informasi dan peneliti ini menggunakan purposive sampling yaitu teknik penetapan sampel dengan pengambilan informan tertentu.⁵⁵ Subyek penelitian yang diambil dengan kriteria remaja usia 15-20 tahun, perempuan, warga Dusun Kisik, mengalami perubahan, dan mau menjadi informan.

⁵⁵ Sekretariat, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019). 47.

Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yang diperoleh dari wawancara peneliti dengan informan.

- a. Zamrotul Atika berumur 16 tahun
- b. Sazkia Amalia Ramadini berumur 16 tahun
- c. Siti Khomariyah berumur 17 tahun
- d. Siti Nur Elisa berumur 17 tahun
- e. Intan Nur Fitriani berumur 15 tahun
- f. Amilatur Rizkiyah berumur 20 tahun
- g. Farida Rahayu berumur 19 tahun
- h. Hadhila Asma Al Azzah berumur 19 tahun

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh sebagai pendukung dari data primer yang berupa hasil observasi, dokumentasi serta berbagai referensi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini peneliti menggunakan beberapa teknik, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi, dimana masing-masing proses tersebut akan dideskripsikan dalam upaya untuk mendapatkan informasi yang di inginkan sdari sesuai dari peneliti. Teknik pengumpulan data menjadi langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian ini adalah untuk mendapatkan data.⁵⁶ Ada beberapa teknik dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan. Cara dari wawancara ini seperti bercakap-cakap secara tatap muka.⁵⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

Wawancara merupakan salah satu teknik untuk menyimpulkan data penelitian. Wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung.

Metode wawancara atau *interview* merupakan proses 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 data, 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 adalah:

- a. Alat perekam/hp
- b. Panduan wawancara

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 224

⁵⁷ Arifuddin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009), 131

2. Observasi

Selain wawancara untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik observasi. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian⁵⁸.

Selain teknik observasi, ada pula pengertian lain, yaitu observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Hal itu, peneliti menggunakan observasi non partisipan, dimana peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya sebagai pengamat independen.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dari selain teknik wawancara dan observasi. Dokumentasi sendiri berasal dari kata dokumen yang berarti barang tertulis. Seperti pada buku-buku, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan pendataan. Metode ini sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan judul proposal penulis. Teknik dokumenter adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian serta dari penemuan bukti-bukti.⁵⁹

E. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data. Menurut pendapat Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 300.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 140-141

dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai atau tuntas, sehingga datanya jenuh.⁶⁰ Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kemudian data yang sudah diperoleh akan dikumpulkan untuk diolah secara sistematis. Dimulai dari wawancara, mengklarifikasi dan selanjutnya penyajian data serta menyimpulkan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan.⁶¹ Reduksi ini merupakan mengelompokkan data dari hasil observasi dan wawancara sesuai dengan fokus penelitian tentang Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Dalam reduksi data penelitian ini peneliti merangkum dan mendeskripsikan hasil temuan data dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi yang di dapatkan dari sumber informan remaja yang memang menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Kabupaten Pasuruan.

2. Penyajian Data

Setelah mereduksi data, maka langkah selanjutnya dengan penyajian data. Dalam penelitian ini, penyajian data dapat dilakukan

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 246

⁶¹ Hardani, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), 164

dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Miles dan Huberman menjelaskan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.⁶² Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami hal yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan hal yang telah dipahami.

3. 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.⁶³ Dengan ini, peneliti mencari makna dari data yang sudah direduksi dengan cara membandingkan, mencari pola, tema, hubungan persamaan, mengelompokkan dan memeriksa hasil yang diperoleh dalam penelitian. Berikut langkah yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Mengumpulkan data yang diperlukan dari lapangan
- b. Memilih data yang penting dan membuang yang tidak perlu
- c. Mengorganisasikan data sesuai dengan jenisnya
- d. Merangkum data yang telah diorganisasikan
- e. Menyajikan data dengan uraian singkat dan berbentuk teks naratif
- f. Menyimpulkan data yang telah disimpulkan dan melakukan verifikasi selama penelitian berlangsung.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, 249.

⁶³ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 Januari-Juni 2018, 91.

F. Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah Penyajian data yang merupakan kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁶⁴ Dengan menampilkan data, maka akan mempermudah peneliti dalam memahami hasil penelitian.

G. Penarikan Kesimpulan

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.⁶⁵

H. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep yang menunjukkan dan keadaan data didalam suatu penelitian. Menguji keabsahan data yang diperoleh, maka peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan dari keabsahan yang memanfaatkan sesuatu yang lain. data diluar itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang ada. Teknik triangulasi sumber yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Adapun empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksa yang memanfaatkan pengguna sumber metode, penyidik, dan teori.⁶⁶

⁶⁴ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 (2018), 94.

⁶⁵ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 (2018), 246.

⁶⁶ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), 330

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik yaitu⁶⁷: Triangulasi teknik yang berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan bermacam-macam cara pada sumber data yang sama.

I. Tahap-Tahap Penelitian

Proses penelitian akan terlaksana sistematis, maka peneliti memerlukan tiga tahapan yaitu:

a. Tahap Pra Lapangan

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu mencari tempat penelitian, lalu fenomena yang ada pada tempat penelitian akan diteliti, permasalahan dan mencari referensi terkait. Peneliti mengambil fenomena Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Adapun tahap pra lapangan meliputi:

- 1) Menentukan lokasi penelitian
- 2) Menyusun rancangan penelitian
- 3) Mengurus surat perizinan
- 4) Menyiapkan bahan wawancara
- 5) Memilih informan

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 241-242

Dalam tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.⁶⁸ Tahap pra lapangan yaitu tahap yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatannya dalam tahap pra lapangan yaitu:

1) Menyusun rencana penelitian

Rancangan penelitian ini latar belakang masalah dan alasan pelaksanaan penelitian, pemilihan lokasi, penentuan jadwal penelitian, rancangan pengumpulan data, rancangan prosedur analisis data, dan rancangan pengecekan keabsahan data.

Alasan peneliti melakukan penelitian yakni peneliti ingin mengetahui apakah memang ada perbedaan dari sebelum dan sesudah mengenal media sosial aplikasi *Tiktok*. Pemilihan lokasi dilakukan di rumah anak remaja yang akan diwawancarai dan sesuai dengan topik yang ingin diteliti.

2) Studi Eksplorasi

Studi eksplorasi merupakan kunjungan ke lokasi penelitian sebelum penelitian sebelum pelaksanaan, dengan tujuan untuk mengetahui lokasi penelitian dan segala keadaan yang akan diteliti.

Peneliti melakukan perijinan pada tanggal 6 Juni 2021, melaksanakan observasi dan wawancara mulai tanggal 12 Juni 2021 sampai tanggal 25 Juni 2021.

⁶⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2019), 48.

3) Perizinan

Sehubungan dengan penelitian yang berada diluar kampus dan merupakan lembaga pemerintah, maka penelitian ini memerlukan izin dan prosedur sebagai berikut, yaitu permintaan surat pengantar dari Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember sebagai permohonan izin penelitian yang diajukan kepada Kepala Desa Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan pada tanggal 6 Juni 2021.

4) Penyusunan Instrumen Penilaian

Kegiatan dalam penyusunan instrumen penelitian meliputi penyusunan daftar pertanyaan untuk wawancara, membuat lembar observasi, dan pencatatan dokumen yang diperlukan.

Sebagaimana penelitian pada umumnya, peneliti membuat daftar pertanyaan untuk wawancara dengan tujuan untuk mempermudah pada saat wawancara, selain itu untuk membatasi topik pembicaraan dengan informan. Ketika wawancara berlangsung peneliti merekam seluruh pembicaraan informan yang nantinya akan disusun didalam laporan.

b. Tahap Pelaksanaan

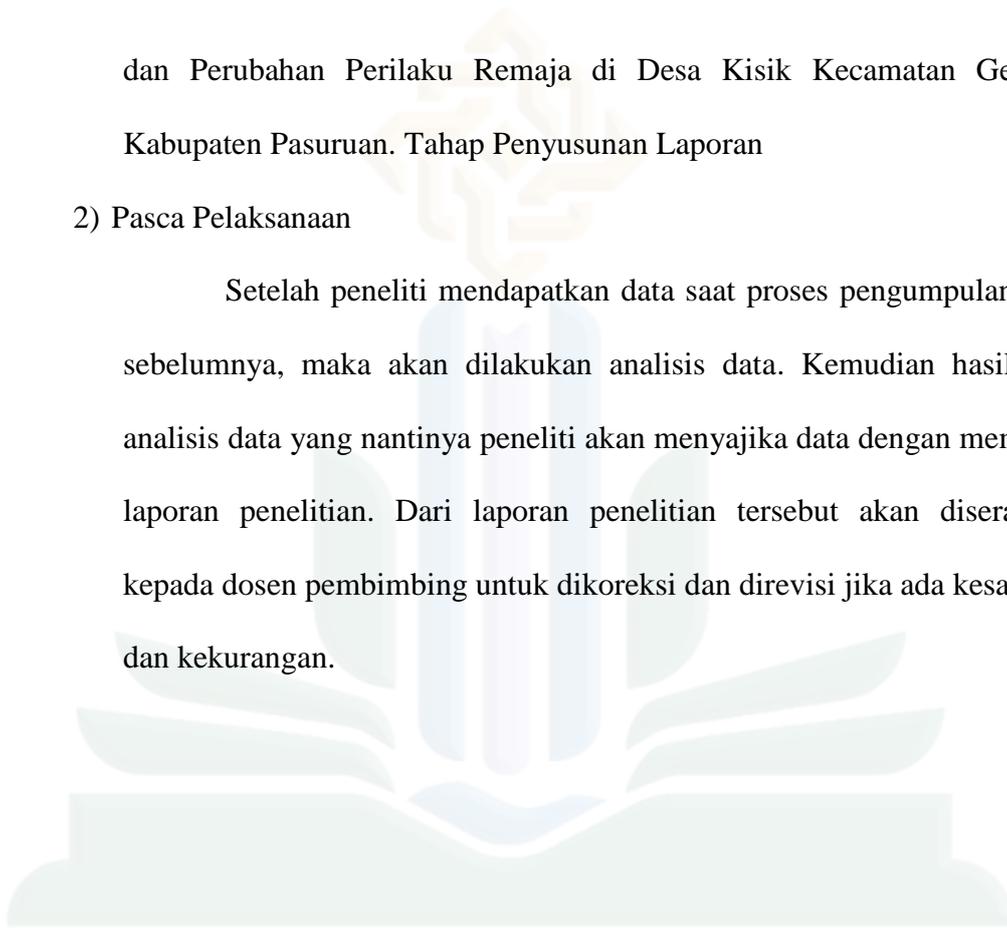
1) Pra Pelaksanaan

Selanjutnya, setelah mendapatkan izin penelitian maka peneliti akan memasuki obyek penelitian dan langsung melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan judul penelitian Budaya *Tiktok*

dan Perubahan Perilaku Remaja di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Tahap Penyusunan Laporan

2) Pasca Pelaksanaan

Setelah peneliti mendapatkan data saat proses pengumpulan data sebelumnya, maka akan dilakukan analisis data. Kemudian hasil dari analisis data yang nantinya peneliti akan menyajikan data dengan membuat laporan penelitian. Dari laporan penelitian tersebut akan diserahkan kepada dosen pembimbing untuk dikoreksi dan direvisi jika ada kesalahan dan kekurangan.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di Desa Gempol terutama di Dusun Kisik, dimana remaja disana senang menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Seperti halnya mereka melakukan sebuah gerakan, tutorial bahkan mempercantik diri menggunakan aplikasi tersebut yang sedang viral atau booming dikalangan remaja.

Aplikasi *Tiktok* merupakan bentuk media yang digunakan oleh remaja di zaman globalisasi saat ini dan bahkan orangtua juga mengenal dengan yang namanya aplikasi *Tiktok*. Media sosial aplikasi tersebut memiliki beberapa fitur untuk merapikan dirinya di depan kamera dengan tujuan untuk menambah followers atau bentuk ekspresi dirinya. Aplikasi *Tiktok* Sebagian besar digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan dengan kata bersenang-bersenang atau menghibur diri..

1. Sejarah singkat Desa Gempol

Berdasarkan hasil keterangan dari orang tua/sesepuh penduduk asli Desa Gempol, bahwa sejarah berdirinya Desa Gempol adalah sebagai berikut:

Bapak Suyoto selaku warga sesepuh dusun Kisik mengatakan⁶⁹
“Sekitar tahun 1400 M Kerajaan Kediri terbagi menjadi dua bagian yaitu

⁶⁹ Suyoto, *Wawancara*, Gempol, 9 Juni 2021

Kerajaan Kediri dan Kerajaan Jenggala, sehingga hubungan perdagangan yang melalui laut dan sungai juga menjadi dua yaitu melalui Pelabuhan Tanjung Perak di Surabaya dan yang melalui sungai/kali yaitu Sungai/Kali Porong di Bandaran, dimana Bandaran ini berasal dari kata *Bandar* yang berarti tempat berlabuhnya kapal-kapal dagang dan perahu dagang. Lambat laun Bandaran ini semakin ramai didatangi dan disinggahi oleh saudagar-saudagar dan merupakan pusat perdagangan, sehingga kepadatan penduduk semakin menjadi bertambah. Oleh karena semakin bertambahnya penduduk maka masyarakat menginginkan untuk membuat nama desa yang kemudian diadakan musyawarah antar sesepuh dan tokoh masyarakat serta telah disepakati dan diputuskan bersama diberi nama Desa “GEMPOL” dengan alasan bahwa di desa saat itu banyak sekali terdapat pohon-pohon Gempol yang tumbuh, sedangkan dikotomi lain dalam bahasa jawanya adalah “ pol-polannya pusat perdagangan”.⁷⁰

Diperkuat dengan data dari sekretaris Desa Gempol bapak Makful arif mengatakan “Legenda ini sangat mewarisi sekali beberapa karakter sosial bahwa masyarakat Desa Gempol merupakan masyarakat pendatang yang beraneka ragam suku dan keturunan yaitu Jawa, Madura, Cina dan Arab. Disamping itu masyarakat desa Gempol cukup disegani dan diperhitungkan keberadaannya dalam bidang perdagangan dan niaga baik dari segi positif dan segi negatifnya.”⁷¹

⁷⁰ Ibid, 9 Juni 2021

⁷¹ Makful Arif, *Wawancara*, Gempol, 10 Juni 2021

Dan juga perlu diketahui bahwa sebelum menjadi Desa Gempol, wilayahnya terbagi dalam Dusun-dusun antara lain :

- a. Dusun Gempol yang membatat alas adalah Mbah SENDU
- b. Dusun Tanjung yang membatat alas adalah Mbah JAMAL
- c. Dusun Wonoayu yang membatat alas adalah Mbah GONO
- d. Dusun Patuk yang membatat alas adalah Mbah DJOKO dan Mbah TOMO
- e. Dusun Kisik yang membatat alas adalah Mbah DJAMIL
- f. Dusun Gempol Kisik (sekarang Gempol Joyo) yang membatat alas adalah Mbah SINGO DJOJO
- g. Dusun Bandaran yang membatat alas adalah Mbah SENOLO
- h. Dusun Kedung Pamprang (sekarang Kauman Baru) yang membatat alas adalah Mbah ADJI

2. Visi Misi Desa Gempol

Desa Gempol memiliki vii misi yaitu:⁷²

Visi :

- a. Menciptakan pendidikan berkualitas dan terakses serta merata
- b. Menjamin dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang merata dan mudah dijangkau
- c. Mewujudkan pemerintahan yang bersih dan baik, transparan, akuntable, responsif dan demokratis

⁷² [Http://Desagempol.Com](http://Desagempol.Com) , diakses pada 10 Juni 2021

- d. Peningkatan pembangunan infrastruktur yang berbasis pemerataan pembangunan dan pengembangan wilayah untuk mendorong percepatan pembangunan sektor-sektor yang lain
- e. Pembangunan dan penguatan ekonomi kerakyatan yang saling bersinergi dan berkelanjutan
- f. Pelembagaan sistem penguatan kapasitas SDM masyarakat dan pemerintah
- g. Terciptanya kerukunan dan kedamaian serta sinergitas dan harmonisasi kehidupan bermasyarakat di kabupaten Pasuruan
- h. Sinergi dan harmonisasi pembangunan kewilayaan kabupaten Pasuruan melalui pemantapan rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) secara berkelanjutan dengan memperhatikan kesejahteraan rakyat dan lingkungan hidup

Misi :

- a. Peningkatan pelayanan pendidikan yang murah dan berkualitas serta pelestarian/pengembangan kebudayaan
- b. Peningkatan pelayanan di bidang kesehatan yang murah dan berkualitas
- c. Mewujudkan pemerintahan yang bersih dan baik, transparan, akuntable, responsif dan demokratis
- d. Peningkatan pembangunan infrastruktur yang berbasis pemerataan pembangunan dan pengembangan wilayah untuk mendorong percepatan pembangunan sektor-sektor yang lain

- e. Pembangunan ekonomi kerakyatan berbasis (UKM, pertanian, peternakan, perikanan dan pariwisata serta perkebunan melalui kegiatan kewirausahaan)
- f. Pementasan dan penanggulangan kemiskinan dengan pola terpadu

3. Letak Geografis desa Gempol

Secara Geografis, Gempol berbatasan langsung dengan Kecamatan Pandaan, Beji, dan Bangil. Gempol merupakan salah satu kecamatan di kabupaten Pasuruan yang letaknya paling barat dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Sidoarjo dan Kabupaten Mojokerto. Sungai Porong merupakan pembatas dengan Kecamatan Porong (wilayah kabupaten Sidoarjo), yaitu di desa Kejapanan. Di Kecamatan ini terdapat Gunung Perahu Watukosek yang merupakan bagian patahan garis Lumpur Lapindo memanjang hingga Bangkalan.⁷³ Wilayah Desa Gempol terletak pada wilayah dataran rendah dengan luas 192,190 ha, dengan batas-batas wilayah, sebagai berikut:⁷⁴

Sebelah Utara : Kabupaten Sidoarjo

Sebelah Timur : Desa Legok

Sebelah Selatan : Desa Kejapanan

Sebelah Barat : Desa Kebon Agung Kabupaten Sidoarjo

Desa Gempol terletak pada ketinggian tanah dari permukaan laut :

3-5 Meter. Desa Gempol terdiri dari 17 RW dan 63 RT. Pusat

⁷³ RKP Desa Gempol Tahun 2021, diakses pada 13 Juni 2021

⁷⁴ RKP Desa Gempol Tahun 2021, diakses pada 10 Juni 2021

pemerintahan desa Gempol terletak di Dusun Wonoayu RT 01 RW 06 dengan menempati areal lahan seluas 1.500 M²

4. Aspek Demografi

Berdasarkan data Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020, dapat diketahui bahwa perkembangan penduduk Desa Gempol selama satu tahun terakhir senantiasa turun Jumlah Penduduk Desa Gempol dapat diuraikan sebagai berikut:⁷⁵

Tabel 4.1
Data Kependudukan Desa Gempol
Tahun 2020

Bulan	Penduduk		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Januari	5.471	5.698	11.169
Pebruari	5.470	5.693	11.163
Maret	5.461	5.688	11.149
April	5.453	5.678	11.131
Mei	5.451	5.678	11.129
Juni	5.450	5.681	11.131
Juli	5.447	5.676	11.123
Agustus	5.441	5.679	11.120
September	5.438	5.674	11.112
Oktober	5.439	5.681	11.120
Nopember	5.444	5.686	11.130
Desember	5.444	5.687	11.131

Sumber: Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020

Data perkembangan penduduk Desa Gempol Tahun 2020 dapat digambarkan sebagai berikut:

⁷⁵ RKP Desa Gempol Tahun 2021

Tabel 4.2
Data Perkembangan Penduduk Desa Gempol
Tahun 2020

Bulan	Data Perkembangan Penduduk							
	Lahir		Mati		Pindah		Datang	
	L	P	L	P	L	P	L	P
Januari	3	1	1	2	4	4	2	5
Pebruari	4	2	0	3	6	6	1	2
Maret	2	0	3	0	8	5	0	0
April	2	3	2	2	8	11	0	0
Mei	2	3	1	1	4	5	1	3
Juni	3	8	3	0	3	7	2	2
Juli	4	0	3	3	6	3	2	1
Agustus	0	4	3	3	8	6	5	8
September	2	5	1	3	8	9	4	2
Oktober	0	1	0	1	8	3	9	10
Nopember	3	1	1	0	7	6	4	7
Desember	4	2	1	1	8	7	10	11

Sumber: Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020

Data sebaran penduduk Desa Gempol yang mendiami wilayah

Dusun/RW/RT dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Data Sebaran Penduduk Desa Per Wilayah
DATA JUMLAH PENDUDUK TIAP DUSUN

DUSUN	RW	JUMLAH PENDUDUK		JUMLAH
		Laki-laki	Perempuan	
GEMPOL	01	324	343	667
	02	406	424	830
	03	400	430	830
TANJUNG	04	390	440	830
	05	376	421	797
WONOAYU	06	390	380	770
	07	300	350	650
	17	330	369	699
PATUK	08	310	355	665
	09	320	341	661
KISIK	10	210	208	418
	11	223	212	435
GEMPOL JOYO	12	325	322	647
	13	338	336	674

DUSUN	RW	JUMLAH PENDUDUK		JUMLAH
		Laki-laki	Perempuan	
BANDARAN	14	255	284	539
KAUMAN	15	298	250	548
BARU	16	249	222	471
JUMLAH		5.444	5.687	11.131

Sumber: Laporan Kependudukan Desa Gempol Tahun 2020

5. Deskripsi dan Perubahan Perilaku Remaja

Tiktok merupakan aplikasi sosial media yang menjadi budaya populer mulai awal tahun 2020 ini. *Tiktok* sendiri dalam pelafalan bahasa Cina disebut Douyin yang merupakan aplikasi video musik yang pada awalnya digunakan untuk hiburan *lipsync* lagu oleh penggunanya. Pada tahun 2017 aplikasi *Tiktok* mulai masuk ke Indonesia, namun pada saat itu aplikasi ini ditolak oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi karena dalam tayangan videonya menampilkan negatif yang dapat ditiru oleh remaja.

Dengan dapatnya aplikasi *Tiktok* pada saat ini tahun 2018 sudah diterima dan dapat digunakan oleh masyarakat. Pengguna akun media sosial terutama dalam remaja Dusun Kisik tersebut mampu membuat video dengan menarik, membuat segala jenis kalangan masyarakat mengapresiasi diri dan gaya mereka dengan membuat video baru, video lucu, video unik, dan berbagai macam lainnya. Melalui pengamatan penulis, yang paling banyak menggunakan media sosial aplikasi dan selalu aktif membuat video adalah para remaja, karena Mereka mengapresiasi apa yang ada dalam diri mereka melalui video-video yang mereka buat. Ada yang membuat video perorangan, duo bahkan

beramai-ramai dengan teman-temannya, keluarga dan lain sebagainya. Namun, miris banyak juga yang menyalahgunakan aplikasi *Tiktok* dan membuat video yang tidak pantas menjadi tontonan. Seperti yang viral beberapa waktu yang lalu, dimana remaja yang memperagakan gaya sholat umat muslim sambil berjoget. Selain itu, ada video remaja yang berjoget selain itu ada sebuah video yang melecehkan wanita.

B. Penyajian dan Analisis Data

Pada tahapan ini peneliti akan menyajikan beberapa hasil data yang telah diperoleh selama kegiatan penelitian berlangsung data yang telah di peroleh kemudian di cantumkan pada bab ini sesuai dengan prosedur penelitian dan fokus penelitian yang di ambil oleh peneliti. Data tersebut akan di paparkan secara rinci sesuai dengan temuan dari lokasi penelitian, baik berupa data hasil observasi maupun data hasil dari kegiatan wawancara.

Berikut merupakan tabel perubahan perilaku remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yang menggunakan aplikasi *Tiktok*.

Tabel 4.4
Tabel Perubahan perilaku remaja Dusun Kisik

No.	Nama	Jenis Tiktok yang dilihat	Lama menggunakan aplikasi <i>Tiktok</i>	Kondisi	
				Pra	Pasca
1.	Zamrotul Atika (16)	Musik <i>K-Pop</i> , <i>Dance</i> , Edukasi	6 jam	Membantu orangtua, mengaji	Lupa waktu, suka menyanyi dan menari-nari sendiri, belajar bahasa

2.	Sazkia Amalia Ramadini (16)	<i>Prank Chat</i> , hiburan	8 jam	Bisa saja	Suka prank chat teman
3.	Siti Khomariyah (17)	<i>Fashion</i>	9 jam	Tidak kenal fashion	Mengerti OOTD atau gaya fashion
4.	Suci Nur Elisa (17)	<i>Fashion, Make-up</i>	10 jam	Tidak kenal make-up, fashion	Mengerti tentang make-up, fashion untuk di upload di media sosial
5.	Intan Nur Fitriani (15)	Musik <i>K-Pop</i>	9 jam	Rajin belajar, membantu orangtua	Malas, sering menunda-nunda waktu
6.	Amilatur Rizkiyah (20)	Edukasi, hiburan	10 jam	Sering berkomunikasi dengan tetangga, membantu orangtua, belajar	Kurang berkomunikasi dengan tetangga, malas, kadang membuat konten karena adanya tugas
7.	Farida Rahayu (19)	Semuanya	Sampai batrei HP habis	Tidak tahu aplikasi Tiktok apa	Mengerti menggunakan aplikasi Tiktok dan sering membuat konten tapi tidak di publish
8.	Hadhila Asma Al Izzah (19)	<i>Dance</i> , edukasi, potongan Film	5 jam	Tidak tahu dunia akademik	Tahu dunia akademik, tahu film-film yang belum pernah dilihat

Dalam penelitian yang berjudul tentang Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yang memiliki spekulasi atau pendapat dari beberapa remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Dalam

penelitian ini, menggunakan metode wawancara dengan remaja dan memiliki jawaban yang berbeda-beda.

Informan merupakan orang yang memberikan jawaban mengenai objek penelitian, informan dipilih karena dianggap memahami situasi dan kondisi atas penelitian yang dilakukan peneliti. Dalam pemilihan informan, informan juga mempertimbangkan karakteristiknya. Perimbangan karakteristik yang dimaksud adalah informan yang dipilih harus memiliki pola pikir yang dewasa dan jika di ukur berdasarkan usia, seorang informan setidaknya umur 15-20 tahun.

Berikut ini merupakan pemaparan mengenai informasi data lapangan yang merupakan hasil melalui media sosial secara tatap muka dengan jumlah delapan orang informan yaitu remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan:

1. Konten media sosial aplikasi *Tiktok* digunakan oleh remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

Konten peran penting dalam industri kreatif pada media sosial aplikasi *Tiktok*. Dikutip dari laman Statista yang di tulis oleh Clement terdapat beberapa kategori konten di aplikasi *Tiktok* yaitu meliputi konten *dance, pranks*, hiburan, kebugaran atau olahraga, *DIY*, kecantikan, *fashion, recipes, lifehacks, pets* dan outdoor. Kategori konten yang paling banyak di lihat di aplikasi *Tiktok* berdasarkan tampilan *hashtag* adalah konten hiburan.

Pada tahun 2020 konten hiburan telah di lihat sebesar 443,3 Miliar kemudian diikuti konten *dance* memasuki peringkat kedua dengan total sebesar 150,3 Miliar tampilan *hashtag*.⁷⁶ Berdasarkan keterangan Media Indonesia, Tiktok berhasil menjadi aplikasi hiburan nomor satu dari *App Store* di Indonesia.⁷⁷

Media sosial saat ini menjadi media yang paling penting dalam hidup manusia, selain itu juga menjadi tempat berinteraksi untuk memperluas jejaring sosial. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa pengaruh besar dalam kehidupan manusia baik dari sisi sosial maupun budaya. Adapun deskripsi mengenai dari penelitian tersebut sebagai berikut:

Penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok* sebagai budaya remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Dimana 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. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktivitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku.

⁷⁶ J. Clement, *Most Populer Categories On Tiktok Worldwide 2020, by hashtag view*, diakses pada 20 Januari 2022, <https://www.statista.com/statistic/11130988/most-popular-categories-tiktok-worldwide-hashtag-views/>

⁷⁷ Media Indonesia, *Aplikasi Media Sosial Video Hiburan Paling Diburu di Indonesia*, MediaIndonesia.com, diakses pada 20 Januari 2022 <https://mediaindonesia.com/read/detail/263478-aplikasi-media-sosial-video-hiburan-paling-diburu-di-indonesia>

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.⁷⁸ 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.⁷⁹

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.⁸⁰ Hal tersebut dirasakan oleh Hadhila Asma Al Azzah mengatakan:

“tiktok merupakan salah satu aplikasi hiburan yang dapat digunakan untuk melihat video-video yang menarik dan juga motivasi diri, selain itu tiktok juga dapat digunakan untuk mengedit video, jadi ketika menginginkan editan video menjadi lebih menarik, contohnya memberi musik, melambatkan, mempercepat

⁷⁸ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juni 2021

⁷⁹ Sazkia Amalia Ramadini, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

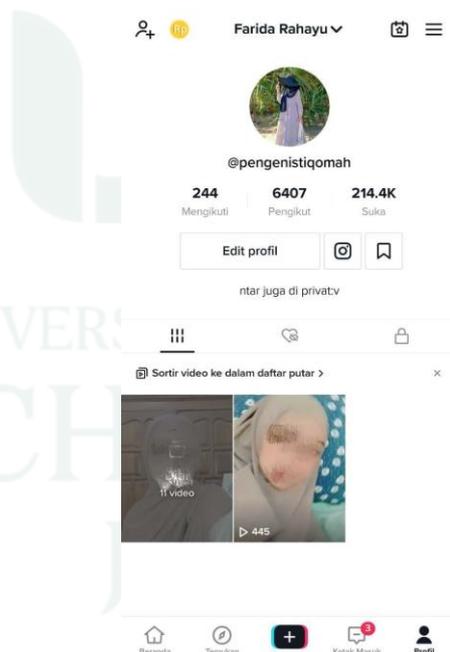
⁸⁰ Fredrick Gerhad Sitorus, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Remaja Di Kota Medan)*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018.

*video, kita tidak perlu lagi menggunakan aplikasi lainnya, cukup menggunakan aplikasi tiktok.*⁸¹

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang pengetahuan apa itu media aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa remaja memahami pengertian aplikasi *Tiktok* adalah sebuah platform atau wadah untuk mengekspresikan diri dan juga tempat untuk menghibur diri karena terdapat penggalan video-video yang didalamnya terdapat fitur-fitur yang menarik. Sehingga enak untuk dilihat dan menikmati apa yang di tonton.

Berikut adalah bukti akun *Tiktok* pengguna media sosial aplikasi Tiktok:

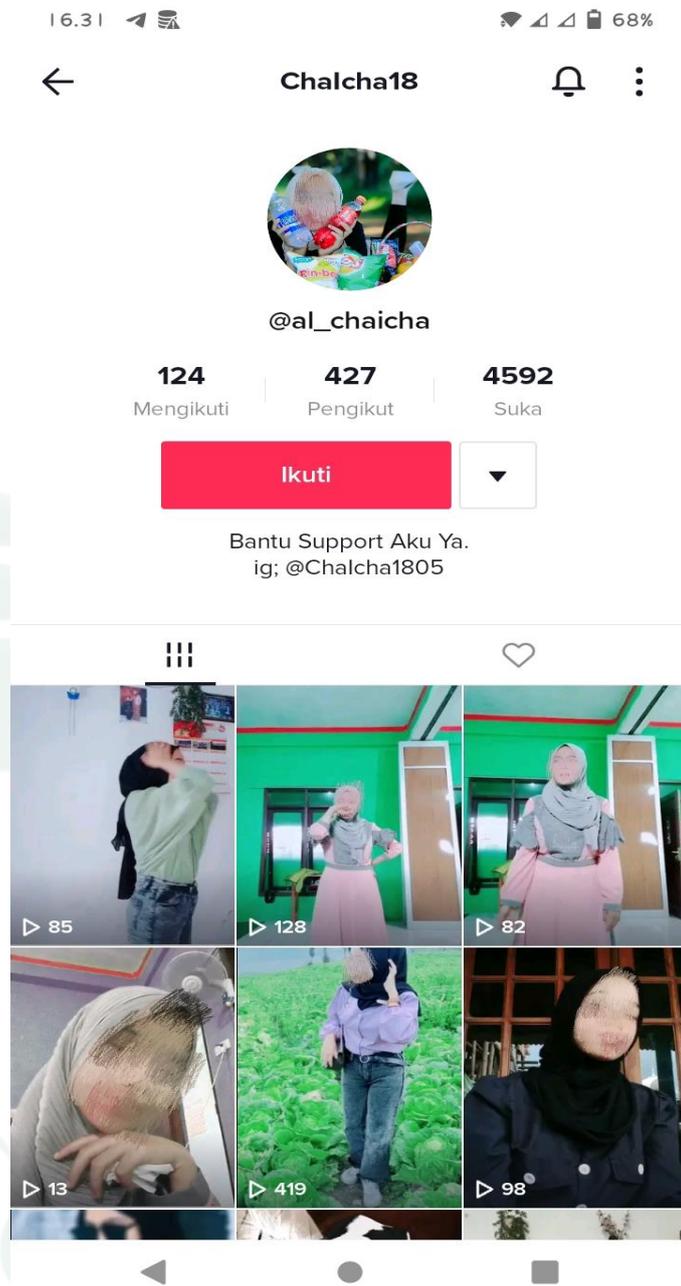
Gambar 4.1
Screenshot akun Tiktok Farida Rahayu



Sumber : <https://www.tiktok.com/@pengenistiqomah>

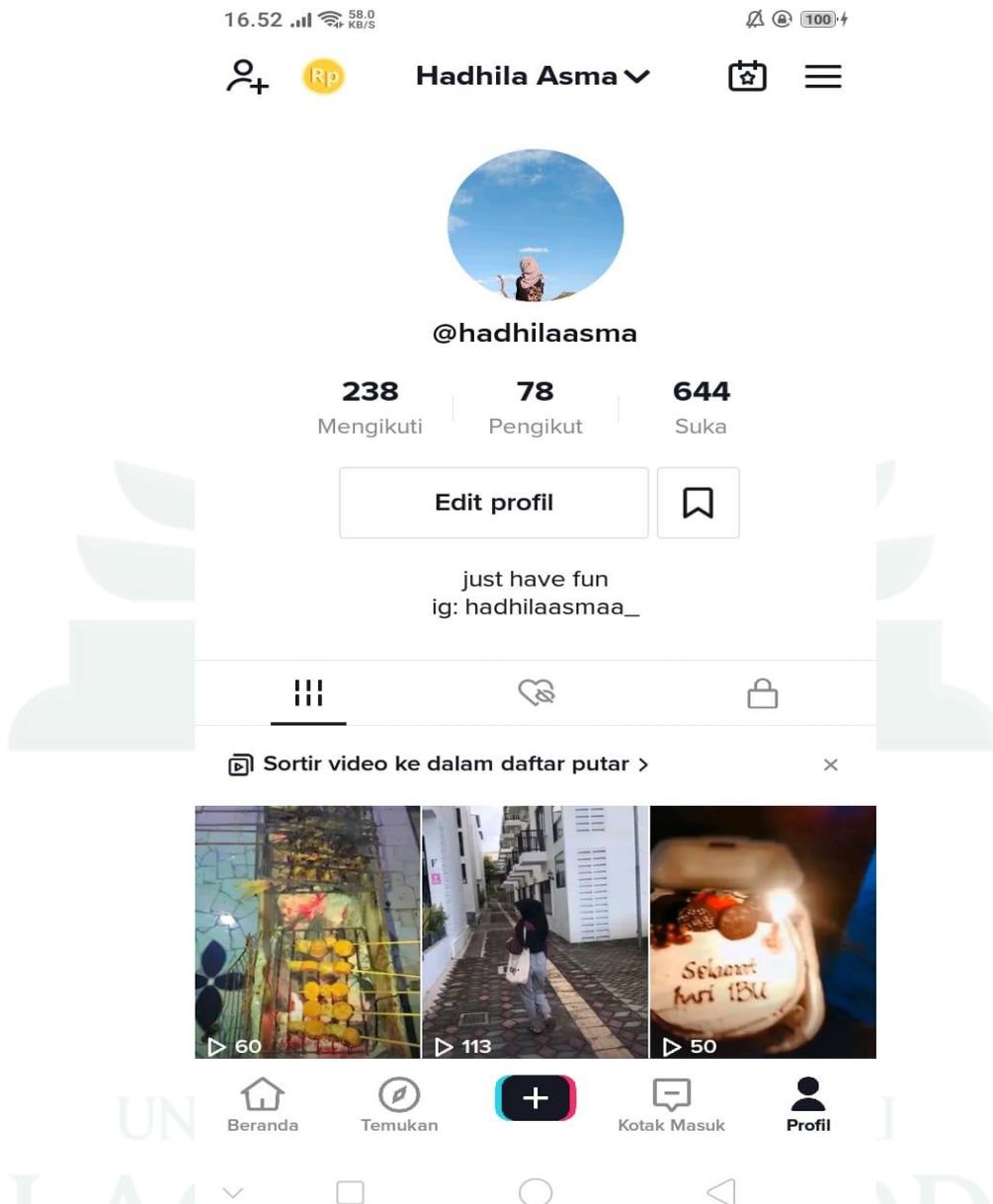
⁸¹ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

Gambar 4.2
Screenshot akun Tiktok Ica Nur Hayati



Sumber : https://www.tiktok.com/@al_chaicha

Gambar 4.3
Screenshot akun Tiktok Hadhila Asma Al Azzah



Sumber: <https://www.tiktok.com/@hadhilaasma>

Seperti yang diketahui saat ini berbagai macam media sosial berlomba mendapatkan *image* yang dapat dicontoh bahkan diingat oleh penggunanya. 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. Pendapat Farida Rahayu mengatakan:

“Aplikasi tiktok menayangkan banyak video yang menarik dan membuat ketagihan untuk dilihat karena tampilan video yang diunggahnya”.⁸²

Menurut Mulyana, dalam penggunaan aplikasi *Tiktok* terdapat dua faktor yakni faktor Internal dan Eksternal. Faktor internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian, proses belajar, keadaan fisik dan motivasi. Faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek.⁸³ Dari penjelasan diatas dapat dirasakan oleh Hadhila asma al azzah mengatakan:

“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 negatif 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

⁸² Farida Rahayu, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

⁸³ Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, *Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Tiktok*, Universitas Tribhuwana, 2018.

*mengunjungi profil seseorang yang membuat video tersebut, maka seterusnya akan muncul video-video positif tersebut dalam beranda kita setiap harinya”.*⁸⁴

Platform 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 Suci Nur Elisa mengatakan:

*“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 nyambung dengan gerakan narinya.”*⁸⁵

Aplikasi *TikTok* saat ini menyajikan sebuah konten yang diminati oleh remaja terutama di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Konten yang dimana membuat pengguna tertarik dengan media aplikasi tersebut memiliki perbedaan dengan media sosial lainnya seperti yang diungkapkan oleh Amilatur Rizkiyah mengatakan:

*“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.”*⁸⁶

Selain memiliki perbedaan dengan media sosial lainnya juga menampilkan konten-konten edukasi seperti pendapat Zamrotul Atika 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.”*⁸⁷

⁸⁴ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

⁸⁵ Suci Nur Elisa, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

⁸⁶ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

⁸⁷ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juli 2021

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang ketertarikan menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa yang membuat mereka tertarik dengan media tersebut memang karena media tersebut saat ini sedang *booming* atau bisa dikatakan *trend* di zaman sekarang. Selain itu, sebagian remaja Desa Kisik menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* hanya untuk media hiburan. Selain itu, ada juga yang menggunakan media tersebut untuk media belajar ada juga hanya mengikuti *trend* yang ada saat ini.

2. Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

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.

Adapun beberapa alasan seseorang menggunakan media, seperti yang dikemukakan oleh Katz, Gurevitch dan Hazz adalah kebutuhan

pelarian. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi tegang, emosi, kesepian, dan kurangnya dukungan sosial maka menumbuhkan hiburan sebagai solusinya.⁸⁸

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 dikatakan oleh Intan Nur Fitriani 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.”⁸⁹

Dari pendapat yang disampaikan oleh Intan, berbeda dengan pendapat yang dikatakan oleh Amilatur Rizkiyah:

“Ketika waktu senggang saja sih, karena setiap ada waktu kosong saya selalu buka aplikasi tersebut. Dulu masih bisa mengatur waktu, semenjak ada aplikasi tersebut selalu scroll TikTok tetapi tidak terus menerus, hanya beberapa jam terus istirahat bentar buka lagi begitu aja sih. Kalau di hitung-hitung bisa sampai 10 jam.”⁹⁰

⁸⁸ Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, 32.

⁸⁹ Intan Nur Fitriani, *Wawancara*, Gempol, 16 Juni 2021

⁹⁰ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

Berbeda pula dengan yang dikatakan oleh Farida Rahayu:

*“Jika dibilang berapa jam saya tidak bisa mengira-ngira, intinya saya sampai lupa waktu bahkan sampai batrai HP habis”.*⁹¹

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Desa Kisik Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang berapa lama menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa untuk menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* sangat beragam, tergantung apa yang ingin mereka lakukan saat menggunakan media tersebut. Dan untuk sekedar *scroll* atau hanya melihat-lihat konten orang lain kira-kira bisa menghabiskan waktu kurang lebih 10 jam dalam sehari dan itu dilakukan setiap harinya bahkan menggunakan aplikasi tersebut hingga batrei ponselnya sampai habis.

Pengaruh yang cukup besar bagi pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* jika menggunakannya tanpa adanya memilah dan memilah. Ada banyak dampak yang diperoleh dalam semua media sosial baik itu dampak negatif maupun dampak positif yang diperoleh. Dalam media sosial aplikasi *Tiktok* memiliki tampilan video-video yang sangat banyak sekali konten-konten yang menunjukkan postur tubuh, selain itu juga ada yang konten hanya sekedar hiburan semata. Hal tersebut dirasakan oleh Farida rahayu:

“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

⁹¹ Farida Rahayu, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

saya mengvideo saya saat berjoget padahal saya sudah tahu bahwa mengvideo saat saya berjoget mengundang syahwat seseorang yang melihat video saya tersebut.”⁹²

Selain itu diperjelas dengan pendapat Hadhila asma al azzah mengatakan:

*“Menurut saya menggunakan aplikasi tiktok secara terus menerus, melihat video secara terus menerus akan mengakibatkan ketergantungan pada diri kita, ada juga seseorang yang tidak bisa jika tidak membuka aplikasi tiktok karena sudah terbiasa menjadi ketergantungan, selain itu, jika aplikasi tiktok digunakan secara terus menerus juga sangat berbahaya bagi anak yang usianya dibawah 18 tahun, banyak juga video yang tidak pantas untuk ditayangkan pada aplikasi tiktok yang kemudian dilihat oleh anak dibawah umur 18 tahun, karena pengguna aplikasi tiktok tidak hanya orang dewasa tapi juga anak yang belum cukup umur sudah dibebaskan untuk menggunakan android oleh orang tuanya atau tanpa pantauan orang tua”.*⁹³

*Zamrotul Atika mengatakan “menurut saya dampak negatif terus menerus menonton aplikasi TikTok membuat mata kita sakit dan lupa membantu orangtua”.*⁹⁴

Dampak yang diperoleh menggunakan aplikasi media sosial aplikasi *Tiktok* banyak sekali, diantaranya terbiasa dengan apa yang dilihat, membuat mata minus karena sering terpancar cahaya *smartphone* yang terus menerus, selain itu juga mengakibatkan malas untuk berkomunikasi diluar rumah dan mementingkan memainkan *smartphonenya* seperti yang dirasakan oleh Amilatur Rizkiyah 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 pantes. Misalkan trend-trend orang pacaran yang tidur diatas pangkuan pacarnya, itu membuat orang insecure karena diumur segitu sudah seperti itu

⁹² Farida Rahayu, Wawancara, Gempol, 15 Juni 2021

⁹³ Hadila Asma Al Izzah, Wawancara, Gempol, 15 Juni 2021

⁹⁴ Hadhila Asma Al Izzah, Wawancara, Gempol, 15 Juni 2021

*sedangkan yang lain di umur 20an sudah mikir kerja. Itu sih menurut aku.*⁹⁵

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tentang dampak menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Dapat disimpulkan bahwa dampak setiap media sosial pasti memiliki yang namanya dampak, baik itu dampak negatif maupun positif. Ketika terus menerus menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* mengakibatkan mata menjadi minus karena keseringan terkena pancaran cahaya ponsel, boros waktu, perbandingan kehidupan sosial.

Dalam menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* remaja Kisik tidak hanya dirumah saja tetapi diluar rumah seperti yang diungkapkan oleh Zamrotul Atika mengatakan:

*“Saya menggunakan aplikasi tiktok tidak hanya dirumah saja, tetapi dimana saja ketika saya mengingkan melihat video hiburan yang menarik, maka saya membuka aplikasi tiktok.”*⁹⁶

Dan juga terdapat remaja Kisik yang menggunakan aplikasi *Tiktok* saat dimana saja, seperti halnya di tempat kerja, di kamar tidur, di ruang tamu dan dimana-mana dan waktu yang paling tepat ketika mau tidur karena sering tidur malam.⁹⁷ Selain itu ada yang mengatakan ketika sedang tidak ada kegiatan dan biasanya kumpul bersama teman, pada saat

⁹⁵ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

⁹⁶ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

⁹⁷ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

tidak ada pelajaran kemudian disana sambil membuat konten-konten yang lucu seperti nge-*prank* teman”.⁹⁸

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Desa Kisik Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* dapat disimpulkan bahwa dimanapun kita berada, ketika kita sudah mulai senang dengan hal baru ditambah itu media sosial yang menampilkan video yang menarik, kita pasti akan melihatnya tanpa mengetahui dimana tempatnya. Apalagi, ditambah yang dibawa merupakan *smartphone*, dimana *smartphone* merupakan alat komunikasi yang mudah dibawa kemana-mana.

Perubahan perilaku dapat dilihat dari keseharian yang dilakukan oleh remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Perilaku sendiri adalah tindakan atau aktivitas manusia itu sendiri yang memiliki arti secara luas seperti: berbicara, berjalan, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, sekolah dan sebagainya. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa perilaku merupakan semua kegiatan manusia yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Perubahan perilaku sendiri adalah kegiatan atau tindakan manusia yang telah merubah kepribadian yang berbeda dengan biasanya. Hal tersebut dirasakan oleh Amilatur Rizkiyah 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,

⁹⁸ Sazkia Amalia Ramadini, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

*dari situ saya belajar tentang pengetahuan umum dari yang tidak tahu cara bagaimana menulis makalah dengan baik dan benar jadinya saya mengerti”.*⁹⁹

Hal tersebut juga dirasakan oleh Hadhila Asma Al Azzah,

*“Menurut pengalaman yang saya rasakan setelah saya menggunakan aplikasi Tik Tok, saya dapat mengetahui beberapa ilmu pengetahuan yang sebelumnya saya ketahui, jadi ketika mendapatkan informasi tersebut saya bisa langsung mempraktekkan apa yang saya lihat.”*¹⁰⁰

Perubahan perilaku yang dirasakan oleh Amilatur Rizkiyah dengan Hadhila Asma Al Azzah merupakan perubahan tentang pengetahuan yang sebelumnya tidak mengenal dengan dunia akademik semenjak mengenal aplikasi *TikTok* menjadi bertambah wawasan. Berbeda dengan yang dirasakan oleh Zamrotul atika 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.”*¹⁰¹

Hal serupa juga terjadi pada :

*Siti Khomariyah mengatakan “setelah mengikuti beberapa konten kreator tentang ootd atau fashion saya sekarang bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena video tersebut. Selain itu, perubahan yang saya alami yaitu seharian selalu saja scroll beranda Tik Tok.”*¹⁰² Dan juga karena mengikuti trend-trend masa kini melalui video yang ditayangkan dalam aplikasi *TikTok* jadinya saya mengenal yang namanya make-up dan juga saya mengenal dunia luar.¹⁰³

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan selaku pengguna media sosial aplikasi *TikTok* dapat disimpulkan bahwa

⁹⁹ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

¹⁰⁰ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

¹⁰¹ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juni 2021

¹⁰² Siti Khomariyah, *Wawancara*, Gempol, 16 Juni 2021

¹⁰³ Suci Nur Elisa, *Wawancara*, Gempol, 20 Juni 2021

banyak sekali perubahan pada pengguna media sosial aplikasi *Tiktok*. Diantanya yang semula tidak mengenal dunia *fashion*, *make-up*, pengetahuan bahkan yang awal mula tidak pernah main di depan kamera jadi ikut berpartisipasi muncul di depan kamera karena mengikuti yang sedang *trend* atau *challenge*.

Media sosial saat ini mampu mempengaruhi masyarakat terutama pada remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. Media sosial merupakan media *online* yang merupakan penggunaanya bisa menggunakan dengan mudah untuk berpartisipasi, berbagi dan mampu membuat isi seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Banyak hal yang melatarbelakangi remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok*. Salah satunya yang dikatakan oleh Zamrotul Atika mengatakan:

*“Hal yang melatarbelakangi saya menggunakan aplikasi tiktok yaitu postingan di sosmed instagram, kemudian konten-konten tarian tradisional indonesia dan juga tentang kesehatan yang membuat saya ingin menggunakan aplikasi tiktok.”*¹⁰⁴

Berbeda dengan pendapat yang diutarakan oleh Siti Khomariyah mengatakan:

*“Kalo saya sih karena ikut-ikutan teman. Awalnya saya tidak tau apa itu aplikasi dan akhirnya install aplikasi TikTok dan senang dengan konten yang fashion-fashion gitu.”*¹⁰⁵

¹⁰⁴ Zamrotul Atika, *Wawancara*, Gempol, 12 Juni 2021

¹⁰⁵ Siti Khomariyah, *Wawancara*, Gempol, 16 Juni 2021

Dan sebagian banyak orang ternyata masih belum ada yang tahu tentang aplikasi tersebut, lalu dipengaruhi oleh temannya untuk menginstall aplikasi tersebut. Seperti yang dikatakan dengan Suci Nur Elisa

“Saya diracuni teman saya untuk instal aplikasi tersebut karena ada konten make-up terus ada joget-joget gitu jadinya keterusan karena menghibur.”¹⁰⁶

Begitu pula yang dilakukan oleh Sazkia:

“pada awalnya saya cuma mengikuti teman-teman yang mengikuti tren dengan berjoget, kemudian saya melihatnya kok semakin menarik, dan akhirnya saya menjadi ketergantungan melihat konten-konten berjoget tersebut dan mengikutinya.”¹⁰⁷

Dari penjelasan yang diberikan oleh informan remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan mengenai latar belakang menggunakan 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:

Amilatur Rizkiyah mengatakan “karena ada konten edukasi yang sangat membantu untuk peluang bagi saya yang notabenehnya 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.”¹⁰⁸

Selain untuk mengedukasi, pendapat yang diungkapkan Hadhila mengatakan:

“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”.¹⁰⁹

¹⁰⁶ Suci Nur Elisa, *Wawancara*, Gempol, 20 Juni 2021

¹⁰⁷ Sazkia Amalia Ramadini, *Wawancara*, Gempol, 14 Juni 2021

¹⁰⁸ Amilatur Rizkiyah, *Wawancara*, Gempol, 23 Juni 2021

¹⁰⁹ Hadhila Asma Al Azzah, *Wawancara*, Gempol, 15 Juni 2021

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol selaku pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* dapat disimpulkan bahwa hal yang melatarbelakngi menggunakan aplikasi *Tiktok* diantaranya karena memang yang ditampilkan itu menarik, inspiratif, menghibur dan juga disajikan berbagai macam konten. Misalnya konten *fashion*, kesehatan, hiburan, *make up*, pendidikan, dan Tips and Trik.

C. Pembahasan Temuan

Penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok* telah menjadi sebuah rutinan bagi masyarakat terutama anak remaja saat ini. Melalui media sosial *Tiktok* tersebut, remaja mampu berbagi mengenai segala aktivitas, kreatifitas dan kesenangannya mereka. Pengguna media sosial *Tiktok* juga bisa menggunakan media sosial ini untuk sharing sesuatu seperti foto, video dan lain-lain.

Setelah melakukan wawancara mendalam yang telah dilakukan peneliti lakukan kepada 8 informan selaku remaja di dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, peneliti mendapatkan hasil penelitian mengenai bagaimana budaya *Tiktok* dan perubahan perilaku remaja.

Berikut hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tentang Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan adalah:

1. Konten media sosial aplikasi Tiktok digunakan oleh remaja dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

Pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* terbanyak adalah dikalangan remaja dikarenakan remaja lebih *enjoy* terhadap konten yang menyebar di media sosial terutama aplikasi *Tiktok*. *Tiktok* memiliki daya tarik bagi generasi Z terutama remaja agar memiliki keinginan untuk menggunakan aplikasi *Tiktok*. Dikatakan dengan generasi Z karena mereka memiliki kedekatan, ketergantungan dan tidak dapat dipisahkan dari teknologi dan media sosial.

Platform media sosial aplikasi *Tiktok* terdapat konten-konten yang dibuat oleh creator dengan tema yang beemacam-macam, seperti konten *dance*, masak, tutorial *make-up*, menyebarkan informasi, *challenge* dan lain sebagainya. Adapun konten-konten yang sering di lihat oleh remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yakni:

a. Konten Hiburan

Tidak semua pengguna aplikasi *Tiktok* mengunggah video karena pada dasarnya memang tidak ada batasan bagi pemakai aplikasi ini yang mengharuskan *upload* video. Sehingga bagi yang tidak fokus dengan pembuatan konten video bisa memanfaatkan aplikasi ini hanya sebagai pemikat saja, tanpa ada kewajiban untuk membuat konten atau video.

Pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* kebanyakan dari mereka, digunakan untuk hanya untuk sebagai pelampiasan atau dikatakan dengan kebutuhan pelarian. Berdasarkan temuan yang ditemukan peneliti konten hiburan merupakan konten yang banyak diminati oleh remaja karena memiliki kesan tersendiri untuk menghibur diri. Selain itu, dalam konten tersebut berbeda dengan dengan platform media sosial yang lain. Dengan begitu, media sosial aplikasi *Tiktok* dikatakan dengan trend masa sekarang karena menghasilkan pengetahuan selain untuk menghibur diri.

Mereka menjelaskan bahwa yang membuat mereka tertarik menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* karena penyajian yang ada pada aplikasi tersebut sangat menarik. Terdapat beberapa fitur-fitur yang bisa diikuti atau digunakan oleh pengguna. Selain itu, dimana saat ini aplikasi tersebut memang masuk trend pada zaman sekarang. Bahkan, dengan media sosial aplikasi tersebut dapat mendorong kreativitas mereka dalam membuat suatu karya dengan berbagai fitur yang disediakan.

b. Konten Edukasi & Informasi

Bagi pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* sangat tertarik dengan aplikasi tersebut selain memiliki fitur apa saja yang terdapat pada media aplikasi tersebut juga memberikan informasi pengetahuan. Dengan mencari hastag pada #samamabelajar mendapatkan banyak sekali ilmu pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, mereka

beranggapan bahwa *Tiktok* merupakan sebuah aplikasi yang memiliki durasi pendek dan sangat memungkinkan untuk buat dalam waktu singkat, kemudian dapat dibagikan kepada sesama pengguna. Kepraktisan ini memberikan nilai tersendiri bagi para penggunanya, karena dapat mengunggah atau mengekspresikan diri.

c. *Dance Challenge*

Kemunculan aplikasi *Tiktok* merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi yang berkembang saat ini. Media sosial berbasis video dan musik yang mana setiap penggunanya dapat mengunggah kontennya sendiri di platform tersebut. *Tiktok* sendiri identik dengan budaya “joget-joget depan kamera” yang muncul dengan sebutan “*pargoy*”. Istilah *pargooy* sendiri yaitu berasal dari daerah Sumatera Barat yang artinya Partai Goyang.¹¹⁰ *Pargoy* mampu menjadi trend saat ini karena kebiasaan goyang yang sering dilakukan oleh remaja.

Menurut Katz, Gurevitch dan Hazz alasan pemenuhan seseorang yang ingin dipenuhi salah satunya adalah kebutuhan pelarian, kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi tegang, emosi, kesepian dan kurangnya dukungan sosial maka menumbuhkan hiburan sebagai solusinya.¹¹¹

¹¹⁰ Bayu Anggoro, “*Mengupas Fenomena Goyang Pargoy Yang Jadi Trend Anak Muda Di Tiktok*”, 6 Januari 2021,

<https://www.kompasiana.com/bayuangg/61d6bc3806310e071e4dfac2/mengupas-fenomena-goyang-pargoy-yang-jadi-trend-anak-muda-di-tiktok>

¹¹¹ Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas, Dan Modal Sosial*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016). Hlm.32

Media sosial *Tiktok* digunakan pada saat sedang bosan karena tidak ada aktifitas dirumah dan jenuh karena terlalu pusing dengan berbagai macam kegiatan. Karena saat mereka melihat berbagai konten yang di unggah orang lain, mereka merasa sangat terhibur, sehingga media sosial menjadi tempat menghilangkan beban pikiran.

d. Konten *Fashion* atau *Outfit*

Fashion menjadi hal penting khususnya wanita karena saat ini, statement fashion menggambarkan diri seseorang. *Trend fashion* baru dalam berbusana bukan busana Barat yang menampilkan sebagian tubuh melainkan pakaian yang sedang *happening* di Indonesia. Sekarang ini yang sedang trend adalah pakaian muslimah yang modis dengan berbagai gaya *outfit* terbaru dengan segala tutorial hijab kekinian.

Menurut Arina yang mengutip Ibrahim dalam artikelnya mengatakan fashion adalah bagian penting dari segala gaya, *trend* serta penampilan sehari-hari yang mampu memberikan pencitraan kepada identitas pemakainya.¹¹² Di zaman yang serba modern ini tentu perkembangan dunia fashion pun juga ikut berkembang pesat.

2. Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

a. Perubahan perilaku remaja

¹¹² Arina Dabitha Santoso, “Perkembangan Trend Outfit Di Kalangan Remaja Tiktok”, 6 Januari 2022, <https://www.kompasiana.com/arina51751/61d5b8792da2371cda19af92/perkembangan-trend-outfit-hijab-di-kalangan-remaja-tiktok>

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.

Media sosial aplikasi *Tiktok* saat ini mampu mempengaruhi remaja, dimana aplikasi tersebut digunakan sebagai kebutuhan pelarian dirinya. Dimana kebutuhan tersebut yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi yang sedang tegang, emosi, kesepian sehingga untuk media hiburannya.

Dalam sehari mereka bisa menggunakan media sosial aplikasi *Tiktok* tanpa henti dan semua tergantung keinginan mereka atau situasi pada saat itu. Mereka menggunakan aplikasi tersebut tanpa melihat berapa jam, berapa menit, berapa detik yang penting mereka melihatnya, dan merasa terhibur.

b. Media sosial aplikasi *Tiktok* sebagai sumber edukasi

Supaya tidak terkesan jelek dimata orang lain, mereka sebagai pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* tidak hanya melihat konten-konten menari, lelucon dan membuat video-video menari. Pengguna media sosial aplikasi *Tiktok* ini juga melihat hal-hal yang bersifat edukasi atau pengetahuan. Misalnya mereka belajar bahasa Inggris, belajar bagaimana cara berpakaian dan lain sebagainya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah membahas data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan terkait Budaya *Tiktok* dan Perubahan Perilaku Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan, dalam bab ini peneliti mencoba untuk menarik kesimpulan yang merujuk pada tujuan penelitian.

1. Konten Media Sosial Aplikasi Tiktok digunakan oleh Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

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*, *Twitter* 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 Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan

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 KH. Achmad Shiddiq, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi wawasan keilmuan tentang Budaya Pengguna Aplikasi *Tiktok* dan Pergeseran Perilaku pada anak 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 Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan agar mampu meminimalisir atau mengurangi dampak dari penggunaan media sosial aplikasi *Tiktok*.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho, dkk. Artikel *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra* (diakses pada https://scholar.google.co.id/citations?user=v_CWVJUAAAAJ&hl=id)
- Aji, Wisnu Nugroho, *Jurnal Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, I S B N: 9 7 8 - 6 0 2 - 6779 - 2 1 - 2 (diakses pada https://scholar.google.co.id/citations?user=v_CWVJUAAAAJ&hl=id)
- Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Annisa Fitrah Nurriszka, *Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial*, *Jurnal Analisa Sosiologi*, Vol. 5 No. 1 (2016).
- Anggoro. Bayu. “*Mengupas Fenomena Goyang Pargoy Yang Jadi Trend Anak Muda Di Tiktok*”.6 Januari 2021. <https://www.kompasiana.com/bayuangg/61d6bc3806310e071e4dfac2/mengupas-fenomena-goyang-pargoy-yang-jadi-trend-anak-muda-di-tiktok>
- Clement. J. 2020. *Most Populer Categories On Tiktok Worldwide 2020*, by hastag view, diakses pada 20 Januari 2022. <https://www.statista.com/statistic/11130988/most-popular-categories-tiktok-worldwide-hastag-views/>
- Dabitha Santoso. Arina. “*Perkembangan Trend Outfit Di Kalangan Remaja Tiktok*”.6 Januari 2022. <https://www.kompasiana.com/arina51751/61d5b8792da2371cda19af92/perkembangan-trend-outfit-hijab-di-kalangan-remaja-tiktok>
- Dimas Andrian. Adil. dkk. 2021. *Motif Masyarakat Indonesia Menggunakan Aplikasi Tiktok Selama Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal E-Komunikasi*, Vol. 9 No. 1.
- Deriyanto, Demmy, dkk. 2018. *Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang Terhadap Tik Tok*. Universitas Tribhuwana. Jurusan Ilmu Komunikasi dan FISIP, *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, vol. 7 No. 2.
- Departemen Agama RI. 2020. *Al-Qur'an dan Terjemahan dilengkapi Waqaf dan Ibtida'*. Jakarta: PT. Suara Agung.
- Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M. Pd. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Elisa Kusumawardhani dan Deasy Silvyia Sari, *Gelombang Pop Culture Tiktok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India dan Indonesia*, Padjadjaran Journal of International Relations, Vol. 3 No. 1 (2021)
- Fauziah. Assyifa. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (Smkn) 10 Kota Bekasi, Skripsi Komunikasi Penyiaran Islam.*
- Fhadila, Kenny Dwi, Menyikapi perubahan perilaku remaja, Jurnal Penelitian Guru Indonesia - JPGI (2017) Vol 2 No 2 Print ISSN: 2541-3163 - Online ISSN: 2541-3317, 30 Oktober 2017
- Fibrianto, A. S., & Bakhri, S. (2018). Pelaksanaan Aktivitas Ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) dalam Pembentukan Karakter, Moral dan Sikap Nasionalisme Siswa SMA Negeri 3 Surakarta. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 2(2).
- Fitri, Emia. dkk, “*Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*”, Nomor 1 (Juli, 2018), *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, dkk. “*Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme*”, volume 10, nomor 2.
- Hasiholan, Togi Prima, dkk. Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19, *Commiverse: Jurnal Ilmu Komunikasi* Volume 5 No. 2 | Juni 2020.
- Imron, R. M. (2018). *TikTok Jadi Aplikasi Terbaik di Play Store*. <https://inet.detik.com/mobile-apps/d4329137/tiktok-jadi-aplikasi-terbaik-di-play-store>
- Khairuni, Nisa, *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*, *Jurnal Edukasi*, Vol 2 No 1 Januari 2016
- Kusuma, P. W. (2020). *Di Balik Fenomena Ramainya TikTok di Indonesia*, <https://tekno.kompas.com/read/2020>
- Luik, Jandy. *Media Baru Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- M. Luddin, Abu Bakar. 2010. *Dasar-Dasar Konseling: Tinjauan Teori Dan Praktik*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Morisson. 2015. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Media Indonesia. 2019. *Aplikasi Media Sosial Video Hiburan Paling Diburu di Indonesia*, MediaIndonesia.com. diakses pada 20 Januari 2022 <https://mediaindonesia.com/read/detail/263478-aplikasi-media-sosial-video-hiburan-paling-diburu-di-indonesia>
- Nassution. 2000. *Metode Research Penelitian Ilmiah*, Edisi I. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: SimbiosisRekatama Media.
- Pratama, Sandi Marga, dkk, “Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020”, Vol.1, No.02 (Agustus 2020).
- Ratri, H.D. (2018). “*Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Harga Diri Remaja Di Sma Negeri 2 Jember*”. Skripsi. Fakultas Keperawatan Universitas Jember.
- RonaningReom, 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)”.
- Ridaryanthi, Melly, “*Bentuk Budaya Populer Dan Konstruksi Perilaku Konsumen Studi Terhadap Remaja*”, Volume 13, No. 01, Mei 2014.
- Sarkawi, Dewi, 2016. Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Media Sosial. (Dimuat dalam Jurnal Administrasi Kantor Vol.4, No.2
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soekanto, S. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Setiadi, dkk. 2011. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Semenik, R. J., Allen, C. T., O’Guinn, T. C., & Kaufmann, H. R., 2012, Advertising and promotions: An integrated brand approach. South Western, Cengage Learning: Mason, OH.
- Sitorus, Fredrick Gerhad. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja di Kota Medan)”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Sumatera Utara, 2018).

Susilowati. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe)*. Jurnal Komunikasi.

Togi Prima Hasiholan, dkk, (2020), "*Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19*", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 5 No. 2

Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Karya Ilmiah IAIN Jember*. (Jember: IAIN Jember Press.

Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

<https://www.kompasiana.com/fenyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja>
(diunduh pada tanggal 5 April 2021)



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Maghfiro
NIM : D20171027
Program Studi : Dakwah
Universitas : UIN KHAS JEMBER

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain kecuali yang telah dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terjadi penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 12 Desember 2021
Saya yang mengatakan

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote with a signature over it. The signature is in black ink and appears to be 'Siti Maghfiro'. The banknote is partially obscured by the signature and the text below it.

Siti Maghfiro
D20171027

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Budaya Tiktok Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan	Budaya Tiktok Dan Perubahan Perilaku Remaja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi Tiktok Sebagai Budaya 2. Perubahan perilaku anak remaja 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Budaya b. Pengertian Aplikasi Tiktok c. Sejarah Aplikasi Tiktok d. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Tiktok e. Konten Aplikasi Tiktok f. Fitur Aplikasi Tiktok g. Dampak Positif Aplikasi Tiktok h. Dampak Negatif Aplikasi Tiktok a. Pengertian perilaku b. Pengertian remaja c. Karakteristik remaja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informan Remaja Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan 2. Dokumentasi, Observasi Dan Wawancara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif 3. Teknik Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Teknik Analisis <ol style="list-style-type: none"> a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi 5. Keabsahan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Triangulasi Sumber 6. Lokasi Penelitian Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Kkonten Media Sosial Tiktok Digunakan Oleh Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan? 2. Bagaimana Perubahan Perilaku Remaja Di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan Sebagai Pengguna Aktif Media Sosial Aplikasi Tiktok?

FOTO DOKUMETASI



Wawancara dengan Intan Nur Fitriani



Wawancara dengan Zamrotul Atika

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Wawancara dengan Suci Nur Elisa



Wawancara dengan Siti Khomariyah

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

- a. Sejarah desa Gempol
- b. Visi misi desa Gempol
- c. Data data wawancara

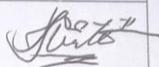
B. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana konten media sosial Tiktok digunakan oleh anak remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan?
 - a. Bagaimana penggunaan media sosial Tiktok digunakan oleh remaja dusun kisik?
 - b. Kenapa tertarik dengan media sosial aplikasi tiktok?
2. Bagaimana perubahan perilaku anak remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol kabupaten Pasuruan sebagai pengguna aktif media sosial aplikasi TikTok?
 - a. Berapa lama anda menggunakan media sosial aplikasi Tiktok?
 - b. Menurut anda, apa dampak negatif menggunakan aplikasi Tiktok secara terus menerus?
 - c. Dimana saja anda menggunakan medi sosial aplikasi Tiiktok?
 - d. Menurut anda, apakah ada perubahan dalam diri anda ketika sebelum dan sesudah mengenal aplikasi Tiktok?
 - e. Hal apa yang melatarbelakangi anda menggunakan media sosial aplikasi Tiktok?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

JURNAL PENELITIAN

NO.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	2 Juni 2021	Penyerahan surat penelitian	Makful Arif	
2.	9 Juni 2021	Wawancara	Suyoto	
3.	12 Juni 2021	Wawancara	Zamrotul Atika	
4.	14 Juni 2021	Wawancara	Sazkia Amalia Ramadini	
5.	15 Juni 2021	Wawancara	Hadhila Asma Al Azzah	
6.	15 Juni 2021	Wawancara	Farida Rahayu	
7.	16 Juni 2021	Wawancara	Siti Khomariyah	
8.	20 Juni 2021	Wawancara	Suci Nur Elisa	
9.	21 Juni 2021	Wawancara	Intan Nur Fitriani	
10.	23 Juni 2021	Wawancara	Amilatur Rizkiyah	

Pasuruan, 8 November 2021
A/N Pj. Kepala Desa Gempol
Sekretaris Desa Gempol



Makful Arif



PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
KECAMATAN GEMPOL
KANTOR KEPALA DESA GEMPOL
Jl. Raya Wonoayu nomor: 25 Telp (0343) 857189 Gempol – Pasuruan

SURAT KETERANGAN

No.: 045/1232 /424.303.2.15/2021

Yang bertandatangan dibawah ini kami Kepala Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Siti Maghfiro
TTL : Pasuruan, 07-01-1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
NIK : 351412.470199.0007
Alamat : Dusun Kisik RT. 3 RW. 11 Desa Gempol
Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan
Pendidikan : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq
Jurusan : Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Adalah benar nama tersebut diatas adalah penduduk Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan yang telah selesai melakukan penelitian skripsi dengan judul “Budaya Tiktok dan Perubahan Perilaku Anak Remaja di Dusun Kisik Desa Gempol Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan” per tanggal 2 Nopember 2021

Adapun surat keterangan ini dibuat sebagai Persyaratan Administrasi Kuliah.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gempol, 2 Nopember 2021

A/n Pj. Kepala Desa Gempol
Sekdes Gempol



Makhlul Arif



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH**

Jl. Mataran No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, kode Pos: 68136
Website: dakwah.iain-jember.ac.id – e-mail: fdjainjember@gmail.com

Nomor : B.1009 /In.20/6.d/PP.00.9/ 06 /2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

2 Juni 2021

Yth.
Kepala Desa Kecamatan Gempol

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

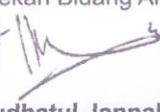
Nama : Siti Maghfiro
NIM : D20171027
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : VIII (delapan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Budaya Tiktok dan Perubahan Perilaku pada Anak Remaja di Desa Kisik Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Siti Raudhatul Jannah

KH

JEMBER

BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI :

Nama Lengkap : Siti Maghfiro
Tempat Tanggal Lahir: Pasuruan, 07 Januari 1999
Alamat : Dsn. Kisik, RT 03 RW XI, Gempol - Pasuruan
NIM : D20171027
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
No. Hp : 0895617823220
Alamat Email : sitimaghfiro07@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN :

1. 2003-2005 : TK PKK IV Gempol - Kisik
2. 2005-2011 : MINU Kedungcangkring Jabon – Sidoarjo
3. 2011-2014 : SMP Walisongo – Gempol
4. 2014-2017 : MAN 1 Bangil

PENGALAMAN ORGANISASI

1. Ketua IPPNU Ranting Gempol
2. Anggota AUVI Journalism IAIN Jember
3. Anggota Jurnalistik di MAN Bangil
4. Pramuka MAN Bangil
5. Ikatan Mahasiswa Metropolitan Barat