

TRANSFORMASI PERILAKU SOSIAL REMAJA ERA DIGITAL: PENGGUNAAN TIKTOK DI KALANGAN REMAJA

Caesar Davala Nahar Kusuma^{1*}, Roso Prajoko², Wahyuning Chumaeson³
Universitas Boyolali
email korespondensi: kusumadafa323@gmail.com

ABSTRAK

Dalam perkembangan era digital yang sangat pesat, teknologi menjadi bagian yang penting terutama bagi kehidupan kalangan remaja. Salah satu hasil dari perkembangan era digital yaitu media sosial *Tiktok*. Kecenderungan remaja pada *Tiktok* dapat membawa berbagai dampak yang dirasakan oleh remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *Tiktok* bagi remaja serta bagaimana *Tiktok* mampu merubah perilaku sosial remaja usia 12- 17 tahun di Dukuh Beji, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, dengan menggunakan teori perubahan sosial dan *uses and effect*. Jenis penelitian yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Remaja mengalami kecanduan dan kecenderungan pada aplikasi *Tiktok*. Remaja menggunakan *Tiktok* untuk mencari informasi, namun kebanyakan digunakan untuk mencari hiburan. (2) *Tiktok* memberikan dampak yang signifikan bagi remaja. Ada dampak negatif dan positif yang dirasakan oleh remaja. (3) Remaja mengalami perubahan perilaku sosial akibat penggunaan *Tiktok* seperti perilaku malas-malasan, perubahan gaya hidup, menurunnya etika dan sopan santun saat berbicara, dan kurangnya partisipasi sosial. Implikasi penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai transformasi perilaku sosial remaja terkait penggunaan media sosial khususnya *Tiktok*.

Kata kunci: Perubahan Sosial, Perilaku, Remaja, Tiktok

ABSTRACT

In the rapid development of the digital era, technology is an important part of teenagers' lives. One of the results of the development of the digital era is social media, Tiktok. Teenagers' tendency to Tiktok can have various impacts felt by teenagers. This study aimed to determine the impact of using Tiktok for teenagers and how Tiktok could change the social behavior of teenagers in Dukuh Beji, Sidomulyo Village, Ampel District, Boyolali Regency, using the theory of social change, and uses and effect. The type of research was descriptive qualitative with data collection techniques: observation, interviews, documentation study. The results of the study that (1) Teenagers got addiction and tendency to the Tiktok application. Teenagers used Tiktok to find information, but mostly used it to find entertainment. (2) Tiktok had a significant impact on teenagers. There were negative and positive impacts felt by teenagers. (3) Teenagers experience changed in social behavior due to the use of Tiktok such as lazy behavior, lifestyle changes, decreased ethics and manners when speaking, and lack of social participation. The implication of this research is to provide an explanation of the transformation of adolescent social behavior by using social media, especially Tiktok.

Keywords: Social Change, Behavior, Teenagers, Tiktok

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, masyarakat dituntut untuk turut mengikuti perkembangan teknologi. Hampir di semua aspek kehidupan sudah ada teknologi yang masuk ke dalamnya. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, manusia berkompetisi untuk membuat teknologi yang canggih sebagai bentuk kemodernan yang berdampak pada berbagai bidang kehidupan (Ariyani & Nurcahyono, 2018). Perkembangan yang amat dirasakan masyarakat adalah atas hadirnya telepon genggam dan internet. Dengan teknologi tersebut masyarakat dapat menggunakannya sebagai media untuk melakukan komunikasi, mencari informasi, hingga hiburan. Teknologi internet menghasilkan berbagai macam media sosial, seperti *Whatsapp, Facebook, Instagram, Tiktok, YouTube*, dan lainnya. Salah satu media sosial yang paling banyak diminati oleh remaja yaitu *Tiktok*. Hal itu didukung data dari *We Are Social*, bahwa penggunaan media sosial *Tiktok* tahun 2024 sebanyak 73,5% dan didominasi oleh remaja terutama Gen-Z sebanyak 54,1% (Wearesocial.com, 2024). *Tiktok* yaitu sebuah platform media sosial, memungkinkan orang untuk membuat video pendek berdurasi hingga tiga menit yang memiliki fitur kreatif seperti musik, filter, dan banyak lagi. Banyak sekali konten yang dimuat dalam

aplikasi *Tiktok*, seperti konten pendidikan, hiburan, berita, game dan lainnya. Media sosial juga memiliki sisi positif dan negatif. Hal itu karena di *Tiktok* bersifat bebas, tidak ada filter sebelum diunggah. Maka dari itu, sangat penting kontrol diri dan pengawasan dari orang tua terhadap penggunaan *Tiktok* karena dapat memicu dampak dan perubahan perilaku sosial pada remaja.

Perubahan sosial merupakan fenomena kehidupan yang dialami oleh setiap masyarakat di Masyarakat mana pun pasti mengalami transformasi sosial dalam berbagai aspek kehidupannya. Perubahan ini terjadi dalam interaksi (pergaulan) antara anggota masyarakat satu sama lain dan antara masyarakat dengan lingkungannya. Selo Soemardjan menjelaskan perubahan sosial sebagai perubahan pada lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosialnya, yang terdiri dari nilai, sikap, dan perilaku yang ditunjukkan oleh kelompok masyarakat tertentu. Perilaku menurut Hurlock (2003:261) adalah hal yang dapat menunjukkan kemampuan orang di masyarakat. Selain itu, istilah “Perilaku sosial” adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan perilaku yang ditampilkan secara umum oleh seseorang dalam masyarakat, terutama dalam menanggapi apa yang dinilai dapat disetujui atau tidak dapat disetujui oleh masyarakat. Perilaku sosial ditunjukkan dengan perasaan, perbuatan, tingkah laku, keyakinan, ingatan, atau respek terhadap orang lain.

Di Dukuh Beji, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, remaja Di Dukuh Beji, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, remaja menggunakan *Tiktok* dengan intensitas tinggi, dari pengamatan yang dilakukan peneliti. Banyaknya fitur membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan gawai mereka dibanding dengan aktivitas sosial. Penggunaan secara intensif itulah yang mengakibatkan dampak dan perubahan perilaku sosial pada remaja. Sebaliknya, tampaknya banyak orang tua yang masih mengalami kesulitan untuk memantau penggunaan media sosial anak-anak mereka. Salah satu kesulitan yang dihadapi orang tua adalah bahwa anak-anak hanya membutuhkan smartphone yang dapat dibawa ke mana pun, dengan itu orang tua tidak dapat mengawasi penggunaan media sosial mereka saat tidak ada di rumah.

Dengan itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang perubahan perilaku sosial pada remaja di Kelurahan Sidomulyo karena penggunaan media sosial *Tiktok* dengan judul “Transformasi Perilaku Sosial Remaja Era Digital : Penggunaan *Tiktok* di Kalangan Remaja. Tujuannya untuk mengetahui dampak penggunaan *Tiktok* oleh remaja usia 12-17 tahun di Dukuh Beji serta bagaimana *Tiktok* mampu merubah perilaku sosial remaja di daerah tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian Terdahulu

Penelitian sejenis antara lain pernah dilakukan oleh Fahimah Qurota A’yun (2021) dengan judul “Pengaruh Media Sosial Pada Perubahan Perilaku Remaja”, selain itu juga pernah dilakukan oleh Achmad Alie Auliya dan koleganya (2023), serta Kristiani et al. (2019), namun ada beberapa hal yang membedakan dengan peneliti kami yaitu *Pertama*, penelitian ini secara khusus akan meneliti tentang dampak dan transformasi perilaku sosial remaja oleh penggunaan media sosial khususnya *Tiktok* ditinjau dari salah satu konsep sosiologi komunikasi yaitu perilaku sosial di Kelurahan Sidomulyo, Kabupaten Boyolali. *Kedua*, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. *Ketiga*, penelitian ini menggunakan teori perubahan sosial dan *uses and effect*, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan teori S-O-R (*stimulus, organism, response*).

Perubahan Sosial

Selo Soemardjan menjelaskan perubahan sosial sebagai perubahan pada lembaga kemasyarakatan yang memengaruhi sistem sosialnya, yang terdiri dari nilai, sikap, dan perilaku yang ditunjukkan oleh kelompok masyarakat tertentu. Maksud transformasi ini ialah masyarakat yang merespon kenyataan-kenyataan sikap yang disuguhkan media pada era digital ini, memberikan perubahan bersikap dan berperilaku sehingga nilai-nilai sopan santun dan norma mengalami perubahan (transformasi). Korelasinya dengan teknologi dijelaskan oleh Thorstein Veblen (2004:359). Dalam perspektif materialis, teknologi sangat determinan dalam perubahan sosial. Veblen melihat teknologilah yang mewarnai tatanan sistem sosial. Karena itu, ia mengajukan preposisi bahwa perilaku manusia mencerminkan perkembangan teknologi dan ekonominya. Statemen Veblen ini secara implisit mengisyaratkan kemampuan teknologi dalam mempengaruhi perilaku manusia.

Media Sosial

Media sosial pada saat ini sangat populer di semua kalangan masyarakat, terutama pada remaja. Bagi remaja, media sosial merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan. Kottler dan Keller, media sosial adalah media di mana pengguna dapat berbagi informasi, gambar, suara, video, dan teks dengan orang lain. Media sosial adalah kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu dan komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan, kadang-kadang, bekerja sama satu sama lain (Kotler, Philip; Keller, 2016).

Tiktok

Tiktok yaitu sebuah platform media sosial, memungkinkan orang untuk membuat video pendek berdurasi hingga tiga menit yang memiliki fitur kreatif seperti musik, filter, dan banyak lagi. *Tiktok* pertama kali diluncurkan dengan nama yang berbeda. ByteDance, sebuah perusahaan yang berbasis di Tiongkok, meluncurkan aplikasi video pendek bernama Douyin hanya dalam waktu satu tahun. Pada bulan September 2016, aplikasi ini dirilis. 100 juta orang menggunakan aplikasi ini dan 1 miliar video ditonton setiap hari. Indonesia sendiri merupakan pengguna terbanyak kedua setelah Amerika Serikat dengan angka 109.9 juta dan angka pengguna *Tiktok* disebut per tahunnya naik 18,8 persen. Hal tersebut menunjukkan betapa besar potensi pengaruh yang dimiliki aplikasi tersebut bagi masyarakat Indonesia (I. N. Sari, 2023).

Remaja

Menurut Sarwono, remaja adalah suatu perkembangan pada diri manusia yang terdiri dari tiga komponen yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Remaja adalah orang yang berkembang ketika mereka mulai menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya hingga mencapai kematangan seksual, mengalami perkembangan psikologis dari anak-anak menjadi dewasa, dan mengalami peralihan (Sari, 2022).

Teori Uses and Effect

Teori *uses and effect* yang merupakan teori yang dikemukakan oleh Sven Windahl (1979). Teori *uses and effects* menggabungkan pendekatan *uses and gratifications* dengan teori efek tradisional. Dalam teori *uses and gratifications* sendiri, kebutuhan individu hanyalah satu faktor yang mendorong atau memengaruhi penggunaan media; namun, dalam teori *uses and effects* sendiri, kebutuhan individu adalah satu-satunya faktor yang menentukan penggunaan media.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, minat, motivasi, dan tindakan, semuanya dideskripsikan dengan kata-kata dan bahasa (Moleong, 2002). Disini peneliti melakukan pengambilan sampel sumber data menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang tujuannya agar informan sesuai dengan kriteria yang diinginkan dan untuk dapat menentukan jumlah informan yang akan diteliti. peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang berarti data kualitatif digunakan dan dijelaskan secara deskriptif, karena pola deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami objek secara keseluruhan. Proses penggalian data yang ada sekarang langsung dilakukan dikalangan remaja umur 12-17 tahun di Dukuh Beji, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti mengenai dampak dan perubahan perilaku sosial anak remaja usia 12-17 tahun yang menggunakan aplikasi *Tiktok* dengan jumlah informan 10 orang, yang meliputi konten *Tiktok* dan fitur-fitur yang ada di media sosial *Tiktok*. Sehingga pemaparan di atas menjadi objek penelitian dengan tujuan membuat deksriptif, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai objek yang akan diteliti. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kecenderungan Remaja pada Penggunaan Media Sosial *Tiktok*

Sebagian besar orang menganggap media sosial sebagai kebutuhan di era teknologi saat ini karena memungkinkan orang untuk bertukar pesan dan informasi. Remaja di Dukuh Beji menggunakan media sosial *Tiktok* sebagian besar untuk hiburan, mencari teman, dan membuat video pendek untuk meningkatkan kreativitas mereka. Remaja menggunakan telepon genggam yang diberikan oleh orang tua untuk mengakses *Tiktok* hampir setiap saat, tidak terkecuali saat berkumpul dengan orang tua dan teman-teman di tempat umum. Penggunaan media sosial *Tiktok* oleh remaja sangat masif, mereka bisa menghabiskan berjam-jam untuk bermain *Tiktok*. Intensitas yang tinggi itulah yang membuat remaja menjadi kecanduan yang dapat menimbulkan berbagai macam dampak. Intensitas adalah jenis kegiatan yang memiliki kepuasan atau kesenangan bagi orang yang melakukannya. Akibatnya, kegiatan dilakukan berulang-ulang dan terus meningkat. *Tiktok* semakin populer karena mudah diakses. Ia percaya bahwa semakin seseorang bergantung pada penggunaan media untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin penting peran media dalam kehidupannya dan memberikan pengaruh pada orang tersebut (Pratama, 2021).

Bagi remaja di lokasi penelitian, *Tiktok* merupakan sebuah aplikasi sangat menarik. Hampir semua remaja menggunakan *Tiktok* sebagai media untuk mencari informasi dan juga hiburan. Remaja banyak menggunakan atau membuka akun *Tiktok* mereka hingga berkali-kali dalam sehari selama mereka memiliki kesempatan untuk melakukannya. Mereka juga menghabiskan waktu untuk bermain *Tiktok* ketika mereka memiliki kesempatan untuk melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Tiktok* menjadi suatu kebutuhan bagi remaja dilihat dari intensitas penggunaan yang tinggi. Banyaknya konten-konten yang dapat mereka temukan di *Tiktok* menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja untuk menggunakan aplikasi *Tiktok*. Mereka seakan dimanjakan oleh beragam konten yang ada sehingga membuat kebiasaan-kebiasaan baru. Namun pada remaja ini kebanyakan setelah menggunakan aplikasi *Tiktok* jadi kecanduan untuk. Mereka kian menghabiskan waktunya dengan berdiam diri di rumah sambil bermain *Tiktok*. Berbeda dengan sebelum mereka menggunakan handphone dan *Tiktok*, kebanyakan remaja menghabiskan waktunya untuk bermain diluar bersama teman-temannya memainkan mainan tradisional.

2. Dampak Penggunaan *Tiktok* oleh Remaja

Adanya media sosial khususnya *Tiktok* memberikan dampak bagi para remaja, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Hal ini bergantung pada penggunaannya, jika media sosial digunakan dengan bijak, maka akan bermanfaat bagi semua orang, seperti membuat video pendek yang menarik dan menciptakan karya yang bermanfaat. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, banyak dampak yang dirasakan oleh remaja dalam penggunaan *Tiktok*, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dari hasil wawancara dengan remaja di Dukuh Beji, ada dampak positif dan negatif yang muncul pada diri remaja oleh penggunaan *Tiktok*.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa dampak negatif *Tiktok* bagi remaja di Dukuh Beji antara lain:

- a. Ketergantungan dan kecanduan: *Tiktok* dapat menyebabkan remaja menjadi ketergantungan dan kecanduan terhadap platform tersebut. Mereka mungkin menghabiskan banyak waktu untuk menonton dan berinteraksi dengan konten di *Tiktok*, sehingga mengabaikan tanggung jawab sekolah dan tugas rumah, serta mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata.
- b. Penurunan produktivitas: Ketergantungan pada *Tiktok* dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas remaja. Mereka dapat kehilangan fokus dalam belajar atau kegiatan positif lainnya karena lebih memilih untuk terus-menerus menggunakan aplikasi ini.
- c. Gangguan tidur: Penggunaan *Tiktok* hingga larut malam dapat mengganggu pola tidur anak remaja. Kurangnya tidur yang berkualitas dapat menyebabkan masalah kesehatan mental dan fisik, serta mempengaruhi kinerja akademis mereka.
- d. Konsumsi konten negatif: *Tiktok* menyediakan beragam konten, termasuk yang negatif dan tidak pantas. Anak remaja dapat terpapar konten yang berbahaya, seperti kekerasan, perilaku berbahaya, dan perilaku tidak sehat, yang dapat mempengaruhi pandangan mereka tentang dunia dan menyebabkan perilaku yang tidak diinginkan.

Selanjutnya beberapa dampak positif *Tiktok* bagi remaja di Dukuh Beji

- a. Kreativitas: *Tiktok* memungkinkan anak remaja untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui video singkat. Mereka dapat membuat konten yang unik, mengembangkan keterampilan kreatif, dan belajar mengedit video. Aktivitas ini dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mengekspresikan ide dan bakat mereka.
- b. Koneksi sosial: *Tiktok* adalah platform yang memungkinkan anak remaja untuk terhubung dengan orang lain dengan minat yang sama di seluruh dunia. Melalui fitur interaksi seperti komentar, duet, dan reaksi, mereka dapat berinteraksi dengan pengguna yang lain, memperluas lingkaran sosial mereka, dan mendapatkan dukungan dari komunitas online.
- c. Pembelajaran melalui konten edukatif: Selain hiburan, *Tiktok* juga menyediakan konten edukatif dalam berbagai bidang, seperti sains, sejarah, bahasa, dan seni. Anak remaja dapat memanfaatkan platform ini untuk memperluas pengetahuan mereka dan belajar hal baru dengan cara yang menyenangkan.
- d. Mengembangkan keahlian teknologi: Penggunaan *Tiktok* memungkinkan anak remaja untuk menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi, seperti pengeditan video, penggunaan filter, dan fitur-fitur lainnya. Ini dapat membantu mereka dalam menghadapi dunia digital yang terus berkembang.
- e. Peningkatan kepercayaan diri: Mendapatkan apresiasi dari pengikut dan penonton *Tiktok* dapat meningkatkan kepercayaan diri anak remaja. Penerimaan positif atas konten yang mereka buat dapat membantu memperkuat harga diri dan keyakinan diri mereka.

Dengan demikian dengan pengawasan dan penggunaan media sosial dengan tepat maka akan memberikan keuntungan untuk perkembangan maupun pertumbuhan anak remaja. Oleh karena itu pentingnya pengertian antara orang tua dan anaknya untuk memahami dampak positif maupun dampak negatif sebelum menggunakan media sosial khususnya *Tiktok*. Minimnya edukasi tentang penggunaan media sosial terutama *Tiktok*, membuat remaja cenderung menjadi liar dalam mengeksplor konten-konten yang ingin mereka lihat. Sebagian dari remaja sudah memahami baik dan buruknya konten yang mereka tonton namun mereka belum menyadari bahwa konten yang buruk dapat berdampak buruk juga kepada dirinya. Dan sebagian remaja belum memahami sama sekali tentang baik dan buruknya konten-konten yang mereka tonton. Baik atau buruknya dampak yang muncul pada remaja tergantung kepada konten yang mereka tonton. Konten yang berisi nilai-nilai positif akan berdampak positif juga, dan konten yang bernilai negatif cenderung memberikan dampak negatif juga.

3. Analisis Transformasi Perilaku Sosial Remaja oleh Penggunaan *Tiktok* di Dukuh Beji

Penggunaan *Tiktok* secara intensif telah banyak merubah perilaku sosial remaja di Dukuh Beji secara signifikan. Banyak remaja yang menghabiskan waktu yang lebih banyak di platform ini, mengurangi interaksi sosial langsung dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini bisa menyebabkan isolasi sosial dan kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal. Selain itu, konten viral di *Tiktok* sering kali muncul konten yang tidak layak untuk remaja. Misalnya konten tren tantangan beresiko, konten *toxic*, atau konten yang menekankan penampilan fisik dapat berakibat pada persepsi diri dan citra tubuh remaja secara negatif. Selain itu, penggunaan *Tiktok* juga dapat mempengaruhi produktivitas remaja, karena mereka bisa menghabiskan waktu yang berlebihan untuk menonton *Tiktok* daripada fokus pada kegiatan lain seperti belajar atau berolahraga.

Dalam penelitian ini, perilaku sosial dapat mencakup semua jenis tindakan atau kegiatan yang ditunjukkan oleh remaja di Dukuh Beji dalam interaksinya dengan teman sebayanya, baik secara individu maupun kelompok. Gaya hidup, penampilan, bahasa, dan cara berinteraksi dengan teman dan orang lain merupakan contoh perilaku sosial. Kajian mengenai perubahan perilaku sosial remaja di Dukuh Beji ditunjukkan sebagai berikut:

a. Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola di mana orang hidup dan menghabiskan waktu dan uang mereka. Bagaimana seseorang menggunakan waktunya (aktivitas), hal-hal yang dianggap menarik di sekitarnya (minat), serta pandangannya mengenai diri sendiri dan lingkungannya merupakan aspek-aspek gaya hidup. Berdasarkan temuan yang di dapatkan peneliti, bahwa remaja mengalami perubahan pada gaya hidup mereka, namun perubahan yang terjadi cenderung ke arah negatif. Seperti merokok, penggunaan

pakaian yang tidak sesuai dengan adat istiadat setempat. Hal tersebut diakibatkan dari konsumsi konten yang kurang baik yang mereka tonton pada aplikasi *Tiktok*. Seperti yang dikemukakan oleh William F. Ogburn dalam Moore (2022) bahwa komponen budaya, baik material maupun non-material, termasuk dalam lingkup perubahan sosial. Faktor-faktor budaya material sangat memengaruhi faktor-faktor budaya non-material. Dalam permasalahan ini remaja di Dukuh Beji melihat konten yang berisi seputar fashion yang ada di *Tiktok*. Mereka tertarik dan mencoba mengaplikasikannya pada diri mereka dan beranggapan bahwa itu keren tetapi tanpa tahu apakah gaya penampilan seperti itu sesuai dengan adat istiadat atau tidak. Karena kebudayaan barat dengan kebudayaan yang ada di lingkungan remaja sangat berbeda jauh. Kebudayaan materiil barat lebih vulgar seperti pakaian terbuka, semir rambut itu merupakan hal yang biasa. Tetapi apabila remaja menirukan hal tersebut nampaknya tidak sesuai dengan adat istiadat yang berlaku di lingkungan mereka.

b. Gaya Berbicara

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, penggunaan *Tiktok* oleh remaja sangat intensif. Kehadiran media sosial *Tiktok* ini telah mengubah cara remaja berinteraksi baik dalam dunia maya ataupun kesehariannya di lingkungan mereka. Pola penggunaan yang intensif dan konsumsi konten yang tidak baik dapat berakibat cukup buruk pada aspek kehidupannya, terutama etika dan sopan santun dalam berbahasa dan berbicara. Selo Soemardjan menjelaskan perubahan sosial sebagai perubahan pada lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosialnya, yang terdiri dari nilai, sikap, dan perilaku yang ditunjukkan oleh kelompok masyarakat tertentu. Jadi Soemardjan menekan bahwasanya di era digital ini pasti ada sebuah perubahan bersikap dan berperilaku, sehingga nilai-nilai sopan santun dan norma mengalami perubahan (transformasi) (2012). Pada permasalahan ini perubahan gaya berbicara remaja lebih ke arah negatif. Mereka seakan melupakan norma dan sopan santun saat melakukan komunikasi dengan teman-temannya atau dengan orang lain. Dari observasi yang peneliti lakukan, gaya bicara remaja di Dukuh Beji adalah bahasa Jawa *Ngoko* dan bahasa *Krama* kepada yang lebih tua. Namun setelah mereka terlalu sering menonton konten *Tiktok* yang terdapat bahasa-bahasa gaul menjadi berubah. Seperti contoh kata “anjir”, “anjir” merupakan sebuah umpatan ringan untuk mengungkapkan ekspresi dalam suatu obrolan. Banyak remaja yang menggunakan istilah ini saat mereka berbicara dengan teman-temannya bahkan karena kebiasaan, remaja malah menggunakan kata tersebut kepada orang yang lebih tua yang menjadi kesannya kurang sopan. Tak hanya itu remaja khususnya laki-laki kadang biasa menyapa teman-temannya dengan kata “cuk”, “cuk” sendiri merupakan singkatan kata dari “jancuk” yang merupakan kata yang biasa disebut oleh orang-orang di Jawa Timur, yang kemudian kata tersebut viral di *Tiktok* sehingga remaja menirukannya. Hal yang parah apabila kata itu diucapkan kepada orang yang lebih tua dan hal itu sering terjadi saat remaja berkomunikasi.

Kebanyakan remaja mengucapkan kata-kata seperti itu bahkan mengucapkan kata-kata kotor dianggap sebagai lelucon dan hal wajar, itulah yang membuat menurunnya etika dan sopan santun saat berbicara. Dan hal tersebut malah menjadi kebiasaan yang mengubah perilaku sosial remaja itu sendiri menjadi buruk. Sependapat dengan bagaimana seharusnya perilaku yang baik bagi remaja yang disampaikan oleh Elizabeth B. Hurlock (1953), perilaku sosial ditunjukkan dengan perasaan, perbuatan, tingkah laku, keyakinan, ingatan, atau respek terhadap orang lain.

c. Menurunnya Interaksi Sosial

Masifnya penggunaan *Tiktok* oleh remaja dan intensitas penggunaan yang tinggi membuat remaja dapat menghabiskan waktunya berjam-jam untuk berdiam diri dirumah dan bermain *Tiktok*. Kebiasaan tersebut tentunya akan berakibat pada interaksi sosial mereka. Adapun faktor yang membuat menurunnya interaksi sosial pada remaja yang dikemukakan oleh yakni: 1) lingkungan keluarga, 2) teman dekat, 3) tugas perkembangan remaja, 4) faktor tempramen, dan 5) pengalaman sosialisasi dimasa awal. Namun yang dialami oleh remaja di Dukuh Beji, menurunnya interaksi sosial akibat mereka lebih asik dengan *Tiktok*. Sehingga mereka seakan melupakan segalanya di sekitarnya. Hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang dimana harus bersosial juga dengan lingkungan. Tetapi, remaja merasa dengan berdiam diri dirumah sambil bermain *Tiktok* sudah membuatnya nyaman dengan hal itu. Sehingga hal-hal seperti bertegur sapa dengan tetangga, ikut berpartisipasi dalam

kegiatan sosial mereka menganggap kurang asik dan tidak nyaman. Padahal dengan berinteraksi dengan masyarakat lingkungan dapat membantu mereka untuk mengasah kemampuan bersosialisasi yang berguna kelak ketika ia berada di dunia kerja. Dan juga dengan turut ikut partisipasi kegiatan sosial seperti halnya kumpulan karang taruna juga akan membantu mereka untuk berani percaya diri, meningkatkan skill komunikasi, dan berlatih tanggung jawab. Dalam hal ini bukan berarti remaja sepenuhnya tidak berinteraksi dengan lingkungan mereka, mereka juga berinteraksi namun hanya dengan teman dekatnya dan keluarganya.

Ada bermacam-macam perubahan yang terjadi pada remaja oleh penggunaan *Tiktok* ini. Penggunaan *Tiktok* secara intensif oleh remaja dan pengulangan yang dilakukan terus menerus akan memunculkan suatu kebiasaan dan dampak yang bermacam bagi remaja. Jadi memang *Tiktok* mampu membawa perubahan perilaku sosial remaja secara signifikan. Sesuai dengan yang dikatakan William F. Ogburn bahwa "perubahan sosial" mengacu pada kondisi teknologi yang mengubah aspek-aspek tertentu dari kehidupan sosial manusia. Dari hasil penelitian yang dilakukan remaja cenderung menirukan apa yang mereka tonton pada aplikasi *Tiktok*. Sebagian dari mereka tahu apa yang mereka tirukan baik atau buruk dan sebagian belum tahu sama sekali baik dan buruknya. Sehingga saat dia mencoba menirukan, mereka hanya merasakan bahwa dengan melakukan hal yang sama dengan konten-konten yang ada di *Tiktok*, mereka merasa keren dan gaul. Lebihnya mereka menerapkan apa yang ditirunya di kehidupan sehari-harinya, seperti halnya saat berbicara mereka menggunakan bahasa gaul dan sering mengucapkan kata-kata kasar dan kotor yang malah menjadi kebiasaan mereka. Kemudian gaya pakaian mereka yang mengikuti gaya kebarat-baratan dan juga gaya hidup mereka yang tidak sehat seperti merokok, begadang yang pastinya tidak baik untuk remaja usia 12-17 tahun tersebut. Hal-hal tersebut mereka lakukan karena meniru apa yang mereka tonton di *Tiktok* yang tentunya bertentangan dengan nilai etika, sopan santun adat istiadat setempat.

Perilaku meniru tersebut sejalan dengan teori *Uses and Effect* yang dikemukakan oleh Sven Windahl (1979). Teori *uses and effect* merupakan penggabungan pendekatan *uses and gratifications* dengan teori efek tradisional. Teori *uses and effect* tidak bergantung pada kebutuhan; itu menunjukkan hasil dari proses komunikasi dengan memberikan pemahaman tentang penggunaan, penyebab, dan efek dari suatu media. Pernyataan ini menyatakan bahwa penggunaan media dilakukan karena seseorang memiliki persepsi dan harapan terhadap media yang ingin mereka gunakan. Seseorang memutuskan untuk menggunakan konten media berdasarkan persepsi dan harapan mereka. Fokus penelitian ini adalah *Tiktok*, di mana pengaruh menonton video di aplikasi media terhadap pengguna media. Oleh karena itu, remaja dapat memprediksi reaksi audien terhadap pesan media. Dengan cara yang sama, paparan video di media sosial *Tiktok*, terutama yang menampilkan peragaan fashion atau berbagai konten yang ada. Remaja akan termotivasi untuk mengambil informasi dari video tersebut, yang akan berdampak setelah menontonnya.

Untuk itu, perubahan perilaku sosial ke arah negatif ini dapat dicegah. Peran dari orang tua dan lingkungan sekitar lah yang menjadi kunci untuk mengurangi perubahan-perubahan yang terjadi. Seperti (1) memberikan edukasi penggunaan media sosial yang baik dengan cara memilah mana yang baik untuk ditonton dan mana yang tidak. (2) Contoh yang baik: Orang tua dan masyarakat sekitar harus memberikan contoh yang baik dengan bersikap sopan dan berbicara dengan baik (3) kebiasaan: Orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka tentang sopan santun dan adat istiadat, maka perilaku tersebut akan terbawa hingga ia besar. Dengan itu diharapkan remaja menjadi generasi emas yang akan dapat membawa kemajuan bagi lingkungan dan bangsa.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari paparan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Tiktok* mampu memberikan dampak dan perubahan perilaku sosial pada remaja secara signifikan. Penggunaan *Tiktok* oleh remaja di Dukuh Beji memiliki dampak positif dan negatif. Meskipun dapat mengembangkan kreativitas, menambah kepercayaan diri, dan keterampilan teknologi, juga dapat menyebabkan ketergantungan dan kecanduan, penurunan produktivitas, gangguan tidur, dan konsumsi konten negatif. Penggunaan intensif *Tiktok* juga signifikan mengubah perilaku sosial remaja, mengakibatkan penurunan interaksi

sosial, perubahan gaya hidup, dan gaya bicara. Oleh karena itu, pendidikan yang tepat, memberikan contoh yang baik, dan pembiasaan diperlukan untuk mencegah perubahan negatif dalam perilaku sosial.

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada pembaca. Selain itu, peneliti juga memiliki beberapa masukan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah saran yang peneliti ajukan:

a. Bagi peneliti lain

Karena akan ada banyak masalah semacam ini yang dapat diteliti lebih dalam dan lebih menarik terutama di daerah pedesaan, penelitian harus difokuskan pada daerah tersebut.

b. Bagi remaja

Bagi remaja sebagai generasi emas di masa depan memang harus terbuka dengan perkembangan digital yang terjadi. Tetapi, remaja juga harus bijak dalam menggunakan media sosial agar bisa memilah mana hal yang baik untuk dirinya dan mana yang buruk.

c. Bagi orang tua dan masyarakat

Orang tua harus lebih mengawasi kegiatan anaknya di media sosial dan lingkungan. Apabila terjadi penyimpangan oleh remaja, orang tua dapat langsung membina anak-anaknya. Dan untuk orang tua dan masyarakat untuk lebih mengedukasi terkait penggunaan media sosial yang baik dan menekankan etika sopan santun yang baik, baik di media sosial maupun di lingkungan sosial serta menumbuhkan kesadaran digital yang baik bagi semua.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, F. Q. (2021). Pengaruh Media Sosial pada Perubahan Perilaku Remaja. *Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Ariyani, N. I., & Nurcahyono, O. (2018). Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17442>
- Auliya, A. A., Yahya, A. B., & Hurryos, F. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja di Indonesia. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.47256/jhnb.v1i1.297>
- Hurlock, E.B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1953). *Developmental psychology*. McGraw Hill.
- Kotler, Philip; Keller, K. L. (2016). *Marketing Managemet*. Pearson.
- Kristiani, L., Wersemetawar, S. F., Informasi, P. S., Atma, U., & Yogyakarta, J. (2019). Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kabupaten. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi UNPGRI Kediri, 23 Februari 2019*, 39–46.
- Moleong, L. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya.
- Moore, S. (2022). *Handbook of Sociology*. Routledge.
- Pratama, D. (2021). *KOMUNIKASI SOSIAL REMAJA PENGGUNA TIK TOK DI KELURAHAN KALIAWI KECAMATAN TANJUNG KARANG PUSAT BANDAR LAMPUNG [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG]*. [http://repository.radenintan.ac.id/15983/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/15983/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Sari, I. N. (2023). *Sejarah TikTok dari Aplikasi Negeri Panda hingga Mendunia*. Katadata, 6 Maret 2023, 08:25. <https://katadata.co.id/ekonopedia/profil/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi-negeri-panda-hingga-mendunia>
- Sari, P., Hilmanto, D., Herawati, D. M. D., Dhamayanti, M., & Ma'ruf, T. L. H. (2022). *Buku Saku Pelayanan Kesehatan Remaja*. Penerbit NEM.
- Soemardjan, S. (2012). *Social Changes in Jogjakarta*. Literary Licensing.
- Veblen, T. (2004). *Conspicuous Consumption*. Penguin.
- Wearesocial.com. (2024). *Digital 2024: 5 billion social media users*. We Are Social, 31 Januari 2024. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Windahl, S. (1979). *A uses and effects model: some suggestions*. Sociologiska institutionen.