

PENGARUH APLIKASI TIK TOK TERHADAP HUBUNGAN SOSIAL MASYARAKAT INDONESIA DISAAT PANDEMI COVID-19 (Literature Review)

Syamsudin¹, Lilis Sukmawati²

¹Mahasiswa Jurusan Manajemen, Institut Manajemen Wiyata Indonesia

²UIN Raden Fatah Palembang

¹Syamsudinsh140498@gmail.com

²Lilissukmawati1991@gmail.com

Abstrak

Penelitian jurnal ini dilatar belakangi oleh penggunaan aplikasi Tik Tok yang digunakan masyarakat Indonesia sebagai tempat untuk mengekspresikan diri disaat pandemi covid-19, disini akan dijelaskan dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi Tik Tok serta pengaruh terhadap hubungan masyarakat mulai dari orang tua dan anak, pergaulan remaja, serta lingkungan sekitar. Dengan tujuan agar masyarakat Indonesia dapat memahami atau memanfaatkan Tik Tok ini sebagai media yang menguntungkan bagi diri pribadi ataupun orang lain. Metode yang digunakan adalah *Metode Riset Digital* yaitu dengan memanfaatkan media online. Data yang diperlukan dalam penelitian jurnal ini dikumpulkan dengan teknik mempelajari literatur terutama di google scholar. Hasil dari literature review adalah pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia sangat berpengaruh terhadap semua sektor dimulai dari sektor perekonomian dan sektor pendidikan. Pandemi covid-19 membuat masyarakat harus tetap dirumah, untuk mengurasi rasa bosan banyak masyarakat yang menggunakan Tik Tok sebagai media penghibur. Banyaknya pengguna membuat Tik Tok menjadi sangat berpengaruh terhadap hubungan sosial di masyarakat Indonesia. Hubungan terhadap orang tua dan anak dimana Tik Tok akan menjadi sangat berbahaya jika digunakan tanpa bimbingan orang tua. Tik Tok dikalangan remaja dipandang sebagai tempat untuk mendapatkan popularitas secara instan sehingga membuat para remaja kecanduan (hiperealitas). Tik Tok menurut pandangan masyarakat terbagi menjadi persepsi positif dimana Tik Tok memberikan manfaat bagi pengguna dan persepsi negatif dimana Tik Tok tidak memberikan manfaat bagi penggunanya.

Kata Kunci : *Tik Tok, Covid-19, Media Sosial, Hubungan Sosial*

PENDAHULUAN

Pada Desember 2019 di Wuhan Cina telah muncul kejadian yang luar biasa dengan ditemukannya corona virus jenis baru pada manusia yang kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2) dan

menyebabkan penyakit *Corona Virus Disease-2019* atau disebut COVID-19 (Sumartiningtyas, 2021).¹ Virus yang menyerang bagian kekebalan tubuh manusia dan menyebabkan infeksi pada saluran pernafasan ini mewajibkan kita untuk melaksanakan protokol kesehatan

¹ Sumartiningtyas, H. K. (2021, Februari 11). 4 Skenario Asal Mula Virus Corona di Wuhan Menurut

WHO. Retrieved from Kompas.com: <http://www.kompas.com>

yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan menggunakan *handsanitizer* atau air mengalir, virus ini mengakibatkan semua sektor tidak bisa berjalan seperti biasanya hampir semua negara melakukan *lockdown* tidak terkecuali indonesia. Kementerian kesehatan (Kemenkes) dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020 menerbitkan aturan yang disebut dengan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang mewajibkan semua masyarakat tetap diam didalam rumah atau membatasi mobilitas terutama di daerah Jakarta agar penyebaran virus Covid-19 bisa terhenti, dengan adanya PSBB masyarakat indonesia lebih banyak melakukan kegiatan didalam rumah mulai dari sekolah *online*, WFH (*Work From Home*) dan bermain media sosial (Ikhsanudin, 2020).²

Berbicara tentang bermain media sosial, media sosial adalah media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antar pengguna satu dan pengguna lainnya, serta tempat bisa mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet (M.Si, 2016).³ Sekarang media sosial dan

internet bisa jadi disebut sebagai kebutuhan pokok, sebagai contoh yaitu digunakan pada sektor bisnis dengan banyaknya tempat belanja online yang memasarkan produknya di media sosial, pemerintahan yang menggunakan media sosial sebagai tempat penyampaian informasi kepada masyarakat tentang program apa yang akan dilaksanakan dan tentunya konsumsi pribadi yang sering dimanfaatkan sebagai tempat untuk berinteraksi dan hiburan seperti bermain *game online* atau menonton video bahkan membuat video singkat yang bisa kita *upload*.

Saat ini ada aplikasi dimedia sosial yang sangat populer yaitu Tik Tok dimana aplikasi *platform* video pendek yang diluncurkan oleh Zhang Yiming pada September 2016 ini awalnya hanya digunakan kalangan remaja tapi semenjak adanya covid-19 yang mengharuskan semua orang untuk diam dirumah kini telah banyak digunakan oleh orang dewasa karena dianggap bisa menghibur. Sehingga membuat Tik Tok menjadi sangat populer terbukti sudah lebih dari 100 juta orang di mengunduh Tik Tok dan mempunyai *rating* 4,1 di play store, di aplikasi Tik Tok kita bisa berkespresi dan memanfaatkan fitur-

² Ikhsanudin, A. (2020). *Detiknews*. Retrieved from Ini isi lengkap keputusan menkes soal PSBB Jakarta : <http://news.detik.com>

³ Dr. Rulli Nasrullah M.Si, Media Sosial, Edisi Cet. 2. (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2016), 8-15

fitur yang sudah disediakan agar video yang kita bagikan bisa menarik perhatian bahkan menghibur orang lain, selain untuk hiburan Tik Tok saat ini bermanfaat untuk mencari informasi atau tutorial bahkan Tik Tok sering dimanfaatkan kalangan remaja untuk berkreasi agar mereka bisa mendapatkan popularitas (Demmy Deriyanto, 2018).⁴

Dengan jumlah pengguna sebanyak itu tentunya Tik Tok memiliki banyak tanggapan dari pengguna media sosial karena tidak semua konten yang ada di Tik Tok mempunyai manfaat, yaitu dengan masih adanya video bergoyang yang terlalu vulgar, rasisme, pemicu perbandingan kehidupan sosial ekonomi dan menjadi sebuah media *bullying* sehingga aplikasi ini masih belum ramah kepada kalangan anak dibawah umur. Penelitian jurnal ini dilatarbelakangi oleh penggunaan aplikasi Tik Tok yang digunakan masyarakat indonesia baik dari kalangan anak usia dini, remaja sampai dewasa sebagai tempat untuk mengekspresikan diri. Maka akan dijelaskan dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi Tik Tok serta pengaruhnya terhadap hubungan masyarakat indonesia disaat pandemi Covid-19. Dengan tujuan agar masyarakat

indonesia dapat memahami atau memanfaatkan Tik Tok ini sebagai media yang menguntungkan bagi diri pribadi ataupun orang lain. Dan masyarakat indonesia bisa mengatur atau membatasi penggunaan Tik Tok untuk mengurangi dampak yang dapat merugikan.

TEORI (THEORY)

Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial (Mulawarman, 2017).⁵

Media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual (McGraw Hill Dictionary).

⁴ Demmy Deriyanto dan Fathul Qorib, “Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok”, *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Vol. 7, No. 2 (2018), 77-78.

⁵ Mulawarman, Aldila Dyas Nurfitri, “Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan”, Vol.25 No.1, 2017. Hal 67

Media sosial adalah media berbasis Internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user-generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain (Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes, 2015).⁶

Dari beberapa definisi media sosial menurut para ahli tersebut peneliti menyimpulkan media sosial adalah tempat untuk saling terhubung dari satu pengguna ke pengguna lainnya secara luas, untuk berbagi informasi yang harus terkoneksi ke internet.

Aplikasi Tik Tok

Tik Tok adalah aplikasi yang memberikan special effects unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan

performanya dengan tarian, gaya bebas, dan masih banyak lagi sehingga mendorong kreativitas penggunanya menjadi *content creatore*.

Tik Tok adalah platform sosial video pendek yang didukung dengan musik. Baik itu musik untuk tarian, gaya bebas, ataupun performa, para pencipta didorong untuk berimajinasi sebebas-bebasnya dan menyatakan ekspresi mereka dengan bebas. Dirancang untuk generasi baru pencipta, Tik Tok memungkinkan pengguna membuat video pendek yang unik dengan cepat dan mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia. Tik Tok adalah tolok ukur budaya baru untuk pencipta muda. Kami berusaha untuk memberdayakan lebih banyak jiwa kreatif untuk menjadi bagian dari revolusi konten (Sitorus Fredrick Gerhad, 2018).⁷

Tik Tok merupakan aplikasi media sosial terbaru yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagai video menarik, berinteraksi dikolom komentar maupun chat pribadi. Aplikasi Tik Tok juga sangat mudah menggunakannya dan disanalah seseorang

⁶ PakarKomunikasi.com "Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli Komunikasi" Oleh Ambar (<https://pakarkomunikasi.com/pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli>) Diakses pada 24 Juli 2021

⁷ Sitorus Fredrick Gerhad, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan), (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Oktober 2018) 27-28

bisa menciptakan konten yang bagus dan unik (Demmy Deriyanto, 2018).⁸

Dari definisi tersebut bisa saya simpulkan Tik Tok adalah aplikasi media sosial yang digunakan untuk membuat video pendek ataupun saling terhubung dengan pengguna lainnya yang didalamnya terdapat banyak fitur yang bisa dimanfaatkan oleh pengguna untuk membuat video sekreatif mungkin sehingga bisa dipertontonkan ke semua orang.

Pandemi Covid-19

Pandemi adalah epidemi atau penyakit menular yang jangkauannya melewati batas internasional dan biasanya mampu mempengaruhi banyak orang sedangkan COVID-19 adalah singkatan dari *Corona Virus Disease-2019*. Coronavirus sendiri merupakan sekumpulan virus yang berasal dari subfamili Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan ordo Nidovirales (Yunus & Rezki, 2020). Virus ini dapat menyerang hewan dan juga manusia.

Virus ini menyebabkan infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan

Sindrom Pernafasan Akut Berat/Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV2).

COVID-19 disebabkan oleh SARS-COV2 yang termasuk dalam keluarga besar coronavirus yang sama dengan penyebab SARS pada tahun 2003, hanya berbeda jenis virusnya. Gejalanya mirip dengan SARS, namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi dibanding COVID-19 (kurang dari 5%), walaupun jumlah kasus COVID-19 jauh lebih banyak dibanding SARS. COVID-19 juga memiliki penyebaran yang lebih luas dan cepat ke beberapa negara dibanding SARS.

Gejala umum berupa demam $\geq 38^{\circ}\text{C}$, batuk kering, dan sesak napas. Jika ada orang yang dalam 14 hari sebelum muncul gejala tersebut pernah melakukan perjalanan ke negara terjangkit, atau pernah merawat/kontak erat dengan penderita COVID-19, maka terhadap orang tersebut akan dilakukan pemeriksaan laboratorium lebih lanjut untuk memastikan

⁸ Demmy Deriyanto dan Fathul Qorib, "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok", JISIP: *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Vol. 7, No. 2 (2018), 77-78.

diagnosisnya (Nur Shadrina Nasution, 2021).⁹

Hubungan Sosial

1. Definisi Hubungan Sosial

Hubungan sosial adalah kegiatan interaksi sosial masyarakat yang melakukan tindakan untuk memberi informasi dan mempengaruhi satu sama lainnya, hubungan ini bisa setabil jika dilakukan dengan kesadaran serta toleransi akan tetapi jika dilakukan dengan penyimpangan sosial maka yang timbul dari hubungan masyarakat adalah adanya dinamika kelompok sosial, seperti peperangan atau konflik sosial dan bentuk lainnya.

Gilin dan Gilin berpendapat bahwa pengertian hubungan sosial adalah hubungan timbal balik dalam masyarakat yang bersifat dinamis bukan statis. Hubungan ini memiliki pola tertentu sebagai kesempatan untuk hidup bersama dalam masyarakat. Dalam hubungan sosial ia menambah bisa dilakukan antar individu atau dilakukan antar kelompok.

Soerjono Soekanto berpendapat bahwa pengertian hubungan sosial adalah dasar proses sosial yang terjadi karena

adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok, atau antar individu dan kelompok.

Maryati dan Suryati pengertian hubungan sosial yaitu kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok.¹⁰

Dari beberapa definisi para ahli tersebut dapat saya simpulkan bahwa hubungan sosial adalah kegiatan yang dilakukan dalam hidup bermasyarakat agar saling terhubung baik antar individu atau kelompok demi tercapainya kepekaan terhadap lingkungan sekitar supaya tidak terjadi konflik sosial antar masyarakat.

2. Bentuk Hubungan Sosial

Asosiatif, adalah hubungan berdasarkan kontak dan komunikasi sosial yang mengarahkan pada integrasi sosial di dalam kehidupan masyarakat. Proses yang terjadi dalam asosiatif masyarakat tidak bersitegang dalam menjalankannya. Karena bisa dilakukan dengan bentuk kerjasama, kompromi atau dalam bentuk lainnya.

Disosiatif, adalah proses oposisi yang berarti cara berjuang untuk melawan

⁹ Nur Shadrina Nasution, Syamsulhuda Budi Musthofa, Zahroh Shaluhiah, "Edukasi Pencegahan Covid-19 Dalam Media Sosial: Gambaran Konten Video Tiktok", JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT (e-Journal) Vol. 9, No. 2, (2021) ISSN: 2715-5617

¹⁰ IDpengertian.com "Pengertian Hubungan Sosial Menurut Para Ahli" Oleh Azqirara (<https://www.idpengertian.net/pengertian-hubungan-sosial/>) Diakses pada 25 Juli 2021

seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Baik dengan cara melakukan perombakan atau pun melakukan revormasi.

3. Faktor-Faktor Hubungan Sosial

Faktor Imitasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial, salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai yang berlaku.

Faktor Sugesti berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau sesuatu sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain, Berlangsungnya sugesti dapat terjadi karena pihak yang menerima dilanda emosi, yang menghambat daya berpikirnya secara rasional.

Faktor Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Proses identifikasi dapat berlangsung sendirinya (secara tidak sadar), proses identifikasi berlangsung dalam suatu keadaan dimana seseorang yang beridentifikasi benar-benar mengenal pihak lain (yang menjadi idealnya).

Faktor Simpati merupakan suatu proses dimana seseorang merasa tertarik

pada pihak lain, didalam proses ini perasaan memegang peranan yang sangat penting, walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain (Bungin, 2006).¹¹

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literature dari berbagai jurnal penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian jurnal ini dikumpulkan dengan teknik mempelajari literatur, melalui media cetak dan elektronika. Hal ini dilakukan secara manual atau online. Secara manual peneliti mengunjungi perpustakaan, dan tempat-tempat informasi, serta melakukan pencarian melalui media internet terutama di google scholar. Pencarian melalui media internet dilakukan dengan menggunakan web site yang berfungsi sebagai *search engine*, misalnya www.google.com dan memasukkan kata kunci kedalam kolom pencarian sesuai dengan topik penelitian yang akan dilakukan, pada penelitian ini saya mencari beberapa jurnal untuk dibaca, dirangkum dan dikutip sebagai materi utama sesuai dengan prosedur agar tidak terjadi pelanggaran hak cipta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan artikel yang telah dikumpulkan didapatkan hasil kajian

¹¹ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi : Teori Pradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di*

Masyarakat (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2006), h. 58-59

tentang seberapa berpengaruhnya pandemi covid-19 di Indonesia terutama di bidang ekonomi dan pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk mencegah penyebaran virus terus berlangsung, dimana masyarakat lebih banyak melakukan kegiatan didalam rumah, melakukan pembelajaran secara online dan WFH (*Work From Home*) tetapi tentunya kegiatan seperti itu membuat masyarakat bosan sehingga mereka mencari cara agar tetap bisa terhibur seperti dengan bermain Tik Tok. Tik Tok menjadi aplikasi yang paling banyak di unduh pada tahun 2020 dan memiliki pengguna lebih dari 100 juta di seluruh dunia. Di Indonesia Tik Tok menjadi sangat berpengaruh karena berkat Tik Tok banyak penggunanya yang mendapatkan popularitas atau menjadi terkenal tetapi ada juga pengguna yang hanya menghabiskan waktu untuk sekedar melihat video saja, Tik Tok juga mejadi alat untuk berinteraksi sosial mulai dari orang tua terhadap anak, hidup bertetangga dan pergaulan remaja masa kini.

Dampak Covid-19 Di Indonesia

1. Terhadap Perekonomian

Per Tanggal 10 April 2020, 12.43 GMT, jumlah pasien positif covid-19 di seluruh dunia sudah mencapai 1,621,713 orang, dengan jumlah kematian 97,183 orang dan sembuh sebanyak 366,239 orang.

Di Indonesia, total kasus covid-19 positif sebanyak 3,512 orang, dengan jumlah kematian sebanyak 306 orang, dan sembuh sebanyak 282 orang . Data per tanggal 10 April 2020, 19.56 PM, persentase kematian yang terjadi di Indonesia (8.71%) lebih besar dibandingkan persentase kematian yang terjadi di dunia (5.99%). Persentase yang tinggi ini mengakibatkan banyak kecemasan dimasyarakat. penambahan kasus meningkat setiap hari, tanggal 9 April peningkatan kasus terbanyak sebanyak 337 kasus positif. Hal ini pastinya memberikan kerugian yang besar pada masyarakat dan Indonesia.

Peningkatan kasus positif yang terjadi dari hari ke hari menyebabkan banyak kerugian terhadap berbagai sektor di Indonesia. Salah satu nya adalah sektor ekonomi Indonesia. Pandemi Covid-19 sudah sangat menghancurkan ekonomi Indonesia. Kasus pertama diumumkan oleh Presiden Jokowi pada tanggal 2 Maret 2020, Presiden Jokowi mengumumkan terdapat 2 orang yang positif terkena Covid-19.

Pada tanggal 2 Maret 2020, nilai tukar rupiah masih tidak selemah sekarang. Pada tanggal 2 Maret 2020, nilai tukar 1 USD terhadap rupiah adalah sebesar Rp. 14,265.00, per tanggal 9 April 2020 nilai tukar 1 USD terhadap rupiah adalah sebesar

Rp. 15,880.00 . Jadi rupiah melemah sebesar 1,615 poin atau melemah sebesar 11.32% dalam 39 hari. Pelemahan terburuk rupiah hingga 10 April 2020, terjadi pada tanggal 23 Maret 2020, dengan nilai tukar 1 USD terhadap rupiah sebesar Rp. 16,575.00 atau melemah sebesar 16.19%.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan hubungan positif antara jumlah kasus Covid-19 dengan kekuatan nilai tukar USD terhadap Rupiah. Jika kasus covid-19 selalu bertambah akan memperburuk kondisi perekonomian Indonesia. Salah satu indikator nya adalah terjadinya pelemahan Rupiah terhadap USD dan mata uang asing lainnya Pelemahan Nilai Tukar Rupiah adalah salah satu contoh dari pengaruh Covid-19 terhadap perekonomian Indonesia (Estro Dariatno Sihaloho, 2020).¹²

2. Terhadap Pendidikan

Pada masa pandemi COVID-19 ini siswa belajar di sekolah dialihkan dengan belajar dari rumah. Meskipun belajar dari rumah siswa tetap belajar seperti di sekolah. Cuma media yang digunakan menggunakan via *Zoom*, *Google Meet* atau *teleconference* lainnya. Pada saat pembelajaran dari rumah siswa juga diberikan materi seperti belajar

di sekolah yang berbeda hanya jam belajarnya saja untuk yang lainnya masih sama.

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi saat ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. *Social distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus COVID-19 (Syarifudin, 2020,p.31).

Pemerintah menganjurkan seluruh siswa untuk belajar di rumah di bawah pengawasan orang tua. Anak tetap belajar, dengan menggunakan metode yang dibuat sementara pembelajaran. Pengembangan program pembiasaan perilaku baik di rumah dan orang tua wajib melaporkan tugas yang diberikan setiap harinya dengan video atau foto (Contesa, 2020).

Pembelajaran daring tidak berbeda dengan pembelajaran seperti di sekolah, tugas juga masih ada mungkin tidak seperti pada waktu belajar di sekolah hanya saja dikurangi sedikit beban tugasnya. Siswa juga tetap mengerjakan tugas yang diberikan gurunya untuk dikerjakan sebagai

¹² Estro Dariatno Sihaloho, "Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia", 2020. Hal 1-3

pengambilan nilai setiap hari tetapi tugas yang diberikan pun juga tidak setiap hari (Ria Yunitasari, 2020).¹³

3. Pemahaman Masyarakat Tentang Media Sosial Tik Tok

Menurut Angga Anugrah Putra, *Head of User and Content Operations* Tik Tok Indonesia, selama dua tahun lebih Tik Tok hadir di Indonesia banyak masyarakat yang menggunakan Tik Tok sebagai media ekspresi. Tetapi dengan bebasnya akses yang bisa dicapai oleh semua orang terutama remaja membuat para orang tua khawatir terhadap anaknya dalam menggunakan media sosial. Jadi menurut Jeff Collins bagian kepercayaan dan keamanan Tik Tok menambahkan fitur “*Family Pairing*” yang bisa membuat orang tua user bisa menyesuaikan pengaturan keselamatan anak mereka sehingga mengurangi kekhawatiran para orang tua.

Dilansir dari [cnbcindonesia.com](https://www.cnbcindonesia.com), Tik Tok menyumbangkan dana sebesar Rp 100 miliar ke Indonesia melalui Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). Donasi ini akan diberikan kepada ahli waris tenaga kesehatan yang meninggal selama menjalankan tugas saat pandemi covid-19 di Indonesia.

Sejak diluncurkan tahun 2017 Tik Tok menjadi aplikasi yang sangat populer dan telah berhasil mencapai 1,5 miliar unduhan. Tik Tok juga sudah mencetak berbagai macam prestasi, salah satunya pada kuartal 3 dari Januari sampai September 2019 bisa menyusul jumlah unduhan Facebook dan Instagram serta bisa menyusul pendapatan dari iklan digital di Google China.

Dibalik suksesnya aplikasi Tik Tok pernah diblokir di Indonesia, pada pertengahan April 2018. Tik Tok dinilai negatif untuk anak-anak karena banyak pelanggaran konten seperti pornografi, asusila, hingga pelecehan agama begitu menurut Dirjen Aptika Kominfo, Samuel Pangerapan.

Selain alasan konten “negatif” keamanan data juga menjadi salah satu pemicu pemblokiran aplikasi Tik Tok. Namun, menurut *Head of Communications* Tik Tok Indonesia, Cathrine Siswoyo, mereka selalu memperbarui keamanan dan memprioritaskan *data privacy* pengguna secara resmi.

Aplikasi Tik Tok dijadikan sebagai ajang eksistensi diri yang bangga untuk ditunjukkan kepada orang lain. Sesuai dengan usia perkembangan sekolah dasar,

¹³ Ria Yunitasari, Umi Hanifah, “Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada

Masa COVID-19”, Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 3 (2020), 232 - 243

rasa ingin tahu yang tinggi membuat mereka lebih *enjoy* mencoba semua konten yang ada pada aplikasi Tik Tok berdurasi 15 detik. Dengan berbagai efek musik, stiker, serta gambar 3 dimensi lainnya. Mereka akan lebih betah memainkan gawai daripada duduk manis belajar mengerjakan PR dari sekolah (Chusna et al., 2020).¹⁴ Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa Tik Tok mempunyai dampak bagi penggunanya :

Dampak Positif

Menjadi bahan pembelajaran karena banyak konten edukasi yang bisa didapatkan, mulai dari tutorial dan informasi penting yang tentunya bisa kita tonton dengan sangat menarik dan tidak membosankan.

Menjadi media olahraga karena di dalam Tik Tok kebanyakan kontennya adalah menari dengan iringan lagu jadi dengan diam dirumah saja pengguna bisa banyak bergerak dan merasa bahagia karena bisa menghilangkan stres.

Tik Tok menjadi wadah bagi kreator yang awalnya bingung untuk menunjukkan hasil karyanya, terbukti sekarang banyak kreator yang menunjukkan kemampuannya dalam membuat video yang inovatif dan

menarik serta menimbulkan semangat berkompetisi atau berlomba-lomba menampilkan yang terbaik didepan umum.

Menambah teman, popularitas dan penghasilan, jika kita bisa menarik perhatian pengguna lainnya kita akan mendapat banyak *follower* sehingga bertambahnya relasi yang akan membuat kita ditawari untuk mempromosikan suatu produk dan tentunya kita dibayar.

Dampak Negatif

Maraknya penggunaan Tik Tok dapat mempengaruhi manajemen waktu oleh setiap orangnya bila tidak diatur secara baik. Banyak diantaranya terlalu berfokus kepada melihat dan membuat FYP (*For Your Page*) atau konten yang selalu muncul di Tik Tok, tanpa memperhitungkan dan akan membuang waktu.

Gaya bercerita dan informasi yang dibagikan setiap individu dalam aplikasi ini dapat dengan mudah menimbulkan *hoax* karena belum jelas sumber dan keabsahannya.

Pemicu pembandingan kehidupan sosial dan ekonomi di masyarakat. Adanya konten yang memperlihatkan perbedaan kehidupan sosial dan ekonomi menjadikan Tik Tok sebagai media untuk eksis dan

¹⁴ Yohana Noni Bulele, Tony Wibowo, "ANALISIS FENOMENA SOSIAL MEDIA DAN KAUM MILENIAL: STUDI KASUS TIKTOK",

Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology, Vol. 1, No. (2020), 565-572

memperlihatkan perbedaan status di masyarakat.

Aplikasi yang belum ramah kepada kalangan anak dibawah umur. Konten yang beraneka ragam dan pengguna aplikasi Tik Tok dari berbagai kalangan, tidak terkecuali anak kecil, menimbulkan potensi kepada anak kecil untuk melihat konten vulgar dan berbau hedonisme.

Menjadi sebuah media *bullying* dan sarkasme. Banyak konten di Tik Tok menyajikan orang-orang yang saling berbalas kata-kata sarkasme untuk menunjukkan rasa tidak suka kepada orang lain. Hal ini dapat menyebabkan penggunaan kata yang tidak baik dan timbulnya *bullying* di masyarakat.

4. Pengaruh Tik Tok terhadap kehidupan sehari-hari

a. Hubungan orang tua dan anak

Anak-anak yang mengisi waktu luangnya dengan mengakses media sosial secara tidak sadar akan mengungkapkan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadi mereka. Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol akan berdampak pada perolehan informasi yang berlebih pada anak atau dikenal dengan sebutan “TMI” atau “*To Much Information*” dan mendorong potensi perilaku lain yang disebut “FOMO” atau “*Fear of Missing Out*” dimana nantinya anak menjadi rentan

padan resiko untuk mengakses konten-konten yang negatif (Triastuti, 2017 : 72).

Kebanyakan media sosial memiliki batasan usia paling tidak 13 tahun untuk dapat memiliki akun. Tetapi media sosial tidak memiliki sistem yang memadai untuk menghindarkan anak-anak di bawah usia 13 tahun untuk memalsukan usianya (Triastuti, 2017 : 47). Terbukti rata-rata anak berusia dibawah 13 tahun dapat membuat akun media sosial Tik Tok dengan memalsukan umurnya.

Pandangan atau harapan orang tua dalam kegiatan berkomunikasi dengan anak ketika menyaksikan tayangan anak di media sosial Tik Tok. Dari 8 informan yang telah diwawancarai terdapat kesamaan dan perbedaan alasan yang mendorong orang tua berkomunikasi dengan anak yang berorientasi pada apa yang ingin dicapai atau dikehendaki pada masa yang akan datang dari kegiatan yang dilakukan tersebut.

Sebagai orang tua, mereka melakukan sesuatu untuk membuat anak tidak terpapar oleh tayangan yang tidak pantas di tonton dan dapat membuat anak mendapat efek positif dengan bermain media sosial Tik Tok. Berdasarkan hasil dari penelitian didapatkan beberapa motif yang ingin dicapai oleh orang tua yang mengkomunikasikan tayangan di media

sosial Tik Tok. Tujuan yang ingin dicapai yaitu agar anak tidak melakukan hal-hal negatif akibat dari menonton tayangan di media sosial Tik Tok, mengerti batasan dalam bermain media sosial, menjadikan anak memiliki sifat kreatif dengan membuat video di Tik Tok dan melatih keberanian anak untuk dapat tampil di depan umum atau di sekolah.

Orang tua memposisikan dirinya sebagai pendengar dan pemberi arahan bagi anak ketika berdiskusi dengan anak tentang tayangan yang terdapat dalam media sosial Tik Tok. Cara yang paling tepat yang harus dilakukan oleh orang tua dalam berkomunikasi dengan anaknya yaitu dengan menjadi pendengar yang baik, tidak perlu menyediakan jadwal khusus bagi mereka untuk dapat bertemu dan berkumpul dengan orang tuanya, karena jadwal tersebut hanya akan membatasi kebebasan anak dalam mengungkapkan perasaannya (Sobur, 1994: 90).

Komunikasi antara orang tua dengan anak dalam penelitian ini dapat terlihat dari komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak setiap harinya. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa orang tua mengaku sudah melakukan komunikasi dengan baik setiap harinya. Hampir setiap hari mereka selalu berkomunikasi dengan anak tentang

aktifitas setiap harinya serta mendengarkan cerita anak tentang aktifitas apa saja yang dilakukan anak saat mengakses media sosial Tik Tok. Komunikasi yang baik akan terjadi apabila komunikasi berlangsung secara dua arah.

Because Motive merupakan tindakan yang tertuju pada masa lalu. Para orang tua memiliki berbagai alasan yang mendorong mereka untuk mengkomunikasikan tayangan di media sosial Tik Tok dengan anak. Motif masa lalu menjadi alasan bagi orang tua untuk mengkomunikasikan hal tersebut.

Ditemukan bahwa dorongan untuk mengkomunikasikan tayangan dengan anak karena terdapatnya konten-konten negatif yang terdapat pada media sosial Tik Tok hal itu diketahui setelah orang tua melihat pemberitaan di media massa tentang konten negatif yang terdapat pada media sosial Tik Tok. Orang tua memiliki kekhawatiran yang terhadap penggunaan media sosial Tik Tok dimana pada akhirnya akan mempengaruhi aktifitas anak dalam belajar. Orang tua menyatakan bahwa media sosial Tik Tok bukanlah media yang ramah bagi anak, belum adanya pembatasan tayangan yang dikhususkan bagi anak dan terdapatnya konten negatif membuat informan ikut mengawasi dengan ikut

menonton dan mendampingi anak ketika mengakses media sosial Tik Tok.

Hal-hal tersebut di atas menjadi motif masa lalu bagi para orang tua yang memiliki anak pengguna media sosial Tik Tok yang terdorong untuk bertindak dan menentukan batasan terhadap penggunaan media sosial Tik Tok. Orang tua menerapkan tindakan dan peraturan dengan membatasi waktu penggunaan handphone dan mengakses media sosial, ikut mendampingi anak ketika mengakses media sosial Tik Tok, memberikan pemahaman tentang tayangan yang boleh dikonsumsi oleh anak dengan berkomunikasi dan berdiskusi dengan anak.

Komunikasi dalam keluarga yang terjalin antara orang tua dan anak merupakan salah satu faktor terpenting untuk menentukan perkembangan individu anak, dengan berkomunikasi secara efektif menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh terhadap sikap dan menimbulkan hubungan yang baik. Maka dari itu adanya komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak tentang tayangan didalam media sosial Tik Tok dapat menjadikan anak menjadi mengerti bagaimana bermedia sosial yang baik dan benar, mengerti

batasan waktu sehingga tidak melalaikan kegiatan belajar bagi anak. Pada hakikatnya dengan adanya komunikasi yang terbuka satu sama lain dalam keluarga anak akan merasa dihargai, dicintai, diperhatikan oleh orang tuanya. Pihak dari Tik Tok pun juga harus bisa lebih memperketat penjagaan mereka terhadap konten yang diunggah oleh pengguna dewasa agar meminimalisir konten-konten negatif yang dapat ditirukan oleh anak-anak (Abdulahkim Arrofi, 2019).¹⁵

b. Terhadap Pergaulan Remaja

Tik Tok, sebuah aplikasi sinkronisasi bibir (*lipsync*) itu telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna di Google Play. Penggemar aplikasi tersebut terutama remaja dan anak-anak. Para kreator Tik Tok tersebut ingin tampil eksis dan memburu popularitas instan. Pengguna Tik Tok terbawa pada kondisi hiperealitas, yakni sebuah keadaan yang melampaui realitas yang sesungguhnya. Aplikasi Tik Tok menawarkan kemudahan bagi penggunaannya untuk bisa tampil eksis dan terkenal dalam waktu cepat.

Hal itulah yang membuat mayoritas pengguna Tik Tok memperoleh kepuasan. Melalui video *lipsync* yang berdurasi 15

¹⁵ Abdulhakim Arrofi, Nurul Hasfi, "MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI ORANG TUA – ANAK KETIKA MENYAKSIKAN

TAYANGAN ANAK-ANAK DI MEDIA SOSIAL TIK TOK", *Interaksi Online*, Vol. 7, No. 3 (2019), 203-208

detik, para kreator Tik Tok selanjutnya mengunggah dan memviralkannya lewat YouTube, Instagram, dan Facebook. Banyak penonton yang menyukai video seseorang dengan memberikan Like dan menjadi penggemar yang setia menunggu munculnya video selanjutnya. Dalam situasi itulah, sang “artis“ Tik Tok memperoleh kepuasan. Mereka yang semula bukan siapa-siapa mendadak terkenal, populer, dan banyak penggemar. Di situlah hiperealitas itu terjadi.

Fenomena hiperealitas memang terjadi di media internet, tidak hanya lewat aplikasi Tik Tok, lewat beragam platform media sosial (medsos), realitas nyata dikaburkan dengan realitas semu. Orang biasa bisa merasa menjadi orang yang istimewa. Lewat Tik Tok, anak-anak dan remaja dengan sekejap bisa menjadi superstar. Keinginan untuk narsis dan eksis di ranah online seakan menemukan jodohnya lewat Tik Tok. Ketenaran dengan kilat bisa didapat. Kondisi itulah yang menjadikan pengguna aplikasi Tik Tok membeludak tak terbendung.

Memburu popularitas instan, seperti telah ramai dibicarakan netizen, salah satu selebriti dadakan di Tik Tok adalah Bowo. Pemilik nama Prabowo Mondardo alias Bowo Alpenliebe mendadak viral di dunia maya gara-gara Tik Tok. Pria berusia 13

tahun itu menjadi salah satu bintang di aplikasi Tik Tok yang tengah digandrungi remaja putri masa kini. Bowo memiliki lebih dari 700 ribu fans di akun Tik Tok miliknya. Dalam satu video yang diunggah, Bowo bisa mendapat tanda Like hingga mencapai jutaan.

Hidup dalam Realitas Semu (Kepura-puraan) Tik Tok muncul memfasilitasi eksistensi seseorang melebihi esensinya. Realitas yang ditampilkan lewat Tik Tok sejatinya merupakan realitas hiper dan semu. Hiperealitas merupakan sebuah ungkapan yang dikonsepsikan oleh Jean Baudrillard dalam bukunya berjudul *Simulacra and Simulation*. Secara harfiah, hiperealitas bisa dimaknai sebagai sebuah kondisi yang melampaui realitas. Hiperealitas sering kita jumpai dalam dunia maya, ketika pembeda antara kenyataan dan fiksi menjadi kabur. Dunia hiperealitas sebagai sebuah dunia perekrayaan realitas lewat permainan tanda yang melampaui kenyataan sehingga tanda-tanda tersebut kehilangan kontak dengan realitas yang

ditampilkan ulang (Mukhammad Hady Dwi Wijaya, 2020).¹⁶

c. Terhadap Lingkungan Sekitar

Aplikasi Tik Tok menurut pandangan masyarakat Indonesia terbagi menjadi dua yaitu :

Persepsi positif dimana Tik Tok memberikan manfaat dalam hal hiburan, pertemanan, informasi serta popularitas bagi pengguna. Di kalangan masyarakat sendiri Tik Tok sudah menjadi aplikasi yang bermanfaat selain menjadi aplikasi penghibur, Tik Tok juga dipakai sebagai media informasi berita ada juga yang membuat konten dengan membantu orang lain yang sedang kesusahan terutama disaat pandemi, ini menunjukkan rasa kemanusiaan terhadap sesama dan pembuat konten mengajak pengguna lain untuk bersama-sama berbuat kebaikan.

Persepsi negatif dimana Tik Tok tidak memberikan manfaat bagi penggunaannya karena banyak masyarakat yang menggunakan Tik Tok untuk menonton video yang tidak bermanfaat seperti video yang berbau pornografi, kekerasan dan kesenjangan sosial sehingga

membuat pengguna kurang berinteraksi dengan masyarakat disekitar.

Persepsi tersebut dipengaruhi dua faktor yaitu internal dimana perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan, perhatian, proses belajar dan motivasi berperan dalam terbentuknya persepsi. Kemudian faktor kedua yaitu eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan, intensitas yang dapat memengaruhi persepsi seseorang dalam menggunakan aplikasi media sosial (Demmy Deriyanto, 2018).¹⁷

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil bahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa :

Pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia sangat berpengaruh terhadap semua sektor dimulai dari sektor perekonomian dengan bertambahnya jumlah kasus positif berdampak pada nilai tukar rupiah terhadap USD. Di sektor pendidikan Indonesia harus menghentikan pembelajaran tatap muka dan menggantinya menjadi pembelajaran jarak jauh atau secara online.

¹⁶ Mukhammad Hady Dwi Wijaya, Musta'in Mashud, "KONSUMSI MEDIA SOSIAL BAGI KALANGAN PELAJAR (STUDI PADA HYPERREALITAS TIK TOK)", *Al-Mada: Jurnal Agama Sosisal dan Budaya*, Vol. 3 No 2 (2020), 170-191

¹⁷ Demmy Deriyanto dan Fathul Qorib, "PERSEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADAWI MALANG TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK", *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Vol. 7, No. 2 (2018), 77-78.

Pandemi covid-19 membuat masyarakat harus tetap dirumah untuk mengurangi rasa bosan banyak masyarakat yang menggunakan Tik Tok sebagai media ekspresi. Banyaknya pengguna membuat aplikasi ini menjadi sangat berpengaruh terhadap hubungan sosial di masyarakat Indonesia.

Hubungan terhadap orang tua dan anak, Tik Tok bisa menjadi aplikasi yang berbahaya jika digunakan oleh anak-anak tanpa bimbingan dari orang tua. Oleh karena itu sebagai orang tua yang baik kita bisa membimbing anak-anak untuk tidak membuat atau menonton konten yang negatif.

Hubungan terhadap pergaulan remaja, Tik Tok dikalangan remaja dipandang sebagai tempat untuk menambah teman atau mendapatkan popularitas secara instan sehingga membuat para remaja kecanduan (hiperealitas) dan rela hidup dalam realitas semu (kepura-puraan) melakukan apa saja demi mendapatkan like atau penggemar.

Hubungan terhadap lingkungan sekitar, Tik Tok menurut pandangan masyarakat terbagi menjadi Persepsi positif dimana Tik Tok memberikan manfaat dalam hal hiburan, pertemanan, informasi serta popularitas bagi pengguna dan Persepsi negatif dimana Tik Tok tidak

memberikan manfaat bagi penggunanya karena hanya membuang-buang waktu saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhakim Arrofi, N. H. (2019). MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI ORANG TUA – ANAK KETIKA MENYAKSIKAN TAYANGAN ANAK-ANAK DI MEDIA SOSIAL TIK TOK. *Interaksi Online*, 203-208.
- Ambar. (2021, Juli 24). *Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli Komunikasi*. Retrieved from PakarKomunikasi.com: <http://pakarkomunikasi.com>
- Azqiar. (2021, Juli 25). *Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli*. Retrieved from IDpengertian.com: <http://idpengertian.net>
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi : Teori Pradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Demmy Deriyanto, F. Q. (2018). PERSEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS TRIBHUWANA. *JISIP : Jurnal Ilmu Sosial dan*, VII, 77-78.

- Estro Dariatno Sihaloho. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia. 1-3.
- Ikhsanudin, A. (2020). *Detiknews*. Retrieved from Ini isi lengkap keputusan menkes soal PSBB Jakarta: <http://news.detik.com>
- M.Si, D. R. (2016). *Media Sosial, Edisi Cet.* 2. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Mukhammad Hady Dwi Wijaya, M. M. (2020). KONSUMSI MEDIA SOSIAL BAGI KALANGAN PELAJAR (STUDI PADA HYPERREALITAS TIK TOK). *Al-Mada : Jurnal Agama Sosisal dan Budaya*, 170-191.
- Mulawarman, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. 67.
- Nur Shadrina Nasution, S. B. (2021). EDUKASI PENCEGAHAN COVID-19 DALAM MEDIA SOSIAL: GAMBARAN KONTEN. *JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT (e-Journal)*, IX, 2715-5617.
- Ria Yunitasari, U. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, I*, 232-243.
- Sitorus Fredrick Gerhad. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan). 77-78.
- Sosiologi, P. (2021, Juli 24). *Metode Riset Digital*. Retrieved from Virtual Ethnography: <http://Youtube.com>
- Sumartiningtyas, H. K. (2021, Februari 11). *4 Skenario Asal Mula Virus Corona di Wuhan Menurut WHO*. Retrieved from [Kompas.com: http://www.kompas.com](http://www.kompas.com)