

APLIKASI TIKTOK DAN PERILAKU CANDU REMAJA

Maria Marsiadis Tamonob¹, Monika Wutun², Maria V.D. Pabha Swan³
^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Nusa Cendana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah bentuk dan dampak perilaku candu yang ditampilkan pada remaja dalam menggunakan media sosial TikTok di Kelurahan Oebufu, Kota Kupang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus dengan menggunakan teori ketergantungan media. Penelitian ini berfokus pada penggunaan dan perilaku candu pada remaja terhadap aplikasi media sosial TikTok. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif dan virtual serta dokumentasi. Informan peneliti sebanyak 6 remaja pengguna aplikasi media sosial TikTok. Hasil penelitian menemukan tiga bentuk perilaku candu yang ditampilkan pada remaja Kelurahan Oebufu Kota Kupang yakni; Pertama, dalam durasi penggunaannya masuk dalam kategori level medium users dan heavy users dengan penggunaannya mulai dari 3-8 jam/hari. Kedua, FOMO atau kecemasan sosial terjadi pada remaja yang kecanduan mengakses TikTok. Ketiga, adanya pemenuhan kebutuhan yang diperoleh melalui TikTok. Dampak perilaku candu yang ditampilkan pada remaja Kelurahan Oebufu Kota Kupang dalam penggunaan media sosial TikTok terdiri dari dampak negatif yang mengakibatkan waktu belajar dan produktifitas terbuang, banyak pekerjaan tertunda hingga pemborosan penggunaan data internet. Sedangkan dampak positifnya adalah tiktok dapat dimanfaatkan sebagai sarana mencari informasi maupun hiburan dan memperluas relasi pertemanan.

Kata Kunci: Remaja, Penggunaan TikTok, Perilaku Candu, Dampak tiktok

TIKTOK APPLICATION AND ADOLESCENT ADDICTIVE BEHAVIOR

ABSTRACT

This research aims to find out the form and impact of addictive behavior displayed by teenagers when using TikTok social media in Oebufu Village, Kupang City. This type of research is qualitative research with a case study method using media dependency theory. This research focuses on the use and addictive behavior of teenagers towards the social media application TikTok. Data collection techniques use in-depth interviews, participatory and virtual observation and documentation. The research informants were 6 teenagers who used the social media application TikTok. The results of the research found three forms of addictive behavior displayed by teenagers in Oebufu Village, Kupang City. First, the duration of use falls into the category of medium users and heavy users with usage ranging from 3-8 hours/day. Second, FOMO or social anxiety occurs in teenagers who are addicted to accessing TikTok. Third, there is fulfillment of needs obtained through TikTok. The impact of addictive behavior displayed by teenagers in Oebufu Village, Kupang City in using TikTok social media consists of negative impacts resulting in wasted study time and productivity, a lot of work being delayed and the use of internet data being wasted. Meanwhile, the positive impact is that TikTok can be used as a means of seeking information and entertainment and expanding friendships.

Keywords: Teenagers, Use of TikTok, Addictive Behavior, Impact of TikTok

PENDAHULUAN

Di masa sekarang pada umumnya 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 khususnya yaitu media sosial TikTok (Aprilian, et.al, 2019). Perkembangan media sosial ini sendiri membuat remaja tertarik dan berlomba-lomba dalam membina komunitas melalui jaringan internet terutama media sosial yang terdiri dari Facebook, Twiter, YouTube, TikTok, Instagram, WhatsApp, Game Online dan masih banyak lagi. Dalam perkembangan teknologi sekarang, salah satu media sosial yang paling menonjol dan sangat populer di kalangan anak-anak, remaja dan mahasiswa bahkan orang tua adalah media sosial TikTok. TikTok saat ini sedang berada di atas puncak ketenarannya.

Media sosial berbasis video ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat, terutama pada generasi muda. Salah satunya pada kalangan remaja Kelurahan Oebufu RT 20 RW 004 Kelurahan Oebufu Kota Kupang. TikTok merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina resmi yang meramaikan industri digital di Indonesia.

TikTok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Media sosial ini menghadirkan spesial effects yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa membuat dan menampilkan sebuah video yang keren dengan mudah (Rahmawati, 2018). Salah satu dari sekian banyak konten media sosial yang sangat disukai oleh masyarakat luas khususnya remaja adalah media sosial TikTok. Kali ini pada tahun 2021, penggunaan TikTok akan meningkat dalam satu tahun. Bahkan, jumlahnya sangat banyak, hingga tiga kali lipat. Saat ini, TikTok memiliki 92,2 juta pengguna di Indonesia, dan jumlah ini diperkirakan akan meningkat mulai Juli 2021. Di awal pandemi, tepatnya April 2020, TikTok hanya memiliki 37 juta pengguna. Data berasal dari data internal, April 2021, ID Audience. Menurut jaringan Bogordaily.net-Suara.com, pengguna TikTok paling aktif adalah wanita, dan mereka lebih banyak menggunakan Android daripada iOS.

Usia pengguna maksimum adalah 18-34, dan 36% pengguna adalah karyawan tetap. Namun, ternyata banyak orang mulai aktif menggunakan TikTok pada usia 13 tahun. Suci Nuzleni Qadarsih, digital content creative manager Dompot Dhuafa mengungkapkan, penyebab kenaikan ini karena masyarakat tetap di rumah sejak pandemi. Inilah sebabnya mengapa banyak orang bosan dan mulai bermain TikTok, menciptakan ekosistem mereka sendiri. Selain itu, TikTok populer karena kemudahan penggunaan, musik, pengeditan video, sulih suara, stiker, duet,

video cepat, dan banyak fitur lainnya. TikTok tidak hanya mengalami pertumbuhan pesat dalam jumlah pengguna, tetapi juga memiliki waktu penggunaan terlama dari platform media sosial mana pun, sekitar 310 detik. Waktu penggunaan lebih lama dari media sosial lainnya seperti Facebook dan Instagram. Apalagi jumlah pengguna ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah pengguna terbanyak di dunia. Data lain menunjukkan bahwa orang membuka Tiktok hingga 12 kali sehari. Plus, lebih dari 400 miliar video ditonton setiap bulan. Melihat betapa aktif dan banyaknya pengguna TikTok di Indonesia, tak heran banyak brand kini mulai menerapkan strategi periklanan di platform tersebut untuk menjangkau calon pelanggan dalam jumlah besar. Jumlah pengguna Tiktok telah meningkat pesat, jadi ini adalah peluang bagus (Ahmad dalam suarabogor.id, 2021). Salah satu aplikasi yang saat ini banyak digemari dan dikunjungi oleh banyak orang khususnya remaja yaitu aplikasi media sosial TikTok. Media sosial TikTok merupakan media sosial yang sedang trend saat ini apalagi pada saat pandemi dibandingkan dengan media sosial lain yang sudah banyak digunakan oleh orang-orang. Inilah yang mendorong berbagai motif para remaja untuk menggunakan media sosial ini. Hal ini akan menimbulkan suatu pola perilaku komunikasi penggunaan media sebagai perwujudan dari motif yang tinggi untuk menggunakannya. Penggunaan media sosial TikTok telah menjadi sebuah rutinitas

masyarakat khususnya pada remaja saat ini. Melalui media sosial TikTok tersebut, remaja mampu berbagi mengenai segala aktivitas, kreativitas, dan kebahagiaan mereka yang kemudian diunggah. Pengguna media sosial TikTok juga bisa menggunakan media sosial untuk membagikan sesuatu seperti foto dan vidio. Kehadiran media sosial TikTok ini juga digunakan untuk mengekspresikan diri dari penggunanya, kemudian inilah yang mampu membentuk perilaku komunikasi remaja.

Media Sosial TikTok juga telah memudahkan seseorang untuk mengekspresikan isi hati, perasaan, apa yang terjadi dalam kehidupan penggunanya melalui tulisan, lagu, vidio, maupun simbol sederhana. Fenomena penggunaan aplikasi media sosial TikTok juga ada di kalangan RT 20 RW 004 Kelurahan Oebufu Kota Kupang yang menjadi pusat perhatian dari penulis. Alasan peneliti memilih lokasi atau wilayah RT 20 RW 04 sebagai tempat penelitian karena banyak sekali remaja dilingkungan tersebut yang mempunyai akun TikTok dan sering menggunakan aplikasi media sosial TikTok. Saat ini video menjadi salah satu konten yang paling digemari warganet secara global, termasuk Indonesia. TikTok bahkan menjadi mata pencaharian baru bagi kaum milenial khususnya remaja, untuk mendapatkan keuntungan dari iklan yang ditayangkan di channel video mereka. TikTok memungkinkan pengguna untuk secara cepat dan mudah membuat video-video pendek yang unik kemudian dibagikan ke teman-teman dan

dunia. Perkembangan industri pada media sosial saat ini sangat melonjak tajam.

Banyaknya perusahaan pengembang aplikasi media sosial dengan berbagai kelebihan. Begitu pula dengan salah satu aplikasi media sosial yang saat ini sedang populer kemunculannya di Indonesia yakni media sosial TikTok, dan menjadi bahan perhatian kalangan remaja khususnya RT 20 RW 04 Kelurahan Oebufu Kota Kupang. Media sosial yang tergolong masih baru ini berhasil mendapatkan puluhan ribu unduhan setiap harinya. Banyak penyebab yang di timbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang memiliki perilaku tertentu, salah satunya media sosial TikTok yang merupakan aplikasi media sosial yang dimana dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan penggunanya dan merupakan salah satu alat komunikasi yang memang berbeda dengan media sosial lainnya. Menurut salah satu remaja saat dilakukan wawancara pra-penelitian oleh peneliti, remaja cenderung melakukan kebiasaan buruk yang dimana selalu memegang handphone dan menggunakan aplikasi TikTok sehingga lupa akan kegiatan-kegiatan yang cenderung memiliki sifat candu. Contohnya banyak sekali anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa hari-harinya membuat konten video. Memili sebuah tempat atau situasi yang pas untuk membuat suatu konten yang memiliki kesan menarik sehingga penonton tertarik dan menyukai video unggahan tersebut. Mereka membuat konten video dan diunggah ke akun media sosial

TikTok ataupun yang hanya menonton setiap tayangan-tayangan video yang dimunculkan pada beranda. Menurut salah satu remaja "Devi" aplikasi media sosial TikTok merupakan suatu aplikasi yang dapat menghibur dan tidak membosankan, banyak konten menarik yang menginspirasi saat ditonton, dapat membuatnya senang apalagi disaat sedang lelah,kesal,dan pusing dan masih banyak lagi hal lainnya yang menarik di media sosial TikTok. Dari hasil wawancara dan pengamatan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa yang menjadi permasalahan pada kecendrungan di kalangan remaja RT 20 RW 004 Kelurahan oebufu Kota kupang adalah sikap dari suatu remaja yang menimbulkan ketagihan dalam kecendrungan memainkannya sehingga membuat mereka mengurangi waktu belajar, segala pekerjaan dirumah atau mengabaikan orang-orang disekitar saat berkumpul bersama.

Media sosial TikTok juga dapat merugikan remaja sebagai pengguna. Salah satunya dari segi kuota kemudia waktu mereka. Berdasarkan pendapat diatas bahwa remaja yang kecendrungan bermain aplikasi TikTok membuat waktu belajar menjadi terganggu dan sedikit berkurang. Karakteristik remaja yang menjadi narasumber bagi penelitian ini seringkali cenderung tidak memperhatikan kegiatan lain yang mereka lakukan melainkan mereka sering menggunakan media sosial TikTok sebagai kegiatan rutinitas sehari-hari. Mereka lebih sering memegang ponsel mereka

dan menonton setiap video-video menarik yang membuat mereka lupa akan kegiatan sehari-hari. Bahkan ketika dijalan atau sedang duduk bersantai bersama-sama dengan teman, saudara, orang tua, mereka mengabaikan hal tersebut serta tidak memedulikan dan terus menonton setiap tayangan yang ditampilkan di aplikasi media sosial TikTok. Mereka lupa akan tindakan yang dilakukan sehingga tidak peduli dengan apa yang akan terjadi ketika melakukan hal-hal tersebut. Mereka melakukan terlalu berlebihan sehingga menimbulkan kecanduan, hal ini juga sangat perlu di perhatikan. (Febriyora, dalam yoursay.id, 2021).

Kecendrungan candu pada remaja ini sering terjadi di berbagai kalangan, hal ini juga sering terjadi pada remaja di Rt 20 Rw 004 Kelurahan Oebufu Kota Kupang. Dimana kecenderungan candu mereka sering menggunakan aplikasi media sosial TikTok. Aktifitas penggunaannya mencapai tiga level puncak yang dinamakan *Light Users* (penggunaan ringan) dengan penggunaan kurang dari 3 jam per hari, *Medium Users* (penggunaan menengah) dengan penggunaan 3-6 jam per hari, *Heavy Users* (penggunaan berat) dengan penggunaan lebih dari 8 jam per hari. Dalam aktifitas penggunaannya ada yang mencapai lebih dari 5 jam per/hari bahkan sampai lebih dari 15 jam/hari. Dalam setiap unggahan video atau konten-konten mereka bahkan mengunggahnya lebih dari 2-5 video perharinya. Hal ini yang dapat mengklaim

bahwa remaja tersebut mencapai tingkat kecendrungan candu pada penggunaannya. Efek dalam penggunaan ini menimbulkan sikap remaja yang sering kali melupakan kegiatan atau aktifitas lain dan hanya menggunakan waktu mereka. Dalam hal ini penggunaan aplikasi media sosial TikTok. Dalam hasil observasi dan pantauan calon peneliti dan melalui akun media sosial TikTok yang dimana calon peneliti juga memiliki akun media sosial TikTok dan berteman.

Alasan yang menarik dari penelitian ini sehingga menarik perhatian peneliti yaitu karena banyaknya remaja saat ini yang sering menggunakan media sosial terkhususnya media sosial TikTok, sehingga mereka cenderung terlalu banyak waktu yang terbuang hanya untuk menggunakan aplikasi media sosial tiktok. Dengan berbagai kelebihan media sosial dari aplikasi TikTok ini yang membuat remaja pada saat ini berlomba-lomba membuat video mereka sendiri yang diunggah ke media sosial TikTok. Banyak yang tidak mereka sadari bahwa dengan keseringan menggunakan aplikasi media sosial TikTok dapat membuat mereka lupa akan kegiatan mereka yang menyebabkan banyak remaja mengalami kecanduan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan paradigma konstruktivis. Paradigma

kontstruktivis pada intinya melakukan telaah historis dari fenomena yang diamati. Pendekatan konstruktivis yang dipakai peneliti dalam meneliti bentuk dan dampak perilaku candu yang ditampilkan pada remaja RT 20 RW 004 Kelurahan Oebufu Kota Kupang didasarkan pada teori ketergantungan media (dependency theory). Penelitian ini menggunakan metode studi kasus untuk mengurai suatu situasi sosial. Pada penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, wawancara mendalam dan dokumen. Penulis akan melakukan observasi dengan dua tahap yaitu observasi virtual dalam hal ini mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian secara online dan partisipatif dalam hal ini Pengamatan dilakukan dengan secara terlibat (partisipatif). Pengamatan terlibat adalah sebuah jenis pengamatan yang dimana peneliti memiliki keterlibatan dalam kegiatan atau aktifitas yang bersangkutan (Idrus, 2009). Penulis juga menggunakan teknik wawancara mendalam dan studi dokumen untuk melihat peristiwa yang sudah berlalu.

Objek dalam penelitian ini adalah aplikasi TikTok dan Perilaku Candu Remaja di RT 20/RW 004 Kelurahan Oebufu, Kota Kupang. Pada objek penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan tentang masalah penelitian yaitu aplikasi tiktok dan perilaku candu remaja. Sedangkan subjek penelitian terdiri dari 9 informan Teknik analisis yang digunakan

adalah deskriptif kualitatif. Teknik validasi data digunakan adalah teknik triangulasi. Triangulasi adalah bentuk pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu (Moleong, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Dalam mencapai tujuan penelitian, peneliti melakukan teknik pengumpulan data melalui wawancara yang dilakukan secara mendalam dan observasi virtual serta observasi partisipatif dengan 6 orang remaja pengguna aplikasi media sosial TikTok, dengan rentang usia mulai dari 10 tahun sampai 19 tahun, 2 orang tua dari para remaja yang anak-anak mereka merupakan pengguna aktif aplikasi media sosial TikTok dan seorang pakar akademis.

Adapun hasil dari wawancara mendalam yang dipaparkan dalam bentuk data-data sebagai berikut:

Bentuk Perilaku Candu Yang Ditampilkan

Berdasarkan hasil dari wawancara secara mendalam dan observasi virtual serta observasi partisipatif yang telah dilakukan bersama dengan 6 orang informan, ditemukan bahwa bentuk perilaku candu yang sering terjadi pada remaja bisa dilihat dari jumlah jam dalam mengakses TikTok yang mencapai 5 sampai 10 jam per hari yang mana dilakukan setiap ada peluang untuk membuka *handphone*. Dari pernyataan diatas dapat dikaitkan dengan

pernyataan menurut Liang (2021) mengenai durasi dalam penggunaan media sosial yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu *Light Users* (penggunaan ringan) dengan penggunaan kurang dari 3 jam per hari, *Medium Users* (penggunaan menengah) dengan penggunaan 3-6 jam per hari, serta *Heavy Users* (penggunaan berat) dengan penggunaan lebih dari 8 jam per hari. Rata-rata penggunaan para remaja yang telah diwawancarai secara mendalam dan observasi virtual serta observasi Partisipan telah ditemukan bahwa rata-rata dalam penggunaannya mulai dari 5 sampai 10 jam per hari yang dimana dapat dikategorikan memasuki pernyataan yang memiliki kecanduan mulai dari *Medium Users* (penggunaan menengah) dengan penggunaan 3-6 jam per hari, *Heavy Users* (penggunaan berat) dengan penggunaan lebih dari 8 jam per hari. Dalam observasi virtual peneliti menemukan bahwa banyak dari mereka yang sering mengakses aplikasi media sosial TikTok. Mereka mengakses berbagai macam konten yang sering muncul pada FYP beranda mereka dan banyak menghabiskan waktu untuk menonton. Mereka sering mengakses TikTok pada jam-jam istirahat ketika sedang dirumah dan sudah selesai beres-beres, disekolah ketika sedang tidak ada kegiatan belajar mengajar atau pada jam istirahat dan jam-jam kosong, maupun dimana saja saat mereka tidak melakukan aktifitas lainnya yang memiliki waktu luang terkadang juga waktu mengakses tidak menentu tergantung waktu kosong dan ada juga

yang sampai dengan jam 12 malam bahkan sampai tengah malam. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Hal ini terlihat bahwa sebagai remaja mereka memiliki banyak ketertarikan pada penggunaan aplikasi tiktok yang menarik, yang dimana bentuk- bentuk tersebut bisa dikatakan sebagai bentuk dari perilaku candu pada remaja terhadap penggunaan yang berlebihan.

Selanjutnya berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan bersama dengan 2 orang informan selaku orang tua dari remaja yang menggunakan aplikasi TikTok, ditemukan bahwa bentuk perilaku candu yang sering terjadi pada remaja bisa dilihat dari berapa lamanya mereka menggunakan dan mengakses aplikasi TikTok. Mereka menggunakan pulsa data pribadi dan sering meminta uang untuk mengisi data bahkan sebelum waktu pulsa datanya habis mereka sudah memintanya lagi. Sering menghabiskan waktu mereka hanya untuk menonton video dari TikTok, sehingga menimbulkan teguran. Dari semua rangkaian diatas termaksud dari bentuk perilaku candu yang ditampilkan pada remaja, yang membuat semua orang khususnya para remaja saat ini cenderung lebih mencari kesenangan mereka dengan menggunakan aplikasi TikTok. Dari pernyataan diatas dapat dikaitkan dengan pernyataan jika semakin banyak orang

bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Hal ini terlihat bahwa sebagai remaja mereka memiliki banyak ketertarikan pada penggunaan aplikasi tiktok yang menarik sehingga mengakibatkan mereka cenderung melakukan kebiasaan buruk dalam penggunaannya yang dan cenderung mengabaikan hal-hal penting yang terjadi disekitar mereka.

Selanjutnya berdasarkan hasil dari wawancara dengan seorang informan selaku pakar akademis tentang bentuk perilaku candu yang ditampilkan pada remaja dapat ditemukan dua bentuk perilaku candu, yaitu; Pertama jika dilihat dari defenisi kecanduan maka dapat dijelaskan bahwa candu adalah kondisi dimana seseorang melakukan perilaku yang bermasalah tetapi tidak memiliki kemampuan untuk menghentikannya. Lalu yang kedua, candu dilihat sebagai kondisi seseorang tidak mampu meregulasikan kapan harus menggunakannya dan kapan harus berhenti menggunakannya. Dapat dilihat bahwa kemampuan dalam penggunaan aplikasi TikTok pada remaja yang dimana semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan semakin besar kemungkinan dan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang

lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh.

Dampak Perilaku Candu Pada Remaja

Berdasarkan hasil dari wawancara secara mendalam dan observasi virtual serta observasi partisipatif yang telah dilakukan bersama dengan 6 orang informan sebagai pengguna aplikasi TikTok, dapat ditemukan bahwa dampak perilaku candu pada remaja memiliki terdiri dari dua dampak yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dilihat sebagai dampak yang memberikan pengaruh yang baik dalam penggunaan bermedia sosial khususnya pada aplikasi TikTok seperti dapat dimanfaatkan sebagai saran untuk mencari hiburan hingga informasi baru dan terkini melalui konten video yang ditampilkan, menambah wawasan dan pengetahuan dalam pendidikan, serta memperluas jaringan sosial. Selanjutnya dampak negatifnya adalah banyaknya konten video tidak senonoh dan berbaur kedewasaan yang meuncul pada beranda TikTok, sering mengabaikan kegiatan dan kebersamaan bersama keluarga, waktu belajar yang berkurang serta pemborosan keuangan untuk membeli paket data internet.

Selanjutnya berdasarkan hasil dari wawancara secara mendalam yang telah dilakukan bersama dengan 2 orang informan selaku orang tua dari remaja yang menggunakan aplikasi TikTok tentang dampak perilaku candu yang ditampilkan pada remaja RT 20 RW 004 Kelurahan Oebufu kota

Kupang, dapat dijelaskan bahwa dampak perilaku candu yang sering terjadi pada remaja bisa dilihat dari perilaku yang sering terjadi dimana mereka sering lupa untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan tugas-tugas sekolah yang diberikan, yang mengakibatkan para orang tua remaja sering marah-marah dan menegur kebiasaan buruk. Apalagi dengan tidak adanya pengawasan secara langsung dari orang tua sehingga akses remaja terhadap konten-konten TikTok menjadi tidak terkontrol sehingga dapat membuat pikiran mereka menjadi terganggu.

Berdasarkan hasil dari wawancara secara mendalam yang telah dilakukan bersama dengan seorang informan selaku pakar akademis tentang dampak perilaku candu yang ditampilkan pada remaja RT 20 RW 004 Kelurahan Oebufu kota Kupang, dapat ditemukan bahwa satu keunikan dari kecanduan adalah mengubah susunan saraf sehingga hal-hal yang seharusnya bisa menyenangkan dapat berubah menjadi tidak menyenangkan, dan sebaliknya sehingga hal ini akan mengganggu perkembangan remaja.

PEMBAHASAN

Penggunaan media sosial TikTok telah menjadi sebuah rutinitas para remaja pada saat ini. Melalui media sosial TikTok tersebut, para remaja mampu berbagi mengenai segala aktivitas, kreativitas, dan kebahagiaan mereka yang kemudian diunggahnya. Pengguna media sosial TikTok juga bisa menggunakan media sosial ini untuk sharing sesuatu seperti foto,

vidio, dan lain-lain. Banyak penyebab yang di timbulkan oleh efek media sosial yang mendorong orang memiliki perilaku komunikasi tertentu, salah satunya penggunaan media sosial TikTok yang merupakan aplikasi media sosial yang dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan penggunanya dan merupakan salah satu alat komunikasi yang memang berbeda dengan media sosial lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diketahui bahwa bentuk perilaku candu pada remaja dalam penggunaannya ada 3 yaitu dalam bentuk:

1. Durasi Penggunaannya

Dapat dilihat dari level perilaku candu terhadap penggunaan waktu mengakses media sosial TikTok peneliti melihat bahwa rata-rata level penggunaan waktu mengakses ada pada dua level yaitu menurut Liang (2021) *Medium Users* (penggunaan menengah) dengan penggunaan 3-6 jam per hari, *Heavy Users* (penggunaan berat) dengan penggunaan lebih dari 8 jam per hari yang dimana penggunaan pada remaja mencapai 3 sampai 10 jam/hari yang mana dilakukan setiap ada peluang untuk membuka *handphone*. Dapat dilihat bahwa waktu penggunaan mengakses media sosial TikTok dari para remaja sangat tidaklah produktif. Hal ini dilihat dari keseringan remaja dalam mengabaikan dan menunda pekerjaan. Remaja sering mengakses TikTok pada jam-jam istirahat ketika sedang

dirumah, di sekolah ketika sedang tidak ada kegiatan belajar mengajar atau pada jam istirahat, maupun dimana saja saat tidak melakukan aktifitas tertentu. Sehingga jika dikaitkan dengan jawaban dari informan ahli bahwa yang pertama kalau dilihat dari defenisi kecanduan dia melakukan perilaku yang bermasalah tetapi dia tidak memiliki kemampuan untuk menghentikannya dan yang kedua kecanduan karena tidak mampu meregulasikan/menyesuaikan kapan dia harus menggunakannya dan kapan dia harus berhenti.

2. Fomo (Kecemasan Sosial)

Bentuk perilaku candu juga dapat kita lihat pada kecanduan akses ke media sosial dapat menyebabkan penyakit yang disebut FOMO (*Fear of Missing*) berupa kecemasan sosial. Ini juga disebabkan oleh dorongan tidak sadar untuk terhubung dengan teman dan berbagi acara dan aktivitas yang terjadi di media sosial. Yang dimana jika dikaitkan berdasarkan hasil wawancara secara mendalam dan observasi yang didapat dari para informan banyak dari mereka memiliki gangguan bentuk perilaku ketika dalam sehari saja tidak menggunakan media sosial TikTok ada yang sering merasa jenuh, cemas, bosan, kesepian, rasa hampa, malas untuk memegang *handphone*, bahkan ada yang sampai merasa stres dan tidak tahu mau melakukan apa selain mengakses TikTok. Gangguan bentuk perilaku seperti inilah

yang membuat para remaja menjadi bergantung pada media sosial TikTok.

3. Memenuhi Kebutuhan Hiburan

Para remaja juga sering mengakses berbagai macam konten video yang menarik mulai dari berbagai macam video tutorial, film atau vlog-vlog pendek konten kreator seperti a day in my life, goyang-goyangan, kesehatan, pengetahuan, resep masak-masakan, konten edukasi, dan live TikTok shop. Banyak dari mereka yang senang mengakses media sosial TikTok karena banyak konten video yang menarik, dan yang paling utama adalah menghibur, membuat hati mereka senang, tenang dan damai. Ketika melihat semua itu mereka jadi bergantung dan kebutuhan mereka juga terpenuhi. Kemudian mereka juga melihat disekeliling mereka banyak juga yang menggunakan media sosial TikTok sehingga mendukung mereka untuk menggunakan media sosial TikTok dan tergantung pada TikTok. Sehingga bentuk-bentuk utama diatas, peneliti menemukan beberapa hal pada hasil penelitian yang berjalan searah dengan Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) yang berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Pada saat duduk bersama teman-teman

mereka sering mengabaikan dan lebih memilih fokus memegang handphone menggunakan handphone untuk mengakses TikTok saja dari pada berceritra dan tertawa bersama. Ada juga yang memilih mengakses TikTok ketika telah selesai mengerjakan pekerjaan rumah serta tugas- tugas sekolah. Kebanyakan dari mereka mengakses TikTok menggunakan data pribadi dan banyak menghabiskan 1 sampai 4 Gb dalam sehari. Banyak sekali postingan yang sering diposting baik itu foto yang diedit dalam bentuk video, video goyang- goyangan yang sedang trand dan viral, video galau yang diedit, dan konten NTT Pride. Jumlah video yang diposting mulai dari 1 sampai 8 video per/harinya tergantung dari suasana dan kesenangan mereka.

Selanjutnya dalam kaitannya dengan dampak penggunaan aplikasi TikTok pada remaja dapat dijelaskan ke dalam dua konsep, yakni:

1. Perilaku candu dalam mengakses TikTok

Hal ini sering terjadi pada beberapa informan yang telah diwawancarai bahwa mereka sering melakukan kebiasaan buruk yang mengakibatkan bentuk perilaku mereka menjadi terganggu yang menjadikan mereka kecanduan menggunakan media sosial TikTok. TikTok memberikan keinginan mereka terpenuhi melalui berbagai macam konten video yang menarik

perhatian mereka sehingga mereka sendiri tidak mampu untuk menghentikannya dan berakibat menjadi candu. Contohnya kebanyakan sekarang mereka membuat konten video dengan *prank* di TikTok yang sebenarnya tidak layak untuk dilakukan pada usianya khususnya pada remaja yang menimbulkan masalah bagi diri mereka dan bagi orang lain. Tetapi karena sudah kecanduan maka remaja ingin terus melakukan hal tersebut meskipun hal tersebut bermasalah tetapi tetap mereka lakukan. Hal ini jika diulangi terus menerus maka akan mengakibatkan kecanduan pada aplikasi TikTok.

2. Ketidakmampuan dalam menghentikan perilaku candu

Hal ini sering terjadi pada para remaja yang telah diwawancarai, bahwa banyak dari mereka yang keseringan mengakses media sosial TikTok tanpa melihat waktu untuk berhenti. Karena keasyikan dengan berbagai macam konten video menarik, membuat mereka susah atau tidak dapat berhenti. Dengan mengakses media sosial Tiktok keinginan akan kepuasan mereka terpenuhi dan membuat hati, pikiran mereka tenang dan senang. Namun mereka tidak mampu untuk berhenti sehingga menimbulkan bentuk gangguan yang dinamakan kecanduan. Sudah waktunya dia melakukan pekerjaan rumahnya, atau tugas sekolah, belajar, masuk kelas dan sudah waktunya dia untuk tidur tidak dapat

dilakukan karena tetap berusaha untuk tetap menonton konten TikTok. Itu yang disebut dengan bentuk kecanduan yang berlebihan. Yang disebut berlebihan itu bukan bermain TikTok lebih dari beberapa jam tetapi bermain TikTok diluar dari yang seharusnya. Contohnya ketika dia sedang belajar namun dalam beberapa menit kemudian dia langsung menonton TikTok sehingga kegiatan belajarnya terganggu dan mengakibatkan kecanduan. Seharusnya melakukan sesuatu yang direncanakan tetapi karena TikTok dia tidak bisa melakukannya. Oleh karena itu, kecanduan dalam konteks ini adalah ketidakmampuan remaja untuk menghentikan sesuatu yang sudah dimulai, serta keinginan untuk kembali lagi mengakses TikTok ketika beberapa waktu berhenti mengakses TikTok.

Selain itu, penelitian mengenai media sosial TikTok yang mengkonfirmasi beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini yakni; (1) Pengalaman dalam penggunaan TikTok oleh artis TikTok Kupang meliputi aplikasi TikTok tidak hanya sebagai aplikasi hiburan melainkan sebagai media komunikasi, peningkatan pengikut pada akun TikTok dan Instagram, mendapatkan tambahan penghasilan melalui endorsement, menambah hubungan dengan orang baru; (2) motif dalam menggunakan aplikasi TikTok antara lain mengikuti tren yang sedang hits, menyukai video yang ada

pada tampilan fyp, disukai oleh orang-orang, serta menarik perhatian audiens di TikTok maupun di Instagram; dan (3) makna dalam penggunaan TikTok bagi artis TikTok Kupang meliputi sebagai wadah mengekspresikan diri, mendapatkan peningkatan peningkatan relasi sesama, dapat memberikan perasaan senang, kesenangan dan menghilangkan beban pekerjaan, serta aplikasi ini hanya hiburan semata untuk menghibur. Media sosial TikTok ini juga didapat dari penelitian oleh para remaja yang diteliti bahwa dalam penggunaannya media sosial TikTok menjadikan mereka sebagai media hiburan dan media untuk berkomunikasi. Dalam penggunaan media sosial TikTok juga mereka sering mengikuti tren yang sedang hitz atau sedang tenar, serta banyak dari mereka yang menyukai konten video yang sering muncul pada beranda fyp. TikTok membuat para remaja mudah untuk mengekspresikan diri, membuat perasaan senang akan kesenangan yang ditampilkan serta menghilangkan rasa beban atau kebosanan, kesepian dan media sosial TikTok juga memberikan mereka hiburan semata.

Berdasarkan bentuk-bentuk utama diatas, peneliti menemukan beberapa hal pada hasil penelitian yang berjalan searah dengan Teori Ketergantungan Media (Dependency Theory) yang berasumsi bahwa semakin seseorang

menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kuat terhadap orang tersebut. Dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi TikTok pada remaja yang semakin berdampak pada semakin besar pula ketergantungan pada media serta pesan yang mereka produksi. Selain itu, setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda dalam hal pengaruh media dalam kehidupan, dimana ketergantungan pada media juga bergantung pada seberapa besar kebutuhan mereka untuk mengakses informasi tertentu. Peneliti melihat bahwa bentuk perilaku candu yang ditampilkan pada remaja selama masa pandemi virus corona membuat para remaja saat ini senang untuk menggunakan TikTok. Oleh karena itu, kecanduan akan media membuat setiap orang akan kembali berpikir dan berkeinginan untuk menggunakan lagi media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bentuk perilaku candu yang ditampilkan pada remaja RT 20/RW 004 Kelurahan Oebufu, kota Kupang dalam penggunaan media sosial khususnya aplikasi TikTok terdiri dari tiga bentuk perilaku candu yakni; Pertama, durasi penggunaannya yang dimana dapat dilihat dari level perilaku candu terhadap penggunaan waktu mengakses media sosial TikTok bahwa rata-rata level penggunaan

waktu mengakses ada pada dua level yaitu menurut Liang (2021) *Medium Users* (penggunaan menengah) dengan penggunaan 3-6 jam per hari, *Heavy Users* (penggunaan berat) dengan penggunaan lebih dari 8 jam per hari yang dimana penggunaan pada remaja mencapai 3 sampai 10 jam/hari yang mana dilakukan setiap ada peluang untuk membuka handphone. Kedua, Fomo (Kecemasan Sosial) dapat dilihat pada kecanduan akses ke media sosial dapat menyebabkan penyakit yang disebut FOMO (*Fear of Missing*) berupa kecemasan sosial.

Selanjutnya terdapat dua dampak perilaku candu, yakni; Pertama, dampak negatif yang berakibat pada tidak terkontrolnya penggunaan serta akses terhadap konten-konten yang tidak pantas untuk ditonton remaja. Kedua, dampak positif dari penggunaan tiktok adalah untuk pencarian informasi, hiburan serta memperluas jejaring pertemanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anselm Strauss & Juliet corbin. 2009. Dasar-dasar Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Antony, Mayfield. 2008. What is Social Media? London: iCrossing.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. 2011. Sikap Dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chen, M. H., Agrawal, S., Lin, S. M., & Liang, W. L. (2023). Learning communities, social media, and learning performance: Transactive memory system perspective. *Computers & Education, 104845*.

- Galuh, I Gusti Agung Ayu Kade. 2017. Media Sosial dan Demokrasi: Tranformasi Aktivitas Media Sosial ke Gerakan Nyata Bali Tolak Reklamasi. Yogyakarta: Penerbit PolGov.
- Idrus, Muhammad. 2009. Metode Penelitian Ilmu Sosial, pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jakarta: Erlangga.
- Kaplan dan HaenLein. 2010. User of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*.
- Kusmiran, E. 2011. Kesehatan reproduksi remaja dan wanita. Jakarta: Salemba Medika.
- Marvasti, A. B. 2004. Qualitative Research in Sociology. London: Sage Publication.
- Moleong, Lexy. 2006. Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, D. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo S. 2011. Ilmu Kesehatan Masyarakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Okviana. 2015. Hubungan Antara Konformitas Dengan Kecenderungan Perilaku Bulliying. Jakarta: Salemba Medika.
- Punch, K. F. 2005. Introduction to Social Research Quantitative and Qualitative Approaches. London: Sage Publication.
- Rafiq, M. 2012. "Dependency Theory" *Jurnal Hikmah. Volume 6, Nomor 1. Sumatera Utara: Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Rita Eka Izzaty, Dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.
- Sarwono WS. 2013. Psikologi Remaja. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saryono. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. PT. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Wawan & Dewi M. 2011. Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia. Cetakan II. Yogyakarta: Nuha Medika.