

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, kondisi tersebut memunculkan adanya peluang kehadiran media sosial sebagai media komunikasi yang berbasis internet yang memudahkan setiap manusia dalam penyampaian informasi ataupun mendapatkan informasi secara cepat, tepat, mudah dan lengkap tanpa batas ruang dan waktu.

Media sosial tidak hanya memudahkan manusia dalam pemenuhan kebutuhan informasi tetapi juga sebagai media hiburan dan juga dapat menciptakan interaksi antar pengguna dalam bentuk personal maupun kelompok tanpa harus bertemu yang memudahkan pengguna untuk saling berbagi dan berpartisipasi dalam berbagi informasi.

Gohar F. Khan dalam bukunya *Sosial Media for Government* (Gohar F. Khan, 2017) menyatakan bahwa secara sederhana, media sosial adalah sebuah platform berbasis internet yang mudah digunakan sehingga memungkinkan para pengguna untuk membuat dan berbagi konten (informasi, opini, dan minat) dalam konteks yang beragam (Informatif, Edukatif, Sindiran, Kritik dan sebagainya) kepada khalayak yang lebih banyak lagi. Indonesia sendiri mengalami pertumbuhan penggunaan media sosial yang menempatkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 3 dengan pengguna internet terbesar setelah China (Junawan & Laugu, 2020).

Media sosial yang berkembang saat ini adalah Whatsapp, Instagram, Facebook, Twitter, TikTok. Data yang dikutip dari *We Are Social Hootsuite* yang dirilis Februari 2022 persentase dari jumlah pengguna Whatsapp di Indonesia adalah sebesar 88,7%, pengguna Instagram sebesar 84,8%, pengguna Facebook sebesar 81,3% dan disusul pengguna Tiktok sebesar 63,1% (Andi Dwi Riyanto, 2022). Data menunjukkan pada tahun sebelumnya persentase pengguna Tiktok adalah sebesar 38,7% jika dibandingkan dengan data yg sekarang menandakan bahwa persentase pengguna Tiktok mengalami peningkatan.

Tiktok menjadi salah satu media sosial yang populer di seluruh dunia, bahkan Indonesia memiliki pengguna aktif Tiktok terbesar kedua di dunia. Berdasarkan data dari *We Are Social* Amerika Serikat memiliki pengguna aktif TikTok terbesar di dunia mencapai 136,4 juta orang pada April 2022, Indonesia menempati posisi yang kedua dengan jumlah pengguna aktif TikTok sebanyak 99,1 juta orang (Rizaty, 2022).



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Aktif Tiktok Terbesar di Dunia

Tiktok merupakan aplikasi yang berasal dari China ini dibuat oleh perusahaan China ByteDance yang bergerak di bidang teknologi kecerdasan buatan dan memiliki reputasi global dalam mendistribusikan informasi melalui media atau produk elektronik (Zayyan & Saino, 2021). Awalnya aplikasi ini bernama Douyin yang resmi rilis pada tanggal 16 September 2016 oleh Zhang Yiming, tidak butuh waktu lama dalam kurun waktu 1 tahun aplikasi ini mendapatkan 100 juta pengguna dengan 1 miliar tayangan konten video setiap harinya. Meningkatnya kepopuleran aplikasi ini yang membuat aplikasi ini melakukan ekspansi ke luar China dan dinamakan Tiktok.

Pada tahun 2018, di Indonesia Tiktok dinobatkan sebagai aplikasi terbaik versi Google Play dan terpilih sebagai kategori aplikasi. Namun pada tanggal 3 Juli 2018 Kementerian Kominfo resmi memblokir Tiktok, pemblokiran ini didasarkan atas laporan konten negatif terutama bagi anak-anak (Kominfo, 2018). Namun pemblokiran ini hanya sementara, setelah aksesnya terbuka aplikasi ini kembali diminati masyarakat bahkan popularitas Tiktok melonjak.

Aplikasi ini adalah *platform* video pendek yang berdurasi mulai dari 15 detik hingga 60 detik yang dilengkapi dengan musik, filter, dan beberapa fitur kreatif pendukung lainnya. Tiktok dapat dikatakan sebagai salah satu media komunikasi karena pada aplikasi ini terdapat fitur *direct message*, *live streaming*, dan fitur duet video dan yang membuat aplikasi ini sangat menarik adalah aplikasi ini gratis hingga setiap orang dapat menjadi konten kreator para pencipta konten didorong untuk mengungkapkan ekspresi, berkreasi dan berimajinasi sebebas-bebasnya. Kebebasan menggunakan aplikasi tiktok yang tidak membatasi para

penggunanya inilah yang membuat segala jenis kalangan masyarakat tertarik menggunakan aplikasi ini.

Fenomena diminatnya aplikasi ini oleh siswa siswi SMA, Tiktok membuat mereka merasa mengurangi rasa lelah, rasa bosan, memberikan hiburan dengan tersedianya konten konten mulai dari konten Pendidikan, konten lucu, konten *Make-up* dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi ini juga dapat melatih siswa siswi SMA untuk mengembangkan kemampuan dalam editing untuk membuat konten bermanfaat.

Perilaku siswa siswi SMA dapat dipengaruhi oleh isi media itu sendiri. Penggunaan aplikasi ini dapat berdampak positif maupun negatif. Rasa kaingintahuan yang di rasakan oleh siswa siswi SMA, membuat mereka dapat meniru hal-hal negatif tanpa memikirkan terlebih dahulu akibat dari perilakunya. Penggunaan Tiktok ini tanpa disadari ikut ambil andil dalam pergeran nilai-nilai moral dan budaya.

Siswa yang terlalu menikmati media sosial pada umumnya cenderung sibuk dengan dunianya sendiri hingga melupakan waktu untuk berkomunikasi dengan orang sekelilingnya, bahkan lupa dengan kewajibannya dalam bersekolah hanya demi memainkan mediana. Perilaku ini timbul karna kemudahan mengakses media yang mereka rasakan yang membuat mereka bisa meluapkan rasa jenuhnya.

(wulandari & Netrawati, 2020) menyatakan kemudahan dalam menggunakan media sosial menjadikan media sosial suatu kebutuhan yang harus ada bagi setiap penggunanya di manapun mereka berada, hal ini menjadikan suatu

kebiasaan bagi para penggunanya dan secara tidak langsung mengakibatkan penggunanya kecanduan.

Contoh kasus dari perilaku kecanduan ini adalah seorang lelaki yang bernama Kaesar mengatakan mengalami perubahan kondisi saat kecanduan menggunakan aplikasi tiktok. “saya Kaesar berusia 18 tahun dan saya mempunyai Tiktok Syndrome” ucapnya. Pemuda ini tidak mampu mengontrol tangannya dengan baik. Saat melakukan aktivitas pun tangan dan badannya selalu bergerak. Kaesang mengatakan bahwa bermain aplikasi tiktok awalnya hanya untuk hiburan saja, namun lama-lama terjadi perubahan dirinya tidak mampu mengontrol tubuhnya. Setelah berkonsultasi dengan dokter ternyata dinyatakan terkena tiktok syndrome. Pada video tersebut terlihat jika benar tangan kaesang terus bergerak saat tidur dan minum.



Gambar 1.2 Video Viral Remaja Kecanduan Tiktok Hingga Harus Minum Obat Pengendali Diri Cuma Sindiran Satire



Gambar 1.3 Usia Pengguna Aktif Tiktok

Usia pengguna Tiktok di Indonesia paling banyak adalah rata-rata 18-24 tahun dengan persentase 40%, namun pada usia 13-17 tahun sebesar 13% dapat dilihat bahwa sudah banyak remaja yang menggunakan aplikasi Tiktok. Dari data tersebut penulis tertarik untuk meneliti pengguna Tiktok khususnya pada kalangan siswa siswi Sekolah Menengah Atas di Kota Batam. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Batam jumlah siswa siswi Sekolah Menengah Atas adalah sebanyak 25.437 (BPS, 2021).

1.2 Identifikasi Masalah

1. TikTok dapat mempengaruhi perilaku kecanduan pada siswa siswi Sekolah Menengah Atas di Kota Batam.

1.3 Batasan Masalah

1. Penggunaan media sosial dalam penelitian ini dibatasi oleh empat kategori motif pengonsumsi media menurut Dennis McQuail yaitu, informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, hiburan
2. Aspek kecanduan dalam penelitian ini dibatasi oleh *virtual tolerance*, *virtual communication*, *virtual problem*, dan *virtual information*

3. Objek penelitian ini ditujukan pada siswa siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Batam.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah digunakan agar masalah lebih terfokus sehingga inti dari permasalahan dapat diatasi dan membuat masalah lebih mudah untuk dibaca dan diteliti. Dari latar belakang masalah yang dipaparkan, maka penulis memaparkan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku kecanduan pada siswa siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Batam?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui dan mengukur apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Tik-Tok terhadap perilaku kecanduan pada siswa siswi sekolah menengah atas (SMA) di Kota Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan dan pengetahuan dalam ilmu komunikasi.
2. Bagi akademi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dari pemahaman komunikasi. Serta dapat menjadi referensi untuk pihak berkepentingn yang sedang menyelesaikan masalah yang serupa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Batam, Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif sebagai refensi dan sarana pembelajaran mengenai pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku kecanduan.

1.6.3 Manfaat Sosial

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan secara ilmiah mengenai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat