

GAMBARAN PERSEPSI REMAJA TERHADAP APLIKASI TIKTOK : SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI INTERPRETATIF

Jihan Ramadhani

Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Email : jihanramadhani1998@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran persepsi remaja terhadap aplikasi tiktok. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologis. Kemudian untuk menentukan informan menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan tertentu yaitu remaja di Kota Payakumbuh yang memiliki aplikasi tiktok dan aktif menggunakannya. Melalui wawancara semi-struktural dikumpulkan data dari masing-masing subjek, semua rangkaian wawancara yang dilakukan direkam dan kemudian ditranskrip. Hasil penelitian ini didapatkan ada tiga tema yang teridentifikasi yaitu dampak positif, dampak negatif dan faktor yang mempengaruhi partisipan dalam menggunakan aplikasi tiktok.

Kata Kunci : Persepsi, Remaja, Tiktok

ABSTRACT

This study aims to determine the description of adolescent perceptions of tiktok applications. The study was conducted using a qualitative approach with phenomenological methods. Then to determine informants using purposive sampling technique, with certain considerations, namely adolescents in Payakumbuh who have the Tiktok application and actively use it. Through semi-structural interviews, data were collected from each subject, all series of interviews conducted were recorded and then transcribed. The results of this study found that there were three identified themes, namely positive impact, negative impacts and factors that influenced participants in using the Tiktok application.

Keywords : Perception, Adolescents, Tiktok

PENDAHULUAN

Pada kondisi pandemi saat ini masyarakat diminta oleh pemerintah untuk tidak melakukan aktivitas di luar ruangan dan mematuhi protokol kesehatan. Sehingga hal tersebut membuat masyarakat harus mengikuti aturan dari pemerintah. Tetap berada di rumah membuat setiap individu harus melakukan suatu kegiatan agar tidak cepat merasa bosan. Kegiatan yang dilakukan pun beranekaragam mulai dari memasak, bercocok tanam, membuat konten youtube, berolahraga, dan sebagainya. Semua itu dilakukan untuk menghibur diri mereka. Kemudian dengan semakin canggihnya teknologi, muncul sebuah aplikasi yang berisikan perpaduan antara video, musik, serta efek tambahan yang dapat menarik perhatian masyarakat, aplikasi tersebut adalah aplikasi tiktok.

TIK tok (Douyin dalam bahasa China) merupakan sebuah layanan jejaring sosial yang membagikan video dalam bahasa China dimiliki oleh ByteDance, perusahaan teknologi Internet yang berbasis di Beijing didirikan pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming (Susilo, 2020). Aplikasi tiktok awalnya muncul dengan nama "A.me" namun pada tahun 2017 aplikasi ini mengganti nama menjadi "Tiktok" (Xu et al., 2019). Tiktok digambarkan sebagai tempat dimana

orang-orang dapat membuat berbagai video dalam durasi 15 detik dan video tersebut berjalan dalam satu putaran sehingga pengguna dapat berpindah ke video berikutnya (Dilon, 2020). Aplikasi tiktok juga merupakan sebuah media sosial yang membuat penggunanya untuk membuat berbagai video dengan dilengkapi efek spesial serta dapat berinteraksi melalui kolom komentar atau chat pribadi (Deriyanto et al., 2018). Menurut Akademi et al. (dalam Adisaputra et al., 2020) di aplikasi tiktok ini pengguna nya dapat membuat video dengan durasi pendek yang disertai dengan efek yang unik dan spesial serta dilengkapi musik agar pengguna dapat berkreaitivitas serta menyalurkan berbagai kreativitas nya tersebut melalauai tarian atau gaya bebas. Aplikasi tiktok merupakan aplikasi baru yang popularitas nya tinggi sehingga orang menjadikan aplikasi tiktok ini untuk meningkatkan popularitasnya (Pratama & Muchlis, 2020).

Saat ini terlihat banyak orang yang menggunakan aplikasi tiktok. Hal ini menjadi suatu fenomena yang menarik perhatian karena di berbagai media aplikasi tiktok sering ditampilkan. Pada saat ini tiktok memberlakukan batas umur dengan minimum 14 tahun, dan untuk mengirim pesan pihak aplikasi tiktok hanya mengizinkan dalam bentuk teks (Batoebara, 2020). Aplikasi tiktok menjadi

aplikasi yang sangat banyak digunakan oleh individu dari berbagai kalangan usia, terlebih pada individu yang berada di usia remaja. Pada tahap perkembangan usia remaja, individu yang berada di tahapan usia ini sedang mencari jati dirinya. Sehingga ia melakukan kegiatan yang akan membuat dirinya senang serta ingin mengekspresikan dirinya kepada orang lain. Menurut Papalia dan Olds (dalam Saputro, 2017) masa remaja merupakan masa berpindah dari masa kanak-kanak menuju ke dewasa yang biasanya dimulai dari usia 12 atau 13 tahun serta berakhir pada usia akhir belasan tahun atau dua puluh tahun. Kemudian dalam tahap perkembangan usia menurut Erikson (dalam Krimawati, 2014) masa remaja berada pada tahap V yaitu usia 12 sampai 20 tahun. Pada tahap ini remaja mencari identitas diri dan di tahap ini terjadi konflik antara identitas dengan keaburan peran sehingga dibutuhkan komitmen untuk membentuk suatu kepribadian.

Di Indonesia pengguna aplikasi tiktok didominasi oleh anak milenial dan usia sekolah atau lebih dikenal dengan generasi Z. Walaupun saat ini pengguna aplikasi tiktok dapat dilakukan oleh anak balita, namun rata-rata pengguna aplikasi tiktok tetap pada individu yang berusia SD sampai usia remaja SMA. (Wijaya & Mashud, 2020).

Fenomena penggunaan aplikasi tiktok ini terjadi hampir di seluruh dunia termasuk Indonesia. Intensitas penggunaan aplikasi tiktok pada saat ini bukan termasuk hal yang pertama kali, namun sudah berada pada fase kedua. Karena sebelumnya intensitas penggunaan aplikasi tiktok ini pernah menurun. Namun dengan adanya kondisi pandemi saat ini membuat intensitas penggunaan aplikasi tiktok kembali meningkat karena kebanyakan remaja ingin mencari hiburan serta menghabiskan waktu luang dengan memainkan serta melihat video yang ada di aplikasi tiktok.

Selain itu di aplikasi tiktok ini juga menampilkan kolom komentar dan tanda suka seperti fitur yang ada di instagram. Dengan adanya kolom komentar dan tanda suka tersebut, secara tidak langsung individu berlomba untuk membuat video dengan berbagai macam ide agar mendapatkan banyak tanda suka serta komentar dari orang yang melihat video tersebut. Sehingga dari hal tersebut berdampak terhadap persepsi mengenai aplikasi ini.

Menurut Walgito (2004) persepsi merupakan masuknya tahapan stimulus yang diterima oleh individu melalui panca indra kemudian stimulus tersebut dikelompokkan serta ditafsirkan sehingga menimbulkan makna. Sunaryo (2002)

mengatakan bahwa persepsi adalah tahapan rangsangan yang diterima oleh pancaindra berawal dari perhatian sehingga individu dapat mengenali, menandai serta mendalami hal yang dilihat baik di luar maupun di dalam diri individu. Persepsi juga diartikan sebagai tahapan pemberian makna oleh individu atas stimulus yang diterima dari lingkungannya (Irawan, 2018). King (2010) mengatakan bahwa persepsi adalah tahapan bagi individu dalam mengelola serta menafsirkan informasi sensoris yang diterima untuk mendapatkan arti dari sensoris tersebut.

Persepsi yang timbul dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu objek yang dipersepsi, alat indra, syaraf dan pusat susunan syaraf beserta perhatian. Objek yang dipersepsi, dapat menimbulkan rangsangan yang diterima oleh indra atau reseptor. Kemudian alat indra atau reseptor adalah instrumen untuk menangkap stimulus, selain itu syaraf sensoris berfungsi sebagai alat yang melanjutkan rangsangan yang datang ke pusat susunan syaraf. Dan perhatian yang merupakan pusat konsentrasi dari seluruh kegiatan individu terhadap suatu objek (Walgito, 2004).

Setiap individu memiliki pandangan atau persepsi yang berbeda-beda terhadap suatu objek. Persepsi

mengenai aplikasi tiktok tersebut ada yang positif dan ada juga persepsi negatif. Serta adanya berbagai faktor yang melatarbelakangi remaja tersebut dalam menggunakan aplikasi tiktok. Oleh karena itu disini penulis ingin mengetahui gambaran persepsi remaja terhadap aplikasi tiktok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang merujuk pada filsafat postpositivisme, yang berguna untuk melakukan penelitian pada situasi objek yang alamiah (Sugiyono, 2013). Untuk menentukan informan dari penelitian ini digunakan teknik purposive sampling. Sugiyono (2013) mengatakan bahwa purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya seperti orang yang dianggap paling tahu mengenai apa yang kita harapkan serta dapat memudahkan peneliti untuk mengeksplor objek atau kondisi yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini pertimbangan tertentunya yaitu remaja yang berada di Kota Payakumbuh yang memiliki aplikasi tiktok serta aktif menggunakannya. Remaja yang terpilih yaitu RD (19 th), HP (18 th) dan LMV (14 th). Melalui wawancara semi-struktural ini

data dikumpulkan dari setiap subjek, semua rangkaian wawancara yang dilakukan direkam kemudian ditranskrip.

Ciri-ciri dari wawancara semi terstruktur yaitu menggunakan panduan wawancara (Kahija, 2017). Kemudian data yang diperoleh dari masing-masing subjek akan dianalisis melalui analisis data Metode Penelitian Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi Interpretasi.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menunjukkan ada 3 tema yang didapatkan yaitu persepsi positif, persepsi negatif, dan faktor yang mempengaruhi partisipan untuk menggunakan aplikasi tiktok.

Tema : Persepsi Positif

Ketiga partisipan memiliki persepsi positif karena mendapatkan beberapa manfaat dari aplikasi tiktok seperti mendapat hiburan, kesenangan, dan mendapat pengetahuan.

“Kayak cari hiburan lain yang bikin mood balik. Kebanyakan menurut dani sih kalau liat tiktok itu bikin mood balik gitu. Kek ada yang dapat hal-hal baru dari tiktok gitu, jadi otak itu kek fresh aja gitu.” (RD)

“Kalau pandangan positif itu ya dari video tiktok itu kita bisa terhibur, bisa mengenal budaya-budaya daerah lain, kek

kita bisa mengenal orang dari jauh di video itu.” (RD)

“Kebudayaan kek tradisi dari orang-orang bugis yang menampilkan nari, trus kek hal-hal mistis dari setiap daerah itu kebanyakan banyak di post di tiktok.” (RD)

“Pembelajaran cara-cara ngedit, cara-cara mengambil spot foto trus cara-cara setting kamera.. yaa gitu.” (RD)

“Hmm karna menurut saya aplikasi tiktok itu menghibur kak, trus tidak membosankan dan berisi berbagai edukasi juga.” (HP)

“Aaa.. edukasi banyak sih kak.. kayak dibidang kesehatan dan kecantikan.” (HP)

“Hmm.. rasanya terhibur sih kak karena banyak juga video yang lucu-lucu.” (HP)

“Saya lebih terhibur dan jarang merasakan bosan karena fyp di tiktok saya banyak video yang menarik. Trus saya yang sebelumnya merasa kudet sekarang merasa jadi lebih update gitu kak.” (HP)

“Hehe ya merasa terhibur kak, trus aaa.. hmm.. merasa lebih mendapatkan informasi yang terbaru gitu.” (HP)

“Hmm tergantung sih.. kalau misalnya tiktok nya isi tentang tutorial masak, tutorial jilbab, tutorial kayak outfit ideas gitu itu positif.” (LMV)

Tema : Persepsi Negatif

Ketiga partisipan memiliki persepsi negatif karena adanya video berisi konten negatif yang ada di aplikasi tiktok seperti gaya berpakaian dan video yang bersifat vulgar.

“Sering. Ituu.. aa.. kalau udah tengah malam itu kebanyakan itu isi-isi fyp itu yang kayak sedang viral seperti kasus gisel, itu penuh fyp semua nya berisi link tentang video gisel itu. Itu gak harus disebar kayak gitu juga.” (RD)

“Selain itu kayak konten alay hahaha alay yang kayak orang-orang goyang yang gak jelas, kek orang yang ngelakuin hal-hal gak jelas. Ya.. apa sih kayak gak nalar aja. Kek kok bisa orang ni bikin video kayak gini padahal malu-maluin banget gitu.” (RD)

“Ada kak. Contohnya ada salah satu video dari seseorang yang isinya banyak mengujar kebencian, sombong, trus suka ngerendahin orang, kemudian isi kontennya juga banyak negatif.” (HP)

“Pernah kayak gak masuk diakal trus kayak gak max and mix gitu sama kehidupan nyata yang sekarang. Banyak orang yang berbeda-beda di tiktok dengan yang ditemui itu kayak ih kok aneh orang ini. Trus kayak ih kok dia nyaman-nyaman aja gitu buka baju nya padahal ini umum

lho gitu. Hampir beribu-ribu orang yang nonton gitu.” (LMV)

Tema : Faktor Yang Mempengaruhi Partisipan dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok

Ketiga partisipan mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi dirinya dalam menggunakan aplikasi tiktok yaitu faktor dari luar seperti teman, media sosial dan sekolah.

“Hmm.. pertama waktu pertama-tama mengenal tiktok itu ya.. pertama dari temen. Dari temen itu kan iseng-iseng gitu. Temen itu lagi scroll tiktok yaudah liatin kan dari samping dia. Trus pas liatin itu ya.. kok menarik gitu. Kok video nya video lucu gitu. Yaudah trus kan sakin penasarannya yaudah download aplikasi itu di play store trus wah asik juga kiranya.” (RD)

“Aaa.. awalnya karena saya sering lihat aplikasi lain seperti di whatsapp dan instagram yang orang-orang banyak merepost video-video tiktok. Trus karena menurut saya videonya menarik akhirnya saya mendownload aplikasi tiktok itu supaya saya bisa liat video yang lebih banyak lagi.” (HP)

“Aaa.. kalau ceritanya pertama tu karena emang ada tugas dari sekolah trus disuruh

bikin tiktok. Jadi ya terpaksa untuk di download gitu.” (LMV)

Setiap remaja memiliki persepsi tersendiri terhadap aplikasi tiktok. Dan berbagai fitur serta berbagai manfaat yang ada di aplikasi tiktok membuat remaja tertarik untuk menggunakannya. Lalu dari hasil penelitian menunjukkan bahwa antara remaja perempuan dengan remaja laki-laki memiliki alasan tersendiri dalam penggunaan aplikasi tiktok. Seperti pada remaja laki-laki lebih memanfaatkan aplikasi tiktok untuk mencari hiburan dari video-video goyang yang ditampilkan oleh perempuan-perempuan yang ada di aplikasi tiktok. Selain itu juga memanfaatkan aplikasi tiktok untuk mendapatkan informasi mengenai game dan fotografi. Kemudian pada remaja perempuan memanfaatkan aplikasi tiktok untuk mendapatkan informasi mengenai kesehatan dan kecantikan, seperti tutorial make up, tutorial hijab dan sebagainya. Selain itu bagi remaja perempuan aplikasi tiktok dijadikan untuk tempat mendapat informasi mengenai dunia fashion hijab.

Kemudian para remaja dalam memainkan aplikasi tiktok dipengaruhi oleh faktor luar, seperti faktor dari teman sebaya dan faktor tugas dari sekolah. Sehingga hal ini membuat remaja untuk mendownload aplikasi tiktok dan menggunakannya.

Lalu menurut remaja aplikasi tiktok dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Namun dampak tersebut tergantung kepada penggunanya. Jika penggunanya sering melihat hal yang negatif di aplikasi tiktok, maka aplikasi tiktok akan memberikan dampak negatif. Begitupun sebaliknya jika penggunanya sering melihat hal yang positif maka aplikasi tiktok tersebut dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya. Dan dari hasil wawancara kepada remaja didapat bahwa remaja memiliki persepsi positif terhadap aplikasi tiktok karena berbagai kegunaan dan informasi yang didapat dari video-video yang ada di aplikasi tiktok.

DISKUSI

Pada penelitian ini didapatkan hasil beberapa tema yaitu persepsi positif, persepsi negatif dan faktor yang mempengaruhi partisipan dalam menggunakan aplikasi tiktok. Partisipan memiliki persepsi positif dikarenakan mendapat beberapa manfaat seperti mendapat hiburan, kesenangan dan mendapat pengetahuan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Yohana Noni Bulele dan Tony Wibowo (2020) yang menemukan bahwa aplikasi tiktok tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan berbagai informasi dan melatih kreatifitas.

Kemudian partisipan memiliki persepsi negatif dikarenakan adanya video berisi konten negatif seperti gaya berpakaian dan video yang bersifat vulgar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Abdulhakim Arrofi dan Nurul Hasfi (2019) yang menemukan bahwa aplikasi tiktok juga mengandung unsur konten negatif seperti adanya tayangan vulgar, erotis, serta *lipsync* lagu dewasa.

Faktor yang mempengaruhi remaja dalam menggunakan aplikasi tiktok yaitu faktor dari luar seperti teman, media sosial dan sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Prabhjot Kaur (2020) yang menemukan bahwa remaja menjadi lebih akrab dengan tiktok dipengaruhi oleh teman dan media sosial seperti instagram, facebook dan whatsapp.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa terdapat tiga tema induk yaitu persepsi positif, persepsi negatif dan faktor yang mempengaruhi remaja dalam menggunakan aplikasi tiktok. Persepsi positif pada aplikasi tiktok timbul karena mendapatkan berbagai manfaat seperti mendapat hiburan, kesenangan, dan mendapat pengetahuan. Kemudian persepsi negatif timbul karena adanya video berisi konten negatif yang ada di aplikasi tiktok seperti gaya

berpakaian dan video yang bersifat vulgar. Remaja dalam menggunakan aplikasi tiktok. Lalu faktor yang paling banyak mempengaruhi individu dalam menggunakan aplikasi tiktok yaitu faktor dari luar seperti dari teman sebaya dan faktor dari sekolah untuk pembuatan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisaputra, F., Budyartati S., & HS, A. K. (2020). Hubungan penggunaan aplikasi tiktok dengan degradasi karakter siswa sd. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 1-11.
- Arrofi, A., & Hasfi, N. (2019). Memahami pengalaman komunikasi orang tua-anak ketika menyaksikan tayangan anak-anak di media sosial tik tok. *Interaksi Online*, 7(3), 1-6.
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi tik-tok seru-seruan atau kebodohan. *Jurnal Network Media*, 3 (2), 59-65. DOI: <https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849>
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020, November). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus tiktok. In *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 565-572.

- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi mahasiswa universitas tribhuwana tunggadewi malang terhadap penggunaan aplikasi tiktok. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 7(2), 77-83. DOI: https://doi.org/10.33366/jisip.v7i2.14_32
- Dilon, C. (2020). Tiktok influences on teenagers and young adults students: the common usages of the application tiktok. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)*, 68(1), 132-142.
- Irawan, V. W. E. (2018). Urgensi persepsi peserta didik dalam menilai kompetensi dosen. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Keagamaan*, 7 (1), 148-158.
- Kahija, YF. L. (2017). *Penelitian fenomenologis jalan memahami pengalaman hidup*. Penerbit PT Kanisius.
- Kaur, P. (2020). Tik-tok: influence on youth in india. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), 4194-4207.
- King, L. A. (2010). *Psikologi umum sebuah pandangan apresiatif*. Salemba Humanika.
- Krimawati, Y. (2014). Teori psikologi perkembangan erik h. Erikson dan manfaatnya bagi tugas pendidikan kristen dewasa ini. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 2 (1), 46-56. DOI: <https://doi.org/10.30995/kur.v2i1.20>
- Pratama, S. M., & Muchlis. (2020). Pengaruh aplikasi tiktok terhadap ekspresi komunikasi mahasiswa universitas islam negeri (uin) sunan ampel surabaya tahun 2020. *International Journal of Educational Resources*, 1 (2), 102-115.
- Saputro, K. Z. (2017). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia : Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17 (1), 25-32. DOI: <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunaryo. (2002). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Susilo, D. (2020). Unlocking the secret of e-loyalty: a study from tiktok users

in China. *International Journal of Economics, Business, and Entrepreneurship*, 3(1), 37-49.

Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Andi.

Wijaya, M. H. D., & Mashud, M. (2020). Konsumsi media sosial bagi kalangan pelajar (studi pada hyperrealitas tik tok). *Al-Mada: Jurnal Agama Sosial dan Budaya*, 3 (2), 170-191. DOI: <https://doi.org/10.31538/almada.v3i2.734>

Xu, L., Yan, X., & Zhang, Z. (2019). Research on the Causes of the “Tik Tok” App Becoming Popular and the Existing Problems. *Journal of Advanced Management Science*, 7 (2), 59-63. DOI: 10.18178/joams.7.2.59-63