AGENDA : Analisis Gender dan Anak , Vol. 4 (1), 2022, (Juni)
ISSN Print: 2615-1502 ISSN Online: 2723-3278
Tersedia online di
http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/agenda

Children Social Interaction Changes As A Result Of 'Tiktok' Influence

Nur Insyafiatul Mazidah*
SMAN Negeri 1 Sungai Limau, Sumatera Barat, Indonesia,
Email: nurinsyafiatulmazidah@gmail.com

Abstract:
Nowadays, the influence of social media among children is increasing, especially the use of *TikTok* Application. The excessive use of it creates apathetic behaviour in the family or in the society. Since children is a fast imitator in copying someone words, behaviours and sociable style, parents should be aware of children social interaction changes due to the inappropriate use of *TikTok*. The research purpose is to describe children social interaction changes due to the influence of *TikTok*. Descriptive qualitative was used in the research. Data were gathered through observation, interview, and documents. The research result is children tend to use *TikTok* excessively because parents are unwise to control the use of smartphone on children.

Abstrak:
Bagi seorang anak kecendrungan pengguna media sosial gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. anak merupakan peniru yang sangat andal, mereka sangat cepat meniru perilaku, kata-kata orang yang ada di sekitarnya serta gaya bersosialisasi. Serta harus dapat perhatian lebih oleh orangtua.
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan interaksi sosial anak akibat terpaan media sosial tiktok. Sehingga orang tua dapat bekerja sama dalam mengurangi konsumtif dalam penggunaan *smartphone*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan riset maka didapatkan hasil bahwa kecendrungan anak

dalam mengkosumsi media secara berlebihan akibat orangtua yang kurang bijak dalam mendidik anak.

Keywords: *Social Interaction Changes, Children, and TikTok Apps*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak (Pebriana 2017).

Media sosial kini sudah menjadi gaya hidup dikalangan masyarakat dari segala usia. Media sosial dianggap penting karena di era yang serba digital seperti saat ini media sosial di anggap penting memberikan kemudahan bagi seluruh lapisan masyarakat dari setiap penjuru dunia, salah satunya adalah kemudahan untuk melakukan kegiatan komunikasi. Komunikasi yang berawa dari komunikasi langsung dengan bertatap muka, saat ini dengan mudahnya dapat dilakukan hanya jarak yang tidak ditentukan. Namun bermedia sosial juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Terdapat dua dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial yaitu berupa dampak positif dan dampak negatif sebagai berikut.

Oleh karena itu penanaman pemahaman mengenai penggunaan dan keamanan untuk bermedia sosial sangat penting. Hal itu juga dikarenakan konten yang masuk dalam media sosial sangat bebas dan memerlukan kejelian dalam menyaringnya. Kebebasan tersebut menjadikan tingkat kejahatan di media sosial meningkat, banyak orang tidak bertanggungjawab yang menggunakan media sosial untuk menyebarkan konten pornografi, perjudian, penipuan, penyesatan opini dan kejahatan lainnya

Besarnya pengaruh negatif yang ditimbulkan dari informasi di media sosial menuntut setiap pengguna untuk selalu bersikap hati-hati dan kritis terhadap segala informasi yang ada. Pengaruh negatif yang besar ini apabila dibiarkan lambat laun akan merusak generasi yang akan datang.

Keluarga adalah tempat pertama mendapatkan pengetahuan bagi seorang anak. Dalam keluarga, anak akan menemukan tempat untuk mereka mengerti arti kehidupan yang sebenarnya. Anak membutuhkan keluarga sebagai mediasi yang berperan untuk mendidik dan memberi pengajaran mengenai banyak hal. Karena anak merupakan peniru yang sangat andal, mereka sangat cepat meniru perilaku, kata-kata orang yang

ada di sekitarnya serta gaya bersosialisasi (Kadir, 2019).

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Makhluk sosial memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan manusia yang lain di lingkungan sekitarnya. Masyarakat mempunyai kelompok-kelompok sosial maupun lembaga-lembaga kemasyarakatan. Kelompok-kelompok ini biasanya mengadakan hubungan kerjasama yaitu melalui suatu proses sosial. Unsur pokok dari struktur sosial adalah interaksi sosial (Rahmah, 2018).

Munculnya teknologi 4G-LTE di indonesia pada tahun 2015, maka kualitas tayangan berbagi video menjadi semakin lancar dan tanpa jeda. Bahkan kini berbagai aplikasi berbagi video sudah tersedia bagi pengguna telepon pintar (*smartphone).* Terbaru dan tengah digandrungi oleh masyarakat adalah aplikasi yang menggabungkan media sosial dan berbagi video, yaitu Tik Tok. Banyaknya pengguna yang membagikan videonya dari berbagai negara di dunia menjadi salah satu tanda Tik Tok mendapat sambutan baik. Tik Tok pada awalnya di desain untuk mengakomodir para pengguna internet yang memiliki bakat seperti menyanyi, menari, memasak, olahraga dan lain sebagainya untuk bisa lebih dikenal melalui tayangan video. Dari catatan unduhan di *Google Play* saja, Tik Tok mendapat unduhan dengan total lebih dari 100 juta. Meskipun antusiasme konsumen lokal tinggi, potensi penyalahgunaanya tidak kalah besar. Tik Tok menyimpan potensi besar untuk hal-hal yang berbau kekerasan, seks dan ponografi. Beberapa oknum pengguna atau *host* memanfaatkan aplikasi ini untuk melakukan perbuatan amoral. Pengguna dapat dengan mudah masuk ke dalam aplikasi Tik Tok dan bebas memilih berbagai tayangan rekaman video pengguna yang sedang melakukan aksi tertentu, termasuk bisa memilih pengguna yang mengenakan pakaian seksi dan melakukan gestur yang tidak pantas. Hal ini, tentu tidak pantas dilihat oleh pengguna yang di bawah umur, yaitu anak-anak dan remaja (Damayanti 2019).

Media sosial adalah jenis media baru yang saat ini paling banyak diakses di dunia. Media sosial merupakan salah satu bentuk perkembangan dan kecanggihan teknologi di bidang komunikasi. Awal mula atau cikal bakal lahirnya media sosial terjadi di era komunikasi interaktif. Era ini diawali dengan ditemuannya cikal bakal komputer pada tahun 1946, dan berlanjut pada penemuan *world wide web* di tahun 1990. Penemuan *world wide web* menjadi awal terbentuknya media baru yang hingga kini berpengaruh besar pada perubahan yang terjadi di media komunikasi, termasuk melahirkan media sosial (Zuhri, 2021).

Media sosial merupakan sebuah media online dimana setiap penggunanya bisa bebas untuk saling berbagi atau berpartisipasi baik itu informasi maupun hiburan yang mendukung adanya interaksi sosial (Fardiah, 2020).

Penggunaan media sosial yang telah meluas, maka penyiaran informasi pun menjadi lebih mudah, lengkap, dan murah, maksudnya yaitu kebutuhan masyarakat akan informasi dapat terpenuhi, mudah dalam mendapatkan informasi.

Proses masyarakat memperoleh informasi dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi. Komunikasi menurut Harold Laswell ialah *who says to whom in what channel with what effect*. Maksudnya yaitu komunikasi sebagai proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan melalui media untuk menimbulkan efek tertentu. Media sosial dapat diakses menggunakan *smartphone*. Kemudian masyarakat memiliki media sosial untuk memperoleh informasi dengan beberapa alasan diantaranya, mudah diakses dengan *smartphone* yang bisa mendapatkan informasi maupun komunikasi dimana saja dan kapan saja, informasi yang diperoleh lebih cepat, mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, setiap orang yang memiliki *smartphone* sudah dipastikan dapat mengakses media sosial, seperti *Twitter, Instagram, Facebook. Youtube, WhatsApp,* dan *Line*. Karena hal tersebut mengubah cara berkomunikasi ataupun interaksi di era yang serba digital seperti sekarang. Kita dapat mengetahui aktivitas orang lain yang tidak kita kenal dan tidak pernah bertemu sebelumnya. Media sosial seolah tidak memiliki batasan atau kerahasiaan seseorang (Hidayat, 2021).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hubungan sosial (sosialilasi) merupakan hubungan antar manusia (interaksi sosial) yang saling membutuhkan mulai dari tingkat sederhana dan terbatas hingga yang amat kompleks. Interaksi sosial diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial baik secara tunggal maupun secara bersamaan adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Interaksi sosial dikategorikan ke dalam dua bentuk, yaitu yang bersifat asosiatif dan disosiatif. Interaksi sosial yang bersifat asosiatif, yakni hubungan antara individu yang mengarah kepada bentuk-bentuk asosiasi (hubungan atau gabungan) seperti :

a. Kerja sama, yaitu suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama,
b. Akomodasi, yaitu suatu proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok-

kelompok manusia untuk meredakan pertentangan,

c. Asimilasi, yaitu proses sosial yang timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran, dan
d. Akulturasi, yaitu proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadiaan dari kebudayaan itu sendiri.

Sedang interaksi sosial yang bersifat disosiatif meliputi:

1. Persaingan, yaitu suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya,
2. Kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik, dan
3. Konflik adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar (Efendi 2017).

Kemajuan media sosial yang semakin pesat dan beragam sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat dunia baik dalam pembelajaran, pekerjaan, bisnis dan hiburan. Terdapat beberapa perubahan dalam media sosial, diantaranya ialah memungkinkan orang lain dapat saling berbicara satu sama lain baik melalui suara ataupun video, berbagi foto ataupun video, membuat grup percakapan, menciptakan jejaring secara online hingga membuat konten kreatif. Beragam aplikasi media sosial yang banyak digemari pada setiap aplikasi memiliki fasilitas dan kriteria yang berbeda-beda. Salah satu media sosial kini banyak diminati masyarakat dan sudah *membooming*. Tiktok juga terdaftar di *playstrore* yang mana *playstore* sendiri juga sebagai aplikasi fasilitas *google* yang memudahkan pengguna *handphone* untuk mengakses atau mendownload aplikasi-aplikasi lainnya seperti tiktok (Susilowati 2021).

Kecendrungan pengguna media sosial gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan

seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan media sosial dalam sebuah *gadget* memiliki dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik.

Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. (Windari, 2020)

Terpaan media merupakan penyajian informasi dalam media yaitu menyangkut intensitas mengakses media, isi dan daya tarik media.

Namun jika persoalan ini jika biarkan maka si anak merasa jadi raja di rumah. Misalnya mulai dari bangun pagi berangkat sekolah mesti di imbali untuk bermain *handphone* dulu agar mau untuk sekolah. Begitupun ketika sewaktu di suruh makan oleh orang tuanya, mesti di imbali dengan HP baru si anak mau makan. Ini suatu hal yang sangat buruk sekali untuk masa depan si anak jika orang tua terlalu menfasilitasi anak dengan teknologi yang berujung orang tua yang diperbudak oleh si anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan Nagari Koto Tinggi Kuranji Hilir bahwa pemakaian media sosial memakai *gadget* lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebayanya. Sebab si anak lebih suka bermain lama di depan layar *handphone* di aplikasi-aplikasi tiktok, game, youtube yang terdapat pada *gadget* anak-anak masa kini. Sehingga merubah pola interaksinya terhadap bersosial di lingkungannya. Seperti berbicara yang tidak mengindahkan lawan bicaranya.

METODE PENELITIAN:

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian lapangan (fied research) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (Sugiyono,2015), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah atau sebagai lawannya adalah eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (2015:329) Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai (Noor ,2011).

Penelitian ini dilakukan di Nagari Koto Tinggi Kuranji Hilir, Pariaman dengan melakukan observasi terhadap 5 orang keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan si anak. Pengamatan dan wawancara terhadap 6 orang anak-anak yang masih dibawah umur. Data dokumentasi diambil dari beerbagai literatur terkait dengan topik yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN:

Berdasarkan riset lapangan maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Dari lima keluarga yang di observasi terdapat 3 keluarga yang orangtuanya membiarkan anaknya menggunkan media online dan *smartphone* tanpa batas waktu. Sedangkan yang 2 lagi keluarga hanya mengizinkan si anak untuk bermain bebas di luar rumah seperti bermain gambar-gambaran, lari kesana kemari, mandi-mandi di sungai dan tidak sedikit dari mereka yang tidak mau menghiraukan ketika orang tuannya meminta tolong. Jadi kesimpulannya orang tua harus sering mengajak si anak dalam berkomunikasi agar tidak merasa bosan ketika di rumah atau bahkan dapat di percayai ketika bermain di luar bersama-sama teman bermainnya.

Berdasarkan observasi anak mendapakan pembelajaran dengan mengenalkan permainan game alami di luar rumah bersama-teman sebaya itu lebih indah dari pada hanya duduk di depan layar menghabiskan waktu berjam-jam. Sehingga orang tua anak lebih bijak lagi dalam memberi anak *gadget*. Seperti anak yang rewel meminta *gadget,* tapi orang tua membicarakan ke si anak bahwa *gaget* itu seuatu tidak baik jika di pakai sendirian oleh anak tanpa pengawasan dari orang tua atau orang yang lebih dewasa. Sehingga si anak lebih memilih bermain bersama di luar dengan teman-temannya dan hilanglah

rasa kejenuhan yang selama ini memantaui layar. Karena itu dapat merusak penglihatan juga jika dalam pemakaian panjang.

Dalam keluarga, anak akan menemukan tempat untuk mereka mengerti arti kehidupan yang sebenarnya. Karena sejatinya keluarga adalah guru pertama dan terakhir bagi seorang anak. Anak membutuhkan keluarga sebagai mediasi yang berperan untuk mendidik dan memberi pelajaran mengenai banyak hal. Penguatan peran orang tua sebagai pendidik utama di keluarga pun diklaim harus saling bekerja sama untuk mendidik anaknya. Pada zaman yang modern ini, anak akan mudah mengenal dunia luar yang lebih luas dengan hadirnya teknologi canggih dan internet. Berbagai video yang mendidik bagi anak pun semakin terkikis dengan tayangan yang menghasilkan profit tinggi tanpa memikirkan nilai pendidikan dan moral di dalamnya. Namun, keluarga harus bisa menguatkan peranannya dengan mencontohkan perilaku yang baik terhadap anak. Cara yang baik untuk mengedukasi seorang anak dalam era globalisasi ialah dengan memperkenalkan internet dengan bijak sesuai dengan usia mereka dan menemani serta mengawasi anak dalam menggunakan teknologi canggih (Kadir, 2019).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari riset ini yakni:

1. Media sosial : Kecendrungan pengguna media sosial gadget secara berlebihan oleh anak dan tidak tepat akan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Maka, orang tua sangat berperan penting kan hal ini.
2. Interaksi sosial : hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Dengan itu orang tua mesti mengajarkan anaknya untuk tidak terbiasa dalam menggunakan media sosial, dengan cara tidak memberi si anak *smartphone* kecuali dalam pengawasan dan dalam artian tidak boleh terlalu sering. Karena itu dapat mempengaruhi sikap anak.
3. Tiktok : merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik, menarik dan bisa digunakan untuk membuat video sekkreatif mungkin serta tiktokada juga menampilkan video-video ilmu yang berbasis pembelajaran. Namun sayangnya di aplikasi Tik Tok juga banyak menyimpan potensi besar untuk hal-hal yang berbau kekerasan, seks dan ponografi. Tentu hal ini tidak pantas dilihat

oleh pengguna yang di bawah umur, yaitu anak-anak dan remaja.

REFERENSI:

Damayanti, Trie. "Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-anak di Bawah Umur di Indonesia." *communication 10, nomor 1*, 2019: 2.

Efendi, Agus. "Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo." *Jurnal Penelitian Humaniora, Vol.18, No. 2*, 2017: 15.

Fardiah, Dedeh. "Literasi Media Solusi Harmonisasi Komunikasi Digital ." *repository.unisba.ac.id*, 2020: 8.

Fauzan, Ahmad. "Dampak Aplikasi Tiktok pada Interaksi Sosial Remaja "Studi di Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar"." *http:// eprints.uniska-bjm.ac.id*, 2021: 6.

Hidayat, Syarif. "Motif Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Prodi KPI Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri." 2021: 1-2.

Kadir, Abdul. "Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Pendidikan Anak." *https://publikasiilmiah.ums.ac.id*, 2019: 3.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian.* Jakarta: Kencana, 2011.

Pebriana, Putri Hana. "Analisi Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017: 2.

Rahmah, Azzahra Nur. "Pengaruh Interaksi Sosial di Lingkungan Rumah Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun si PAUD Ayah Bunda Cililitan Jakarta Timur." *Jurnal Pendidikan PAUD Vol.03, No. 1*, 2018: 11.

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta, 2015.

Susilowati. "Fenomena Prosumer Tiktokers Sebagai Penyebaran Informasi Make Up Artist (MUA) (Studi Kasus pada Akun @maulana_makeup25)." *Https://isip.usni.ac.id*, 2021: 36.

Syahyudin, Dindin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa." *Jurnal Kehumasan*, 2019: 278.

Zuhri, Saifuddin. "Webinar The Medium 4.0: Media Sosial dan Trend." 2021: 1.

Windari, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pemahaman Keislaman Mahasiswa Pai Di Iain Purwokerto. *Skripsi*, 1–115.