

APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI DIRI PADA REMAJA DI SMPN 2 ALALAK KABUPATEN BARITO KUALA

Anggraeni Aticka¹, Khairussalam¹

¹Sosiologi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Corresponding author:

Anggraeni Aticka

Email: eniatika82@gmail.com

Keywords:

Self-representation; youth; tiktok

Article History:

Received: August 30, 2023

Accepted: October, 2023

DOI: <https://doi.org/10.20527/h-js.v2i3.96>

ABSTRAK

Handphone menjadi bagian hidup manusia sehari-hari terlebih jika di dalamnya terdapat aplikasi Tiktok yang dapat memungkinkan manusia berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi diri remaja SMP Negeri 2 Alalak Kabupaten Batola Kuala melalui Aplikasi tiktok. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan diadaptasi dari Miles dan Huberman (2014), yang meliputi 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dihasilkan dari penggunaan Aplikasi tiktok diantaranya adalah faktor imitasi/psikologi, sugesti, identifikasi dan simpati. Pada faktor imitasi/psikologi, remaja akan meniru publik figur di masyarakat. Pada faktor sugesti, remaja terpengaruh terhadap adanya iklan. Faktor identifikasi didorong oleh keinginan remaja untuk menunjukkan eksistensi dirinya di masyarakat. Remaja yang dipengaruhi oleh simpati karena terinspirasi oleh idola mereka. Hasil dari penggunaan Tiktok yaitu menambah wawasan dan pengetahuan remaja, meningkatkan kreativitas dan sebagai media dakwah. Namun, terdapat dampak negatif dari penggunaan Tiktok, yaitu berkurangnya waktu belajar, mengganggu kesehatan dan berkurangnya representasi diri di lingkungan sosial. Representasi diri remaja dalam menggunakan Tiktok lebih banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu imitasi/psikologis, sugesti dan simpati.

ABSTRACT

Mobile phones are part of everyday human life, especially if there is the Tiktok application in it which can allow humans to connect with millions of people in various parts of the world. This study aims to determine the self-representation of adolescents at SMP Negeri 2 Alalak, Batola Kuala Regency using the tiktok application as a medium of self-representation. This research uses a qualitative approach. The data in this study were obtained by observing, interviewing and documenting. The data analysis technique used was adapted from Miles and Huberman (2014) covering 4 stages, namely data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that there were several factors resulting from the use of the tiktok application including imitation/psychological factors, suggestion, identification and sympathy. On the imitation/psychological factor, adolescents will imitate public figures in society. In the suggestion factor, teenagers are affected by the existence of advertisements. The identification factor is driven by the desire of adolescents to show their existence in society. Teenagers who are influenced by sympathy because they are inspired by their idols. The results of using Tiktok are adding insight and knowledge to teenagers, increasing creativity and as a medium of propaganda. However, the impact of using Tiktok is reduced study time, detrimental to health and reduced self-representation in the environment. Adolescents' self-representation in using Tiktok is more influenced by several factors, namely imitation/psychology, suggestion and sympathy.

How to Cite:

Aticka, A. & Khairussalam. (2023). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Representasi Diri Pada Remaja di SMPN 2 Alalak Kabupaten Barito Kuala. *Huma: Jurnal Sosiologi*, 2(3), 284-291. <https://doi.org/10.20527/h-js.v2i3.96>



This is an open access article under the CC BY-SA license.

A. PENDAHULUAN

Internet sudah menjadi bagian terpenting bagi sebagian masyarakat seluruh dunia, karena ada banyak manfaat yang diperoleh jika kita menggunakan internet dengan cerdas dan cermat. Internet dapat sebagai media komunikasi maupun edukasi (Khairuni, 2016). Kebutuhan penggunaan internet di kota besar sangat berbeda dengan kebutuhan di desa. Keterjangkauan ponsel, disebabkan oleh turunnya biaya telepon dan paket layanan, telah mempercepat pertumbuhan penggunaan internet. Penggunaannya internet tentunya tidak terlepas dari media sosial didalamnya, dimana sudah begitu banyak tercipta media sosial yang ada dimasyarakat, bahkan hampir di setiap Negara memiliki media jaringan sosial lokal masing-masing (Drakel, 2018).

Penelitian ini pada dasarnya berupaya melihat aplikasi Tiktok sebagai representasi diri remaja. Pada intinya penulis ingin membatasi penjelasannya terhadap alat mekanis yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan dapat mengakses aplikasi tiktok. Program-program dalam handphone tersebut (utamanya aplikasi tiktok) memungkinkan kita berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia, bahkan yang tidak kita kenal sekalipun. Dengan handphone interaksi sosial yang idealnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka. Komunikasi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan handphone, kapanpun dan dimana pun orang selalu tergantung dengan handphone-nya.

Banyak orang yang lebih nyaman dengan *handphone*-nya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Orang lebih suka mencari teman melalui sebuah aplikasi ketimbang berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah pembicaraan, semua sibuk dengan handphone masing-masing, asyik dengan dunianya sendiri. Ketika handphone menjadi teman yang lebih akrab dengan lingkungan sosialnya maka teman-teman di jejaring sosial pun nampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga kita sendiri.

Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, anti-sosial dan cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar. Dengan demikian, *handphone* menjadi instrumen terbentuknya individualisme (Dominick, 2000). Pada akhirnya penggunaan *handphone* sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi baru. Interaksi yang terbentuk cenderung berbeda dengan interaksi tatap muka, sebab interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara, teks atau tulisan. Terdapat fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan *handphone* untuk mengakses aplikasi yang ada di *handphone* meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Pada penelitian (Ahdiyanti, 2021), diketahui bahwa perilaku negatif generasi Z bukan semata-mata karena dipengaruhi oleh aplikasi Tiktok sebab perilaku keberagaman yang lahiriah. Sejalan dengan hal tersebut (Nurizka, 2016), menyatakan bahwa terdapat perubahan sosial pada para pelajar akibat adanya media sosial. Perubahan sosial tersebut mencakup gaya berkomunikasi, bahasa, gaya berpakaian yang berdampak besar dalam keseharian para remaja. Sedangkan (Juwita dkk., 2015), mengungkapkan bahwa adanya media sosial berdampak terhadap gaya hidup remaja baik positif maupun negatif. Hal ini juga diungkapkan oleh (Akbar, 2019), bahwa mudahnya remaja untuk mengakses media sosial dapat berdampak pada gaya hidup mereka karena adanya keinginan untuk mengikuti *trend*.

Salah satu dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah tergantungnya fungsi dari interaksi sosial. Menurut Gilin & Gilin (Widodo & Pratitis, 2013), interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu lain atau dengan kelompok atau hubungan antara kelompok. Hubungan ini tercipta karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain. Menurut (Soekanto dan Sulisty, 2015), berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi dan faktor simpati. Dampak *faktor imitasi* yaitu dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta dapat meniru tindakan-tindakan yang menyimpang. *Faktor Sugesti* berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain. Proses *identifikasi* dapat berlangsung dengan sendirinya (secara tidak sadar), maupun dengan disengaja karena sering kali seseorang memerlukan tipe-tipe ideal tertentu di dalam proses kehidupannya. Proses *simpati* merupakan suatu proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain.

Hal-hal tersebut di atas merupakan faktor-faktor minimal yang menjadi dasar bagi berlangsungnya proses interaksi sosial, walaupun di dalam kenyataannya proses tadi memang sangat kompleks, sehingga kadang-kadang sulit mengadakan pembedaan tegas antara faktor-faktor tersebut. Akan tetapi, dapat dikatakan bahwa imitasi dan sugesti terjadi lebih cepat, walau pengaruhnya kurang mendalam bila dibandingkan dengan identifikasi dan simpati yang secara relative agak lebih lambat proses berlangsungnya.

Penelitian ini berupaya mengkaji dampak media sosial *TikTok* terhadap interaksi siswa SMPN 2 Alalak Kabupaten Barito Kuala. Akibat perkembangan teknologi informasi dapat membawa sebuah perubahan dan kebiasaan dalam kehidupan. Munculnya media sosial menjadikan pola perilaku siswa mengalami sedikit pergeseran baik itu budaya, norma, dan etika yang ada.

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Alalak, Kecamatan Alalak, Kabupaten Barito Kuala. Alasan dalam mengambil lokasi tersebut untuk penelitian ini karena lembaga sekolah tersebut memperbolehkan siswa-siswi di dalamnya untuk membawa *handphone* ke sekolah bahkan memperbolehkan siswa-siswinya untuk menggunakan *handphone* tersebut pada saat jam belajar berlangsung. Tidak hanya itu, beberapa guru di SMPN 2 Alalak pernah memberikan tugas kepada siswa-siswi di dalamnya melalui media sosial *TikTok*. Artinya, SMPN 2 Alalak telah melibatkan media sosial *TikTok* dalam proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan konsep (Miles dan Huberman, 2014), yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

TikTok merupakan aplikasi yang saat ini sedang marak digunakan oleh masyarakat baik dari kalangan muda hingga kalangan orang tua. Remaja merupakan salah satu pengguna *TikTok* yang paling banyak ditemukan. Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 2 Alalak ditemukan bahwa media *TikTok* saat ini lebih banyak digunakan sebagai media hiburan. Para informan mengungkapkan bahwa *TikTok* merupakan wadah bagi mereka untuk melepaskan penat yang mereka rasakan setelah pulang sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mereka yang merupakan pengguna aktif di Tiktok tidak hanya sekedar menonton konten orang lain, namun mereka juga aktif membuat dan membagikan konten berkaitan dengan hobi dan keseharian mereka. Tujuannya adalah untuk menghibur diri sendiri dan menyalurkan bakat yang dimiliki oleh mereka.

Jenis konten video yang disukai oleh para remaja khususnya di SMP Negeri 2 Alalak sangat beragam, mulai dari dunia *fashion*, *game*, dan dakwah. Remaja menganggap bahwa bermain Tiktok bukanlah sesuatu yang buruk, melainkan bisa melahirkan hal yang baik. Dengan demikian, para remaja tidak menghiraukan komentar buruk yang dilontarkan oleh orang lain terkait dirinya yang sering bermain Tiktok.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa remaja di SMP Negeri 2 Alalak menggunakan Tiktok dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Imitasi/Psikologis

Tiktok merupakan salah satu aplikasi yang sering kali dijadikan sebagai wadah untuk mengkreasikan diri penggunanya. Hal inilah yang menjadikan remaja terdorong untuk menggunakan Tiktok. Mereka ingin menunjukkan kemampuan yang mereka miliki seperti jago dalam bermain *game* dan jago dalam *matching* baju. Para remaja mulai mengkreasikan kemampuan tersebut dalam kemasan video yang dibuat oleh mereka, sehingga orang lain dapat menilai mereka memiliki kemampuan yang baik serta menjadikan para remaja lebih percaya diri. Hal ini dapat berdampak pada pengguna tiktok.

a. Menambah wawasan dan pengetahuan

Tiktok merupakan salah satu aplikasi yang dapat mengakses informasi lebih cepat dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Dalam hal ini, para remaja dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka melalui konten video yang diunggah oleh orang lain yang lewat di beranda mereka. Selain itu, mereka juga dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka butuhkan di Tiktok.

b. Menambah kreativitas

Tiktok dapat menjadi wadah untuk mengkreasikan kreativitas yang dimiliki individu. Dalam hal ini, remaja bebas mengekspresikan diri mereka sendiri tanpa harus peduli terhadap penilaian orang lain. Mereka bisa menyalurkan bakat dan hobi mereka di Tiktok. Biasanya para remaja awalnya terinspirasi oleh idola mereka di Tiktok yang pada akhirnya menjadikan para remaja ikut berkreasi seperti idola mereka.

Remaja yang menggunakan Tiktok karena faktor imitasi/psikologi, yaitu Lulu, Ayubi dan Alya. Lulu mengungkapkan bahwa dirinya telah menggunakan aplikasi Tiktok sejak tahun 2016 hingga saat ini dan menjadikan Tiktok sebagai bentuk penyaluran hobinya pada dunia *fashion*. Lulu menjadikan Tiktok sebagai hal yang positif sebab ia bisa mendapatkan pengetahuan dari Tiktok khususnya terkait dunia *fashion*. Lulu tidak menghiraukan komentar buruk dari orang lain terkait hobinya dalam menggunakan Tiktok. Adanya kecintana Lulu pada dunia *fashion* menjadikan dirinya menata penampilannya menjadi lebih baik, sehingga pada beberapa kesempatan yang dinilai penampilannya sedang bagus, maka ia membuat konten dan meng-upload nya di akun tiktok miliknya. Dengan demikian, Lulu menjadi lebih percaya diri terhadap dirinya sendiri.

Selain itu, Ayubi juga mengungkapkan bahwa dirinya mulai menggunakan Tiktok dari tahun 2018. Ia menganggap Tiktok sebagai wadah untuk menghilangkan penat setelah pulang sekolah. Ia juga sering membuat konten Tiktok berkaitan dengan cara memenangkan *game mobile legend*, menjadikan Tiktok sebagai tempat untuk memamerkan kemenangan yang telah ia raih dalam *game mobile legend*, serta untuk mengakses informasi untuk mengalahkan hero-hero yang terdapat di *mobile legend*. Ayubi yang selalu memamerkan kemenangan yang berhasil ia raih di *mobile legend* sehingga menjadikan dirinya lebih percaya diri.

Terakhir, Alya mengungkapkan bahwa dirinya menjadikan akun tiktok sebagai wadah untuk mengkreasikan dan mengeskpresikan dirinya. Meskipun video yang sering ia buat tidak di publish ke publik, namun ia tetap rutin dalam membuat konten di Tiktok. Alya juga tidak menghiraukan orang yang menganggap dirinya aneh karena sering bermain Tiktok. Menurut Alya, Tiktok menyediakan filter yang lebih banyak dan lebih bagus daripada aplikasi lainnya yang pada akhirnya menjadikan Alya lebih percaya diri.

2. Faktor Sugesti

Aplikasi Tiktok merupakan salah satu aplikasi yang dapat menghasilkan uang hanya dengan cara menonton video yang lewat di beranda. Hal ini terjadi pada tahun 2021 lalu. Remaja tertarik untuk mulai menggunakan Tiktok karena ia mendapatkan pandangan dari orang lain bahwa dirinya dapat menghasilkan uang ketika bermain Tiktok. Selain itu, remaja juga membagikan hasil kreasi konten yang dibuatnya di Tiktok yaitu *template Capcut* sehingga ia bisa menghasilkan uang apabila orang lain menggunakan *template* tersebut. Hal ini tentu merupakan bagian dari dampak baik adanya penggunaan tiktok oleh remaja. Mereka dapat memperoleh penghasilan dengan cara bermain tiktok. Remaja yang menggunakan Tiktok karena faktor sugesti adalah Alven.

Alven mulai kenal dengan Tiktok sejak tahun 2017. Ia juga rutin membuat konten di Tiktok menggunakan *template Capcut* dan juga menjadikan Tiktok sebagai tempat pelarian ketika ia mulai penat terhadap aktivitasnya di sekolah. Salah satu konten *creator* yang ia sukai adalah Popo. Hal ini menjadikan ia lebih semangat dalam membuat konten di Tiktok. Maka dari itu, Alven tidak menghiraukan orang yang berkomentar buruk tentang dirinya yang sering bermain Tiktok.

Alven mulai aktif menggunakan Tiktok sejak dirinya mengetahui bahwa Tiktok bisa menghasilkan uang hanya dengan cara menonton video yang lewat di berandanya. Ia juga aktif membagikan sejumlah *template* hasil kreasinya sendiri di akun Tiktok miliknya yang tujuannya adalah agar ia bisa mendapatkan komisi apabila ada orang yang menggunakan *template* yang ia bagikan.

3. Faktor Identifikasi

Remaja SMP Negeri 2 Alalak terdorong menggunakan Tiktok karena faktor identifikasi. Dalam hal ini remaja aktif menggunakan Tiktok untuk melakukan *live*, dan membuat konten pada saat nongkrong dengan teman-temannya. Tujuannya adalah untuk menunjukkan eksistensi dirinya di masyarakat. Dengan demikian, ia bisa dikenal lebih luas oleh masyarakat sekitar. Namun, apabila remaja berlebihan dalam menggunakan Tiktok, maka akan terlihat buruk pada pengguna tiktok yaitu sebagai berikut:

a. Berkurangnya waktu belajar

Adanya ketertarikan yang tinggi terhadap Tiktok pada remaja di SMP Negeri 2 Alalak dapat menjadikan remaja lebih banyak bermain Tiktok dibandingkan belajar. Dalam hal

ini, siswa lebih banyak meluangkan waktu kosong mereka untuk bermain Tiktok. hal ini dikarenakan Tiktok menjadi sarana hiburan dan akan menjadikan remaja candu untuk bermain secara terus-terusan.

b. Mengganggu kesehatan

Apabila remaja terlalu sering dan lama bermain Tiktok, maka kesehatan mereka akan ikut terganggu. Remaja yang bermain tiktok akan cenderung mengurangi waktu tidur mereka untuk bermain Tiktok, baik untuk menonton video maupun membuat konten. Selain itu, adanya intensitas bermain Tiktok yang sangat tinggi juga akan merusak kesehatan mata remaja, sebab mereka akan terpapar radiasi HP yang sangat lama.

c. Kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan

Bermain Tiktok dapat menjadikan remaja di SMP Negeri 2 Alalak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih asik main dengan *gadget* mereka dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Hal ini akan mengakibatkan remaja untuk bersikap individualis dikemudian hari.

Remaja yang menggunakan Tiktok karena faktor identifikasi yaitu Novia. Novia mulai menggunakan Tiktok pada tahun 2020 yang dikenalkan secara langsung oleh kakaknya sendiri. Novia sangat aktif dalam membuat konten di Tiktok dan ia sering membuat video sendiri tanpa melibatkan orang lain didalamnya. Novia tidak peduli terhadap komentar buruk terkait dirinya yang sering bermain Tiktok, sebab ia menilai bahwa Tiktok dapat menghibur dirinya melalui konten-konten orang lain. Dalam hal ini, Novia sering *upload* konten video di akun tiktok miliknya sebagai bentuk eksistensi dirinya di masyarakat yang pada akhirnya masyarakat atau penonton dapat menilainya melalui video yang telah dibuat. Menurutnya, ia bisa membuat konten bisa sampai 3 kali dalam satu minggu. Hal ini dilakukan karena Novia menilai bahwa dengan Tiktok dapat menjadi media untuk menunjukkan dirinya sehingga penonton atau masyarakat dapat menilai terhadap konten yang dibuatnya.

4. Faktor Simpati

Remaja aktif menggunakan Tiktok karena mereka terinspirasi oleh sosok yang mereka idolakan di Tiktok. Dalam hal ini remaja mengikuti hal-hal baik yang dilakukan oleh idolanya. Contohnya adalah remaja yang menyukai konten *creator gamers*, menjadikan remaja ikut aktif membuat dan membagikan konten terkait *game*. Selain itu, remaja yang mengidolakan Husein Basyaiban akan mengikuti jejaknya untuk membagikan kontek dakwah dan islami di akun tiktoknya.

Hal ini merupakan salah satu dampak baik dari penggunaan Tiktok yaitu Tiktok dapat menjadi media hiburan yang paling menarik, sebab para remaja dapat berkeliling dunia tanpa harus mengunjungi suatu tempat. Sebab orang-orang yang membagikan konten video di Tiktok cenderung totalitas, sehingga penonton ikut menikmati isi video tersebut. Selain itu, Tiktok juga bisa menjadi media dakwah. Dalam hal ini, terdapat salah satu remaja yang mengidolakan salah satu pendakwah di Tiktok dan menjadikannya tertarik untuk membahas tentang hal-hal islami dan dakwah.

Yaya merupakan pengguna Tiktok yang dipengaruhi oleh faktor simpati. Yaya telah bermain Tiktok sejak tahun 2019. Yaya menilai bahwa dengan bermain Tiktok, ia bisa memainkan imajinasi untuk pergi ke suatu tempat tanpa harus mendatangi tempat tersebut. Selain itu, Yaya juga menilai bahwa tiktok merupakan aplikasi yang lebih *update* dalam menampilkan sejumlah berita yang sedang terjadi. Dalam hal ini, Yaya menyukai

idol Korea yaitu NCT dan menjadikan NCT tersebut sebagai orang yang menginspirasi untuk menjadi orang yang terkenal pula. Hal ini berhasil ia wujudkan tercermin dari banyaknya jumlah *followers* yang dimiliki oleh Yaya di akun Tiktoknya.

Selain itu, Isma juga merupakan remaja yang menggunakan Tiktok karena faktor simpati. Ia mengaku bahwa dirinya Isma mulai menggunakan aplikasi Tiktok sejak tahun 2021. Isma menilai bahwa Tiktok dapat memberikan dampak yang baik terhadapnya karena bisa menjadi tempat baginya untuk belajar agama. Selain itu, Tiktok juga menjadi tempat untuk menyalurkan kesukaannya terhadap dunia dakwah. Hal ini yang menjadikan Isma untuk selalu mengingatkan atau menegor orang yang berkomentar buruk terhadap dirinya dalam menggunakan Tiktok. Padahal, Isma adalah seorang siswa yang cenderung pendiam dibandingkan siswa lainnya namun ia merupakan salah satu pengguna aktif di media social TikTok dan memiliki jumlah *followers* dan *like* yang paling banyak dibandingkan dengan teman-temannya yang lain.

Ia terinspirasi oleh idolanya yaitu Husein Basyaiban yang merupakan pendakwah di Tiktok. Hal ini menjadikan Isma tertarik untuk selalu membagikan konten islami dan dakwah seperti yang dilakukan oleh idolanya tersebut. Hal ini sejalan dengan kepribadian Isma yang pendiam, sehingga ia lebih menyukai menuangkan ide dan perasaannya melalui konten islami dan dakwah. Ia merasa senang setelah ia bisa membagikan dan mengingatkan orang lain melalui akun TikToknya.

D. KESIMPULAN

Faktor-faktor pendorong remaja dalam menggunakan Tiktok di SMPN 2 Alalak, yaitu lebih banyak dipengaruhi oleh faktor imitasi/psikologis. Terdapat pula pengaruh dari sugesti, identifikasi dan simpati. Pada faktor imitasi/psikologi, remaja lebih banyak meniru publik figure atau seseorang yang terkenal di masyarakat. Terdapat remaja yang lebih menyukai meniru dunia *fashion*, kehidupan dan kemampuan yang dimiliki oleh publik figur. Remaja yang dipengaruhi oleh sugesti disebabkan karena adanya iklan yang sering muncul di beranda Tiktoknya serta dipengaruhi oleh beberapa seleb Tiktok yang juga ikut mengiklankan penggunaan Tiktok. Remaja yang dipengaruhi oleh identifikasi melakukan *live* dalam keseharian mereka untuk menunjukkan eksistensi dirinya di masyarakat. Sedangkan remaja yang dipengaruhi oleh simpati karena mereka terinspirasi oleh idola mereka untuk melakukan hal yang sama melalui media sosial Tiktoknya. Remaja diharapkan bisa mengatur intensitas mereka dalam menggunakan aplikasi Tiktok. Guru di SMPN 2 Alalak dapat menjadikan Tiktok sebagai media belajar. Perlunya pengawasan orang tua dalam penggunaan Tiktok pada remaja.

REFERENSI

- Akbar, R. S. (2019). Peran Media Sosial Perubahan Gaya Hidup di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*, 2(1), 20-35.
- Ahdiyanti, I. (2021). Perilaku Keberagaman dan Fenomena Media Sosial Tik-Tok pada Generasi Z. *Sosioreligius: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 6(2), 49-52. <https://doi.org/10.24252/sosioreligius.v6i2.27617>
- Dominick, J. R. (2000). *The Dynamics of Mass Communication*. New York: Random House
- Drakel, W. J., Pratiknjo, M. H., & Muliarti, T. (2018). Perilaku Mahasiswa dalam Menggunakan Media Sosial di Universitas Sam Ratulangi Manado. *HOLISTIK XI* (21A), 1-20.

- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S., (2015). Peran Media Sosial terhadap Gaya Hidup Siswa. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(1), 110-125.
- Khairuni, N. (2016). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 78-96.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A. Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications.
- Nurriska, A. F. (2016). Peran Media Sosial di Era Globalisasi pada Remaja di Surakarta (Suatu Kajian Teoritis dan Praktis terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial). *Jurnal Analisa Sosiologi*, 5(1), 42-57. <https://doi.org/10.20961/jas.v5i1.18198>
- Soekanto, S., dan Budi, S. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Widodo, A. S., & Pratitis, N. T. (2013) Harga Diri Dan Interaksi Sosial Ditinjau Dari Status Sosial Ekonomi Orang Tua. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 131-138. <https://doi.org/10.30996/persona.v2i2.100>