

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kebudayaan pastinya dapat di iringi dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi dapat mengimplementasikan dalam lingkungan bermasyarakat dengan di tandainya maraknya media sosial. Adanya perkembangan media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami perubahan budaya, etika dan norma yang ada dalam masyarakat.¹ Nilai-nilai kebudayaan lokal daerah sudah tidak ada dalam bermasyarakat khususnya bagi anak remaja. Berbagai kalangan di masyarakat sudah tidak ada lagi yang ketinggalan teknologi atau biasa di sebut dengan *gaptek* (gagap teknologi). Mulai dari kalangan anak-anak hingga usia lanjut semua sudah bisa menggunakan internet.

Zaman sekarang masyarakat tidak ada yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi. Jika masyarakat tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi maka dapat menjadikan masyarakat merasa asing dalam lingkungan bermasyarakat, tak hanya itu memaksimalkan teknologi juga akan berdampak pada pemakainya jika tidak di sesuaikan dengan kebutuhan.² Anak remaja merupakan generasi penerus bangsa yang harus bisa mengikuti perkembangan teknologi.³ Banyak anak remaja yang memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran di sekolah maupun sebagai sarana bisnis. Penggunaan teknologi sangat penting di jaman sekarang walaupun hanya sebagai berkomunikasi.

Kepopuleran perkembangan teknologi yaitu berpengaruh pada gaya hidup, pola perilaku seseorang atau sekelompok masyarakat. Adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia, tetapi disisi lain juga akan berdampak pada manusia. Teknologi juga mempermudah pekerjaan manusia seperti dalam hal mengurus rumah tangga yang sekarang bisa menggunakan teknologi-teknologi canggih untuk membantu pekerjaan manusia.⁴ Selain itu, teknologi juga akan merugikan manusia kecanggihan yang semakin canggih banyak

¹ Anang Sugeng Cahyono, "Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia," 2012, 140–57.

² Hendro Setyo Wahyudi, Mita Puspita Sukmasari 1, Jurnal Analisa Sosiologi and Universitas Sebelas Maret, "Artikel Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat Hendro Setyo Wahyudi, Mita Puspita Sukmasari 1," 2014.

³ Gampong Air et al., "Gaya Hidup Remaja Di Era Millennial," 2019.

⁴ Kidi, "Teknologi Dan Aktivitas Dalam Kehidupan Manusia," 2011.

peneror atau perampokan dengan cara menggunakan media sosial. Hal tersebut biasanya digunakan dengan cara memamerkan hal-hal yang menarik.

Gaya hidup adalah bentuk atau perilaku yang berbeda antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari pada manusia, seperti halnya cara berpakaian, tempat, dan pergaulan.⁵ Anak remaja sekarang memang lebih maju dari sebelumnya, pola pikir, cara bertindak, dan cara berbicara pun sangat di pengaruhi oleh gaya atau zaman remaja sekarang. Seiring berkembangnya teknologi kian hari semakin canggih membuat remaja-remaja sekarang lebih sibuk dengan ponselnya, dan media sosial, ketimbang pendidikan yang di tempuhnya. kemajuan teknologi sekarang menyebabkan perubahan besar pada manusia. Perubahan yang terjadi sekarang lebih condong pada remaja, dikarenakan penggunaan teknologi oleh remaja mempunyai efek negatif dan positif.

Era globalisasi saat ini teknologi semakin maju, datangnya internet sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari, selain itu internet sekarang ini menjadi kebutuhan bagi manusia baik dalam pendidikan, bisnis, maupun sosialisasi. Media sosial merupakan media online yang dapat digunakan dengan mudah untuk berpartisipasi, berbagi, serta mencari informasi.⁶ Adanya media sosial sangat mempengaruhi dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu bagi kaum remaja. Candu yang dimaksud disini merupakan media sosial, dimana media sosial sudah menjadi bagian hidup remaja sekarang, karena banyak anak remaja yang berkomunikasi melalui media sosial padahal bisa kontak secara langsung bertatapapan dengan kedua mata.

Era globalisasi dewasa saat ini, pengaruh media masa baik media cetak maupun media elektronik sangat berpotensi membawa pengaruh baik itu positif maupun negatif di kalngam remaja. Aplikasi-aplikasi di media sosial, gambar-gambar, kartun, yang sering menyajikan film-film tentang tindak kekerasan, kehidupan seks bebas, pornografi, dan sebagainya baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi kejiwaan seseorang untuk

⁵ Wilga Secsio et al., "7 Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja" 3 (2016).

⁶ Errika Dwi Setya Watie, "Komunikasi Dan Media Sosial (Communications and Social Media)," *Jurnal The Messenger* 3, no. 2 (2016): 69, <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>.

berprilaku menyimpang.⁷ Terlebih lagi pada anak remaja yang belum siap baik mental serta akhlak yang cenderung meniru secara mentah-mentah tanpa menyaring dengan apa yang mereka lihat, apa yang di saksikan seakan-akan dianggap mengajarkan mereka untuk ditiru. Keadaan seperti itu dapat dengan mudah mendorong remaja melakukan hal-hal yang menyimpang dari tatanan nilai dan aturan yang berlaku dimasyarakat.

Berbagai macam media sosial, banyak anak remaja menirukan apa yang ada di media sosial tanpa memperdulikan baik atau buruk di kalangan masyarakat. Dahulu banyak remaja generasi muda lebih memilih membaca dengan buku untuk menambah wawasan tapi kini sudah mulai terkikis. Asiknya bermedia sosial hingga lupa waktu untuk belajar. Alasan dengan berbagai cara anak remaja lontarkan. Kecanduan aplikasi juga salah satu penyakit yang susah dihilangkan oleh anak remaja salah satunya yaitu aplikasi tiktok. Tiktok sudah banyak diminati pada anak-anak maupun remaja zaman sekarang.⁸ Padahal dengan adanya membaca buku dapat membuka wawasan serta juga menambah ilmu pengetahuan. Ilmu-ilmu pengetahuan merupakan ilmu penting bagi remaja sebab adanya pengetahuan yang dimiliki seorang remaja akan dipandang positif di kalangan masyarakat.

Aplikasi tiktok menjadi salah satu dari perkembangan teknologi. Tiktok adalah media sosial yang memberikan kebebasan untuk berkreasi, berimajinasi, dll. Tahun 2016 September tiktok diluncurkan dan dikembangkan oleh developer asal Tiongkok, Byte Dance Inc mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan menggunakan aplikasi tiktok yang merupakan jejaring sosial.⁹ Aplikasi tiktok merupakan aplikasi yang memberikan efek bagi penggunaannya. Adanya aplikasi tiktok sangat menarik setiap pengguna untuk eksistensi di media sosial, dengan membuat vidio atau foto serta di iringi musik-musik yang keren untuk menarik perhatian orang yang menontonnya.¹⁰ Saat ini aplikasi tiktok di Indonesia

⁷ Suwendri Ni Made and Sukiani Ni Ketut, "Penyimpangan Perilaku Remaja Di Perkotaan," *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya* 4, no. 2 (2020): 51–59, <https://doi.org/10.22225/kulturistik.4.2.1892>.

⁸ Agis Dwi Prakoso, *Penggunaan Aplikasi Tik Tok Dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame* (lampung: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2020).

⁹ Agia Dwi et al., "Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat Dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19" 4, no. 1 (2021): 40–47.

¹⁰ Lilis Sukmawati and Jurusan Manajemen, "Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Hubungan Sosial Masyarakat Indonesia Disaat Pandemi Covid-19 (Literature Review)" 2, no. 2 (2021): 92–109.

semakin dihargai eksistensinya. Bahkan aplikasi tiktok terpopuler nomor tiga di Google Play Indonesia dan menjadi salah satu aplikasi yang paling cepat pertumbuhannya. Pengguna aplikasi tiktok di media sosial paling tinggi di Indonesia sendiri didominasi oleh remaja. Waktu yang dihabiskan remaja saat ini sebagian besar adalah untuk bermain media sosial dibandingkan untuk belajar dan berkumpul bersama keluarga.

Kegemaran dalam media sosial saat ini adalah aplikasi tiktok, dimana aplikasi platform video pendek yang diluncurkan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016 silam, datangnya aplikasi tiktok di negara Indonesia awalnya tidak begitu diminati masyarakat, namun setelah mengetahui efek dalam aplikasi tersebut banyak masyarakat yang menggunakan di setiap harinya. Aplikasi tiktok dianggap dapat menghibur penggunanya, selain itu zaman sekarang ini aplikasi tidak hanya dapat menghibur saja, melainkan dapat menghasilkan uang.¹¹ Berkembangnya aplikasi tiktok membuat masyarakat semakin tertarik untuk menggunakannya di setiap saat, dengan difasilitasi fitur-fitur yang menarik sehingga terbentuknya kenyamanan bagi setiap pengguna.¹² Dengan jumlah pengguna yang jutaan tentunya tiktok memiliki banyak tanggapan dari pengguna media sosial, karena tidak semua konten yang ada di tiktok memiliki banyak manfaat seperti video bergoyang, vulgar, rasisme, pemicu kehidupan sosial ekonomi, dan menjadi sebuah media yang menyimpang jika digunakan, sehingga aplikasi ini masih belum ramah digunakan dikalangan anak, maupun remaja, karena dapat membuat karakter seseorang goyah serta dapat menyebabkan penyimpangan sosial.

Kabupaten Pati merupakan kota yang terletak pada pantai bagian timur pulau Jawa yang bertempat di provinsi Jawa Tengah. Pati merupakan daerah otonom yang memiliki potensi cukup besar untuk dikembangkan, selain sektor pertanian dengan produksi tanaman pangan, terdapat juga memiliki bentang laut cukup luas sebagai penghasil perikanan, serta sektor industri pengolahan yang menjadi salah satu sektor andalan beberapa tahun terakhir ini.¹³ Seiring perkembangan zaman kian hari semakin canggih, dengan adanya internet kini masyarakat Pati lebih aktif dan maju. Terkait dengan anak remaja sekarang, telah membuat remaja sekarang

¹¹ Dwi et al., "Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat Dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19."

¹² Sukma Buton, *Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Prodi Jurnalistik Islam Iain Ambon*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri AMBON (Ambon: Skripsi Institut Agama Islam negeri AMBON, 2021).

¹³ Robert M Kosanke, "Badan Pusat Statistik Kabupaten Pati," 2019, 1–5.

menjadi acuh tak acuh terkait potensi yang ada di dalam daerah. Adanya internet di zaman sekarang ini, banyak sekali aplikasi-aplikasi media sosial yang membuat perubahan, salah satunya adalah aplikasi tiktok yang secara tidak langsung menjadikan baik perubahan positif, negatif, maupun perilaku menyimpang yang terjadi pada masyarakat khususnya remaja-remaja masa kini. Tindakan menyimpang yang dilakukan anak usia remaja rata-rata ketika remaja tersebut mempunyai media sosial pribadi dengan maupun tanpa pengawasan dari pihak orang dewasa.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini terfokuskan pada dampak dari media sosial terlebih untuk aplikasi tiktok, dimana aplikasi tiktok tersebut memberikan dampak pada remaja di Pati. Peneliti memfokuskan dengan remaja usia 16-19 tahun karena banyak kejadian yang terjadi terkait remaja yang belum bisa memanfaatkan dengan baik media sosial. Bagi anak remaja media sosial merupakan suatu kebutuhan sehari-hari, banyak dampak negatif maupun positif bagi pengguna media sosial, tidak dapat di pungkiri anak remaja merupakan generasi penerus bangsa untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi. Peneliti mengambil anak remaja usia 16-19 tahun karena banyak remaja zaman sekarang yang melakukan pelanggaran nilai-nilai norma yang ada di masyarakat. Perkembangan teknologi melalui media sosial banyak dampak yang terjadi salah satunya dengan menggunakan aplikasi tiktok.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membatasi pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pola perilaku remaja pengguna aplikasi tiktok di Kabupaten Pati ?
2. Bagaimana dampak dari aplikasi tiktok terhadap perilaku remaja di Kabupaten Pati ?
3. Bagaimana bentuk penyimpangan sosial yang dilakukan remaja pengguna aplikasi tiktok di Kabupaten Pati ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis hendak mencapai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pola perilaku remaja dalam menggunakan aplikasi di Kabupaten Pati.

2. Untuk menganalisa dampak dari aplikasi tiktok terhadap remaja di Kabupaten Pati.
3. Untuk mengetahui bentuk-bentuk penyimpangan sosial dari dampak aplikasi tiktok yang dilakukan remaja di Kabupaten Pati.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian yaitu : hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran, menambah wawasan, informasi serta bermanfaat untuk perkembangan disiplin ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya, khususnya mengenai perilaku menyimpang pada anak remaja di kabupaten Pati. Edwin H Sutherland menyatakan bahwa penyimpangan terjadi di sebabkan dengan adanya pergaulan yang berbeda maupun pergeseran budaya, oleh sebab itu sangat diperlukan ilmu pengetahuan tentang penyimpangan sosial.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan dalam upaya mengatasi dampak negative dari media sosial khususnya aplikasi tiktok terhadap perilaku peserta didik. Selain itu bagi lembaga keluarga dalam upaya pengawasan terhadap kegiatan para remaja terkait pegguaan media sosial. Dilakukannya penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan peneliti selanjutnya, khususnya yang berhubungan dengan lingkungan tempat tinggal dan perilaku menyimpang pada remaja.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dalam menyajikan data untuk mempermudah penyusunan skripsi. Penyusunan penulisan skripsi terdapat garis besar diantaranya pada awal sistematika ada cover luar, cover dalam, lembar pengesahan proposal, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel. Kemudian terdapat lima bab, diantaranya yaitu pendahuluan, kerangka teori, metode penelitian, hasil pembahasan penelitian, dan penutup. Pada akhir penulisan terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran, setiap bab berisikan penyajian mengenai sistematika penulisan skripsi, adapun sistematika penulisannya, antara lain :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini, terkait susunan penulisan proposal skripsi terdapat beberapa tulisan, yaitu :

- a. Halaman sampul,
- b. Halaman judul,
- c. Lembar pengesahan majelis penguji lembar munaqosyah,
- d. Pernyataan keaslian skripsi,
- e. Abstrak,
- f. Abstract,
- g. Motto,
- h. Persembahan,
- i. Kata pengantar,
- j. Daftar isi,
- k. Daftar bagan,
- l. Daftar gambar,
- m. Daftar tabel,

2. Bagian Inti

Pada bagian inti ini terdapat tiga bab yang berisikan terkait penyajian sistematika penulisan proposal skripsi, di antaranya :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan yang dilengkapi dengan sub bab latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta dilengkapi dengan manfaat penelitian.

BAB II : KERANGKA TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang diterapkan pada penelitian yang terdapat sub bab yaitu teori-teori terkait judul penelitian, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini mengarah ke metode penelitian yang akan di teliti dengan sub bab yaitu, jenis serta pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber-sumber data, tehnik pengumpulan data, teknik uji keabsahan data, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian penelitian dan pembahasan ini berisikan tentang gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, dan penulisan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian penutup ini berisikan tentang simpulan dari hasil penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian terakhir ini memuat daftar pustaka dari semua sumber-sumber yang terkait dengan penulisan skripsi dan lampiran-lampiran terkait dengan penelitian.

