

TOPIK UTAMA

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK PADA ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI

Elisa Intania¹, Velly Flaviani Hyunanda², Jejen Zainal Muttaqin³

LSPR Communication & Business Institute

Email: elisaintania@gmail.com, velly89@gmail.com, jejenzainalmuttaqin@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi TikTok sekarang ini sedang menjadi trend di masyarakat. Tidak saja digunakan oleh orang dewasa namun juga oleh anak-anak usia dini. Hadirnya TikTok sebagai media baru yang merupakan bagian dari industri budaya menghasilkan pergeseran budaya yang cepat dan dapat dicontoh dengan mudah oleh anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis peran orang tua terkait dengan kesehatan mental dan kesadaran anak usia dini akibat penggunaan aplikasi TikTok. Metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data hasil penelitian dilakukan dengan pengamatan, wawancara, studi dokumentasi dan membagikan kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak usia dini pengguna aplikasi TikTok. Berdasarkan hasil penelitian, selama pandemi terjadi peningkatan jumlah pengguna media sosial khususnya aplikasi TikTok terutama bagi anak-anak usia dini; Penggunaan aplikasi TikTok mempunyai akibat buruk dan tidak bermanfaat untuk anak usia dini; Terdapat kekhawatiran atas kesehatan mental anak yang didapatkan dari respon anak-anak usia dini yang tidak menyenangkan disebabkan penggunaan aplikasi TikTok.

Kata Kunci: TikTok, Media Sosial, Anak Usia Dini, Orang Tua, Kesehatan Mental

PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020, masyarakat di seluruh dunia dikejutkan oleh berita penyebaran *coronavirus disease 2019* (COVID-19) yang pertama kali ditemukan di Wuhan, Provinsi Hubei, Republik Rakyat Tiongkok (Susilo et al., 2020). COVID-19 diberi nama oleh *World Health Organisation* (WHO) sebagai *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2) (Yuliana, 2020). Pada awalnya, transmisi COVID-19 belum dapat ditentukan apakah benar penyebarannya antara manusia ke manusia. Setelah melalui beberapa penelitian dapat dipastikan bahwa virus tersebut menyerang saluran pernafasan dan menularkan ke sesama manusia. Penyebaran virus tersebut terjadi begitu cepat sehingga dapat tersebar ke negara lain. Satu per satu negara mulai *lockdown* dan aktivitas masyarakat di hampir setiap negara dihentikan sementara karena kondisi yang sangat

mengkhawatirkan. Masyarakat di seluruh dunia khawatir dengan keselamatan diri sendiri dan keluarga yang diakibatkan oleh penularan COVID-19. Dengan munculnya COVID-19 melahirkan kebiasaan baru, di mana seluruh masyarakat di dunia baik yang dewasa maupun anak-anak harus melakukan aktivitas mereka seperti bekerja dan belajar di rumah melalui media elektronik. Anak kemudian menjadi terbiasa untuk menggunakan media elektronik karena tidak bisa berinteraksi dengan teman-temannya seperti sebelum pandemi. Dengan kebiasaan menggunakan media elektronik, anak-anak khususnya yang berusia dini, mulai tertarik bermain media sosial yang membawa pengaruh baik maupun buruk.

Anak usia dini adalah dimana masa berkembang dan bertumbuh yang menjadi faktor penentu masa depan yang biasa disebut masa keemasan. Masa keemasan anak mengalami perkembangan yang pesat dan tidak

dapat digantikan pada masa mendatang. Pada masa ini, anak akan mudah mengingat, meniru, dan melakukan apa saja yang anak tersebut lihat di lingkungan rumah dan sekolah (Fitriana et al., 2021). Transformasi pada otak dan fisik yang luar biasa sangat mempengaruhi intelektual, spiritual, emosional, dan sosial anak. Pendidikan baik dari dalam maupun luar rumah merupakan hal yang sangat fundamental (Pengertian Anak Usia Dini Dan Karakteristik Yang Harus Dipahami Orangtua, n.d.). Dewasa ini, anak punya banyak waktu luang karena harus berdiam di rumah, dan mereka menghabiskan dengan menggunakan teknologi digital.

Kurang lebih sepuluh tahun belakangan ini, teknologi berkembang begitu cepat. Media dan komunikasi yang berbasis internet juga berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Apabila dibandingkan dengan zaman dahulu, yang hanya dapat berkomunikasi dengan bertemu secara fisik, berinteraksi melalui surat, atau berbincang menggunakan telepon. Zaman sekarang, berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sangat mudah karena adanya teknologi yang terkoneksi dengan internet. Komunikasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak terbatas waktu, tempat, dan jarak. Dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa harus bertemu secara fisik.

Selain itu, berinteraksi dengan seseorang dapat dilakukan pula melalui media sosial mana pun dengan menggunakan fasilitas *private message* atau *direct message*. Tidak wajib lagi menggunakan aplikasi *messenger* khusus misalnya *Yahoo Messenger* dan *MSN Messenger* untuk berkomunikasi dengan orang lain seperti pada awal tahun 2000. Dengan adanya perkembangan yang pesat dalam teknologi komunikasi, pemahaman mengenai teknologi komunikasi mendapatkan perhatian dari pakar komunikasi (Kurnia, 2005). Rogers (1986) menyatakan bahwa teknologi komunikasi merupakan perangkat keras yang terdapat dalam struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, dimana setiap individu dapat mengumpulkan,

memproses dan saling bertukar informasi dengan individu lainnya.

Pada 2018, aplikasi TikTok menjadi *booming* di Indonesia karena adanya video Prabowo Monardo atau yang dikenal sebagai Bowo Alpenliebe dengan *dance content* yang diunggahnya. Video Bowo Alpenliebe yang bermain TikTok kemudian menjadi rundungan masyarakat Indonesia karena dianggap aneh. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memutuskan untuk memblokir aplikasi TikTok karena dianggap berbahaya dan tidak mendidik (Ini Asal Muasal TikTok Yang Kini Mendunia Kumparan.Com, n.d.). Pemblokiran dilakukan setelah Kominfo mendapatkan lebih dari 2000 aduan dari masyarakat dan pengaturan umur pengguna yang terlalu dini. TikTok menanggapi dengan menurunkan konten-konten negatif, mengembangkan sistem keamanan, dan kecerdasan buatan untuk menyaring konten negatif (TikTok Otomatis Hapus Konten Negatif - ANTARA News, n.d.). Video TikTok yang diunggah oleh Bowo Alpenliebe mengundang banyak komentar negatif, seperti dituding membawa pengaruh tidak baik terhadap masyarakat, terutama bagi anak usia dini dan remaja.

Penelitian ini bermaksud untuk (a) mengetahui peranan orang tua dalam mengawasi anak menggunakan TikTok, (b) kesehatan mental anak yang dapat terjadi dampak penggunaan TikTok yang berlebihan, dan (c) menumbuhkan kesadaran akan akibat dari penggunaan media sosial, khususnya aplikasi TikTok.

TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan aplikasi tiktok

Salahsatu bagian media sosial tersebut adalah aplikasi TikTok. TikTok merupakan platform buatan negeri China yang dikombinasikan dengan video, lagu, stiker yang berdurasi 15 menit. Hingga setelah penggunaannya, membagikan video yang dibuat sesuai kreativitasnya. Hingga pada akhir bulan Juli 2020, setidaknya ada lebih dari 30 juta penduduk di Indonesia yang menggunakan aplikasi TikTok (Febrianto dalam Safitri et al., 2021). Istilah lain TikTok sebagai aplikasi

sinkron bibir (lip-sync).

Media sosial berbasis video dan banyak gaya ini memperoleh sorotan dari masyarakat (Oktaheriyani et al., 2020). Bagi sebagian masyarakat Indonesia, kegunaan TikTok dapat menjadi saluran untuk mengisi waktu luang untuk kepentingan privasi penggunanya. Konten yang bervariasi dapat dimanfaatkan penggunanya dalam menciptakan aksesoris komedi, tantangan, edukasi, ataupun dance (Hui dalam Mustafa, 2020). Seperti yang diungkapkan oleh Bulele, Y.N & Wibowo (2020) TikTok selain berguna untuk sumber informasi juga media penghibur dengan mengkombinasikan konten music dan dance. Disamping itu, pengguna TikTok akan semakin mahir karena terlatih dengan sendirinya untuk editing video yang dibuatnya.

Penggunaan aplikasi TikTok sangat mudah. Seperti aplikasi lainnya yang diunduh melalui laman playstore di Smartphone/HP Android. Selanjutnya pengguna TikTok menambahkan filter pada saat mengekspresikan diri untuk menghasilkan video yang kreatif dan diinginkan (Buana, T & Maharani, 2020).

Aplikasi ini secara gampang diakses berbagai kalangan dan segala umur. Tidak menutup kemungkinan juga anak-anak usia di bawah umur mengakses konten tertentu yang ada kalanya mengandung unsur negatif. Munculnya konten negatif dapat berdampak pada mentalitas dan perkembangan psikologis anak yang masih bersifat labil pemikirannya (Mustafa, 2020; Putri & Adawiyah, 2020; Rahmayani, M; Ramdani; dan Lubis, 2021). Meskipun demikian, manfaat secara positif juga dirasakan oleh masyarakat apalagi selama adanya pandemi covid-19 daripada berdiam diri di rumah, mereka membuat kegiatan. Kreativitas dari aplikasi TikTok sebagai penghilang kebosanan hingga berbagai kalangan dapat mengaksesnya, mulai dari kalangan biasa sampai selebritis mancanegara serta lansia (Dwi & Mashud, 2020).

Penggunaan tiktok pada Anak Usia Dini

Aplikasi TikTok tidak hanya untuk membuat video saja melainkan pengguna dapat melihat video

hasil karya orang lain. Video yang ditampilkan terdiri dari berbagai video dengan berbagai genre musik, baik musik pop, musik islami, musik DJ, maupun dangdut. Oleh sebab itu, terdapat ragam konten yang dihadirkan dalam aplikasi itu. Ragamnya terdiri konten tips dan trik, mukbang, edukasi, memasak, *skincare*, fashion, haul shopee, dan *dance challenge* (Suzana, 2021). Akan tetapi, tidak semua konten dapat menarik perhatian anak. Konten yang menarik perhatian anak yaitu konten mukbang, kartun, dan pelajaran (Nurhasanah, Siburian, & Fitriana, 2021). Sesuai dengan hasil penelitian bahwa konten yang ditonton anak yaitu konten mukbang makanan yang pedas seperti udang, cumi, ikan, dan minuman, konten make up cantik dan kartun.

Kehadiran aplikasi TikTok ini membawa dampak besar bagi perkembangan karakter anak dimulai anak yang tidak lagi jujur baik itu dari segi perkataan yaitu apakah mereka membuat video tik tok ataupun dari segi perbuatannya, tidak menghormati orang lain yaitu contohnya sering mengejek teman, dan bertingkah yang tidak sesuai aturan yaitu contohnya mereka sering berjoget sendiri tanpa dikendalikan.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagaimana masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age* (Mukarromah, 2019). Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Syah, 2003). Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka tidak boleh menganggap remeh anak pada usia tersebut.

Selain itu, tik tok juga dapat membuat generasi remaja untuk suka bergoyang ria yang tidak sewajarnya dan tidak sesuai dengan umur mereka. Anak menjadi

lebih berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasikan konten yang menarik dan lucu tanpa memikirkan pantas atau tidaknya. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang dampak penggunaan aplikasi tik tok terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang berkarakter yang baik, aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini membahas mengenai aplikasi TikTok yang menjadi hiburan bagi anak usia dini di tengah pandemi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan yang bersumber dari paradigma konstruktivisme. Penggunaan metode penelitian ini ditujukan untuk mengetahui dan memahami fenomena yang ada seauai permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melalui pengamatan dan wawancara ke beberapa orang tua yang mempunyai anak usia dini yang menggunakan Aplikasi TikTok, menggunakan kuesioner yang diisi oleh pengguna TikTok yang sebagian besar merupakan orang tua, dan studi dokumentasi untuk melihat sumber data yang dibutuhkan (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media sosial merupakan sebuah media baru. LittleJohn menyebutkan bahwa media baru adalah periode baru dimana interaktif teknologi dan jaringan komunikasi, khususnya internet, akan mentransformasi masyarakat (dalam Indrawan & Ilmar, n.d.). Sedangkan, menurut Flew, media baru merupakan kombinasi dari komputer dan teknologi informasi, jaringan komunikasi, dan konten media dan informasi digital (dalam Indrawan & Ilmar, n.d.). Media sosial merupakan sekumpulan aplikasi yang menggunakan internet dan menggunakan teknologi Web 2.0 sehingga dapat menciptakan dan bertukar konten oleh pengguna media sosial (Anwar,

2017).

Media sosial juga dapat dikatakan sebagai sebuah media online di mana penggunanya dapat dengan mudah berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten blog, jejaring sosial, dan forum (Putri et al., 2016). Penggunaan media sosial saat ini makin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang makin cepat (Safitri et al., 2021). Dengan munculnya media sosial, terdapat penyatuan ruang pribadi dan publik oleh para penggunanya. Terdapat permasalahan dimana penggunanya tak segan lagi mengunggah segala kegiatan pribadinya ke media sosial untuk dilihat oleh publik (Anwar, 2017). Penggunaan media sosial menyebabkan kecanduan dan juga dapat menyebabkan gangguan kesehatan. Hal tersebut tidak hanya dirasakan oleh anak usia dini tapi juga dapat dirasakan oleh orang dewasa.

McQuail & Deuze (2020) mengklasifikasikan media baru menjadi 5 (lima) kategori utama yang memiliki kesamaan saluran tetapi dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten, dan konteks, yaitu: (1) Media Komunikasi antarpribadi seperti telepon, telepon genggam, email dan aplikasi pesan instan. Konten pesan bersifat personal dan sementara, (2) Media permainan interaktif seperti video game dan *virtual reality* berbasis computer, (3) Media pencarian informasi seperti kehadiran internet, khususnya *World Wide Web (www)* yang berfungsi sebagai penyedia data dan berbagai informasi yang ada di dalam sebuah situs. Kini akses internet sangat mudah, dapat digunakan dimana dan kapan saja melalui smartphone, tablet dan laptop, (4) Media partisipatif kolektif yang mempunyai manfaat lain dari internet adalah berbagi informasi, pikiran, pengalaman bahkan mengembangkan hubungan pribadi. Situs jejaring sosial masuk dalam kategori ini, (5) Media pengganti penyiaran yang kini dengan hadirnya internet, menonton program tv, film bahkan mendengarkan radio atau musik dapat dilakukan dimana dan kapan saja (Mcquail & Deuze, 2020).

Menurut Lister, et all (2009) media baru memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Digital,

dimana semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka. Penyimpanan data tidak membutuhkan ruang yang luas dan data mudah diakses dan dimanipulasi, (2) Interaktif, dimana memungkinkan sesama pengguna dapat saling berinteraksi satu sama lain secara langsung, (3) Hipertekstual, dimana memungkinkan pengguna dapat membaca teks secara tidak berurutan, (4) Jaringan, dengan hadirnya jaringan (internet) menawarkan beragam keleluasaan komunikasi dan konsumsi media, (5) Virtual, merupakan ciri budaya post-modern dan masyarakat berteknologi maju dengan mensimulasikan kehidupan keseharian dengan teknologi, (6) Simulasi, dimana konsep yang digunakan secara luas dan bebas dalam media baru namun jarang dijabarkan, hanya berfungsi untuk menggantikan konsep yang lain seperti 'imitasi' atau 'representasi'. Karakteristik tersebut tidak akan selalu ada di semua contoh media baru namun dapat dipahami sebagai diferensiasi media baru (Lister et al., 2009).

Menurut Rogers (1986) teknologi komunikasi terdapat beberapa karakteristik yaitu (a) berkaitan dengan perangkat keras atau alat, (b) muncul dalam suatu struktur ekonomi, sosial, dan politik, (c) membawa nilai-nilai tertentu dari struktur tersebut, dan (d) berhubungan dengan perangkat keras di bidang komunikasi. Namun, berbeda dengan apa yang diutarakan oleh Rogers, Mc Omer menghubungkan teknologi komunikasi dengan kebudayaan. Ada pun tiga sudut pandang teknologi komunikasi menurut Mc Omer yaitu (a) dianggap sebagai faktor yang determinan dalam masyarakat, independen, dan dapat menciptakan perubahan dalam masyarakat, (b) sebagai produk industrialisasi dimana diciptakan dalam jumlah yang banyak dan diciptakan secara massal, dan (c) melahirkan sebuah alat baru dimana tidak semua orang dapat mengenalnya dengan baik (dalam Kurnia, 2005).

Jejaring sosial atau *social network* yang terbesar saat ini adalah Twitter, LinkedIn, Instagram, Facebook, dan TikTok. TikTok adalah sebuah jejaring sosial yang diluncurkan pada September 2016 oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok (Lia et al., 2020). TikTok

merupakan sebuah produk yang diinisiasi oleh Zhang Yiming yang merupakan *software engineer* dari Universitas Nankai. Zhang Yiming mendirikan perusahaan teknologi yang bernama *ByteDance* dan lewat perusahaan inilah ia mengembangkan aplikasi TikTok. Pada mulanya, *Bytedance* mengeluarkan sebuah aplikasi berita bernama *Toutiao* yang sekarang ini menjadi salah satu aplikasi berita yang terbesar di Tiongkok. Kemudian, Yiming memutuskan untuk membuat aplikasi media sosial bernama TikTok agar penggunanya lebih interaktif (Wijaya & Mashud, 2020).

Setelah diluncurkannya TikTok, terjadi sebuah ledakan popularitas dan TikTok mulai berekspansi ke negara lain seperti Thailand dan Jepang (Ini Asal Muasal TikTok Yang Kini Mendunia | Kumparan.Com, n.d.). Platform media sosial seperti TikTok memungkinkan penggunanya untuk membuat *dance content* video berdurasi singkat dengan menggunakan musik dan beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut. Fenomena TikTok tidak hanya menjadi *tren* di kalangan anak usia dini dan remaja, tetapi juga menjadi *tren* bagi orang dewasa di hampir penjuru tanah air. TikTok dapat berpengaruh positif maupun negatif terhadap anak usia dini. Pengaruh positif TikTok yaitu (a) dapat menghibur karena banyak hal-hal yang lucu berupa video komedi atau tarian yang menarik, (b) bisa menjadi salah satu cara untuk mendapatkan teman atau koneksi baru, (c) sebagai media untuk mengekspresikan diri dan membangun kreativitas (6 Pro Dan Kontra TikTok Terhadap Kesehatan Mental Anak Muda, n.d.), (d) terdapat banyak konten yang edukatif, dan (e) dapat mengasah skill *video editing* dan menari dari sejak dini.

Adapun pengaruh negatif dari aplikasi TikTok yang banyak muncul di berita dan menjadi topik yang menarik untuk dibicarakan. Penggunaan TikTok dapat mengundang kejahatan karena berpotensi terkena predator seksual. Usia pengguna TikTok sangat beragam dan terdapat beberapa pengguna yang lebih tua yang mungkin mempunyai kelainan seksual. Yang menjadi permasalahan adalah ketika pengguna dewasa mengirimkan gambar eksplisit kepada pengguna TikTok

yang di bawah umur. Pengaruh psikologis korban pelecehan seksual akan mengalami trauma dan stress yang dapat mengganggu fungsi dan perkembangan otaknya (Bahaya Dampak Kejahatan Seksual - Fakultas Hukum Universitas Indonesia, n.d.). Selain kejahatan yang berupa pelecehan seksual melalui media sosial, penggunaan TikTok juga dapat membahayakan privasi seseorang. Anak usia dini tidak menyadari bahwa penggunaan TikTok dapat mempertontonkan kehidupan anak dan keluarga yang dapat memancing kejahatan seperti penculikan dan perampokan. Terdapat juga perubahan gaya hidup yang merupakan akibat dari pergaulan modern. Anak usia dini dapat memakai pakaian yang sedang *tren* karena terpengaruh oleh TikTok atau media sosial lainnya.

Pengaruh negatif dari media sosial seperti TikTok lebih banyak dirasakan oleh anak usia dini karena belum bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Akibatnya anak usia dini mudah untuk mencontoh hal-hal buruk yang mereka lihat di TikTok. Hal yang sangat mudah adalah meniru gaya berpakaian orang dewasa yang diunggah di TikTok. Misalnya, trend saat ini adalah baju *crop top* yang banyak dipakai oleh orang dewasa dapat dicontoh oleh anak usia dini. Anak tersebut kemudian menari dengan memakai baju *crop top* yang kemudian diunggah di TikTok. Video tersebut dapat mengundang komentar negatif atau *cyberbullying* dan juga dapat mengundang kejahatan lainnya dari pengguna lain.

Selain meningkatkan *cyberbullying* terhadap anak, penggunaan aplikasi TikTok juga berpengaruh pada kesehatan psikologis anak. Pengaruh psikologis pada anak dapat berupa gangguan kecemasan dan depresi (Waspadai Pengaruh Media Sosial Pada Anak Dan Remaja - Alodokter, n.d.). TikTok juga dapat menghadirkan pengaruh buruk lainnya yang berkaitan dengan *body shaming*, komentar rasis yang dilontarkan melalui kolom komentar, dan tidak adanya apresiasi terhadap konten yang dibuat oleh orang lain (Mengapa TikTok Makin Digemari? Ini Alasan Dan Pengaruhnya Secara Psikologis, n.d.). Dengan mereka melihat apa

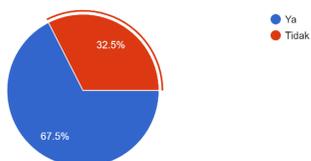
yang ditulis di kolom komentar, mereka dapat meniru dan menganggap bahwa komentar negatif hanya sebuah lelucon tanpa mempertimbangkan perasaan orang lain. Penggunaan media sosial seperti TikTok juga dapat membuat seorang anak merasakan *Fear of Missing Out* (FOMO) yang mengakibatkan anak tersebut sulit untuk berkonsentrasi pada tugas sekolah karena kerap melihat notifikasi atau membuka aplikasi TikTok.

Selain dari apa yang diutarakan di atas, aplikasi TikTok juga dapat berpengaruh besar pada perkembangan karakter anak dari segi perkataan dan juga perbuatannya. Anak tidak lagi bisa menghormati orang lain dan mengapresiasi karya yang dibuat oleh orang lain. Apabila kebiasaan bermain TikTok dilakukan dalam waktu yang sangat lama dapat menyebabkan kecanduan. Anak akan melakukan gerakan menari-nari yang tidak dapat dikendalikan (Seorang Wanita Mengaku Terkena Sindrom TikTok, Apa Kata Psikiater? Halaman All - Kompas.Com, n.d.). Ketika anak berada di usia 1-5 tahun, informasi yang didapatkan melalui TikTok atau media sosial apapun, akan cepat sekali diserap olehnya. Anak bisa meniru gaya bicara, gaya menari, gaya berpakaian atau sesuatu yang buruk lainnya yang dilihat pada aplikasi TikTok. Saat membuat konten, anak tersebut tidak berpikir panjang akibat yang akan ditimbulkannya. Yang ada di dalam pikiran mereka hanya menghasilkan konten untuk ditonton orang lain atau menghasilkan konten lucu tanpa memikirkan apakah kontennya pantas atau tidak (Lia et al., 2020).

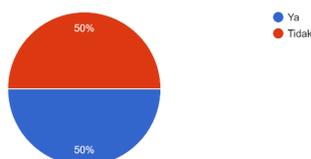
Dari apa yang telah dibahas di atas, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara mengenai penggunaan aplikasi TikTok pada anak usia dini. Peneliti melihat bahwa adanya fenomena penggunaan aplikasi TikTok yang digunakan pada anak usia dini untuk mengisi waktu luang dan menjadi hiburan di masa pandemi. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengumpulan data terhadap beberapa orang mengenai aplikasi TikTok yang digunakan oleh anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner *online* dimana terdapat beberapa daftar

pertanyaan yang telah disusun terlebih dahulu. Kuesioner yang dibuat menggunakan skala Guttman yang merupakan skala yang digunakan untuk mendapatkan jawab yang tegas dari responden. Alternatif jawaban yang digunakan dalam kuesioner ini adalah “Ya” dan “Tidak”. Berikut pemaparan kuesioner yang telah dilakukan:

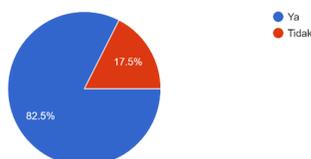
Apakah Anda pengguna aplikasi TikTok?
40 responses



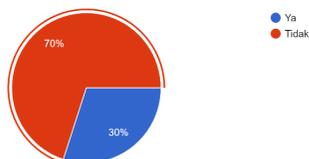
Apakah anda setuju dengan usia minimum pengguna aplikasi TikTok saat ini (13 tahun) ?
40 responses



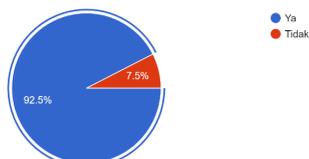
Apakah di lingkungan anda terdapat anak di bawah 13 tahun menggunakan aplikasi TikTok?
40 responses



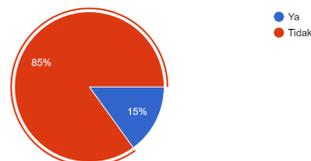
Apakah aplikasi TikTok berpengaruh baik terhadap perilaku anak usia dini?
40 responses



Apakah aplikasi TikTok berpengaruh buruk terhadap perilaku anak usia dini?
40 responses



Apakah aplikasi TikTok bermanfaat untuk anak usia dini?
40 responses



Dari data yang berhasil dikumpulkan terdapat 67,5% yang menggunakan aplikasi TikTok, 50% dari responden setuju dengan usia minimum penggunaan TikTok yang berlaku, yaitu 13 tahun. 82,5% responden menyatakan bahwa di lingkungan mereka terdapat anak di bawah 13 tahun yang menggunakan aplikasi TikTok. Pertanyaan selanjutnya mengenai pengaruh aplikasi TikTok yang baik dan buruk, respon yang didapatkan sangat jauh perbandingannya. 92,5% mengatakan bahwa aplikasi TikTok berpengaruh buruk terhadap anak usia dini dan sebanyak 85% menyatakan bahwa aplikasi TikTok tidak bermanfaat untuk anak usia dini.

Selain kuesioner, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa orang tua yang mempunyai anak usia dini. Informasi yang peneliti dapatkan bahwa orang tua tersebut memberikan izin untuk anaknya menggunakan aplikasi TikTok, namun dengan pembatasan. Pembatasan yang dimaksud adalah pembatasan jam dan hari untuk menggunakan aplikasi TikTok. Selain itu, orang tua juga mengunci akun anak tersebut agar bisa dapat mengontrol siapa saja yang dapat mengikuti akun TikTok anak tersebut. Ada pun cara lain untuk mengontrol akun TikTok anak usia dini yaitu dengan memeriksa apa yang telah diunggah anak tersebut pada akun TikTok-nya.

Orang tua lainnya yang diwawancara juga mengatakan bahwa mereka tidak mengizinkan anaknya menggunakan aplikasi media sosial apapun dengan alasan bahwa dapat interaksi *online* tidak pantas untuk anak usia dini karena dikhawatirkan adanya *cyberbullying* dan *body shaming* di media sosial yang berakibat buruk pada mental anak usia dini. Selain

alasan di atas, sebagian orang tua juga mengatakan bahwa mereka tidak memberikan izin untuk menggunakan media sosial untuk menjaga privasi anak dan keluarga karena anak usia dini belum dapat memilih konten mana yang dapat diunggah dan mana yang bersifat pribadi. Sebagai hiburan untuk anak, orang tua yang peneliti wawancarai hanya memberikan akses untuk membuka Youtube Kids atau film-film anak kecil melalui Netflix. Peneliti berpendapat bahwa Youtube Kids dan Netflix Kids menjadi platform yang aman untuk anak usia dini mencari hiburan ditengah pandemi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa selama pandemi terjadi peningkatan penggunaan media sosial, khususnya TikTok yang menjadi hiburan anak usia dini di rumah karena tidak dapat bertemu dan bermain bersama teman-teman sekolah. Disisi lain, orang tua menyadari bahwa ada pengaruh positifnya juga bermain TikTok yaitu membuat anak menjadi lebih kreatif dalam membuat sebuah konten. Namun menurut data yang dikumpulkan lebih banyak pengaruh negatifnya, dimana orang lain dapat mengunduh video-video yang diunggah anak tersebut. Kekreatifitasan yang didapat dari aplikasi TikTok cenderung seragam sebab anak-anak tersebut mencontoh dari video yang kekinian dari halaman pertama aplikasi TikTok atau biasa dikenal dengan *For You Page* (FYP).

Adorno dan Horkheimer yang memperkenalkan istilah *Culture Industry* atau Industri Budaya dalam bukunya berpendapat bahwa budaya hari ini telah menginfeksi segalanya dengan keseragaman (Horkheimer & Adorno, 2002). Menurut Horkheimer dan Adorno terjadinya industri budaya disebabkan oleh kapitalisme. Media massa seperti TikTok merupakan hasil dari industri budaya (Latar Belakang, Karakteristik, Dan Contoh Industri Budaya / Budaya Umum | Thpanorama - Jadikan Diri Anda Lebih Baik Hari Ini!, n.d.) yang mengeksploitasi pengguna untuk mewujudkan kepentingan dan tujuan yang diinginkan oleh pemiliknya (Sholahudin, n.d.). Penggunaanya dari sisi mana pun adalah komoditas bagi pemilik TikTok,

baik *Digital Content Creator, Followers, Agency*, dan sebagainya.

Dalam sistem masyarakat ekonomi kapitalistik, tenaga manusia dianggap sebagai objek dan komoditi yang mempunyai nilai tukar (Sholahudin, n.d.). Sistem kapitalistik ini mengakibatkan hilangnya kesadaran manusia dan tidak dapat melawan dominasi kapitalis (Abromeit & John, 2020). Saat ini media sosial khususnya TikTok merupakan salah satu pelaku yang memonopoli dunia industri hiburan tanpa memperhatikan nilai-nilai di dalamnya, TikTok sangat memudahkan penggunaanya untuk menghasilkan konten tanpa melalui penyaringan yang selayaknya. Inilah salah satu hal yang membedakan media sosial dan media massa konvensional yang sangat redaksional dalam memproduksi dan mendistribusi informasi atau konten. Media massa konvensional akan dapat bertanggung jawab atas kebenaran dari berita atau konten yang mereka distribusikan, contoh seperti berita vaksin di Indonesia yang informasinya sangat simpang siur di media sosial. Media massa digital seperti TikTok, memberikan kesempatan kepada seluruh penggunaanya dengan cepat, bebas memilih keyakinan, dan berinteraksi dengan sesama pengguna dimana pun. Oleh karena itu, penggunaanya sendiri menjadi "polisi" atau penyaring atas informasi-informasi yang ada di media sosial (Mcquail & Deuze, 2020).

Peneliti melihat bahwa adanya pergeseran budaya yang sangat cepat yang membuat anak usia dini dapat mencontoh hal-hal yang seharusnya tidak dicontoh, seperti gaya menari yang vulgar atau mengucapkan kata-kata yang tidak pantas. Oleh karena itu, orang tua harus memahami bahwa dengan menggunakan aplikasi TikTok dapat memunculkan perilaku buruk terhadap anak usia dini. Meskipun TikTok sudah mengeluarkan panduan bagi orang tua dan wali namun orang tua tetap berkewajiban untuk memahami isi panduan tersebut sebelum memutuskan untuk membuat akun. TikTok tidak bertanggung jawab atas apa yang akan terjadi di kemudian hari dan tetap akan meraih keuntungan.

Seperti yang sudah dikatakan di atas, TikTok mengalami pro dan kontra di kalangan masyarakat Indonesia. Aplikasi TikTok diblokir pada Juli 2018, namun pemblokiran tersebut tidak bertahan lama dikarenakan aplikasi TikTok memiliki penghasilan yang besar dalam menunjang perekonomian suatu negara. Dalam hal ini, berujung pada manfaat yang didapatkan oleh TikTok dan tidak melihat pengaruh buruk yang dihasilkan dan dirasakan oleh generasi muda. Penggunaannya tidak peduli dengan perbuatan mereka yang diunggah di TikTok dapat merugikan orang lain. Selain apa yang telah disebutkan di atas, tidak sedikit pengguna TikTok mengalami *TikTok Syndrome*. *TikTok Syndrome* merupakan gangguan koordinasi yang karena terlalu sering menggunakan TikTok, menyebabkan seseorang tidak dapat mengontrol gerakan tubuhnya (*TikTok Syndrome: Hoax Atau Fakta? Ini Penjelasannya | Hello Sehat, n.d.*). Bisa jadi hal tersebut mungkin tidak diduga oleh pembuat aplikasi pada awalnya dikarenakan saat membuat aplikasi TikTok bertujuan hanya untuk mencari keuntungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kurangnya peranan orang tua dalam penggunaan aplikasi TikTok yang berakibat buruk terhadap perilaku dan kesehatan mental anak usia dini. Pentingnya keterbukaan dan komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak agar anak dapat mengerti bahwa penggunaan aplikasi TikTok harus dengan pengawasan orang tua.

Terdapat begitu banyak gangguan psikologis yang harus diperhatikan oleh orang tua ketika membiarkan anak usia dini menggunakan media sosial seperti TikTok. Gangguan tersebut dapat berpengaruh besar kepada anak di saat dewasa nanti. Perlu adanya informasi kepada orang tua agar dapat mengetahui lebih dalam efek dari media sosial. Oleh karena itu, pengendalian diri dalam menggunakan media sosial sangat disarankan. Peneliti juga menyarankan untuk melakukan *social media break* atau rehat sejenak dalam

menggunakan media sosial agar penggunanya dapat membersihkan diri dari pengaruh, informasi, dan berita-berita yang kurang baik.

SARAN

Sebagai saran yang dapat disampaikan oleh peneliti kepada orang tua anak usia dini adalah pentingnya peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan aplikasi TikTok, meningkatkan kesadaran orang tua akan aplikasi TikTok itu sendiri serta pengaruh buruk yang mempengaruhi anak usia dini dalam menggunakan aplikasi TikTok.

REFERENSI

- 6 Pro dan Kontra TikTok Terhadap Kesehatan Mental Anak Muda. (n.d.). Retrieved October 2, 2021, from <https://www.suara.com/health/2021/02/10/191847/6-pro-dan-kontra-tiktok-terhadap-kesehatan-mental-anak-muda?page=all>
- Abromeit, & John. (2020). *Max Horkheimer and the Foundations of the Frankfurt School*.
- Aldila Safitri, A., Rahmadhany, A., & Irwansyah, I. (2021). Penerapan Teori Penetrasi Sosial pada Media Sosial: Pengaruh Pengungkapan Jati Diri melalui TikTok terhadap Penilaian Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.180>
- Anwar, F. (2017). *Perubahan dan Permasalahan Media Sosial*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.343>
- Bahaya Dampak Kejahatan Seksual - Fakultas Hukum Universitas Indonesia. (n.d.). Retrieved October 2, 2021, from <https://law.ui.ac.id/v3/bahaya-dampak-kejahatan-seksual/>
- Fitriana, A. A., Azizah, E. N., & Dwi Tanto, O. (2021). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Journal of Childhood Education*, 5(1), 147–158. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.504>
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (2002). *Dialectic of Enlightenment Philosophical Fragments*. Stanford University Press.
- Indrawan, J., & Ilmar, A. (n.d.). *Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik*. [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(1\).4820](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(1).4820)
- Ini Asal Muasal TikTok yang Kini Mendunia | kumparan.com. (n.d.). Retrieved October 2, 2021, from <https://kumparan.com/berita-hari-ini/ini-asal-muasal-tiktok-yang-kini-mendunia-1ss18QadAEN>
- Kurnia, N. (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi*. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>
- Latar Belakang, Karakteristik, dan Contoh Industri Budaya / Budaya umum | Thpanorama - Jadikan diri Anda lebih baik hari ini! (n.d.). Retrieved November 6, 2021, from <https://id.thpanorama.com/articles/cultura-general/industria-cultural-antecedentes-caractersticas-y-ejemplos.html>
- Lia, V., Suriana, & Sarah, F. (2020). Dampak Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Kelas Vi Min 1 Aceh Utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(1). Retrieved October 2, 2021, from <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/genderang-asa/article/view/1073/766>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media: a Critical Introduction, Second Edition* (2nd ed.). Routledge.
- Mcquail, D., & Deuze, M. (2020). *Mcquail's Media & Mass Communication Theory*. SAGE Publication Ltd.
- Mengapa Tiktok Makin Digemari? Ini Alasan dan Dampaknya Secara Psikologis. (n.d.). Retrieved October 2, 2021, from <https://m.oase.id/read/lw4MP3-mengapa-tiktok-makin-digemari-ini-alasan-dan-dampaknya-secara-psikologis>

- Pengertian Anak Usia Dini dan Karakteristik yang Harus Dipahami Orangtua.* (n.d.). Retrieved October 3, 2021, from <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-anak-usia-dini-dan-karakteristiknya>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Rogers, E. M., (1986). *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: The Free Press.
- Seorang Wanita Mengaku Terkena Sindrom TikTok, Apa Kata Psikiater? Halaman all - Kompas.com.* (n.d.). Retrieved October 3, 2021, from <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/05/161500565/seorang-wanita-mengaku-terkena-sindrom-tiktok-apa-kata-psikiater?page=all>
- Sholahudin, U. (n.d.). *Membedah Teori Kritis Mazhab Frankfurt*. <https://doi.org/10.30742/jus.v3i2.1246>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A., Martin Rumende, C., Pitoyo, C. W., Djoko Santoso, W., Yulianti, M., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Khie Chen, L., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O., & Yuniastuti, E. (2020). TINJAUAN PUSTAKA. In *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia* | (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- TikTok otomatis hapus konten negatif - ANTARA News.* (n.d.). Retrieved October 2, 2021, from <https://www.antarane.ws.com/berita/2259294/tiktok-otomatis-hapus-konten-negatif>
- TikTok Syndrome: Hoax atau Fakta? Ini Penjelasannya | Hello Sehat.* (n.d.). Retrieved November 8, 2021, from <https://hellosehat.com/parenting/remaja/kesehatan-remaja/tiktok-syndrome/>
- Waspada Dampak Media Sosial pada Anak dan Remaja - Alodokter.* (n.d.). Retrieved October 2, 2021, from <https://www.alodokter.com/orangtua-waspada-media-sosial-pada-anak-dan-remaja>
- Wijaya, M. H. Dwi, & 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. <https://doi.org/10.31538/almada.v3i2.734>
- Yuliana. (2020). *Wellness And Healthy Magazine Corona virus diseases (Covid.* 2(1), 187. <https://wellness.journalpress.id/wellness>