

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terpaan Media merupakan suatu kegiatan mendengarkan, melihat, dan membaca pesan media serta mengalami pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut.¹ Perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa untuk dihindari oleh masyarakat yang ada di dunia, termasuk salah satunya yakni Indonesia, perkembangan ini telah memungkinkan terjadinya perubahan interaksi sosial yang ada di Masyarakat. Bentuk komunikasi yang dulunya dilakukan melalui tatap muka kini telah dapat dilakukan melalui penggunaan internet dan jejaring media sosial. Media sosial merupakan suatu hasil dari kecanggihan teknologi saat ini yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan komunikasi secara virtual dengan orang lain, tak hanya itu media sosial pun menjadi salah satu platform yang dapat memberikan berbagai informasi mengenai banyak hal yang terjadi di dunia serta mampu menghibur penggunanya melalui berbagai fasilitas dan konten yang tersedia.

Penggunaan internet dan media sosial saat ini telah mendunia, di Indonesia berdasarkan data yang dirilis oleh databoks.katadata.co.id menurut laporan *We Are Social*, pengguna internet yang ada di Indonesia pada Januari 2024 berkisar 185 juta jiwa atau setara dengan 66,5% dari total populasi masyarakat Indonesia yang berjumlah 278,7 juta jiwa.² Pengguna internet ini tercatat semakin bertambah jika dibandingkan dengan pengguna internet di Indonesia pada Januari 2023 lalu. Hal ini tentunya menunjukkan betapa tingginya minat dan fokus masyarakat Indonesia terhadap media sosial yang mendorong terjadinya perubahan pada aspek sosial dan komunikasi. Perubahan-perubahan ini tidak hanya terjadi di kalangan tua ataupun muda tetapi juga terjadi pada kalangan anak-anak.

¹ Velantin Valiant, Syarifuddin S Gassing, *Pengaruh Terpaan Pemberitaan Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi, Ikon-Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, Vol.XXVIII, 2023, h.291.

² Databoks, *Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024*, <https://databoks.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/de7b25bfae5971c/ada-185-juta-pengguna-internet-di-indonesia-pada-januari-2024> diakses pada 4 November 2024.

Kebutuhan akan teknologi telah membawa perubahan yang cukup besar pada kehidupan bermasyarakat, anak-anak yang dulunya tidak mengenal penggunaan internet kini telah beralih menjadi anak-anak yang tidak terlepas dari teknologi internet. Teknologi dalam dunia Pendidikan membawa anak-anak untuk mengenal media sosial lebih cepat, tak hanya itu, orang tua yang telah mengerti akan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang menyokong cepatnya anak-anak dalam mengenal media sosial, tak jarang, banyak dijumpai dalam masyarakat Indonesia orang tua yang secara sadar mengenalkan media sosial pada anaknya. Berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik melalui laman resminya, proporsi individu yang menguasai atau memiliki telepon genggam pada kategori kelompok umur <15 tahun (anak-anak) di Indonesia pada tahun 2023 berkisar 36,99 %.³ Fakta ini merupakan suatu perubahan yang tidak dapat dihindari sebab kini media sosial merupakan salah satu sarana penyebaran informasi, hiburan, bahkan pendidikan, hal inilah yang menjadi suatu fenomena yang tidak biasa di masyarakat.

Anak-anak yang semula bermain bersama teman kini justru telah terpapar media sosial. Media sosial yang saat ini paling banyak digunakan dan diminati masyarakat Indonesia merupakan media sosial TikTok. Berdasarkan data yang dirilis oleh Statista yang dikutip dalam laman berita RRI *News*, pada Juli 2024, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna TikTok terbesar di dunia, dengan hampir 157,6 juta pengguna yang menggunakan platform video sosial yang populer ini.⁴ Hal ini menunjukkan bahwa saat ini terpaan media begitu besar dialami oleh masyarakat Indonesia.

Terpaan media, terutama terpaan media sosial TikTok menjadi suatu hal yang perlu untuk diperhatikan terlebih lagi pada anak-anak, sebab TikTok merupakan media yang menyediakan berbagai macam video konten pada aplikasinya, terpaan media yang terjadi pada anak-anak saat ini memberikan

³ Badan Pusat Statistik, *Proporsi Individu Yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur*, <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTlyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html> diakses pada 12 November 2024.

⁴ RRI News, *Indonesia Jadi Negara Pengguna Tiktok Terbanyak*, <https://www.rri.co.id/biak/ipitek/1053639/indonesia-jadi-negara-pengguna-tiktok-terbanyak> diakses pada 12 November 2024.

perubahan komunikasi yang dilakukan mereka terhadap lingkungan sekitar, terutama dalam hal perkembangan bahasa. Seperti yang kita ketahui bahwa pada saat anak-anak memasuki Sekolah Dasar (SD), kemampuan berbahasa mereka sangat beragam. Hal ini dikarenakan oleh berbagai hal, di antaranya keadaan lingkungan sosial ekonomi keluarga, lingkungan anak, pergaulan anak, dan faktor lingkungan keluarga asal anak itu sendiri.⁵ Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, anak-anak tentu akan mendapatkan bimbingan dari guru untuk memahami berbagai hal, termasuk dalam hal mengembangkan kemampuan berbahasa mereka, baik secara lisan maupun tulisan. Perkembangan kemampuan berbahasa ini menjadi landasan penting bagi anak dalam memenuhi kebutuhan akan komunikasi dengan orang-orang yang berada di sekelilingnya. Pola komunikasi anak tentunya terbentuk dari proses belajar yang mereka alami dalam lingkungan sekitar, proses ini dimulai dari rumah, tempat pertama dimana anak mengenal bahasa dan belajar berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan yang kecil seperti bersama orang tua, saudara, kakek, nenek, maupun tetangganya.

Komunikasi antara orang tua dan anak menjadi dasar yang penting dalam mendukung proses tumbuh kembang anak, terutama pada masa usia dini. Pada tahap ini, komunikasi yang dilakukan oleh anak bersifat lebih interaktif, seperti melalui percakapan sederhana bersama orang tua dalam menjelaskan benda di sekitar atau ketika orang tua merespon pertanyaan anak, aktivitas sehari-hari tersebut secara tidak langsung memberikan stimulasi perkembangan bahasa anak, kegiatan ini dapat membantu memperkaya kosa kata dan mendorong keterampilan berpikir dan berbicara anak, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berkomunikasi anak dapat berkembang dengan baik ketika anak semakin banyak melakukan interaksi dengan orang lain maka cara berkomunikasi dan pengetahuan anak akan menjadi semakin luas dan fasih.

Tak hanya keluarga, faktor lain yang memiliki peranan dalam mempengaruhi komunikasi anak ialah lingkungan sekitar, lingkungan ini juga memiliki peranan yang cukup besar dalam membentuk pola komunikasi anak,

⁵ Ngalimun, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta:Penerbit Parama Ilmu Yogyakarta, 2020) h.193.

interaksi yang terjadi dalam bentuk kegiatan bermain bersama, berbincang dengan teman, atau berpartisipasi dalam aktivitas kelompok merupakan salah satu hal yang memberikan ruang bagi anak untuk belajar memahami norma-norma sosial serta mengembangkan keterampilan berbicaranya. Saat bermain dengan teman sebayanya, secara alami anak belajar untuk mendengarkan, merespon, dan menyampaikan pendapatnya kepada orang lain yang ada di lingkungannya.

Masuknya pengenalan media sosial pada tahap ini, tentunya mendorong perkembangan bahasa yang dicerna anak-anak menjadi lebih beragam. Anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas 1-3, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas 4-6.⁶ Usia anak SD kelas rendah yang berkisar 6-9 tahun merupakan usia dimana anak-anak telah mampu memahami dan menyerap apa yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya kemudian ditiru dalam kehidupan sehari-hari mereka, termasuk dalam berkomunikasi dengan orang lain, hal ini sejalan dengan karakteristik mereka yang suka bermain dan meniru yang ulung. Secara alami, komunikasi anak-anak dilakukan dengan menyerap apa yang mereka dengar di lingkungan sekitar walau dengan keterbatasan kemampuan memahami makna kalimat yang diucapkan. Sebab, begitulah cara mereka belajar berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain yakni dengan meniru apa yang kerap mereka dengar, kemudian kembali mereka ucapkan kepada orang lain secara sederhana, namun saat ini tak hanya berinteraksi dengan lingkungan sekitar, tumbuh kembang anak juga turut melibatkan adanya kontak dengan gadget atau media sosial.

Paparan media pada usia ini tentu sangat berisiko pada apa yang akan mereka tiru dalam komunikasi yang mereka lakukan nantinya pada lingkungan sekitar. Bahasa yang semula sederhana menjadi lebih beragam akibat serapan dari berbagai lingkungan ditambah komunikasi yang dilakukan oleh anak-anak yang masih suka bermain merupakan komunikasi secara berkeleompok di mana semua

⁶ Suroto, *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.4, 2024, h.4.

anggota dapat berkomunikasi secara bebas antara satu sama lain yang memungkinkan penyebaran bahasa dan komunikasi yang sama antara anak sekolah dasar begitu tinggi. Terlebih lagi pada anak-anak sekolah dasar yang berada di desa, kehidupan di desa yang masih mengedepankan kehidupan rukun bersama masyarakat sekitar, memungkinkan intensitas pertemuan anak-anak untuk bermain bersama menjadi lebih banyak.

Pada masa Pra-penelitian penelitian ini, peneliti menemukan fenomena mengenai anak-anak SD yang terpapar media sosial terlalu dini di lingkungan masyarakat Desa Serbananti, banyak orang tua dari anak-anak Desa Serbananti yang sudah memperbolehkan anaknya untuk bermain *gadget* secara bebas, entah itu untuk bermain *game*, melihat Youtube ataupun melihat media sosial TikTok, penggunaan *gadget* pada anak-anak ini sering kali terlepas dari pengawasan dan bimbingan orang tua. Anak-anak secara bebas diberikan *gadget* untuk membuka *platform* media sosial bersama teman-temannya dan orang tua melakukan pekerjaannya sendiri, sebab pemberian *gadget* pada anak kini dinilai mampu membuat mereka menjadi lebih tenang dan tidak banyak mengganggu pekerjaan rumah lainnya sehingga secara praktis, orang tua sekarang lebih mudah untuk memberikan akses pada mereka untuk bermain *gadget*.

Fenomena tersebut membuat anak-anak Desa Serbananti lebih cepat dalam mengenal media sosial. Sering kali pada masa pra-penelitian, peneliti menjumpai anak-anak yang berkumpul di sekitar wilayah Kantor Desa Serbananti dengan membawa *gadget* milik orang tua mereka masing-masing untuk mengakses *Wifi* Desa bersama-sama, bahkan beberapa dari mereka yang tidak memiliki *gadget* juga tetap ikut serta bermain bersama dengan cara berbagi satu sama lain. Durasi melihat *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak yang peneliti amati juga tergolong cukup lama seperti dari jam pulang sekolah hingga sore hari. Tak hanya dalam lingkup Desa Serbananti fenomena serupa juga ternyata telah terjadi di desa-desa tetangga bahkan merambah berbagai daerah yang ada di Indonesia, hal ini dibuktikan ketika beberapa kali peneliti menemukan segelintir konten-konten di media sosial yang memperlihatkan kondisi anak-anak yang masih berusia dini telah aktif bermain *gadget* bersama teman-temannya. Fenomena ini kemudian

menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti oleh peneliti, kecenderungan anak-anak untuk berkumpul dan bermain yang masih tinggi disertai dengan penggunaan *gadget* yang terlalu dini tanpa adanya pengawasan dari orang tua menjadi suatu hal yang perlu dicermati sebab melalui hal ini pola komunikasi serta perkembangan bahasa yang diserap dan dicerna anak dapat berpotensi menjadi tidak terawasi dengan baik dan peneliti melihat hal ini sebagai suatu hal yang akan menimbulkan dampak jangka panjang bagi kehidupan anak-anak ke depannya. Berangkat dari fenomena yang telah peneliti jabarkan di atas maka pada kesempatan ini peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Analisis Terpaan Media Sosial Dalam Membentuk Pola Komunikasi Anak Kelas 3 SD Negeri 106238 Desa Serbananti, Kecamatan Sipispis, Kabupaten Serdang Bedagai”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada apa yang telah diuraikan pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana Terpaan Media Sosial Membentuk Pola Komunikasi Anak Kelas 3 SD Negeri 106238 Desa Serbananti, Kecamatan Sipispis, Kabupaten Serdang Bedagai”

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menghindari adanya pelebaran masalah dan pembahasan pada penelitian sehingga penelitian dapat lebih terarah dan fokus pada kajian penelitian. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yakni penelitian dilakukan hanya pada anak-anak kelas 3 SD Negeri 106238 Desa Serbananti dan Media sosial yang diteliti pada penelitian ini ialah media sosial TikTok.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada apa yang telah dipaparkan pada latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana terpaan media sosial dalam membentuk pola komunikasi anak kelas 3 SD

Negeri 106238 Desa Serbananti, Kecamatan Sipispis, Kabupaten Serdang Bedagai.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

- Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi serta baru pengetahuan bagi kajian ilmu komunikasi untuk mengetahui lebih dalam mengenai bagaimana terpaan media itu membentuk pola komunikasi anak kelas 3 sekolah dasar.

- Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi tak hanya kepada ranah Ilmu Komunikasi tetapi juga mampu berkontribusi kepada masyarakat dalam menyikapi fenomena terpaan media yang membentuk pola komunikasi anak-anak kelas 3 Sekolah Dasar.

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi berasal dari bahasa Inggris “*communication*”, secara etimologis atau menurut asal katanya istilah komunikasi berasal dari Bahasa Latin *communicatus* dan perkataan ini bersumber pada kata *communis* yang memiliki makna berbagi atau menjadi milik bersama yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak yang lain⁷. Pada umumnya komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal oleh seseorang kepada orang lain yang dimengerti oleh kedua belah pihak. Komunikasi dapat juga diartikan sebagai hubungan atau kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan masalah hubungan atau diartikan pula sebagai kegiatan saling menukar pendapat. Komunikasi juga dapat didefinisikan sebagai hubungan kontak antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok.⁸

Beberapa pengertian komunikasi menurut para ahli, menurut Harold Laswell komunikasi ialah “*who says what in which channel to whom with what effect?*” hal ini menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukannya itu, yaitu:

1. Komunikator (siapa yang berbicara?)
2. pesan (mengatakan apa?)
3. media (melalui saluran/channel apa?)
4. komunikan (kepada siapa?) dan
5. efek (dengan dampak/efek apa?)⁹

Berdasarkan paradigma Laswell tersebut, secara sederhana proses komunikasi adalah pihak komunikator membentuk (encode) pesan dan menyampaikannya melalui suatu saluran tertentu kepada pihak penerima yang

⁷ Ngalmun, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu, 2020) h.13.

⁸ Widjaja.H.A.W, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000) h.13.

⁹ Onong Effendy, *Ilmu komunikasi: Teori dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) h.9.

dapat menimbulkan efek tertentu. Edward Depari (Komunikasi dalam Organisasi) menyatakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian gagasan, harapan, dan pesan yang disampaikan melalui lambang tertentu, mengandung arti, dilakukan oleh penyampai pesan ditujukan kepada penerima pesan¹⁰. Everett M. Rogers yang termuat dalam buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Didik Hariyanto, mendefinisikan komunikasi sebagai proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.¹¹

Dari beberapa definisi komunikasi yang telah diuraikan oleh para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian berita atau informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain, suatu komunikasi dapat dikatakan berhasil apabila timbul adanya saling pengertian di antara kedua belah pihak, si pengirim dan si penerima informasi dapat memahaminya secara jelas. Komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan baik itu berupa pikiran ataupun perasaan oleh seseorang yang disampaikannya kepada orang lain, pikiran ini dapat berupa ide, informasi ataupun pendapat, sedangkan perasaan dapat berupa segala bentuk emosi yang terbentuk dari hati. Satu hal yang penting dan harus diketahui dalam proses komunikasi adalah bahwa komunikasi merupakan proses interaksi, penyampaian pesan, ide, maupun gagasan juga dapat berupa penyampaian atau pengungkapan pikiran, perasaan dan keinginan.

2.1.1 Unsur-unsur komunikasi

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tentunya senantiasa terlibat dalam proses komunikasi baik itu disadari maupun tidak, dalam kegiatan sehari-hari manusia tidak pernah terlepas dari kegiatan berbicara, mendengarkan, mengirim pesan, membaca ekspresi, maupun menangkap bahasa isyarat atau bahasa tubuh dari orang lain yang berada di sekitarnya, di balik proses komunikasi yang mungkin terlihat sederhana ini terdapat beberapa unsur penting yang membentuk suatu komunikasi yaitu sumber, komunikator, pesan, chanel (saluran), dan effect (dampak). Hal ini sebagaimana dengan yang dikemukakan oleh Harold Laswell yang telah dijabarkan pada laman sebelumnya, bahwa unsur komunikasi terdiri

¹⁰ Widjaja, H.A.W. Loc.Cit., h.13.

¹¹ Hariyanto, D. *Buku ajar pengantar ilmu komunikasi* (Sidoarjo:Umsida Press, 2021) h.20.

atas komunikator, pesan, komunikan, chanel (saluran), dan efek. Sumber dalam komunikasi adalah dasar yang digunakan dalam proses penyampaian pesan. Sumber dapat berupa orang, lembaga, buku, dokumen, ataupun sejenisnya¹². Secara sederhana sumber dapat dikatakan merupakan titik awal dari termulainya proses komunikasi, kemudian unsur yang kedua yaitu komunikator, yakni seseorang yang berperan menyampaikan suatu informasi kepada orang lain. Seorang komunikator perlu memperhatikan beberapa hal agar dapat menjadi seorang komunikator yang baik, seperti memperhatikan penampilan, penguasaan masalah, dan penguasaan bahasa yang dimilikinya. Seorang komunikator harus berpenampilan sesuai dengan tata krama dan memperhatikan keadaan, waktu, dan tempat. Selain itu, ia juga harus mampu menguasai masalah yang ingin disampaikannya dengan bahasa yang dapat dipahami oleh pendengarnya.

Unsur yang ketiga yaitu pesan, pesan adalah sesuatu yang disampaikan dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan).¹³ Pesan yang disampaikan oleh seorang komunikator dapat berbentuk informatif, persuasif, dan koersif. Pesan informatif merupakan pesan yang bersifat memberikan keterangan atau fakta-fakta informasi, pesan persuasif merupakan pesan yang bersifat atau berisikan bujukan, sedangkan pesan koersif merupakan pesan yang bersifat memaksa, pesan koersif dapat berupa perintah-perintah, instruksi, dan sebagainya. Pesan yang ingin disampaikan oleh seorang komunikator haruslah memenuhi syarat-syarat sebuah pesan yakni umum, berisikan hal-hal yang dapat dipahami oleh seluruh pendengarnya bukan hanya golongan tertentu, jelas dan gambling artinya pesan tidak bersifat samar-samar, Bahasa yang digunakan jelas, bersifat seimbang, dan disesuaikan dengan keinginan komunikannya.¹⁴ Menurut H.A.W Widjaja syarat sebuah pesan ialah yang pertama, pesan harus direncanakan/dipersiapkan secara baik sesuai dengan kebutuhan yang dimiliki, yang kedua, pesan menggunakan Bahasa yang dapat dimengerti oleh dua belah

¹² Widjaja, H.A.W, Op. Cit., h.30.

¹³ Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) h.24.

¹⁴ Widjaja. H.A.W. Op. Cit., h.32.

pihak, dan yang terakhir, pesan harus menarik minat dan kebutuhan pribadi dari penerimanya sehingga menimbulkan kepuasan.¹⁵

Setelah proses mengemas pesan sesuai dengan kebutuhan, dalam proses komunikasi, langkah berikutnya yang harus dilakukan oleh seorang komunikator ialah memikirkan bagaimana pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada para tujuan penerima pesan yang ingin dijangkau, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang komunikator yakni dengan menggunakan alat bantu. Dalam Komunikasi, alat bantu itu bisa disebut dengan saluran komunikasi atau media. Alat bantu untuk memindahkan pesan dari komunikator kepada penerima pesan disebut dengan media.¹⁶ Media dalam proses komunikasi yang menjadi perantara dalam menyampaikan pesan, saluran/media dalam konteks komunikasi sendiri dapat berupa indera manusia, media cetak, media elektronik, maupun media sosial.

Ketika pesan telah disalurkan dari seorang komunikator menggunakan media yang menurutnya tepat untuk menjangkau target dari penerima pesan tersebut, maka unsur komunikasi yang terakhir yang menjadi perhatian dalam proses penyampain pesan ialah efek, karena efek merupakan hasil akhir dari suatu proses komunikasi, efek yang dimaksud disini dapat berupa sikap, dan tingkah laku orang lain apakah sesuai atau tidak sesuai dengan apa yang kita inginkan. Apabila sikap dan tingkah laku orang lain itu telah sesuai dengan apa yang kita inginkan maka suatu komunikasi telah dapat dikatakan berhasil.¹⁷ Untuk mendapatkan efek yang baik dari komunikasi maka prosedur yang dapat ditempuholeh seorang komunikator adalah A-A *Procedure* atau juga disebut AIDDA, yakni proses dari *attention* (perhatian) ke *action* (tindakan), lebih jelasnya ialah *attention* (perhatian), *interest* (minat), *desire* (hasrat), *decision* (keputusan), dan *action* (tindakan)¹⁸. Dalam situasi berbicara di depan umum maka hal pertama yang harus seorang komunikator bangkitkan ialah perhatian

¹⁵ Widjaja. H.A.W. *Komunikasi (komunikasi dan Hubungan Masyarakat)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002) h.15.

¹⁶ Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017) h.47-48.

¹⁷ Widjaja. H.A.W, Op. Cit, h.38.

¹⁸ Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004) h.25.

dari massa atau pendengarnya, kemudian minat dan hasratnya, hingga menimbulkan keputusan dari pendengar yang dapat menghasilkan suatu tindakan sebagai hasil akhirnya.

Pada umumnya proses komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal dari seorang komunikator kepada komunikan, komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata atau bahasa baik itu lisan maupun tulisan. Menurut Alex Sobur, pada hakikatnya bahasa adalah sistem, vokal, tersusun dari lambang-lambang, bersifat unik dan khusus, dibangun dari kebiasaan, sebagai alat komunikasi, berhubungan erat dengan budaya tempat bahasa itu berada dan dapat berubah-ubah.¹⁹ Pada konteks komunikasi, melalui kata-kata dan bahasa inilah manusia dapat mengungkapkan segala bentuk perasaan, pikiran, emosi, dan gagasan yang dimilikinya. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi tidak hanya dilakukan melalui bentuk komunikasi verbal, kegiatan komunikasi juga tidak terlepas dari komunikasi non verbal yang mengiringinya. Komunikasi non verbal ialah komunikasi yang pesannya dikemas tanpa kata-kata, seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dan sejenisnya. Komunikasi verbal dapat membantu seseorang untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan melalui bahasa tubuhnya sehingga dapat mencapai fungsi komunikasi yang diinginkannya. Dengan kata lain, komunikasi nonverbal berfungsi sebagai penegasan dari pesan verbal yang disampaikan oleh seseorang.²⁰

2.1.2 Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi terdiri atas beberapa hal, menurut Effendi Gazali dalam Ngalimun, ada empat fungsi utama komunikasi²¹, yaitu:

- *to inform* (menginformasikan) yakni memberikan informasi kepada orang lain mengenai suatu peristiwa, masalah, pendapat, pikiran, segala tingkah laku orang lain dan apa yang disampaikan orang lain.

¹⁹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Cet. V: Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020) h.276.

²⁰ Suriati, dkk, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022) h.315.

²¹ Ngalimun, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta:Penerbit Parama Ilmu Yogyakarta, 2020) h.32.

- *to educate* (mendidik) yakni komunikasi berfungsi sebagai sarana pendidikan, karena melalui komunikasi, manusia dapat menyampaikan segala bentuk pengetahuan kepada orang lain.
- *to entertain* (menghibur) komunikasi juga menghibur orang lain dan menyenangkan hati orang lain seperti melalui candaan atau komedi.
- *to influence* (mempengaruhi) komunikasi berfungsi untuk memberikan pengaruh kepada orang lain. Melalui komunikasi, seseorang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain agar mengikuti apa yang diharapkan.

2.1.3 Tujuan Komunikasi

Sebuah proses komunikasi tidak hanya memiliki fungsi, tetapi proses komunikasi yang dilakukan oleh seseorang tentunya memiliki suatu tujuan yang ingin dicapainya, secara garis besar tujuan komunikasi menurut Onong Effendy dibagi ke dalam beberapa hal, antara lain:²²

- Perubahan sikap (*attitude change*)
- Perubahan pendapat (*opinion change*)
- Perubahan perilaku (*behavior change*)
- Perubahan sosial (*social change*)

Berdasarkan poin di atas, dapat dipahami bahwa tujuan dari dilakukannya komunikasi dari seorang komunikator ialah mengharapkan adanya perubahan-perubahan dari diri komunikannya, proses komunikasi yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk menyampaikan ide, gagasan, perasaan, maupun pikiran dari seseorang kepada orang lain, memungkinkan terjadinya perubahan pendapat, sikap, perilaku, maupun sosial yang sangat besar sebab melalui komunikasi, seseorang bisa mendapatkan pembaruan informasi, pandangan, maupun ilmu pengetahuan yang dapat mengubah pandangan ataupun pendapat dari seseorang, setelah terjadinya perubahan pendapat tentunya sikap maupun perilaku yang diambil atau ditampilkan oleh seseorang juga dapat ikut berubah yang lambat laun

²² Onong Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) h.7.

jika tersebar secara luas dapat turut serta membawa perubahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Dapat dipahami bahwa hal ini tentunya sejalan dengan fungsi komunikasi yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga untuk mempengaruhi seseorang, jika tujuan mempengaruhi seseorang melalui pesan yang kita bawaan dapat berjalan dengan lancar maka perubahan pada diri komunikan tentunya akan terjadi, apabila tujuan komunikasi ini tercapai dan sesuai dengan bagaimana seorang komunikator menginginkan adanya perubahan pada diri komunikannya (efek yang diharapkan) maka proses komunikasi dapat dikatakan berhasil. Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa seorang komunikator memegang peranan yang penting dalam menentukan berhasil atau tidaknya proses komunikasi yang terjadi.

2.1.4 Pola Komunikasi

Pada proses komunikasi, pesan dapat disampaikan dengan cara yang berbeda-beda oleh seorang komunikator, cara-cara ini dapat kita sebut sebagai pola dalam berkomunikasi. Pola diartikan sebagai bentuk struktur yang tetap, sedangkan komunikasi adalah proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan²³. Pola komunikasi adalah pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.²⁴ Pola komunikasi didefinisikan sebagai suatu cara yang menggambarkan bagaimana individu terhubung antara satu sama lain dalam proses komunikasi yang terjadi. Macam-macam pola komunikasi, antara lain:

a. Pola Komunikasi Primer

Komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian pikiran dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu symbol sebagai media atau salurannya. Dalam pola ini lambang terbagi menjadi dua yaitu lambang verbal dan lambang non verbal, lambang

²³ Ngalimun, *Komunikasi Antar Pribadi* (Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu Yogyakarta, 2020) h. 44.

²⁴ Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga: Sebuah Perspektif Pendidikan Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h.1.

verbal yaitu Bahasa merupakan lambang yang paling banyak dan paling sering digunakan.²⁵ Lambang non verbal yaitu lambang yang bukan bahasa seperti isyarat tubuh seperti mata, bibir, tangan yang keduanya dipadukan agar komunikasi lebih efektif.

b. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambing sebagai media pertamanya karena sasaran komunikasinya berada jauh dan banyak jumlahnya.

c. Pola Komunikasi Linear

Kata linear mengandung makna lurus, yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik lain secara lurus, dalam pola komunikasi ini penyampaian pesan oleh komunikator sebagai titik terminal kepada komunikan berjalan secara lurus, biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka tetapi ada kalanya juga bermedia. Dalam proses ini komunikasi dapat berjalan efektif apabila ada perencanaan sebelum melakukan komunikasi.²⁶

d. Pola Komunikasi Sirkular

Sirkular memiliki makna harfiah yang berarti bulat, bundar, atau keliling. Dalam pola komunikasi sirkular terjadi feedback atau umpan balik antara komunikator dan komunikan.

2.1.5 Pola Komunikasi Anak

Pola komunikasi anak di dalam satu lingkungan keluarga tentunya tidak akan sama dengan pola komunikasi yang terjadi pada keluarga lainnya. Setiap keluarga tentunya memiliki pola komunikasi tersendiri tergantung pada bagaimana sikap dari orang tua itu sendiri. Komunikasi keluarga merupakan suatu kegiatan yang pasti terjadi dalam setiap kehidupan keluarga, tanpa komunikasi kehidupan keluarga akan menjadi sepi sebab kegiatan berbicara, berdialog, maupun bertukar pikiran akan hilang. Akibatnya kerawanan hubungan

²⁵ Ibid, h.33.

²⁶ Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012) h.43.

antara anggota keluarga akan sulit untuk dihindari, oleh karena itu komunikasi antara suami istri, maupun komunikasi antara anak dan orang tua perlu dibangun secara harmonis untuk membangun hubungan yang baik dalam keluarga.²⁷ Keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam mengajarkan, membimbing, menentukan perilaku, serta membentuk cara pandang anak terhadap nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.²⁸ Pola komunikasi yang baik antara anak dan orang tua seharusnya ialah pola komunikasi yang memungkinkan adanya interaksi tidak hanya orang tua kepada anak tetapi juga antara anak dengan orang tuanya, melalui komunikasi seperti ini tentunya diharapkan mampu menumbuhkan rasa keterbukaan dan rasa saling percaya di antara orang tua dan anak. Anak-anak yang telah terbiasa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, perasaan, pemikiran, keinginan, serta menanggapi orang lain di dalam keluarga, cenderung tumbuh menjadi anak yang mandiri, mampu mengendalikan diri, mempunyai hubungan yang baik dengan teman, dan lebih siap dalam menghadapi berbagai tantangan dalam hidupnya, akan tetapi tidak dalam setiap keluarga terjalin pola komunikasi yang seperti ini. Berikut beberapa pola komunikasi anak dan orang tua dalam lingkup keluarga²⁹:

- Pola otoriter, dimana dalam hal ini orang tua cenderung memaksa anaknya untuk mengikuti apa yang mereka inginkan akan menghasilkan anak-anak yang sering merasa tertekan dan tidak percaya kepada orang tuanya, dan anak kemudian tumbuh menjadi pribadi yang kurang percaya diri, dan agresif.
- Pola demokratis, orang tua cenderung memperhatikan kebutuhan anak, menghargai kepentingan anak, dan mengarahkan anak untuk mengikuti aturan sosial.
- Pola memiliki-melepaskan, biasanya dilakukan pada orang tua yang terlalu over protektif sampai mengabaikan keinginan anak itu sendiri sehingga anak akan cenderung tidak patuh, pemalu, cemas, dan ragu-ragu.

²⁷ Djamarah, *Op. Cit.*, h.38.

²⁸Eri Hafizah & Permata Sari, *Pola Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak, Raheema: Jurnal Studi Gender dan Anak*, Vol.6, 2019, h.91-104.

²⁹ St. Rahmah, *Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak, Jurnal Alhadharah*, Vol.17, 2018, h.16-19.

- Pola menerima-menolak, tergantung kepada tingkat kemesraan orang tua dan anak, anak yang dibesarkan dengan selalu diiyakan setiap keinginannya tentu akan tumbuh menjadi pribadi yang manja, sebaliknya anak yang tumbuh di dalam lingkungan yang biasa menolak akan melahirkan sikap menantang.
- Pola interaksional, dimana komunikasi terjalin secara aktif, reaktif, kreatif antar anggota keluarga, sehingga menciptakan hubungan yang harmonis.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dipahami bahwa terlepas dari bagaimana pola komunikasi yang dibangun antara orang tua dan anak dalam setiap keluarga, setiap orang tua tentunya mengharapkan anaknya dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik, namun seiring dengan waktu pertumbuhan anak tentunya juga tidak terlepas dari pengaruh lingkungan luar yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan pribadinya. Oleh sebab itu, tidak hanya dari dalam keluarga namun perlu juga menjadi perhatian kita bersama di berbagai lingkungan masyarakat untuk senantiasa memberikan contoh nilai-nilai baik dalam kehidupan sehingga nantinya kepribadian anak dapat tumbuh dengan baik.

2.2 Terpaan Media

Terpaan media sebenarnya tidak hanya menyangkut bagaimana seseorang cukup dekat dengan media, tetapi mengenai bagaimana seseorang benar-benar terbuka terhadap pesan yang ada di dalam media tersebut, sehingga yang dikatakan sebagai terpaan media merupakan kegiatan mendengarkan, melihat, dan membaca pesan media massa serta mengalami pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut. Ini dapat terjadi pada tingkat individu atau kelompok.³⁰ Semakin sering seseorang terpapar pesan media tentunya akan semakin besar pula peluang media untuk mempengaruhi bagaimana cara berpikir maupun bertindak seorang individu, oleh sebab itu penting bagi setiap individu memahami bagaimana terpaan media terjadi pada dirinya. Untuk memahami hal tersebut berikut uraian 3 (tiga) unsur terpaan media:³¹

³⁰ Klara Delviyana, *Pengaruh Terpaan Media Sosial Instagram @netflixid Terhadap Minat Untuk Menonton Film di Netflix* (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2021) h.21.

³¹ Ibid, h.22.

1. Durasi

Durasi merupakan sejauh mana kualitas penggunaan media berlangsung. Hal ini terlihat dari seberapa lama individu menggunakan media tertentu demi pemenuhan kebutuhan akan suatu informasi. Durasi dapat diartikan sebagai satuan waktu tertentu seperti detik, menit, dan jam.

2. Frekuensi

Frekuensi merupakan tingkat keseringan dari penggunaan media. Hal ini terlihat dari seberapa kali pengulangan mengakses media demi pemenuhan kebutuhan akan suatu informasi.

3. Atensi

Atensi merupakan proses seorang individu dalam menyimak atau memperhatikan kedalaman suatu isi pesan di media. Kegiatan ini meliputi kegiatan melihat, membaca & mendengarkan tanpa menghiraukan kegiatan lain. Atensi berfokus pada proses mental seseorang ketika stimulus tertentu lebih menonjol dan stimulus yang lainnya melemah.

Terpaan Media seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak lagi hanya terjadi sebatas pada media massa elektronik ataupun media massa cetak, tetapi juga merambah pada perkembangan media baru. Media yang banyak dikenal dan digunakan oleh masyarakat saat ini disebut dengan media baru. Media baru didefinisikan sebagai media yang menggunakan teknologi digital dan internet. Media ini menjadi media massa yang secara potensial dapat menjangkau khalayak global lebih banyak melalui jaringan dan koneksi internetnya.

Media baru memiliki sifat multi-arah yang dapat mendorong atau mewadahi respons serta memiliki beragam bentuk dan konten, dimana di dalam media baru konten dapat diakses kapan saja dan dimana saja pada setiap perangkat digital, media baru juga memiliki kemampuan adanya interaksi antara

pemberi dan penerima informasi serta partisipasi aktif dari berbagai pihak.³² Terpaan melalui media baru merupakan kondisi audiens yang diterpa informasi melalui media baru terkait dengan bagaimana durasi, frekuensi, serta atensi seseorang dalam menggunakan media baru.

2.3 Media Sosial

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat membawa perubahan dalam cara manusia berinteraksi antara satu sama lain, salah satunya dengan kehadiran media sosial dalam kehidupan masyarakat. Media sosial merupakan salah satu bentuk media baru yang ada saat ini. Media sosial ialah sebuah medium di internet yang memungkinkan penggunaannya untuk merepresentasikan diri dan melakukan interaksi, bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual.³³ Dari pengertian tersebut dapat kita pahami bahwa kehadiran media sosial telah membuka ruang interaksi yang luas tanpa batas geografis diantara penggunaannya, tak hanya itu, media sosial juga telah membuka akses terhadap kebebasan untuk menyalurkan ekspresi bagi setiap penggunaannya, sehingga suara-suara atau pandangan yang dulu jarang di dengar kini mulai dapat menjadi perhatian bersama. Media sosial tidak hanya memberikan kemudahan akses berkomunikasi tetapi juga mempermudah penyaluran kreatifitas dan penyebaran relasi antar seluruh masyarakat yang ada di dunia, media sosial telah membuat kita merasa bahwa semua masyarakat di dunia dapat terhubung dan dekat bahkan dengan seseorang yang berseberangan wilayah maupun benua dengan kita melalui ikatan secara virtual.

Sejalan dengan perkembangan teknologi ada berbagai jenis media sosial yang dapat diakses atau digunakan oleh masyarakat. Setiap jenis media sosial tentunya menawarkan bentuk interaksi yang unik dan menjadi ciri khas

³² Wirawan Akbar, Velda Ardia Murdiana, *Pengaruh Terpaan Media Live Shopping Tiktok Terhadap Keputusan Pembelian @theoriginote*, *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial, dan Humaniora*, Vol.1, 2023, h.114.

³³ Nasrullah, R. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015) h.11.

kegunaannya tersendiri. Jenis-jenis media sosial, terbagi dalam enam kategori besar, yaitu:³⁴

1. *Sosial Networking* merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi, termasuk efek yang dihasilkan dari interaksi tersebut di dalam dunia virtual. Karakter utama dari situs jejaring sosial yaitu penggunaannya membentuk jaringan pertemanan baru. Dalam banyak kasus, terbentuknya jaringan pertemanan baru ini berdasarkan pada ketertarikan dengan hal yang sama, seperti kesamaan hobi. Contoh dari jaringan sosial adalah Facebook dan Instagram.
2. *Blog* adalah media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk mengunggah kegiatan sehari-hari, memberikan komentar, dan berbagi dengan pengguna lain seperti berbagi tautan web, informasi, dan sebagainya.
3. *Microblogging* adalah jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mengunggah kegiatan serta pendapatnya.
4. *Media Sharing*, media sosial ini memungkinkan pengguna untuk berbagi dan menyimpan media seperti dokumen, video, audio, gambar secara *online*. Contoh dari media sosial ini yaitu Youtube, Flickr Photo-bucket, dan Snapfish.
5. *Social Bookmarking* yaitu media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan juga mencari suatu informasi atau berita secara online.
6. *Wiki* atau Media konten bersama merupakan sebuah situs di mana kontennya merupakan hasil kolaborasi para pengguna. Setiap pengguna web dapat mengubah atau menyunting sebuah konten yang sudah dipublikasi.

Media sosial yang menjadi fokus pada penelitian ini merupakan media sosial TikTok. TikTok termasuk ke dalam jenis media sosial kategori *media sharing* dan *sosial networking* karena TikTok merupakan aplikasi yang berfokus pada kegiatan berbagi video pendek antara para pengguna tetapi juga memiliki unsur sebagai *sosial networking* yang memungkinkan pengguna untuk saling

³⁴ Ibid, h.39.

mengikuti, mengomentari, mengirim pesan, dan bekerja sama menjalin hubungan pertemanan yang baru.

2.4 Media Sosial TikTok

TikTok merupakan platform media sosial baru asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016, aplikasi ini menjadi aplikasi paling banyak diminati masyarakat di dunia saat ini, ByteDance merupakan perusahaan asal Tiongkok yang membuat aplikasi TikTok dengan tujuan orang-orang bisa memberdayakan pemikiran-pemikiran kreatif sebagai bentuk revolusi sebuah konten. TikTok memungkinkan penggunanya untuk membuat video pendek terkait berbagai hal baik itu berupa informasi, pendidikan, kesehatan, maupun hiburan, selain itu aplikasi TikTok juga menyediakan berbagai fitur seperti efek, filter, musik, *live*, *voice changer*, *auto subtitle*, stiker, dan lain-lain. Dengan inovasi-inovasi ini TikTok memungkinkan penggunanya untuk mengembangkan kreatifitas melalui editing, menghadirkan konten yang menarik, hingga yang terbaru dan telah banyak digunakan saat ini yakni fitur *live* TikTok untuk melakukan proses jual-beli *online*. Tak hanya itu, seperti pada awal mula proses peluncuran TikTok sebagai aplikasi hiburan, maka kini inovasi fitur yang dikembangkan tiktok dalam sektor hiburan pun cukup beragam untuk mendukung konten-konten hiburan yang tersedia.

Dari segi positif, aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat seperti:

1. TikTok menjadi salah satu aplikasi yang dapat mendorong kreativitas berkarya setiap penggunanya.
2. Dengan adanya aplikasi TikTok, individu menjadi dapat lebih mudah untuk mengekspresikan kreativitas yang ia miliki khususnya dalam pembuatan video. TikTok menyuguhkan berbagai macam jenis music, efek, filter maupun komponen editing yang dapat digunakan untuk latar video, sehingga penggunanya dapat menciptakan video yang lebih menarik, bahkan tidak hanya kreatifitas, TikTok juga memberikan akses bagi penggunanya untuk mengekspresikan perasaan yang mereka miliki secara bebas.

3. Aplikasi TikTok dapat melatih diri remaja atau anak-anak untuk mengasah skill mereka seperti skill editing video, kemampuan berbicara di depan umum, meningkatkan rasa percaya diri untuk membuat konten-konten yang lebih bermanfaat.³⁵

Di lain sisi positif, TikTok juga memiliki banyak dampak negatif untuk remaja. Ada begitu banyak artikel yang telah membahas mengenai dampak negatif dari TikTok bahkan pada masanya waktu itu pihak Kominfo sampai harus memblokir aplikasi TikTok di Indonesia. Beberapa dampak negatif dari TikTok adalah:

1. Secara tidak langsung TikTok menjadi salah satu penyebab generasi remaja masa kini suka bergoyang ria. Goyangan yang ditampilkan oleh pengguna aplikasi ini terbagi menjadi dua kategori, kategori pertama ialah yang terlihat biasa saja, dan ada yang luar biasa. Luar biasa yang dimaksud ialah luar biasa keterlaluan. Bahkan ada beberapa remaja dan anak-anak bergoyang ria secara tidak wajar.
2. Membuat video yang tidak sewajarnya. Pembuat video TikTok tidak hanya melibatkan remaja saja, tapi juga anak-anak kecil demi respon yang banyak dari netizen. Mereka berani bernyanyi lagu dan berakting seperti orang dewasa.
3. Menjadi aplikasi hiburan yang berlebihan, memang benar bahwa kita membutuhkan adanya hiburan, tetapi hiburan yang berlebihan juga tidaklah benar. Kita mungkin sudah akrab dengan berbagai berita viral, yang menghebohkan alias miris, yang melibatkan aplikasi ini. Aplikasi ini mendorong tindakan-tindakan di luar nalar oleh penggunanya hanya untuk mendapatkan *viewers* yang banyak.
4. Terdapat banyak video yang tidak pantas. Hal ini menjadi contoh yang tidak baik bagi perilaku remaja dan anak jaman sekarang. Mungkin kita juga sudah sama-sama tahu banyaknya video dengan aksi-aksi yang tidak pantas di lakukan penggunanya yang melenceng kepada penistaan agama. Seperti membuat video berjoged bersama saat melaksanakan sholat.

³⁵ <https://www.kapuas.info/2022/12/dampak-positif-dan-negatif-aplikasi.html> diakses pada Maret 2025.

Ironisnya banyak akun yang mengunggah video sejenis tanpa mereka menyadari bahwa video yang mereka tiru itu bukanlah hal yang pantas untuk ditiru. Bila ditiru, dapat membuat kenakalan anak jaman sekarang semakin beragam. Dalam hal ini diperlukan peran keluarga dan peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya dengan memberikan pengarahan pada anak yang kecanduan TikTok. Belum lagi adanya kasus-kasus lain yang memberikan dampak negatif pada penggunanya karena melakukan aksi yang kurang baik. Yang pada akhirnya merugikan diri sendiri.

5. Seseorang dapat menjadi terlalu kreatif demi membuat video yang lucu dan menarik sehingga tidak mampu menilai mana yang pantas dan mana yang tidak pantas untuk dilakukan. Banyak remaja yang memang kreatif dalam membuat video agar bisa mendapat banyak respon dari orang lain. Tapi mereka menjadi seperti tidak berpikir dahulu sebelum merekam apa yang mereka lakukan. Mungkin mereka hanya berpikir bagaimana cara membuat video yang "ok", bagus, menarik dan banyak respon dari penonton tanpa peduli dengan apa yang mereka tampilkan itu baik atau buruk untuk orang lain maupun dirinya sendiri.³⁶

2.4 Teori Penelitian

2.4.1 Teori Pembelajaran Sosial (Belajar Sosial)

Pada tahun 1986, Seorang ilmuwan bernama Albert Bandura mengembangkan sebuah teori pembelajaran sosial, teori ini merupakan perluasan dari teori belajar perilaku tradisional (behavioristik). Sebagian besar prinsip teori belajar perilaku diterima dalam teori ini. Namun, teori ini hanya menekankan kesan dan isyarat perubahan perilaku serta proses mental internal. Menurut Bandura yang diuraikan dalam buku Perkuliahan Psikologi Belajar UIN Sunan Ampel, menyatakan bahwa pada sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain³⁷. Dari uraian tersebut, jelaslah bahwa dalam proses belajar sosial, orang lain dan lingkungan memiliki peranan yang penting dalam membentuk dan mempengaruhi tingkah

³⁶ <https://www.kapuas.info/2022/12/dampak-positif-dan-negatif-aplikasi.html> diakses pada Maret 2025.

³⁷ Rizma Fithri, *Buku Perkuliahan Psikologi Belajar* (Surabaya: Digital Library of UIN Sunan Ampel, 2014) h.103.

laku orang lain yang berada di sekitarnya. Jika dipahami secara sederhana berdasarkan uraian Bandura, inti dari teori pembelajaran sosial ialah pemodelan atau peniruan yang dilakukan oleh seseorang dari proses pembelajaran yang dilakukannya pada lingkungan di mana seseorang itu berada.

Pembelajaran sosial menurut Albert Bandura ialah proses pengamatan, pembelajaran, peniruan dan bagaimana seseorang dapat tergerak untuk melakukan sesuatu. Penjelasan tersebut menjelaskan bagaimana suatu tingkah laku seseorang dapat berkembang. Berbicara mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh manusia tentunya proses ini dapat terjadi melalui berbagai macam cara, situasi, dan juga kondisi, setiap orang dapat memiliki cara belajar mereka secara tersendiri seperti melalui pengamatan, mendengarkan, atau dengan terlibat secara langsung terhadap hal-hal yang ingin dipelajari. Proses belajar melalui pengamatan dapat terjadi melalui dua cara, yaitu³⁸:

1. Pembelajaran melalui pengamatan dapat terjadi melalui situasi yang dialami oleh orang lain. Misalnya, seorang siswa melihat temannya dipuji dan ditegur oleh gurunya karena perbuatannya, ia kemudian meniru perbuatannya dengan tujuan yang sama agar ia juga mendapatkan pujian dari gurunya. Kejadian ini memberikan contoh dan penguatan melalui pujian orang lain.
2. Pembelajaran melalui pengamatan meniru perilaku model. Meskipun hal tersebut tidak menerima penguatan positif atau negatif, pengamat melihat bahwa model menunjukkan sesuatu yang ingin ia dipelajari, sehingga mereka meniru dengan harapan mendapat pujian dan penguatan apabila menguasai secara tuntas apa yang dipelajari.

Berdasarkan dua poin di atas, jelaslah bahwa dalam hal teori belajar sosial seorang individu dapat melakukan pembelajaran hanya dengan mengamati sesuatu yang disertai dengan dorongan tersendiri dari dalam dirinya yang ingin dicapai dalam tujuan melakukan peniruan terhadap suatu hal. Dalam belajar sesuatu dari orang lain maupun lingkungan seseorang memiliki dorongan atau maksud tertentu yang ingin ia raih sebagai bentuk timbal balik atas apa yang telah ia lakukan.

³⁸ Ibid, h.103.

Teori Peniruan (*Modeling*)

Dalam laporan hasil eksperimen Neil Miller dan John Dollard pada tahun 1941 yang termuat dalam buku Perkuliahan Psikologi Belajar UIN Sunan Ampel, Neil Miller dan John Dollard menyatakan bahwa peniruan (*imitation*) adalah hasil proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara meniru orang lain.³⁹ Proses pembelajaran yang dimaksud berdasarkan pernyataan Neil dan John di atas merupakan proses pembelajaran sosial atau belajar sosial. Perilaku peniruan manusia disebabkan oleh keyakinan bahwa meniru orang lain menghasilkan manfaat tambahan dan bahwa tidak meniru mereka menghasilkan hukuman. Sebagian besar tingkah laku manusia dipelajari melalui penyajian dan peniruan, menurut Bandura.⁴⁰ Bandura juga menyatakan bahwa perlakuan seseorang adalah hasil dari interaksi faktor dalam diri (kognitif) dan lingkungan⁴¹. Berdasarkan Pernyataan ini, maka dapat dikatakan bahwa dalam lingkungan kehidupan bermasyarakat setiap individu belajar dari lingkungan-lingkungan sosial tempat di mana mereka berada, perilaku atau perlakuan yang terbentuk dari seorang individu merupakan hasil interaksi antara dirinya dengan apa yang ada di lingkungannya, dengan kata lain lingkungan adalah tempat di mana individu belajar dan juga tempat yang membentuk perilaku individu. Dalam teori ini juga menjelaskan bahwa perilaku meniru manusia dilakukan oleh individu karena hal tersebut dianggap membawa manfaat kepada diri individu, artinya setiap hal yang tergerak untuk ditiru oleh seorang individu adalah hal yang dianggap memberi manfaat bukan kerugian dalam pandangan individu itu sendiri.

Dalam teori belajar sosial terdapat beberapa cara peniruan yang dapat dilakukan oleh manusia yaitu:⁴²

1. Meniru secara langsung. Contohnya guru membuat demonstrasi cara membuat kapal terbang kertas dan pelajar meniru demonstrasi tersebut secara langsung.

³⁹ Ibid, h.104.

⁴⁰ Ibid, h.104.

⁴¹ Ibid, h.104.

⁴² Ibid, h.104.

2. Proses peniruan melalui contoh tingkah laku. Misalnya ketika anak-anak meniru tingkah laku bersorak di lapangan, jadi tingkah laku besarak merupakan contoh perilaku di lapangan. Namun, sebaliknya jika anak-anak bersorak di dalam kelas sewaktu guru mengajar. semestinya guru akan memarahi dan memberi tahu bahwa tingkah laku yang dilakukan tidak dibenarkan dalam keadaan tersebut. jadi tingkah laku tersebut hanya menjadi contoh perilaku dalam situasi tersebut lain halnya dengan situasi yang berbeda.
3. Proses peniruan yang selanjutnya adalah imitasi. Proses imitasi timbul apabila seseorang melihat perubahan pada orang lain. Contohnya seorang anak-anak melihat temannya melukis bunga dan timbul keinginan dalam diri anak-anak tersebut untuk melukis bunga. Oleh karena itu peniruan berlaku apabila anak tersebut melihat temannya melukis bunga.

Unsur Utama dalam Peniruan (Proses Modeling)

Untuk memahami lebih jelas bagaimana proses peniruan atau modeling yang dilakukan oleh seseorang dalam lingkungannya, berikut indikator atau unsur utama yang terdapat dalam proses peniruan menurut teori belajar sosial, yang dapat diringkas dalam 4 tahap proses belajar, yaitu:⁴³

a. Perhatian (*Attention*)

Subjek harus memperhatikan tingkah laku model untuk dapat mempelajarinya. Subjek tentunya memberikan perhatian kepada nilai, harga diri, sikap dan hal lain yang dimiliki oleh model.

b. Mengingat (*Retention*)

Subjek yang memperhatikan harus merekam peristiwa tersebut dalam sistem ingatannya. Ini membuat subjek akan melakukan peristiwa itu kelak bila diperlukan. Kemampuan untuk menyimpan informasi juga merupakan bagian penting dalam proses belajar.

c. Reproduksi gerak (*reproduction*)

⁴³ Ibid, h.105.

Setelah mengetahui akan mempelajari sesuatu tingkah laku subjek juga dapat menunjukkan kemampuannya dalam menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk tindakan yang nyata atau praktek secara langsung. Contohnya, ketika seseorang melihat model mengendarai mobil dan bermain tenis. Jadi setelah selesai memperhatikan model dan menyimpan informasi yang dibutuhkan maka sekarang saatnya untuk benar-benar melakukan perilaku yang diamatinya.

d. Motivasi

Motivasi juga penting dalam pemodelan Albert Bandura karena motivasi merupakan penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu. Jadi subyek harus termotivasi untuk meniru perilaku yang telah dimodelkan.

Berdasarkan 4 tahapan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses peniruan dalam konteks belajar sosial dilakukan oleh seorang individu dengan mengamati suatu hal yang menarik perhatiannya, kemudian disimpan dalam bentuk ingatan yang diperkuat menjadi ingatan jangka panjang dengan cara dipraktikkan secara langsung apa saja hal yang telah di amati dalam lingkup lingkungan sosial. Artinya, dalam hal melakukan peniruan seseorang perlu mengingat sesuatu hal agar dapat melakukan hal yang serupa baik itu langsung ataupun di kemudian hari, kemudian untuk melakukan peniruan ini, seorang individu tergerak oleh motivasi yang ada di dalam dirinya seperti motivasi bahwa hal yang diamati merupakan hal yang juga bermanfaat bagi dirinya tidak hanya bagi orang lain. Keempat tahapan tersebut berhubungan erat antara satu dengan lainnya untuk mencapai suatu Tindakan peniruan.

Ciri-ciri teori Pemodelan Bandura

Dalam proses belajar sosial, teori pemodelan atau peniruan memiliki beberapa indikator yang menjadi ciri yang dapat membedakannya dengan proses lain, ciri tersebut ialah:

- a. Unsur pembelajaran utama ialah perhatian dan peniruan
- b. Tingkah laku model bisa dipelajari melalui bahasa, teladan, nilai dan lain – lain
- c. Pelajar meniru suatu kemampuan dan kecakapan yang didemonstrasikan guru sebagai model
- d. Pelajar memperoleh kemampuan jika memperoleh kepuasan dan penguatan yang positif
- e. Proses pembelajaran meliputi perolehan, mengingat, penilaian dengan tingkah laku dan timbal balik yang sesuai diakhiri dengan penguatan yang positif.⁴⁴

Jenis-jenis Peniruan (Modelling)

Setiap individu tentunya terlahir dengan memiliki bakat dan kemampuan tersendiri, yang membedakan individu satu dengan yang lainnya, oleh karena itu dalam konteks melakukan suatu peniruan, individu tentunya memiliki cara yang berbeda untuk menyerap apa yang ada di dalam lingkungan sosialnya, cara-cara individu ini, membagi proses peniruan menjadi beberapa jenis, yaitu:⁴⁵

a. Peniruan langsung

Ciri khas pembelajaran ini adalah adanya modeling yaitu suatu fase dimana seseorang memodelkan dan mencontohkan suatu hal melalui demonstrasi bagaimana suatu keterampilan itu dilakukan. Meniru tingkah laku yang ditunjukkan oleh model melalui proses perhatian. Contoh : Meniru gaya penyanyi yang disukai.

b. Peniruan Tak Langsung

Peniruan Tak Langsung adalah peniruan yang dilakukan melalui imaginasi atau perhatian secara tidak langsung, dimana subjek tidak memiliki model secara nyata tetapi digambarkan melalui pengembangan pemikirannya sendiri. Contoh Meniru watak yang dibaca dalam buku.

⁴⁴ Ibid, h.105.

⁴⁵ Ibid, h.105-106.

c. Peniruan Gabungan

Peniruan jenis ini adalah dengan cara menggabungkan tingkah laku yang berlainan yaitu penilaian langsung dan tidak langsung. Contoh Pelajar meniru gaya gurunya melukis dan cara mewarnai daripada buku yang dibacanya.

d. Peniruan Sesaat atau Seketika

Tingkah laku yang ditiru hanya sesuai untuk situasi tertentu saja. Contoh: Meniru Gaya Pakaian di TV, tetapi tidak boleh dipakai di sekolah.

e. Peniruan Berkelanjutan

Tingkah laku yang ditiru boleh ditonjolkan dalam situasi apapun. Contoh: Pelajar meniru gaya bahasa gurunya.

Dari beragam jenis peniruan yang dapat dilakukan oleh seorang individu seperti yang telah dijabarkan di atas, terdapat beberapa poin-poin yang dapat dipahami dengan jelas mengenai bagaimana proses peniruan dan belajar sosial itu terjadi, yaitu, proses pembelajaran dari mengamati perilaku orang lain diperoleh dengan cara mengorganisasikan perilaku tersebut sedari awal dalam kategori perilaku yang menarik perhatian, kemudian mengulangi dan melakukannya secara konsisten baik dalam bentuk kata-kata, tanda, maupun tindakan. Tak hanya itu, peniruan juga kerap kali dilakukan individu hanya kepada hal-hal atau subjek yang disukai dan sesuai dengan kepribadian dalam dirinya, sehingga hampir mustahil individu meniru perilaku atau suatu hal yang tidak ia sukai, dalam artian apapun yang dilakukan untuk diserap oleh dirinya haruslah hal-hal yang bermanfaat.

Motivasi dalam proses peniruan atau belajar sosial merupakan faktor yang menjadi penggerak bagi individu untuk melakukan suatu tindakan bagi dirinya, motivasi dalam meniru banyak ditentukan oleh kesesuaian antara karakteristik pribadi individu yang mengamati dengan karakteristik yang ada pada modelnya. Ciri - ciri model seperti usia, status sosial, seks, keramahan, dan kemampuan penting dalam menentukan tingkat imitasi.⁴⁶ Hal ini memiliki makna bahwa tindakan peniruan cenderung akan dilakukan terhadap seseorang yang memiliki

⁴⁶ Ibid, h.106.

usia yang sama dengan dirinya, seperti contoh anak-anak tentunya akan cenderung mencontoh teman sebayanya seperti dalam hal koleksi barang tertentu atau melakukan suatu hal yang sama dengan seusianya seperti bermain hal yang sama. Kemudian ibu-ibu tentunya lebih cenderung mengikuti gaya berpakaian sosok yang seusia dengan mereka bukan justru mencontoh gaya berpakaian seorang anak remaja.

Teori Albert Bandura ini secara umum sebenarnya tidak hanya berkaitan dengan proses di lingkungan sosial tetapi juga berkaitan dengan media massa, disebut belajar sosial karena penekanannya pada bagaimana individu mengamati aktivitas orang lain kemudian mengadopsi perilakunya sebagai bentuk aktivitas untuk menghadapi masalah dalam beragam situasi dan kondisi atau kejadian-kejadian lain yang dialaminya. Menurut Albert Bandura dalam Hardy, teori ini menjelaskan bagaimana manusia belajar secara langsung dari pengalamannya sebaik-baiknya dan menjadikan sesuatu yang pernah diamatinya itu sebagai modelnya. Bandura juga menambahkan bahwa teori belajar sosial menerangkan perilaku manusia sebagai konstruk dari lingkungan sosial serta faktor-faktor kognitif dari setiap manusia. Secara ringkas poin terpenting dari teori Bandura ialah bahwa proses belajar mengikuti sesuatu itu dimulai dari tahap⁴⁷:

1. Proses memperhatikan
2. Proses mengingatkan kembali
3. Proses gerakan untuk menciptakan kembali
4. Proses untuk mengarahkan gerakan sesuai dengan dorongan

Albert Bandura ingin menerangkan bahwa ketika kita melihat suatu kejadian maka kita akan memperhatikan kejadian itu dengan seksama, kemudian kita akan mengingat-ingatnya kembali lalu bereaksi menciptakan kembali sesuai dorongan yang ada dalam diri kita. Peranan media massa dalam hubungannya dengan teori belajar sosial ialah media massa melalui pesan-pesannya dapat mengakibatkan seseorang lebih memperhatikan suatu pesan tertentu, atau dapat mengakibatkan seseorang mengingat kembali pengalamannya. Media juga

⁴⁷ Ahmad Zain Sarnoto, *Kontribusi Aliran Psikologi Behaviorisme Terhadap Perkembangan Teori Ilmu Komunikasi*, *Jurnal STATEMENT*, Vol.1, 2011, h.64.

mendorong atau mempercepat proses gerakan, reaksi untuk menciptakan kembali cara-cara yang sama yang pernah dilakukannya dan media juga membantu meneguhkan motivasi yang dimiliki seseorang.⁴⁸

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain dengan tema ataupun permasalahan yang serupa namun memiliki beberapa perbedaan, baik itu dalam penggunaan teori, subjek penelitian, tempat, maupun metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menjadi suatu sumber referensi bagi peneliti untuk lebih memahami apa yang akan menjadi bahan penelitiannya ke depan. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi referensi dalam penelitian yang berjudul **“Analisis Terpaan Media Dalam Membentuk Pola Komunikasi Anak Kelas 3 SD Negeri 106238 Desa Serbananti, Kecamatan Sipispis, Kabupaten Serdang Bedagai”** ini ialah:

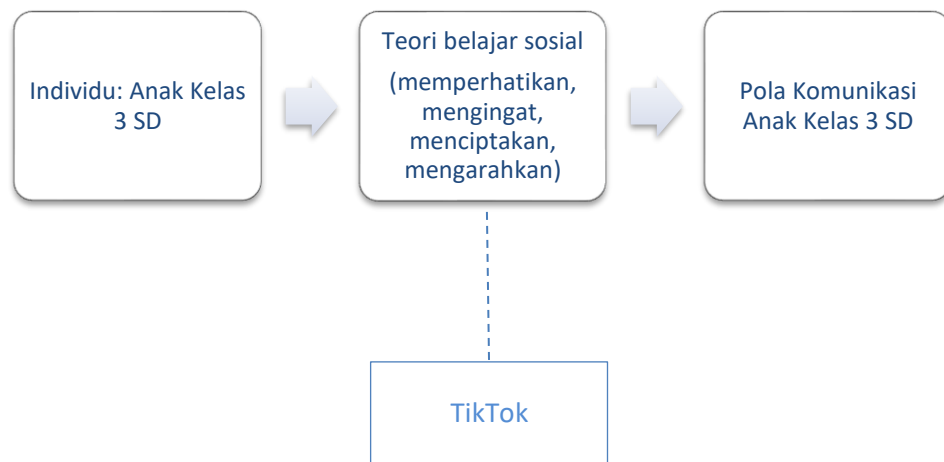
1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Terpaan Pemberitaan Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi” oleh Velantin Valiant dan Syarifuddin S Gassing tahun 2023 merupakan suatu penelitian terpaan media dengan metode penelitian kuantitatif yang berlandaskan pada teori *Uses and Gratification* dan berfokus pada subjek penelitian *followers* KompasTv, penelitian ini menghasilkan suatu kesimpulan bahwa hubungan antara terpaan media terhadap pemenuhan kebutuhan akan informasi adalah kuat, adapun perbedaan dengan penelitian ini ialah penggunaan teori, metode, serta subjek yang diteliti.
2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Terpaan Media Sosial Instagram @netflixid Terhadap Minat Untuk Menonton Film di Netflix” oleh Klara Delviyana pada tahun 2021 yang merupakan penelitian kuantitatif yang memberikan kesimpulan bahwa terpaan media sosial Instagram @netflixid mempengaruhi minat menonton film di Netflix. Perbedaan dengan penelitian ini ialah metode penelitian yang digunakan serta objek yang diteliti.

⁴⁸ Ibid h.65.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Terpaan Program Tayangan 86 NET Terhadap Perilaku Tertib Berkendara Remaja Desa Jatisawit Kecamatan Bumiayu” oleh M. Nurfaizi & Arlinda Miranti tahun 2022 yang merupakan penelitian kuantitatif dengan teori SOR memperoleh suatu kesimpulan bahwa remaja yang terkena terpaan program tayangan 86 NET lebih tertib perilaku berkendaranya, sedangkan remaja yang terkena paparan tayangan 86 NET yang sedang atau rendah akan lebih tidak tertib perilaku berkendaranya. Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh terpaan tayangan terhadap perilaku sedangkan pada penelitian ini peneliti berfokus terhadap media dan komunikasi selain itu perbedaan juga terletak pada metode penelitian yang digunakan dimana penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif.
4. Artikel Terdahulu yang berjudul “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah” oleh Suroto tahun 2024 membantu peneliti untuk memahami lebih lanjut mengenai bagaimana karakteristik yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan acuan yang digunakan dalam proses penelitian untuk memecahkan masalah berdasarkan teori yang digunakan agar penelitian yang dilakukan dapat menjadi lebih terarah. Berdasarkan pada apa yang telah tertuang dalam latar belakang masalah serta teori yang telah dijabarkan, fokus pada tujuan penelitian ini ialah untuk melihat bagaimana terpaan media sosial TikTok diterima oleh anak-anak kelas 3 SD sebagai individu dengan karakteristiknya tersendiri kemudian terpaan media sosial TikTok tersebut dianalisis menggunakan teori belajar sosial milik Albert Bandura untuk melihat bagaimana terpaan media sosial TikTok kemudian pada akhirnya membentuk pola komunikasi anak kelas 3 SD Negeri 106238 Desa Serbananti, Kecamatan Sipispis, Kabupaten Serdang Bedagai. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini ialah:



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

Sumber: Olahan peneliti 2024

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti ingin melihat bagaimana terpaan media sosial TikTok melalui penggunaan Teori Belajar Sosial menghasilkan suatu perubahan sebagai bentuk respon yang dihasilkan akibat dari paparan media yang terjadi.