

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern sekarang ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat cepat baik itu dari dalam negeri terlebih lagi dari luar negeri yang membawa pengaruh positif maupun negatif sehingga memberikan dampak yang signifikan pada budaya yang terkena pengaruh globalisasi perkembangan teknologi tersebut.

Perkembangan teknologi tidak hanya berorientasi pada penemuan alat dan barang saja namun juga berkembang pada sistem perangkat lunak. Adapun pengertian perangkat lunak ialah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer. Data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah melalui *software* atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.¹ Salah satu bagian dari perangkat lunak ialah aplikasi. Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi para penggunanya.² Pada masa sekarang sudah banyak dijumpai aplikasi-aplikasi baru dengan berbagai macam fungsi dan kelebihanannya sehingga sangat dibutuhkan oleh orang-orang di seluruh dunia untuk digunakan sesuai

¹ Indah Purnama Sari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*, (Medan: UMSU Press, 2021), 2-3.

² Syafrial Fachri Pane, Wahyu Kurnia Sari, Zanwar Kurnia Sari, *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Ape*, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), 4.

kebutuhannya. Dari sekian banyak aplikasi yang telah diterbitkan orang-orang cenderung memilih aplikasi yang dapat memfasilitasi mereka untuk mengekspresikan diri mereka seperti halnya aplikasi media sosial. Adapun pengertian media sosial secara umum yakni situs yang menyediakan wadah bagi para penggunanya untuk saling berinteraksi secara daring, bahkan untuk kepentingan bisnis.³ Seiring berkembangnya teknologi tersebut tidak sedikit masyarakat yang menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari untuk kepentingan pribadi yakni sebagai hiburan atau bisnis hingga kepada kepentingan bersama yakni untuk menjalin silaturahmi antar teman serta berhubungan dengan masyarakat luas. Tentunya setiap penemuan sudah pasti memiliki dampak yang positif maupun negatif yang pada akhirnya akan ditentukan oleh masyarakat itu sendiri apakah ingin menerima dampak yang positif ataupun negatif.

Media sosial memiliki berbagai macam jenis dan fungsi yang berbeda-beda tergantung pada kebutuhan masyarakat, diantara yang populer saat ini yakni: TikTok, Instagram, Facebook, WhatsApp, dan Telegram dan masih banyak lagi. Dari beberapa aplikasi tersebut berbagai macam informasi menyebar secara cepat terlebih lagi di kalangan masyarakat yang notabenenya selalu menggunakan gawai dan internet kapanpun dan dimanapun berada hampir semua kalangan terbiasa menggunakan gawai dan koneksi internet. Penggunaan gawai tentunya tidak dapat dipisahkan dengan internet karena tanpa adanya internet masyarakat tidak dapat mengakses informasi terbaru melalui gawainya. Banyaknya pengguna gawai dan

³ Sukarelawati, *Komunikasi Interpersonal Membentuk Sikap Remaja*, (Bogor: IPB Press, 2019), 126.

internet di Indonesia menempatkan negara kita pada peringkat keempat dunia sebagai negara pengguna gawai dan internet setelah Cina, India, dan Amerika Serikat. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebaran informasi yang begitu cepat. Pengguna internet di Indonesia terus meningkat sejak tahun 2017 yang berjumlah 123,97 juta, kemudian pada tahun 2020 menjadi sebesar 176,09 juta serta diprediksi menjadi 226,47 juta pada tahun 2025 nanti.⁴ Semenjak dunia dilanda pandemi Covid 19 penggunaan media sosial melonjak pesat disebabkan peraturan negara yang mengharuskan masyarakat untuk beraktivitas di rumah dan mengurangi aktivitas di luar sehingga masyarakat harus menggunakan media sosial untuk berhubungan satu sama lain, hal ini merupakan salah satu faktor meningkatnya pengguna media sosial dan berlanjut hingga saat ini.

Aplikasi TikTok merupakan media sosial yang menempati peringkat pertama sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, aplikasi ini sangat populer di semua kalangan usia baik itu dewasa, remaja, anak-anak, bahkan pengguna lansia pun ada sebab kepopuleran aplikasi ini. Hal penyebab aplikasi ini sangat populer yakni fitur yang disediakan sangat menarik; TikTok menawarkan kenyamanan dan kemudahan karena durasinya yang sangat singkat. Dengan filter dan lagu untuk mendukung video pendeknya maka media sosial ini menjadi lebih mudah digunakan dan menarik.⁵ Selain itu pengguna juga dapat memberikan komentar untuk saling berinteraksi kepada sesama pengguna lainnya, yang menjadi daya tarik dari aplikasi ini ialah cara penggunaannya yang sangat simpel

⁴ Siti Rohajawi dan Deffi Ayu Puspito Sari, *Mobile Apps Organic Waste*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2022), 38.

⁵ Niken Puspitasari dan Diah Ajeng Purwani, *Cyber Public Relations*, (Yogyakarta: AdiuraBooks, 2022), 51.

yakni dengan menggulirkan jari dari bawah ke atas atau sebaliknya sehingga memudahkan pengguna untuk menonton konten video dari pengguna lainnya, selain itu terdapat fitur FYP (*For You Page*) yang merupakan rekomendasi video berupa konten yang menarik dan banyak disukai para pengguna lainnya. Namun disamping itu aplikasi ini juga dapat memberikan pengaruh yang positif maupun negatif tergantung bagaimana cara kita menyikapinya.

Hal yang dapat memberi dampak positif bagi para pengguna aplikasi TikTok ialah konten video yang ditayangkan dapat berupa pelajaran, motivasi, serta hal-hal positif lainnya. Dan dampak negatif dari aplikasi TikTok ini dapat berupa tayangan kekerasan seperti tawuran, menari sambil memperlihatkan aurat bagi wanita, hal-hal berbau pornografi, berkata kasar sangat sering dijumpai di beberapa konten TikTok dan hal tersebut dianggap biasa, serta pengaruh buruk lainnya yang semestinya tidak boleh dipertontonkan kepada anak-anak dan remaja. Pada dasarnya sebagai seorang muslim ketika berbuat seperti itu seharusnya malu, malu terhadap perilaku yang tidak baik tersebut.

Pada kenyataannya hanya sedikit dampak positif yang diterima para pengguna, namun sebaliknya dampak negatiflah yang paling banyak diterima, khususnya pada anak-anak dan remaja karena konten-konten negatif tersebut dianggap oleh pengguna TikTok lainnya sebagai hal yang biasa sehingga anak-anak dan remaja tidak sadar hal yang buruk bagi mereka sehingga menerima banyak dampak negatif. Faktor lain penyebab mudahnya anak-anak dan remaja menerima dampak negatif ialah kurangnya peran orang tua dalam mengawasi

anak mereka sehingga anak-anak leluasa tanpa batasan untuk menggunakan gawai dan internet.

Pada generasi milenial yakni mereka yang menginjak masa anak-anak dan remaja di era tahun 2000 sampai 2010 pada masa itu anak-anak dan remaja sangat memperhatikan tindakannya apakah akan dipandang baik atau buruk, jika mereka melakukan hal-hal yang tidak baik mereka akan merasa malu, berbeda dengan zaman saat ini yang sering ditemui anak-anak dan remajanya tidak merasa malu ketika berkata-kata kasar, menari-nari sambil berpakaian ketat bahkan memperlihatkan auratnya, tawuran dengan bangganya, seharusnya mereka merasa malu terhadap tindakan mereka yang tidak pantas tersebut, bahkan mereka membagikannya ke media sosial khususnya di aplikasi TikTok. Hal ini mengindikasikan bahwa budaya malu para remaja dan anak-anak zaman sekarang telah mengalami kemunduran

Dalam Islam malu ditempatkan sebagai tanda simpul keimanan seseorang. Ketika malu telah tercabut dari akar budaya bangsa, maka apapun akan dilakukan. Hilangnya rasa malu akan membuat rendahnya motivasi untuk mengangkat derajat dan kemuliaan selain itu orang yang tidak memiliki rasa malu akan seenaknya saja bertindak tanpa sadar telah melampaui batas.⁶ Dalam Q.S. Al-A'raf 7: 179 yang menjelaskan tentang orang yang tidak memiliki rasa malu yakni sebagai berikut:

⁶ Masduki Duryat, *ISLAM MAJEMUK; Pengejawantahan Pendidikan, Interpretasi dan Model Islam Keindonesiaan*, (Yogyakarta: Kmedia, 2018), 218.

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنْسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَّا يَفْقَهُونَ بِهَا وَهُمْ أَعْيُنٌ لَّا يُبْصِرُونَ

بِهَا وَهُمْ أَذَانٌ لَّا يَسْمَعُونَ بِهَا أُولَئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ أُولَئِكَ هُمُ الْغَافِلُونَ

Ayat di atas menerangkan bahwa bagi orang yang tidak mau mengenali ilmu-ilmu dan pembelajaran tentang kaidah-kaidah Islam serta perintah dan larangan Allah melalui firman-Nya maka mereka itu diibaratkan seperti hewan. Maka hal ini sama seperti sebagian orang saat ini yang tidak mau tahu mengenai ajaran Islam yang mana mereka hanya melakukan apa saja yang menurut mereka benar tanpa mempertimbangkan aturannya. Hal ini juga terbukti pada para pengguna media sosial yang tidak merasa malu ketika mengunggah konten yang tidak pantas seperti perempuan yang berjoget dan mengumbar aurat, berbicara dengan kata yang kotor dan kasar, berperilaku tidak sopan kepada yang lebih tua. Dari sini kita mengetahui bahwa sebagian orang telah kehilangan rasa malunya, padahal malu merupakan fitrah seorang manusia. Malu merupakan sebagian dari keimanan kita karena dengan adanya malu kita akan terbatas untuk melakukan perbuatan tercela. Sebagaimana hadits yang menjelaskan tentang rasa malu sebagai berikut:

الإِيمَانُ بِضْعٌ وَسَبْعُونَ أَوْبَضْعٌ وَسِتُّونَ شُعْبَةً فَأَفْضَلُهَا قَوْلُ لَّا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَدْنَاهَا إِمَاطَةُ

الْأَذَى عَنِ الطَّرِيقِ وَالْحَيَاءُ شُعْبَةٌ مِنَ الْإِيمَانِ⁷

⁷ Muhammad Fu'ad Abdull Baqi, *Shahih Bukhari – Muslim*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2017), 15.

Hadits tersebut menjelaskan bahwa malu merupakan bagian dari keimanan seorang muslim. Iman dan rasa malu merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan sebagaimana yang dijelaskan dalam Hadits berikut:

الْحَيَاءُ وَالْإِيمَانُ قُرْنَانَا جَمِيعًا، فَإِذَا رُفِعَ أَحَدُهُمَا رُفِعَ الْآخَرُ⁸

Dari kedua Hadits di atas maka jelaslah bahwa rasa malu merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dengan iman, pada hakikatnya rasa malu dapat mendatangkan kebaikan dan membawa kita untuk menghiasi diri dengan hal yang mulia dan menjauhkan diri dari sifat-sifat yang hina. Orang dapat berhenti melakukan maksiat karena ia merasa malu. Rasa malu itu seperti iman yang mencegah antara seseorang dengan perilaku maksiat.

Saat ini lembaga pendidikan telah membuat aturan yang membolehkan peserta didik untuk menggunakan gawai di sekolah salah satunya di SMKN 1 Kuala Kapuas. Hal ini bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, mengingat gawai dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang portabel sehingga penggunaannya cukup efektif. Disisi lain penggunaan gawai bagi siswa disekolah tidak terlepas dari penggunaan media sosial seperti TikTok, tidak sedikit siswa menyempatkan membuat konten TikTok di sekolah, hal inilah penyebab seringnya dijumpai konten para siswa di lingkungan sekolah, terlebih lagi ada beberapa siswa nakal yang membuat konten

⁸ Imam Al Hakim, *Al Mustadrak Jilid 1*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2014), 109.

yang kurang baik seperti berkata kasar serta menari-nari dengan pakaian ketat bagi siswa perempuannya.

Yang menjadi kekhawatiran ialah jika terdapat tayangan FYP (*For You Page*) yang populer serta banyak disukai para pengguna lainnya maka akan menjadi tren sehingga pengguna lainnya juga ikut membuat konten yang serupa, dan sering dijumpai pengguna yang ikut membuat tren ini ialah para siswa bahkan dari berbagai daerah di Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai dan internet serta media sosial TikTok sangat berpengaruh pada mental serta kepribadian para penggunanya, yang pada akhirnya akan memiliki dampak, dampak baik maupun dampak buruk, terlebih lagi jika bertentangan dengan kebudayaan rasa malu.

SMKN 1 Kuala Kapuas merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki siswa yang cukup banyak selain itu mayoritas siswa di sekolah tersebut berkeyakinan muslim. Di sekolah ini juga penggunaan gawai dan internet sudah diperbolehkan sejak lama sehingga dapat dikatakan siswa yang bersekolah disini telah banyak menerima dampak dari gawai dan internet, terlebih lagi zaman sekarang maraknya penggunaan media sosial yakni TikTok sangat banyak digemari di masyarakat maka jelaslah dampak dari media sosial TikTok sangat memengaruhi sikap dan perilaku siswa disini. Mengingat di sekolah ini mayoritasnya berkeyakinan muslim, maka budaya malu harus tetap dipertahankan sebab rasa malu merupakan bagian dari keimanan seorang muslim. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang berjudul *Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Budaya Malu Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas*.

B. Definisi Operasional

Untuk mempermudah memahami judul, maka peneliti memberikan pembahasan beberapa istilah yang menjadi kata kunci dari judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Dampak

Secara harfiah, pengertian kata dampak menurut KBBI adalah suatu gesekan/pengaruh yang membawa akibat baik positif ataupun negatif. Dampak adalah suatu keadaan dimana terdapat hubungan atau keadaan yang setara dan hubungan hasil yang logis antara apa yang berdampak dengan apa yang terkena dampak. Definisi lain menyatakan bahwa secara sederhana dampak bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat, dalam setiap keputusan yang diambil oleh *stakeholder* (orang bersangkutan).⁹ Maka secara sederhana dampak ialah pengaruh yang disebabkan oleh suatu hal kepada hal lainnya. Jadi dampak yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pengaruh yang disebabkan oleh aplikasi TikTok terhadap budaya malu pada siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas.

2. Penggunaan

Sejauh ini pola penggunaan aplikasi TikTok biasanya digunakan ketika waktu senggang atau mengisi waktu luang. Penggunaan aplikasi TikTok sendiri bagi setiap orang bermacam-macam, ada yang untuk hiburan dan untuk

⁹ Eka Intan Kumala Putri dan Nuva Maresfin, *Ekonomi Lingkungan Tinjauan Teoritis dan Kajian Praktis*, (Bogor: IPB Press, 2015), 204.

menambah wawasan bahkan untuk mempelajari suatu hal yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Adapun penggunaan yang dimaksud pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi TikTok ketika siswa sedang membuka aplikasinya. Seperti konten apa saja yang mereka tonton, seberapa sering mereka mengunggah konten di TikTok, konten seperti apa yang mereka sukai, dan peneliti ingin mengetahui pandangan mereka bagaimana jika konten mereka viral, serta apakah mereka ikut serta dalam membuat konten yang viral. Hal ini diperlukan untuk memahami karakteristik para siswa dari pandangan mereka terhadap pola penggunaan aplikasi TikTok tersebut.

3. Aplikasi TikTok

Pengertian aplikasi secara umum yakni sebagai alat terapan yang dapat berfungsi secara khusus serta terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai sebagai *Users*.¹⁰

TikTok Merupakan salah satu aplikasi yang paling populer dan paling populer di dunia. Aplikasi ini digunakan untuk membuat video yang durasinya 15 detik sampai 3 menit. Pada aplikasi ini kita juga dapat menjumpai beberapa tagar tren di dunia. Serta tentunya istilah-istilah yang ada pada aplikasi ini juga beragam, seperti FYP yaitu *For You Page*.¹¹

Jadi berdasarkan penjelasan di atas aplikasi TikTok merupakan sebuah perangkat komputer berupa media untuk membuat video serta menonton video

¹⁰ Roni Habibi dan Riki Karnovi, *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital (OHC)*, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), 14.

¹¹ Devian Ayu Putri Efendi dkk., *Aku dan Konsepsi Manusia Dalam psikoanalisis*, (Sidoarjo: Zifata Jawara, 2021), 15.

dari pengguna lainnya yang berdurasi 15 detik sampai 3 menit, serta dapat menjumpai tren di dunia.

4. Budaya Malu

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI), budaya adalah pikiran, adat istiadat, akal budi, dan suatu hal yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah. Secara umum, pengertian budaya adalah cara hidup sekelompok orang, yang berarti cara mereka melakukan suatu hal.¹²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengartikan “Malu” sebagai perasaan tidak enak, hina, dan perasaan rendah karena berbuat sesuatu yang tidak baik atau tidak benar. Sementara itu definisi malu menurut Imam Nawawi adalah akhlak mulia yang akan mendorong seseorang untuk meninggalkan keburukan dan mencegahnya dari melalaikan hak para pemilikinya.¹³

Budaya malu adalah *cultural robbaniah* yang membentuk pondasi perkembangan etika dan estetika Islam. Tanpa adanya budaya malu seseorang akan bebas untuk melakukan segala keinginannya tanpa memperhatikan norma-norma agama dan di lingkungan masyarakat.¹⁴

Jadi dapat dipahami bahwa budaya malu merupakan adat kebiasaan perasaan tidak enak ketika melakukan sesuatu yang tidak baik atau kurang benar, dalam Islam sifat malu merupakan salah satu pondasi dari keimanan seseorang

¹² Novian Br Gultom dkk., *Analisis Perilaku Konsumen*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), 54.

¹³ M. Husaini dan Achmad Subandi, *Menemukan Bahagia Mengarifi Kehidupan Menuju Rida Tuhan*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013), 104.

¹⁴ Sehat Sultoni Dalimunthe, *Menutur Agama Dari Atas Mimbar*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2017), 20.

dalam mencegah dari perbuatan tercela sehingga budaya malu harus tetap ditegakkan untuk membentuk pemuda muslim yang sholeh dan sholehah.

Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa Aplikasi TikTok dapat memberikan dampak negatif terhadap budaya malu seseorang, khususnya bagi para remaja yang masih sekolah seperti siswa SMA/SMK, konten negatif tersebut dapat berupa konten-konten yang kurang mendidik seperti perempuan atau laki-laki menari tanpa rasa malu, berkata-kata kotor, berpakaian yang ketat dan membuka aurat bagi wanita, serta tindakan-tindakan yang tidak baik menjadi hal yang normal pada Aplikasi TikTok.

Dari konten-konten tersebut akhirnya para remaja yang menonton menjadi tertarik untuk membuat video serupa sebab konten seperti itu banyak yang menontonnya, disamping itu sebagian para remaja haus akan ketenaran agar dipandang orang banyak sehingga mereka rela membuat konten yang tidak baik tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut mengindikasikan budaya malu telah mengalami kemunduran yang seharusnya seorang muslim harus tetap mempertahankannya agar menguatkan keimanan serta menjadi tanda seorang muslim yang memiliki rasa malu jika berbuat hal yang tidak baik.

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian pada penelitian ini adalah dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu di kalangan siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas yang meliputi:

1. Penggunaan Aplikasi TikTok di kalangan siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas.
2. Dampak positif dan negatif dari aplikasi TikTok terhadap budaya malu di kalangan siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu di kalangan siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas yang meliputi:

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi TikTok di kalangan siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari aplikasi TikTok terhadap budaya malu di kalangan siswa kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan mengenai dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu, selain itu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah keilmuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan pada dampak aplikasi TikTok dan kebudayaan malu.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada para pembaca, adapun manfaat yang diharapkan:

- a. Bagi para Dosen dan Mahasiswa, memperoleh informasi tentang dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu serta menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.
- b. Bagi para Guru dan Orang Tua, memperoleh informasi dan wawasan dalam mengatasi dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu di lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.
- c. Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu.
- d. Bagi pembaca, memperoleh wawasan keilmuan untuk mencegah dampak aplikasi TikTok terhadap budaya malu bagi seorang muslim.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah melakukan penelusuran terkait penelitian yang ingin diteliti, maka peneliti mencantumkan empat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai perbandingan terhadap penelitian yang telah ada, baik segi kekurangan maupun kelebihan, adapun beberapa penelitian tersebut diantaranya:

1. Agis Dwi Prakoso, 2020, "*Penggunaan Aplikasi TikTok Dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame*", Skripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi TikTok di Kelurahan Waydadi Baru cukup besar, dimana

para penggunanya adalah kalangan remaja. Penggunaan aplikasi TikTok sebagai media untuk mendapatkan hiburan. Efek Penggunaan aplikasi TikTok terhadap penggunaannya terhadap perilaku keagamaan dilihat dari beberapa perilaku yakni : perilaku kepada Allah, Orang Tua, Diri Sendiri, serta perilaku terhadap lingkungan Masyarakat dimana tidak ada efek yang begitu negatif dan signifikan yang bisa mengubah perilaku remaja.¹⁵ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni pada efek atau dampak penggunaan aplikasi TikTok. Perbedaannya terletak pada objek, subjek, dan tempat penelitiannya yakni “Penggunaan Aplikasi TikTok Dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame” sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah “Dampak Aplikasi TikTok terhadap Budaya Malu Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas”.

2. Ayu Elfira, 2022. “*Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Cikoro Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa*”, Skripsi. Hasil penelitian menemukan bahwa remaja dalam menggunakan Aplikasi TikTok untuk mengekspresikan diri, mencari hiburan dan melepas rasa bosan, serta hanya sekedar menonton video. Perilaku remaja yang bermain TikTok ditemukan dari segi sosialnya seperti: interaksi langsung antara remaja terhadap orang tua dan masyarakat menjadi berkurang diganti

¹⁵ Agis Dwi Prakoso, “Penggunaan Aplikasi TikTok Dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame” *Skripsi* (Jurusan Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), ii.

dengan interaksi melalui via online bersama orang lain dan mengucapkan kata yang tidak pantas. Sedangkan dari segi religuitasnya seperti: lalai dalam melaksanakan sholat, namun disisi lain aplikasi TikTok membuat remaja berperilaku lebih baik. Kebanyakan orang tua berpandangan bahwa aplikasi TikTok tidak membina perilaku remaja, namun ada juga yang berpendapat bahwa aplikasi TikTok memberikan pengaruh baik yaitu menambah wawasan keagamaan dan kreativitas remaja.¹⁶ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni pada dampak penggunaan Aplikasi TikTok. Perbedaannya terletak pada objek, subjek, dan tempat penelitiannya yakni “Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Cikoro Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa” sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah “Dampak Aplikasi TikTok terhadap Budaya Malu Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas”.

3. Dini Dwi Cahyani, 2020, “*Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Dalam Interaksi Sosial (Study Kasus Di SMA Negeri 11 Teluk Betung Timur Bandar Lampung)*”, Skripsi. Temuan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi TikTok dapat menghambat dan juga dapat mempermudah proses interaksi sosial siswa SMA Negeri 11 Teluk Betung Timur Bandar Lampung. Penggunaan aplikasi TikTok tidak memiliki batasan waktu, dimana dan kapan penggunaannya. Dampak positif yang ditemukan yaitu siswa dapat memperluas jaringan pertemanan, memudahkan mencari berita,

¹⁶ Ayu Elfira, “Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Cikoro Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa” *Skripsi* (Jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2022), vii.

memudahkan menjalin komunikasi jauh dan dapat memperoleh informasi dengan cepat. Sedangkan dampak negatif penggunaan aplikasi TikTok yaitu mengurangi sosialisasi dengan lingkungan sekitar, siswa menjadi konsumtif, kurangnya waktu belajar, mengganggu kesehatan mata, siswa menjadi malas dan menghamburkan uang.¹⁷ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni pada dampak penggunaan Aplikasi TikTok. Perbedaannya terletak pada objek, subjek, dan tempat penelitiannya yakni “Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Dalam Interaksi Sosial (Study Kasus Di SMA Negeri 11 Teluk Betung Timur Bandar Lampung)” sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah “Dampak Aplikasi TikTok terhadap Budaya Malu Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas”.

4. Yunisah Epriani, 2022, “*Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Akhlak Remaja Di SMP Negeri 4 Semende Darat Laut*”, Skripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Akhlak Remaja di SMP Negeri 4 Semende Darat Laut Mempengaruhi remaja baik dampak positif maupun dampak negatif beberapa responden mengungkapkan dampak positif dari aplikasi TikTok ialah menghibur, sebagai tempat mengembangkan kreatifitas, dan menambah wawasan serta mengedukasi. Dari segi positif terdapat pengaruh negatif seperti; lupa waktu, malas belajar, kurangnya

¹⁷ Dini Dwi Cahyani, “Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Dalam Interaksi Sosial (Study Kasus Di Sma Negeri 11 Teluk Betung Timur Bandar Lampung)” *Skripsi* (Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), ii.

interaksi sosial. Adanya aplikasi TikTok tersebut membuat penggunanya meniru tren yang ada di TikTok seperti *challenge* joget yang marak diikuti oleh remaja di SMP Negeri 4 Semende Darat Laut. Aplikasi TikTok mempengaruhi perkembangan akhlak remaja di SMP Negeri 4 Semende Darat laut seperti remaja sering membangkang perkataan orang tua, tidak memiliki rasa malu, dan berkata kasar terhadap sesama teman maupun orang lain.¹⁸ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni pada dampak penggunaan Aplikasi TikTok. Perbedaannya terletak pada objek, subjek, dan tempat penelitiannya yakni “Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Akhlak Remaja Di SMP Negeri 4 Semende Darat Laut” sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah “Dampak Aplikasi TikTok terhadap Budaya Malu Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Kuala Kapuas”.

Berdasarkan tinjauan di atas, maka terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dan yang penulis teliti yakni membahas tentang dampak penggunaan aplikasi TikTok tersebut, dan perbedaannya terletak pada objek pembahasannya yakni terkhusus pada budaya malu.

¹⁸ Yunisah Epriani, “Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Akhlak Remaja Di Smp Negeri 4 Semende Darat Laut”, *Skripsi* (Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), ii.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran terkait penelitian secara sistematis dan memudahkan dalam pengolahan data dan penyajian data, maka peneliti membagi sistematika penulisan menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR, yang terdiri dari Kajian Teori berisikan tentang: arti dampak, aplikasi TikTok, dan budaya malu. Serta kerangka pikir.

BAB III METODE PENELITIAN yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik validitas dan reabilitas keabsahan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN yang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP yang terdiri atas simpulan dan saran.