

Media Sosial TikTok dan Wacana Kolokial Anak Kelas 4–6 Sekolah Dasar di Surabaya

(TikTok Social Media and Colloquial Discourse of Grade 4–6 Elementary School Children in Surabaya)

Rafida Mumtaz^{1*}

Irfa Rafiatuz Zukhrufin¹

Izzatin Nada Al Jannah²

Pujo Sakti Nur Cahyo³

¹Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Airlangga

²Program Studi Ilmu Sejarah, Universitas Airlangga

³Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Airlangga

Jalan Dharmawangsa Dalam, Surabaya 60286

Tel.: +62(31)5035676

Surel: arrafidamumtaz@gmail.com

Diterima: 23 Februari 2022

Direvisi: 10 Oktober 2022

Disetujui: 1 Desember 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana konsumsi konten TikTok mempengaruhi penggunaan bahasa sehari-hari siswa kelas 4-6 di SD Surabaya. Popularitas media sosial TikTok sebagai sarana hiburan meningkat pesat sejak pandemi Covid-19. Memiliki ratusan juta konten, pengguna TikTok tidak hanya remaja dan orang-orang dewasa, tetapi juga anak-anak yang masih berada dalam fase perkembangan dengan perilaku gemar meniru mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimanakah konsumsi terhadap konten TikTok memengaruhi penggunaan wacana kolokial anak kelas 4–6 sekolah dasar di Surabaya. Dengan mengaplikasikan pendekatan kualitatif berbasis wawancara dan observasi, penelitian ini menemukan bahwa selama pandemi pengawasan orangtua terhadap penggunaan gawai anak-anak mereka sangat rendah. Hal ini menimbulkan kecenderungan bagi anak untuk mengakses berbagai aplikasi di gawai, termasuk TikTok, dengan bebas yang berakibat pada pola konsumsi konten yang berlangsung secara masif dan cenderung tidak terkontrol. Pada pengamatan lanjutan terhadap aktivitas produksi konten dan interaksi sosial daring lintas platform, ditemukan adanya kecenderungan anak-anak tersebut untuk mereproduksi dan mengimitasi sejumlah kosakata yang lazim ditemui di dalam konten TikTok, seperti anjing, goblok, kakak, butuh kontak, bang, lonte, dan cok. Dalam pengamatan peneliti, kosakata-kosakata tersebut cenderung bernuansa negatif karena mengandung unsur makian, tidak sopan, dan kasar.

Kata kunci: anak-anak, imitasi bahasa, TikTok, wacana kolokial

Abstract

This study aims to explore how TikTok content consumptions affect daily language usage of 4th-6th graders in Surabaya elementary school. The popularity of TikTok as an entertainment



platform has increased rapidly since Covid-19 pandemic. With thousands of content, some of TikTok users are children who are in the phase of imitation and building their language skills. By applying a qualitative approach based on interviews and observations, our findings suggest that during the pandemic, parental supervision of children's smartphone usage was very low. This creates a tendency for children to freely roam on various applications on their devices, including TikTok, which results in massive and uncontrolled patterns of content consumption. On further observations of content production activities and cross-platform online social interactions, findings revealed the tendency for these children to reproduce and imitate several vocabularies commonly found in TikTok content, such as anjing, goblok, kakak, butuh kontak, bang, lonte, and cok. In researchers' observations, these vocabularies tend to have negative nuances because they contain swearing, disrespectful, and rude elements

Keywords: children, colloquial discourse, language imitation, TikTok

PENDAHULUAN

Kebijakan untuk tetap di rumah dan mengurangi mobilitas telah diberlakukan semenjak Covid-19 menjadi pandemi di setiap negara, termasuk Indonesia. Kebijakan tersebut mengakibatkan masyarakat lebih banyak beraktivitas dengan memanfaatkan aplikasi digital. Salah satu aplikasi yang cukup populer digunakan masyarakat selama pandemi adalah aplikasi besutan perusahaan teknologi Tiongkok ByteDance, TikTok. Menurut Head of Content and User Operations TikTok Indonesia, Angga Anugerah Putra, pengguna aplikasi TikTok di Indonesia selama pandemi naik sebanyak 20%, dengan mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja yang masih duduk di bangku sekolah (Annur 2020). Bahkan, pada kuartal kedua tahun 2021 belanja konsumen aplikasi TikTok meningkat hingga 39% menjadi \$534,6 juta dibandingkan kuartal sebelumnya (SensorTower 2021).

Popularitas TikTok tersebut rupanya disambut dengan beragam reaksi oleh masyarakat. TikTok sendiri pernah mengalami pemblokiran di Indonesia pada awal 2018 karena banyaknya keluhan dari masyarakat. Dilansir dari laman *Media Indonesia*, sejumlah petisi dilayangkan masyarakat kepada Kominfo melalui laman change.org yang menuntut pemblokiran TikTok karena dinilai menimbulkan masalah bagi banyak orang dan lebih terlihat sebagai aplikasi untuk menyalurkan kebodohan pada banyak kalangan, seperti perilaku sebagian pengguna yang menjadi cenderung negatif demi dapat bertemu dengan selebriti TikTok dan konten gerakan berjoget yang dinilai terlalu dewasa jika ditonton dan diperagakan oleh anak-anak (Anggraeni 2018). Namun, selang tujuh hari dari pemblokiran oleh Kominfo, TikTok kembali dapat dinikmati lagi dengan sejumlah perbaikan dan perubahan (Kominfo 2018) berupa pembatasan usia pengguna dengan minimal usia 11 tahun (Aji & Setiyadi 2020). Langkah ini diklaim dapat membatasi penyebaran konten-konten TikTok yang dinilai bebas untuk anak-anak.

Meskipun TikTok diklaim telah membatasi persebaran konten-konten negatif, konten-konten bernuansa negatif masih relatif mudah ditemukan dalam TikTok. Konten-konten menggunakan kosakata yang dianggap kekinian dan berkonotasi negatif oleh masyarakat seperti *slebew*, *anying*, *anjir*, *visi foya misi foya*, dan lainnya banyak bertebaran dalam FYP (For Your Page) pengguna TikTok, termasuk pada pengguna anak-anak. Masa kanak-kanak merupakan fase ketika manusia belajar dari lingkungannya dengan cara mengimitasi. Demikian juga dengan usia kelas 4–6 sekolah dasar, merupakan fase anak gemar melakukan imitasi dari lingkungan di sekitarnya (Kurniawan 2015). Oleh karena itu, keberadaan konten-konten yang dianggap berkonotasi negatif pada aplikasi yang digunakan oleh anak berpotensi menjadi permasalahan karena rentan untuk diimitasi. Dilansir dari media suarajabar.id, terdapat kasus mengenai anak-

anak yang mengirimkan pesan kepada gurunya dengan kata-kata kasar karena permintaan beberapa *followers* TikTok pada akun miliknya (Nabilla 2021). Meskipun hasil dari penelusuran media tersebut membuktikan bahwa pesan itu tidak benar-benar dikirimkan kepada guru dari murid tersebut, viralnya kasus itu selayaknya tidak diabaikan. Kurangnya pengawasan orang dewasa, serta penyebarannya yang aktif dalam media televisi membuat anak-anak dapat menjangkau konten-konten bersifat negatif (Kurniawan 2018).

Keberadaan TikTok sebagai aplikasi digital yang populer dan digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat merupakan suatu keniscayaan karena menurut Livingstone (2002), kondisi kemasyarakatan masa kini telah terikat dengan teknologi komunikasi digital. Teknologi komunikasi dalam media sosial yang dikonsumsi oleh anak menjadi sumber dalam memperoleh dan mengumpulkan data, memproses, dan menerapkan hasilnya dalam lingkungan dunia nyata, termasuk sumber data terkait dengan kebahasaan dan kosakata (Deguchi, *et al.* 2020). Artinya, teknologi komunikasi mampu berperan sebagai sumber pemerolehan bahasa anak.

Dalam teori pemerolehan bahasa behavioristik Skinner, dideskripsikan dan dijelaskan bahwa perilaku bahasa berupa bantuan model stimulus dan respons (Muradi 2018). Hal tersebut dipengaruhi oleh suatu *innate capacities* atau kapasitas yang telah dibawa oleh manusia sejak lahir yang terbentuk dari lingkungan (Hyams & Orfitelli 2015, 1). Lingkungan memengaruhi bahasa anak karena memori pada otak anak akan menangkap apa yang didengarkan di sekitar lingkungan, sehingga perjalanan pemerolehan bahasa seorang anak akan sangat bergantung pada lingkungan bahasa anak tersebut (Yudibrata 1998). Dalam pemerolehan bahasa manusia, berlangsung akuisisi bahasa dalam otak kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya (Chaer 2009).

Ada dua proses yang terjadi pada proses pemerolehan bahasa pertama pada anak, yaitu proses kompetensi dan proses performansi. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa yang berlangsung secara tidak disadari. Proses ini menjadi syarat untuk terjadinya proses performansi yang terdiri dari dua proses, yaitu proses pemahaman dan proses penerbitan atau proses menghasilkan kalimat-kalimat yang didengar, sedangkan penerbitan melibatkan kemampuan mengeluarkan atau menerbitkan kalimat-kalimat sendiri. Kedua jenis proses kompetensi ini apabila telah dikuasai anak akan menjadi kemampuan linguistik anak tersebut (Chaer 2009, 167). Berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan anak. Ketika anak berbicara dan menulis, mereka menyusun bahasa dan mengonsep arti atau disebut juga proses penyusunan (*composing process*) (Dhieni, *et al.* 2014). Oleh karena itu, sebagai sumber dalam memperoleh data, termasuk data terkait bahasa, media sosial memegang peran penting dalam pemerolehan bahasa anak. Apabila anak berhasil menguasai bahasa yang diperoleh dari media tersebut, anak akan memahami dan menerbitkan sendiri bahasa yang ia peroleh, terlepas baik atau buruknya bahasa tersebut.

Sebelumnya, pemerolehan bahasa dan media sosial telah dikaji oleh sejumlah peneliti. Adanya temuan penelitian yang mengkaji pemerolehan bahasa anak usia 4–5 tahun melalui *smartphone* berbasis Android (Jekawati 2020) telah membuktikan bahwa sejumlah kosakata dapat diperoleh anak usia 4–5 tahun dari *smartphone*. Penelitian lain juga berhasil menemukan pengaruh media YouTube terhadap pemerolehan sintaksis pada anak usia 2 tahun 6 bulan (Maldini 2021) yang menjadi media pemerolehan bahasa anak. TikTok dapat menjadi media pembelajaran keterampilan bersastra (Nugroho & Setiyadi 2020). Selain itu, TikTok juga memunculkan variasi bahasa kolokial pada kalangan remaja (Andriyana 2021).

Mencermati berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, peneliti melihat adanya sebuah kecenderungan yang terjadi secara masif yang berhubungan dengan proses pemerolehan bahasa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum banyak membahas mengenai bagaimana kemungkinan kosakata yang dianggap negatif dalam masyarakat yang menyebar di media sosial dapat menjadi bahasa yang diperoleh dan dipraktikkan di dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, kondisi sosial masa kini yang memaksa anak untuk mengakses media sosial semacam TikTok semakin potensial untuk memengaruhi wacana kolokial yang diperolehnya. Untuk itulah, penelitian ini hadir untuk dapat menemukan dan mengidentifikasi bagaimana media sosial TikTok dan wacana kolokial anak kelas 4–6 sekolah dasar di Surabaya. Berdasarkan penelitian ini, peneliti berharap dapat melahirkan *policy brief* tentang penggunaan media sosial yang ditujukan pada pemerintah sebagai pembuat kebijakan agar dapat mengatur penggunaan media sosial bagi masyarakat, sehingga dapat mengoptimalkan peluang kebermanfaatan TikTok dan membentengi masyarakat dari dampak negatif yang muncul.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengaplikasikan metode observasi dan wawancara dalam proses pengambilan data. Peneliti ikut terjun dalam lingkungan kajian untuk mengetahui bagaimana tingkah laku narasumber merespons kehidupan sehari-hari. Proses pengambilan data dilakukan secara luring dan daring dengan memperhatikan kondisi lapangan. Pada tahap pertama, peneliti memberi pertanyaan bersifat terbuka dengan harapan narasumber dapat memberikan jawaban sesuai dengan pengalaman pribadinya (Creswell 2014). Kemudian, peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkah laku narasumber secara berkala. Metode ini cenderung fleksibel dan berkembang sesuai kondisi narasumber (LeCompte & Schensul 1999).

Penelitian kualitatif tidak membutuhkan narasumber dengan jumlah besar seperti model kuantitatif karena berfokus pada kualitas analisis penelitian (Denzin & Lincoln 2011). Peneliti mengambil sejumlah narasumber yang berjumlah 33 orang dari seluruh wilayah Kota Surabaya. Narasumber terdiri atas 15 anak kelas 4–6 sekolah dasar di Surabaya dan 15 wali murid/orangtua anak kelas 4–6 sekolah dasar di Surabaya. Narasumber diperoleh melalui jejaring peneliti dengan kriteria anak kelas 4/5/6 yang bersekolah di wilayah Kota Surabaya serta menggunakan TikTok, sedangkan kriteria orangtua adalah wali murid/orangtua atau orang terdekat narasumber anak di rumah.

Peneliti juga mengambil narasumber guru untuk melengkapi data penelitian. Narasumber guru dipilih secara acak. Diperoleh 3 guru kelas 4–6 sekolah dasar di Surabaya dengan kriteria sekurang-kurangnya telah mengajar kelas 4/5/6 di sekolah dasar wilayah Kota Surabaya sejak tahun 2019 atau sebelum pandemi Covid-19 merebak. Keseluruhan proses pengambilan data lapangan dimulai pada awal Juni hingga akhir Agustus 2021.

Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu: *Scaling Measurement*, *Empirical Generalization*, serta *Logical Introduction*. Pada tahap pertama, peneliti melakukan transkrip data wawancara. Data berupa uraian secara rinci mengenai hasil wawancara. Adapun instrumen yang terkandung di dalamnya ialah, pertanyaan wawancara, jawaban informan dan narasumber, kondisi lingkungan, dan suasana serta hal-hal lain seperti gestur yang dapat menjadi pertimbangan psikologis informan dan narasumber. Data tersebut kemudian dikategorikan menjadi tiga sub bagian. Bagian pertama digolongkan berdasarkan subjek wawancara sehingga setiap data wawancara akan dipisah berdasarkan jenjang kelas.

Kemudian penggolongan kedua menggunakan usia. Setelah data berdasarkan nama diperoleh, data akan digolongkan kembali berdasarkan unsur-unsur yang relevan dengan penelitian. Pada penggolongan terakhir data akan diurutkan berdasarkan waktu wawancara tersebut dilakukan.

Pada tahap kedua ialah mencari tahu bagaimana makna yang terkandung dalam teks atau data hasil wawancara. Setiap kalimat dalam hasil wawancara bisa jadi memiliki maksud tertentu. Peneliti harus dapat menangkap maksud dari informan dan narasumber dengan melakukan analisis makna tersebut, sehingga akan diperoleh data yang mendekati objektif.

Pada tahapan ketiga dilakukan interpretasi terhadap data. Data telah diolah dan dimaknai sehingga peneliti mendapatkan gambaran yang kemudian dicari relevansinya dengan fenomena yang sedang diteliti. Data yang dianggap relevan diverifikasi menggunakan sumber-sumber pustaka yang telah diteliti sebelumnya. Setelah dilakukan analisis dan interpretasi data penelitian, dilakukan penulisan hasil dan simpulan penelitian. Hasil penelitian berupa uraian yang sifatnya menjelaskan dan diakhiri dengan pembagian pola. Pola dihasilkan dari variasi jawaban yang mungkin akan hadir pada saat dilakukannya observasi atau wawancara. Kesimpulan bersifat general tanpa menilai baik-buruk dari hasil penelitian yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gawai oleh Anak

Penggunaan gawai dalam dunia anak-anak sudah sangat lumrah ditemukan pada era digital. Hal ini didukung oleh data BPS yang menyatakan bahwa anak-anak usia 5–18 tahun di Indonesia sudah aktif mengakses media sosial (Badan Pusat Statistik 2019). Data ini diprediksi semakin meningkat mengingat adanya kebutuhan untuk mengakses pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Menurut Ciput Puriwanti, Asisten Deputi Bidang Perlindungan Anak dari Situasi Darurat dan Pornografi, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), anak-anak memiliki literasi digital yang rendah sehingga berpotensi terdampak bahaya sisi negatif dunia digital (Ditjen PAUD Dikdasmen 2021). Oleh karena itu, orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti 2016).

Anak-anak menggunakan gawai dengan tujuan yang beragam. Berdasarkan hasil penelitian lapangan, sebagian anak-anak beralasan bahwa gawai dipergunakan sebagai sarana pembelajaran pada masa pandemi dan sebagian lainnya menggunakannya untuk bermain gim, berkomunikasi, menjelajah media sosial, menonton video serta sebagai sarana hiburan.

Menurut Brooks (2011), orangtua cenderung membebaskan anak-anak dalam menggunakan gawai. Sementara itu, Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orangtua untuk tegas dan konsisten agar tidak memberikan gawai pada anak usia 0–2 tahun. Anak usia 3–5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6–18 tahun (Pangastuti 2017). Namun, menurut data hasil penelitian lapangan, masih didapati bahwa mayoritas anak memiliki intensitas waktu bermain gawai yang tinggi. Bahkan, banyak di antara mereka yang mengakses gawai selama satu hari penuh tanpa batasan waktu khusus dari orangtua.

Konten TikTok yang Dikonsumsi Anak

Media sosial TikTok menyediakan fitur FYP (For Your Page), yaitu fitur berisi rekomendasi konten-konten viral. Dapat dikatakan FYP adalah *home page* atau laman beranda dari media

sosial ini. Kumpulan rekomendasi video pendek berasal dari pengguna lain (*random*), teman pengguna (*followers*), dan orang yang pengguna ikuti (*following*) (Stephanie 2021). Dari hasil wawancara, diperoleh hasil bahwa para narasumber anak cenderung mengikuti FYP ketika mereka mengonsumsi konten di TikTok mereka. Dari hasil observasi didapatkan beberapa kreator konten yang sering dikonsumsi oleh mereka, antara lain @fikinaki, @farrhnn, @juyyputrii21, @triowekwek, dan @stanleyhao.

Kreator yang viral karena kemampuan di bidang akademik, seperti @fikinaki dan @farrhnn rupanya menarik anak-anak untuk menikmati konten yang disajikan. Kemampuan berbicara dengan berbagai bahasa yang dimiliki oleh @fikinaki dan kemampuan di bidang ilmu eksakta yang dimiliki @farrhnn rupanya juga menarik perhatian anak-anak. Konten yang disajikan oleh @fikinaki sering kali menunjukkan percakapannya dengan orang luar negeri melalui OME TV, memberikan tips berbicara bahasa asing, dan membeberkan sejumlah kosakata bahasa asing. Sementara itu, @farrhnn cenderung menyajikan konten ketika mengerjakan soal-soal matematika dan perhitungan lainnya seperti fisika. Tidak hanya mengenai dunia akademis, mereka juga menyediakan konten hiburan, seru-seruan, dan mengikuti tren yang sedang viral. Meskipun anak dalam jenjang kelas 4–6 kemungkinan tidak terlalu memahami tentang kosakata asing dan konten fisika, adanya temuan konsumsi ini berpotensi dapat diterapkan untuk menambah wawasan anak. Meskipun demikian, ada pula kosakata kekinian yang digunakan dalam @farrhnn, yaitu *amjinc* yang merupakan bentuk gubahan untuk memperhalus kata *anjing*.

Sementara itu, akun @juyyputrii21 merupakan *selebtiktok* (julukan kreator konten yang memiliki jumlah pengikut yang besar) berusia 18 tahun yang populer di kalangan penikmat TikTok. Konten yang diproduksi berupa konten hiburan yang cenderung menyajikan sebuah jogetan/gerakan viral yang disertai dengan musik latar. Terdapat konten *lipsync* yang disertai dengan jogetan/gerakan, tetapi juga terdapat konten *lipsync* saja dengan mimik wajah yang lebih ekspresif. Selain itu, konten-konten yang dibuat @juyyputrii21 sering berkolaborasi dengan kekasihnya dengan jenis konten yang mengarah pada perilaku pacaran khas anak muda, seperti menunjukkan perhatian dan keromantisan yang dikemas dengan berbagai bentuk seperti berjoget ataupun *lipsync* bersama. Ketertarikan yang ditunjukkan anak-anak terhadap @juyyputrii21 adalah karena memiliki paras cantik, sering membuat konten yang menarik, dan kekinian. Tidak jarang anak-anak secara tidak langsung tertarik dengan hubungan percintaan @juyyputrii21. Dari hasil wawancara, narasumber menunjukkan sebuah respons yang antusias terhadap hubungan percintaan @juyyputrii21 dengan menceritakan hubungan @juyyputrii21 dengan Novan dan Acil, saling bertukar pacar, lalu putus, membuat Novan sakit hati, dan sebagainya. Apa yang dikonsumsi anak dari konten-konten semacam ini mengindikasikan adanya kemungkinan anak-anak meniru hubungan kegiatan yang dilakukan antarkekasih yang mereka lihat dari TikTok. Hal ini sesuai dengan temuan konten yang dibuat oleh narasumber anak, yaitu mereka menirukan adegan seolah-olah sedang memiliki kekasih yang direbut oleh wanita lain dengan mengimitasi kata *lonthee* untuk menyebut wanita yang merebut kekasihnya.

Kreator lain dengan konten yang digemari oleh anak-anak adalah Acil dan kawan-kawan yang biasa dikenal dengan sebutan @triowekwek. Kreator ini menyajikan konten yang tidak jauh beda dengan @juyyputrii21, yaitu berjoget, *lipsync*, dan juga konten yang berupa rayuan. Sering kali konten yang disuguhkan oleh @triowekwek ini juga memunculkan kosakata yang berpotensi untuk diimitasi oleh penikmat konten, terutama anak-anak. Kosakata yang kerap

kali digunakan adalah *co*, bentuk gubahan untuk memperhalus kata *cok* yang lazim dianggap masyarakat sebagai kata makian.

Selain itu, anak-anak juga ditemukan gemar mengonsumsi konten-konten dari *selebtiktok* remaja, @stanleyhao. Kreator konten ini gemar membuat konten yang cenderung menyajikan tanggapannya mengenai masalah dalam menjalin hubungan pacaran yang dikemas dengan informatif dan komunikatif, tanpa menggunakan musik latar. Namun, @stanleyhao juga terkadang menyajikan konten berjoget seperti *dance cover* dan beberapa konten yang berkolaborasi dengan teman-temannya. Sama seperti kreator konten lainnya, @stanleyhao juga memunculkan kosakata kekinian yang berpotensi untuk diimitasi anak, seperti *anying* yang merupakan gubahan kata *anjing* yang dinilai lebih kasar oleh masyarakat. Selain itu, karena kultur asal @stanleyhao berasal dari Surabaya, seringkali @stanleyhao menggunakan kosakata seperti *jancok*, *cok*, *anjing*, *anying*, *sange*, *matamu*, *matane*, *what the fuck*, *asu*, dan *bangsat*. Hal ini berpotensi untuk ditirukan oleh anak, terutama yang sedang dalam tahap pemerolehan bahasa. Lebih lanjut, ditemukan bahwa sebagian narasumber masih belum mampu untuk menempatkan kosakata tertentu sesuai pada konteksnya pada ujaran dan lawan bicara yang berbeda.

Dari kelima kreator yang telah disebutkan, mayoritas anak-anak menggemari @juyyputrii21 dan @triowekwek. Kelima kreator tersebut merupakan remaja beranjak dewasa yang gemar menyajikan konten untuk audiens remaja. Mereka cenderung menggunakan bahasa gaul atau kekinian yang lazimnya kurang sesuai jika dikonsumsi oleh anak-anak yang berusia jauh lebih muda. Selain konten yang demikian, anak-anak juga mengonsumsi konten yang lain yang lazimnya dianggap lebih positif dan lebih sesuai, seperti konten bertema persahabatan, berupa kolase foto bersama teman; konten pembelajaran bahasa, seperti bahasa Inggris, Jepang, dan Korea berupa perbendaharaan kata; konten informatif tentang fenomena alam, seperti gerhana bulan, konten lucu dan menghibur, seperti konten *prank*, konten gim dan juga kartun/anime, serta konten tutorial, seperti tutorial memasak, *make up*, dan DIY (Do It Yourself). Ketertarikan anak-anak terhadap berbagai konten dan juga kreator pada media sosial TikTok menunjukkan bahwa emosi pada anak mengalami perkembangan yang membentuk reaksi dan respons melalui pengalaman pembacaan (Muradi 2018).

Media Sosial TikTok dan Wacana Kolokial Anak

Dari hasil pengamatan lapangan, peneliti menemukan adanya perubahan-perubahan bentuk kata yang diadaptasi, diimitasi, dan direproduksi dalam TikTok anak-anak. Adaptasi, imitasi, serta reproduksi kata-kata beragam bentuknya, tetapi pada penelitian ini peneliti mengkhususkan perhatian pada bagaimana proses imitasi terhadap kata-kata yang bersifat negatif itu terjadi. Menurut Muslich (2009), perubahan pada bentuk kata dalam suatu bahasa biasa disebut dengan gejala bahasa. Gejala bahasa adalah perubahan bentuk kata, baik bahasa Indonesia ataupun bahasa lainnya, yang menjadi bahasa prokem. Muslich (2009) membagi macam-macam gejala bahasa menjadi analogi, adaptasi, kontaminasi, hiperkorek, varian, asimilasi, disimilasi, adisi, reduksi, metatesis, diftongisasi, monoftongisasi, anaptiksis, haplologi, dan kontraksi. Perubahan-perubahan bentuk tersebut memungkinkan munculnya kosakata baru yang kemungkinan memiliki makna yang berbeda. Daftar temuan kata yang memiliki muatan nilai tidak sesuai dengan pola komunikasi anak kelas 4–6 sekolah dasar di Surabaya di antaranya sebagai berikut.

Tabel 1. Temuan Kata

Frasa	Perubahan	Bentuk Perubahan
-------	-----------	------------------

Anjing	Ajg	Penyingkatan
Goblok	Gobl*k	Penyingkatan
Kakak	Kk	Penyingkatan
Butuh kontak	Butkon	Penyingkatan
Anjir	Njir	Reduksionisme
Bang	Ngab	Pembalikan bunyi
Lonte	Lonthee	Epentesis dan Paragog
Cok	Co	Apokop
Anjing	Anying	Modifikasi kode

Temuan kata mayoritas berupa bentuk sarkasme dari bentuk kasar yang diperhalus dengan menyingkat kata, seperti *anjing* menjadi *ajg*, *goblok* menjadi *gobl*k*. Namun demikian, ditemukan juga bentuk-bentuk nonsarkasme yang memiliki nuansa lebih netral, seperti *kakak* menjadi *kk* dan *butuh kontak* menjadi *butkon*. Kemudian, ada bentuk sarkasme yang berpola reduksionisme yang digunakan, seperti *anjir* menjadi *njir*. Ada pula kata yang berasal dari proses pembalikan bunyi seperti *bang* menjadi *ngab*. Proses penyingkatan ini ditujukan untuk penyamaran makna yang terkandung pada istilah tersebut (Zein & Wagianti 2018).

Kata lain yang juga digunakan, seperti *brengek*, *lonthee*, *co*, *anjing*, dan *anying*. Temuan lain adalah penggunaan kata *slebew* yang memiliki kecondongan makna berupa pornografi. Namun, peneliti meragukan pemahaman anak terhadap makna kata yang digunakan tersebut. Selain itu, ada pula bentuk komunikasi dari lagu-lagu di TikTok yang diketahui dan/atau direproduksi oleh anak-anak tersebut berupa kalimat, seperti “Visi foya, misi foya, visi misi foya-foya” dan “Ikan teri ikan tongkol, nyindir doang ngga berani nyenggol.”

Data hasil wawancara menunjukkan bahwa ketika peneliti melontarkan kalimat “Visi foya, misi foya, visi misi foya-foya,” narasumber memperlihatkan respons yang sangat antusias dan sangat tahu mengenai kalimat tersebut telah menjadi tren di TikTok. Reaksi yang sama juga mereka perlihatkan ketika mereka menemui konten di TikTok yang berisikan pantun seperti pada kalimat “Ikan teri ikan tongkol, nyindir doang ngga berani nyenggol.” Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan kebahasaan anak mengalami perkembangan oleh peranan lingkungan bermedia sosial TikTok yang membentuk reaksi dan respons atau hasil belajar melalui pengalaman-pengalaman pembacaan (Muradi 2018).

Selanjutnya, ditemukan kalimat “Dibuka, dipegang, dikocok” yang merupakan sebuah tebak-tebakan yang kerap dimainkan narasumber bersama teman sebaya dan sempat ditanyakan kepada orangtua. Sisi menarik dari tebak-tebakan ini karena sifat jawabannya yang ambigu, antara cairan koreksi atukah kegiatan onani. Dari hasil pengamatan, anak mengetahui kedua jawaban tersebut bahkan mencoba untuk menerapkan tebak-tebakan terhadap orangtua. Anak-anak sekolah dasar cenderung mulai mengetahui makna suatu kata atau perkataan orang lain sesuai dengan pengalaman yang mereka dapatkan dari lingkungan mereka, dunia nyata maupun dunia maya (Dewi, Neviyarni, & Irdamurni 2020, 6). Hal ini mengingat bahwa pada pendidikan sekolah dasar sekarang sudah mulai digalakkan pendidikan seks sehingga tidak menutup kemungkinan pengertian mereka mengenai tebak-tebakan tersebut mengarah pada seksualitas (Sasongko 2016). Selain itu, ibu dari sang anak menyatakan bahwa tebak-tebakan tersebut juga pernah didapatkan dari sang anak, dan sang ibu tidak mengerti apa yang dimaksud dari tebak-tebakan tersebut sehingga sang ibu tidak menjawabnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak cukup gemar berbagi hal yang menurutnya asik untuk dimainkan bersama sehingga memunculkan perilaku dan sikap berdasarkan hasil pemikiran yang ia dapatkan (Dewi,

Neviyarni, & Irdamurni 2020, 9) tanpa menerapkan batasan hal mana yang boleh diutarakan terhadap orangtua atau teman sebaya.

Berdasarkan data hasil wawancara, narasumber mengatakan bahwa ia bersama teman-temannya biasa menggunakan atau mengadaptasi bahasa kekinian yang bersumber dari TikTok, yakni “Lu ko pendek banget si” dan “Iya kayak umur lu pendek.” Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak cukup gemar mengadaptasi bahasa gaul atau kekinian untuk digunakan dalam percakapan sehari-hari. Dalam hal ini mereka berkomunikasi melalui Whatsapp. Percakapan tersebut merupakan bentuk dari *socialized speech*, yaitu interaksi antara anak dengan teman sebayanya atau dengan lingkungannya. Dalam hal ini termasuk pada tipe perkembangan bahasa *criticism*, yakni berkaitan dengan penilaian anak terhadap perkataan dan tingkah laku orang lain. Selain itu, perkembangan bahasa anak ditentukan oleh peniruan atau imitasi terhadap orang dewasa berbicara, seperti halnya model percakapan di atas dan sejenisnya (Dewi, Neviyarni, & Irdamurni 2020, 6).

Perilaku imitasi dan adaptasi bahasa juga ditemukan seperti pada kalimat, “Mantan ngajak balikan, ogah njir.” Kalimat tersebut digunakan sebagai *caption* dalam status Whatsapp. Dalam hal ini, sang anak membuat konten TikTok menanggapi mantan yang meminta balikan dengan mata tidak menatap kamera, mengacungkan jari tengah, dan *filter* tanduk setan. Berdasarkan data tersebut, imitasi dan adaptasi yang dilakukan oleh anak tidak terbatas dalam komunikasi verbal, melainkan juga komunikasi nonverbal seperti menggunakan bahasa isyarat dan bahasa tubuh (Kurniawan 2015).

Selain itu, terdapat narasumber anak yang membuat konten TikTok yang menggunakan *backsong* yang mengandung kata-kata dewasa, seperti pada kalimat “Woy gua setia nih, ajarin *ghosting* dong.” Penggunaan kalimat tersebut adalah sebuah proses belajar berupa bentuk adaptasi bahasa yang ia dapatkan dari pengalaman pembacaan dari lingkungan bermedia sosialnya di TikTok (Muradi 2018).

Lebih lanjut, terdapat anak yang membuat konten TikTok dengan menirukan kalimat (*lipsync*) pada templat yang tersedia yang ia dapatkan dari kreator lain. Kalimat tersebut adalah “Gimana aku mau setia, orang kamunya aja liar. Situ orang apa binatang?” Hal ini menunjukkan bahwa sang anak melakukan imitasi dengan mengikuti tren yang ada karena ia tidak dalam posisi benar-benar memiliki pasangan. Hanya saja, ia bermain peran layaknya seorang perempuan yang memiliki pacar laki-laki yang tidak setia.

Data serupa juga peneliti dapatkan dalam konteks yang masih serupa, yakni perilaku imitasi berupa *lipsync* yang telah tersedia pada templat dari kreator lain, tetapi dengan kalimat yang berbeda, yaitu “Udah tau pacar orang masih aja lu cengin. Gabut ya? Najis.” Hanya saja, pada video tersebut, sang anak juga menambahkan *caption* “Najis gobl*k luka ku [*sic!*] dah sembuh cuman tinggal kayak garis itu loh.”

Selain bahasa verbal yang diimitasi dan diadaptasi, anak-anak juga melakukan hal yang sama pada bahasa nonverbal seperti bahasa tubuh. Data hasil wawancara dan observasi menunjukkan adanya perilaku imitasi berupa bahasa tubuh, yakni mengacungkan jari tengah, menggunakan jari tengah dan jari telunjuk dari kedua tangan untuk membuat bentuk hati, berjoget sesuai dengan alunan musik, berekspresi memainkan mimik wajah disertai dengan gerakan tangan, serta menggerakkan jakun secara naik-turun.

Teknologi komunikasi berbasis media sosial telah mengikat ruang sosial dan berpikir masyarakat pengguna yang mengonsumsinya. Pengguna TikTok tidak hanya berperan sebagai penikmat atas segala konten yang disuguhkan dalam TikTok, tetapi juga terlibat aktif sebagai pembuat sekaligus penikmat konten. Kondisi ini menghadirkan gejala unik, yaitu seluruh pengguna, tanpa terikat dengan latar belakang dan status sosial, dapat hadir dan saling memengaruhi tanpa ada batasan dan sekat. Media sosial yang hadir sebagai ruang sosial baru masyarakat *society 5.0* justru berpotensi menjadi pedang bermata dua bagi pengguna-pengguna anak-anak di bawah umur yang sedang dalam tahap perkembangan. Salah satu perkembangan yang sedang terjadi pada anak, khususnya pada jenjang kelas 4–6 sekolah dasar, adalah pemerolehan bahasa.

Dari pengamatan ditemukan bahwa anak cenderung mengonsumsi konten-konten TikTok yang mengarah pada konten hiburan yang sedang tren pada kalangan remaja. Hal ini ditandai oleh bagaimana anak-anak lebih mengenal kreator konten TikTok yang berusia remaja dan konten-konten TikTok yang lebih ditujukan untuk usia remaja, sedangkan kreator konten remaja cenderung menggunakan kosakata tren yang oleh banyak kalangan dinilai tidak sesuai untuk anak-anak. Preferensi konten yang tidak sesuai dengan usianya mengakibatkan anak cenderung menerapkan kosakata-kosakata yang sedang tren tersebut pada lingkungan dunia maya maupun dunia nyata. Pada lingkungan dunia maya, anak tidak hanya terbatas melakukan reproduksi gejala-gejala bahasa tersebut pada TikTok, tetapi juga merambah pada akun-akun media sosial lain yang dimiliki oleh anak. Pada lingkungan dunia nyata, ditemukan pula bahwa anak tidak hanya mereproduksi gejala-gejala bahasa pada komunitas anak-anak dan usia sebaya saja, tetapi juga ketika melakukan interaksi pada komunitas orang dewasa dan orangtua.

Melalui iklim berbahasa dalam lingkungan bermedia sosial TikTok yang variatif dan aplikatif, anak-anak cenderung untuk terpengaruh dan menangkap apa yang diperoleh dari lingkungan sosial tersebut, kemudian menguasai dan menghasilkan kembali bahasa dan kosakata yang berhasil ditemukannya dalam TikTok tanpa perlu memahami benar apa maksud dan makna kosakata yang diperolehnya. Kondisi ini semakin memprihatinkan karena selain tidak memahami betul makna kosakata yang diperoleh, anak juga masih belum bisa menempatkan tuturan terhadap lawan bicara yang berbeda-beda. Hal ini semakin menjadi perhatian serius karena ada kemungkinan bahwa hal-hal yang tidak diinginkanlah yang justru menarik perhatian dan ditiru oleh anak.

SIMPULAN

Semakin meleknnya masyarakat dengan teknologi digital dan penggunaannya mengakibatkan penikmat konten digital juga semakin luas. Hal ini semakin masif pada masa pandemi ketika orang-orang tidak dapat keluar rumah dan berbagai kegiatan harus dilakukan secara daring. Pada kasus anak-anak ini, perilaku konsumsi yang dilakukan semasa pandemi semakin bebas dengan menggunakan gawai untuk mengakses berbagai konten dan pada saat yang bersamaan pengawasan orangtua cenderung longgar. Perilaku konsumsi konten oleh anak pun menjadi tidak terkontrol, baik itu konten positif maupun negatif. Di dalam penelitian ini ditemukan data yang paling menonjol adalah bagaimana anak-anak melakukan konsumsi konten yang negatif dan ditiru dalam reproduksi atau penggunaan bahasa mereka di media sosial.

Melihat pengaruh yang ditimbulkan dari media sosial TikTok pada sisi kebahasaan anak, akses media sosial anak seyogianya harus di bawah bimbingan dan pengawasan orang dewasa. Kondisi ini dilakukan agar dapat mencegah dampak negatif yang diterima oleh anak dan meningkatkan peluang kebermanfaatan media sosial bagi anak. Peneliti berharap dengan

adanya penelitian ini mampu memberikan saran terbaik bagi pemerintah untuk merumuskan kebijakan-kebijakan baru yang proanak, tetapi dengan tetap menjaga kesehatan pergaulan mereka di dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho & Dwi Bambang Putut Setiyadi. 2020. "Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra." *Metafora* 6 (2), 147–57.
- Andriyana. 2021. "Tiktok terhadap Variasi Bahasa Kolokial pada Kalangan Remaja Indonesia (Kajian Etonolinguistik)." *FON Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17 (1), 34–41.
- Anggraeni, Luthfi. 2018. "Aplikasi Tik Tok Juga Dapat Petisi dari Masyarakat." *mediaindonesia.com*, <https://mediaindonesia.com/humaniora/169917/aplikasi-tik-tok-juga-dapat-petisi-dari-masyarakat>, 3 Juli.
- Annur, Cindy. 2020. "Pengguna TikTok Naik 20% Selama Pandemi, Terbanyak Konten Edukasi." *katadata.co.id*, <https://katadata.co.id/ekarina/digital/5ec2245aa8bc7/pengguna-TikTok-naik-20-selama-pandemi-terbanyak-konten-edukasi>.
- Badan Pusat Statistik. 2019. "Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2017–2019." <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur.html>.
- Brooks, J. 2011. *The Process of Parenting*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deguchi, Atsushi, Chiaki Hirai, Hideyuki Matsuoka, Taku Nakano, Kohei Oshima, Mitsuharu Tai, & Shigeyuki Tani. 2020. "What Is Society 5.0?" Dalam *Society 5.0: A People-Centric Super-Smart Society*, disunting oleh Hitachi. Tokyo: University of Tokyo Joint Research Laboratory. DOI: https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4_1.
- Denzin, N. K. & Y. S. Lincoln (eds.). 2011. *Handbook of Qualitative Research*. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington DC/Melbourne: SAGE.
- Dewi, Mera Putri, Neviyarni S., & Irdamurni. 2020. "Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7 (1), 1–11. DOI: <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>.
- Dhieni, Nurbiana, L. Fridani, G. Yarmi, & N. Kusniaty. 2014. *Perkembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ditjen PAUD Dikdasmen. 2021. "Lindungi Anak-Anak Indonesia dari Dampak Negatif

- Internet,” <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/lindungi-anak-anak-indonesia-dari-dampak-negatif-internet-3>, 25 Februari.
- Hyams, Nina & Robyn Orfitelli. 2015. "The Acquisition of Syntax." Dalam *Handbook of Psycholinguistics*, disunting oleh H. S. Cairns & E. M. Fernandez. United States: Wiley/Blackwell. http://linguistics.ucla.edu/people/hyams/28_Hyams-Orfitelli.final.pdf.
- Jekawati, Hamida. 2020. "Pemerolehan Bahasa Anak Usia 45 Tahun Melalui Smartphone Berbasis Android." *Jurnal Idiomatik* 3 (2), 88–95.
- Kominfo. 2018. "Banyak Alasan di Balik Buka Tutup Blokir TikTok." [kominfo.go.id, https://www.kominfo.go.id/content/detail/13716/banyak-alasan-di-balik-buka-tutup-blokir-tik-tok/0/sorotan_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13716/banyak-alasan-di-balik-buka-tutup-blokir-tik-tok/0/sorotan_media), 3 Agustus.
- Kurniawan, Budi. 2018. "Tik Tok Popularity and Nationalism: Rethinking National Identities and Boundaries on Millennial Popular Cultures in Indonesian Context." *Proceedings of AICS-Social Sciences* 8 (1), 83–90. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/AICS-Social/article/view/12649>.
- Kurniawan, Machful Indra. 2015. "Tri Pusat Pendidikan sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4 (1), 41–49. DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- LeCompte, M. D. & J. J. Schensul. 1999. *Designing and Conducting Ethnographic Research*. Walnut Creek, CA: AltaMira.
- Livingstone, Sonia. 2002. *Young People and New Media*. New York: Sagepub.
- Maldini, Feby. 2021. "Pengaruh Media YouTube terhadap Pemerolehan Sintaksis pada Anak Usia 2 Tahun 6 Bulan (Studi Kasus Inara Athaleta Zahira)." *Jurnal Bahterasia* 2 (1), 1–10. DOI: <https://doi.org/10.30596/bahterasia.v2i1.6569>.
- Muradi, Ahmad. 2018. "Pemerolehan Bahasa dalam Perspektif Psikolinguistik dan Alquran." *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmu Kependidikan* 7 (2), 145–167.
- Muslich, Masnur. 2009. *Tata Bentuk Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nabilla, Farah. 2021. "Viral Chat Kasar Murid ke Guru demi Konten TikTok, Panen Kecaman!" [suarajabar.id, https://jabar.suara.com/read/2021/02/03/122335/viral-chat-kasar-murid-ke-guru-demi-konten-tiktok-panen-kecaman?page=1](https://jabar.suara.com/read/2021/02/03/122335/viral-chat-kasar-murid-ke-guru-demi-konten-tiktok-panen-kecaman?page=1), 3 Februari.
- Pangastuti, Ratna. 2017. "Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini." *Indonesia Journal of Islamic Early Childhood Education* 2 (2), 165–74. DOI: <https://doi.org/10.51529/ijiece.v2i2.69>.
- Prasanti, Ditha. 2016. "Perubahan Media Komunikasi dalam Pola Komunikasi Keluarga di Era Digital." *Jurnal Commed* 1 (1), 69–81.

- Sasongko, Joko Panji. 2016. "Kemdikbud: Pendidikan Seks Sudah Masuk Kurikulum." *cnnindonesia.com*, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20160521083036-20-132374/kemdikbud-pendidikan-seks-sudah-masuk-kurikulum>, 21 Mei.
- SensorTower. 2021. "TikTok Becomes The First Non-Facebook Mobile App to Reach 3 Billion Downloads Globally." *sensortower.com*, <https://sensortower.com/blog/tiktok-downloads-3-billion>, Juli.
- Stephanie, Conney. 2021. "Apa Itu FYP di TikTok dan Bagaimana Cara Kerjanya?" *kompas.com*, <https://amp.kompas.com/tekno/read/2021/08/26/10410017/apa-itu-fyp-di-tiktok-dan-bagaimana-cara-kerjanya>, 26 Agustus.
- Yudibrata. 1998. *Psikolinguistik*. Jakarta: Depdikbud PPGLTP.
- Zein, Duddy & Wagiati Wagiati. 2018. "Bahasa Gaul Kaum Muda sebagai Kreativitas Linguistik Penuturnya pada Media Sosial di Era Teknologi Komunikasi dan Informasi." *Jurnal Sositologi* 17 (2), 236–245. DOI: <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.6>.