# HIPERREALITAS DUNIA VIRTUAL GENERASI ALPHA PADA MEDIA SOSIAL TIKTOK (STUDI PADA SMP NEGERI 29 REJANG LEBONG)

# SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Dakwah


Oleh :

ELFASALAMAH

Nim : 22521012



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**


**TAHUN 2025**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah (IAIN) Curup

Di-

Tempat

*Assalamu'alaikum* Wr. Wb.

Dengan Hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfasalamah

Nim : 22521012

Prodi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari Elfasalamah mahasiswa / i Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang berjudul "Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial TikTok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong)" Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya saya

ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum* Wr. Wb.

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Dita Verolyna, M. I. Kom.** | **Femalia Valentine, M. A** |
| **NIP. 198512162019032004.** | **NIP. 198801042020122002** |



Dipindai dengan CamScanner

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Elfasalamah

NIM : 22521012

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul Skripsi : Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial TikTok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong).

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di ajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi, apabila di kemudian hari bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapa digunakan dengan seperlunya.

Curup, 12 Agustus 2025

Elfasalamah

NIM. 22521012



Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jalan Dr. AK Gani N0 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email:admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**
Nomor : 358/In.34/FU/PP.019/08/2025

| | |
|---|---|
| Nama | **: Elfasalamah** |
| NIM | **: 22521012** |
| Fakultas | **: Ushuluddin Adab dan Dakwah** |
| Prodi | **: Komunikasi dan Penyiaran Islam** |
| Judul | **: Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial TikTok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong)** |

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri Curup, pada:

| | |
|---|---|
| Hari/Tanggal | **: Selasa, 12 Agustus 2025** |
| Pukul | **: 07.30 s/d 09.00 WIB** |
| Tempat | **: Aula Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah** |

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

**TIM PENGUJI**

**Ketua**

**Dita Verolyna, M. I. Kom**
**NIP. 198512162019032004**

**Sekretaris**

**Femalia Valentine, M. A**
**NIP. 198801042020122002**

**Penguji I**

**Intan Kurnia Syaputri, M.A,**
**NIP. 199208312020122001**

**Penguji II**

**Dete Konggoro, M. I. Kom**
**NIP. 19861028202311015**

**Mengesahkan,**
**Dekan Fakultas**
**Ushuluddin Adab dan Dakwah**

**Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I**
**NIP. 197501122006041009**

# KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena rahmat, hidayahnya dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi hamba dan Rasul-Nya, Muhammad Al-Amin, yang diutus sebagai rahmat bagi semesta alam, sebagai pemberi kabar gembira bagi orang-orang yang beriman dan memberi peringatan bagi orang-orang kafir. Mudah-mudahan terlimpah pula kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan orang-orang yang menempuh jalannya serta mengikuti petunjuknya hingga hari kiamat.

Berkah rahmat, kekuatan, dan kesehatan jasmani dan rohani yang diberikan oleh Allah SWT, akhirnya penulis bisa meneyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial Tiktok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong)". Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis sangat menyadari bahwa tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, maka skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada beberapa pihak diantaranya:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I, selaku Rektor IAIN Curup.
2. Prof Dr. Yusefri, M. Ag, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Dr. Muhammad Istan., S.E., M.Pd., M.M Kons Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Dr. H. Nelson., S.Ag., M.Pd Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Dr. Fakhruddin, S. Ag., M. Pd. I, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
6. Bapak Rhoni Rodin, S.Pd.I., M.Hum, selaku Dekan I Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.

7. Dr. M Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Dekan II Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
8. Dr. Robby Aditiya Putra, M. A, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
9. Bunda Dita Verolyna, M. I. Kom, selaku pembimbing I
10. Bunda Femalia Valentine, M. A, selaku pembimbing II
11. Seluruh Dosen dan staf Fakultas Ushuludiin Adab dan Dakwah, terkhusus dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
12. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Irma, salah satu guru di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, atas izin, bimbingan, serta arahannya yang sangat membantu dari awal proses observasi hingga penelitian ini selesai.
13. Terima kasih yang mendalam saya sampaikan kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, seluruh guru, dan staf di SMP Negeri 29 Rejang Lebong Sambutan hangat, bantuan, serta kemudahan yang diberikan selama proses penelitian sangat saya hargai

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempatan, untuk itu, segala kritik dan saran yang digunakan untuk perbaikan serta penyempurnaan pada skripsi ini sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya serta bagi para pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabaraktu*

# MOTTO

**BERUSAHALAH SEMAKSIMAL MUNGKIN MAKA SUATU SAAT ADA KESUKSESSAN DAN JANGAN PANTANG MENYERAH DALAM KESULITAN APAPUN SUATU SAAT PASTI ADA JALAN KELUARNYA**

**“Elfasalamah”**

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT dan dari hati yang terdalam atas karunia dan berkahnya sehingga saya bisa menyelesaikan karya kecilku ini. Sebagai tanda bukti cinta tulus ku persembahkan karya tulisan ini kepada :

1. Teruntuk Almh. Nenek Susilawati, nenek keinginanmu untuk melihatku berdiri menyandang gelar dan menggunakan toga Alhamdulillah tercapai.
2. Kepada ayahanda tercinta, Hibban ADWK, terima kasih atas segala bentuk dukungan dan semangat yang tiada henti engkau berikan. Aku menyadari betapa besar perjuangan dan pengorbananmu dalam membiayai pendidikan tinggi ini. Tanpa usahamu, mungkin aku tidak akan sampai di titik ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bukti bahwa segala jerih payahmu tidak sia-sia.
3. Untuk Ibunda tersayang, Susi Disan, terima kasih sedalam-dalamnya atas segala kasih sayang, nasihat, dan doamu yang selalu menyertaiku. Ibu adalah sosok yang tak pernah lelah mendorongku untuk terus melangkah maju, bahkan saat semangatku mulai runtuh. Semua yang ibu lakukan menjadi kekuatan terbesar dalam perjuanganku.
4. Kepada abangku tercinta, Zarivo Akbar, terima kasih atas dukungan dan motivasi yang selalu kau berikan. Kehadiranmu selama proses penulisan skripsi ini menjadi penyemangat tersendiri bagiku.
5. Untuk adik kesayanganku, Muhammad Arief Ghaisan, terima kasih telah menjadi penyemangat setia yang terus mendorong kakaknya untuk tidak berhenti berproses dan berprestasi, agar bisa menjadi kebanggaan bagi keluarga kita

6. Terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh keluarga besar atas dukungan moril dan materiil yang selalu mengalir tanpa henti.
7. Kepada Partner saya yang Bernama Dealif Al-Saddam dan keluarga, terima kasih atas kehadiranmu di setiap langkahku. Tanpa dukunganmu yang luar biasa, mungkin skripsi ini takkan pernah selesai. Terima kasih telah sabar menemaniku di setiap fase perjuangan ini.
8. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seluruh rekan seperjuangan angkatan 2021 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah menjadi sumber semangat dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Teman dekat saya, Asni Dwi Putri Ningsih, Ani Ida Safitri, Hesti Pransiska, Elvi Musli'ah, Hanifah Dewi Lestari, Nisa Safira, dan Oktaviani. terimakasih yang selalu memberikan motivasi, semangat, dukungan dan bantuan dari kalian dalam penyusunan Skripsi ini.
10. Terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya sampaikan kepada keluarga besar KPI A Change Youth21. Meskipun tidak bisa saya sebutkan satu per satu, kebersamaan, doa, dukungan dan bantuan kalian sangat berarti bagi saya.
11. Dan terakhir, untuk diriku sendiri—terima kasih karena telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah. Terima kasih telah terus berusaha walaupun dalam tekanan dan rasa lelah yang berat. Menyelesaikan skripsi ini adalah pencapaian yang layak dibanggakan.

# ABSTRAK

## HIPERREALITAS DUNIA VIRTUAL GENERASI ALPHA PADA MEDIA SOSIAL TIKTOK (STUDI PADA SMP NEGERI 29 REJANG LEBONG)

***OLEH : ELFASALAMAH (22521012)***

Penelitian ini membahas fenomena hiperrealitas dunia virtual yang dialami oleh Generasi Alpha melalui media sosial TikTok, dengan fokus pada siswa SMP Negeri 29 Rejang Lebong. Generasi ini lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital, sehingga sejak usia dini telah terbiasa mengakses konten visual yang sering kali telah dimodifikasi melalui filter, efek estetis, dan algoritma. Hal ini menyebabkan batas antara realitas dan representasi menjadi kabur, sebagaimana dijelaskan dalam teori hiperrealitas oleh Jean Baudrillard. Anak-anak tidak hanya mengonsumsi, tetapi juga memproduksi citra diri digital yang ideal, sehingga menimbulkan tekanan psikologis, krisis identitas, dan ketidakpuasan terhadap diri sendiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan siswa terdampak oleh hiperrealitas media sosial. Untuk mengatasi fenomena ini, keterlibatan aktif orang tua sangat diperlukan melalui peningkatan literasi digital, komunikasi terbuka, pembatasan penggunaan gadget, serta penguatan nilai-nilai kepercayaan diri anak berdasarkan realitas. Dengan pendekatan yang edukatif dan emosional, orang tua dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam membantu anak membedakan dunia nyata dan dunia virtual, sehingga mampu membentuk identitas diri yang sehat, realistis, dan tangguh di era digital.filter hanyalah alat visualisasi.



**Kata Kunci :** Dunia Virtual, Gen Alpha, Hiperrealitas, TikTok

## *ABSTRACT*

### *THE HYPERREALITY OF THE ALPHA GENERATION VIRTUAL WORLD ON TIKTOK SOCIAL MEDIA (A STUDY AT STATE MIDDLE SCHOOL 29 REJANG LEBONG)*

**BY: ELFASALAMAH (22521012)**

This study examines the phenomenon of virtual world hyperreality experienced by Generation Alpha through TikTok social media, focusing on students of SMP Negeri 29 Rejang Lebong. This generation was born and raised in a digital environment, so from an early age they are accustomed to accessing visual content that has often been modified through filters, aesthetic effects, and algorithms. This causes the boundary between reality and representation to become blurred, as explained in Jean Baudrillard's theory of hyperreality. Children not only consume but also produce an ideal digital self-image, resulting in psychological stress, identity crises, and self-dissatisfaction. This study used a qualitative descriptive approach with observation, in-depth interviews, documentation, and data triangulation methods. The results show that students are affected by social media hyperreality. To overcome this phenomenon, active parental involvement is essential through increasing digital literacy, open communication, limiting gadget use, and strengthening children's self-confidence values based on reality. With an educational and emotional approach, parents can be effective facilitators in helping children differentiate between the real world and the virtual world, thereby enabling them to form a healthy, realistic, and resilient self-identity in the digital era. Filters are simply visualization tools.



**Keywords:** Virtual World, Alpha Generation, Hyperreality, TikTok

## DAFTAR ISI


**COVER** ..... **i**

**PERSETUJUAN SKRIPSI** ..... **ii**

**PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI** ..... **iii**

**LEMBAR PENGESAHAN** ..... **iv**

**MOTTO** ..... **v**

**KATA PENGANTAR** ..... **vi**

**PERSEMBAHAN** ..... **viii**

**ABSTRAK** ..... **x**

**DAFTAR ISI** ..... **xii**

**DAFTAR TABEL** ..... **xv**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **xvi**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

A. Latar Belakang ..... 1
B. Batasan Masalah ..... 12
C. Rumusan Masalah ..... 12
D. Tujuan Masalah ..... 12
E. Manfaat Penelitian ..... 12
F. Kajian Literature ..... 13

**BAB II LANDASAN TEORI** ..... **20**

A. Hiperealitas ..... 20
1. Pengertian Hiperrealitas ..... 20
a. Simulasi ..... 23
b. Citra Diri ..... 26
B. Dunia Virtual Dalam Media Sosial ..... 28
1. Pengertian Dunia Virtual ..... 28
2. Pengertian Media Sosial ..... 28
3. Jenis-jenis Media Sosial ..... 30
4. Fungsi Media Sosial ..... 31

C. Anak Generasi Alpha ..... 31
1. Pengertian Anak Generasi Alpha ..... 31
2. Karateristik Generasi Alpha ..... 32
D. Platfrom TikTok ..... 33
1. Sejarahnya Platform ..... 33
2. Fitur utama TikTok Mencakup ..... 35
3. Pengaruh Media Sosial Platfrom TikTok Terhadap ..... 38
a. Dampak Positif ..... 38
b. Dampak Negatif ..... 39
E. Peran Orang Tua ..... 41
1. Pengertian Peran Orang Tua ..... 41
2. Strategi dan Solusi Orang Tua Dalam Mengarahkan ..... 43
Batasan Realitas dan Dunia Virtual .....
3. Tantangan Orang Tua Dalam Era Digital ..... 44
**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 46**
A. Jenis Penelitian ..... 46
B. Pendekatan Penelitian ..... 48
C. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 48
D. Subjek Penelitian ..... 49
E. Objek penelitian ..... 50
F. Sumber Data ..... 50
G. Teknik Pengumpulan Data..... 51
H. Analisis Data ..... 53
I. Keabsahan Data ..... 54
**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 56**
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... 56
B. Hasil Penelitian ..... 64
C. Hasil Pembahasan ..... 89
**BAB V PENUTUP ..... 97**
**A. Kesimpulan ..... 97**
**B. Saran ..... 99**
**DAFTAR PUSTAKA ..... 101**
**LAMPIRAN..... 106**

# DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 ..... 57

Tabel 4.2 ..... 59

Tabel 4.3 ..... 60

Tabel 4.4 ..... 61

Tabel 4.5 ..... 61

Tabel 4.6 ..... 62

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 ..... 63

Gambar 4.2 ..... 63

Gambar 5.1 ..... 157

Gambar 5.2 ..... 157

Gambar 5.3 ..... 157

Gambar 5.4 ..... 158

Gambar 5.5 ..... 159

Gambar 5.6 ..... 159

Gambar 5.7 ..... 159

Gambar 5.8 ..... 160

Gambar 5.9 ..... 160

Gambar 5.10 ..... 160

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang selalu membutuhkan interaksi sesama individu lain untuk berbagi rasa, bertukar pikiran dan kehendak. Baik secara langsung maupun tidak langsung, verbal maupun nonverbal. Artinya manusia tidak bisa terlepas dari adanya interaksi dan komunikasi dengan sesama manusia lainnya.

Populasi dunia yang terus berkembang telah melahirkan berbagai generasi, mulai dari generasi Baby Boomers (1946-1960) hingga Generasi Z atau Gen Z (1995-2010) dan munculah generasi baru pada zaman sekarang ini yakni generasi alpha (2010-2025) yang memiliki peran penting saat ini. Generasi Alpha ini dianggap sebagai generasi yang paling melek teknologi, bahkan lebih dari Generasi Z, karena mereka lahir langsung ke dunia yang didominasi oleh teknologi canggih. Sejak usia sangat dini, Generasi Alpha sudah akrab dengan perangkat berbasis digital seperti tablet, smartphone, dan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Generasi Alpha tumbuh dalam lingkungan digital dan sosial menjadikan teknologi sebagai bagian utama dari identitas mereka.[1]

Perkembangan Generasi Alpha berkontribusi pada kemajuan teknologi dan komunikasi, ditandai oleh kehadiran media sosial sebagai platform utama yang memudahkan interaksi tanpa batas jarak. Media sosial menjadi simbol kemajuan teknologi yang menyederhanakan akses informasi dan memperluas jaringan sosial. Dalam dunia digital media sosial selalu memberikan inovasi terbaru yang ssmakin canggih sehingga mempermudah para penggunaannya saat melakukan aktivitas di

[1] Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina dan Hetty Krisnan, *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok*: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme, Social Work Jurnal, Vol. 10, h.199.

dalam dunia maya. Perkembangan ini dapat dilihat dari munculnya berbagai macam platform aplikasi yang dapat mempengaruhi perilaku penggunaannya.

Berkembangnya media sosial yang semakin pesat juga membuat Masyarakat ikut aktif mengakses media sosial untuk memenuhi kebutuhan dalam hal komunikasi berdasarkan realita yang bisa kita lihat sekarang pada manusia tidak hanya berkomunikasi lewat dunia nyatanya akan tetapi juga melakukan aktivitas komunikasi lewat dunia maya. Tidak terkecuali para pemuda salah satunya generasi alpha yang pada saat sekarang ini mereka banyak mengenal berbagai fitur dari media sosial yang terus berkembang semakin canggih dan terus berinovasi untuk memudahkan para penggunaannya memenuhi kebutuhan dalam berinteraksi.

Media sosial merupakan platform yang memungkinkan pengguna terhubung dan berbagi konten secara online. Menurut para ahli, media sosial tidak hanya sebagai media komunikasi, tapi juga sebagai wadah kolaborasi yang menghasilkan konten dari pengguna sendiri. Media sosial sering dianggap hanya mencerminkan realitas. Misalnya seseorang mengunggah foto kegiatan sehari-hari atau peristiwa sebagai dokumentasi. Namun, seiring berkembangnya budaya digital, representasi ini mulai mendistorsi realitas dengan tambahan filter, editing, atau framing tertentu yang menonjolkan sisi menarik dari kehidupan seseorang. Representasi tersebut dapat menyamarkan ketiadaan realitas. Contoh nyata dapat dilihat pada penggunaan filter kecantikkan, trend pakaian yang viral, atau gaya hidup yang dipamerkandi media sosial. Seringkali, yang ditampilkan bukanlah refleksi dari keadaan asli pengguna, melainkan hasil konstruksi digital yang sama sekali tidak melihat kondisi nyata.

Salah satu fenomena yang muncul dari perkembangan teknologi adalah Hiperrealitas dan dunia virtual. Hiperrealitas, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Baudrillard, adalah kondisi di mana batas antara realitas dan representasi menjadi

kabur, sehingga yang dianggap nyata justru merupakan hasil konstruksi simbol dan simulasi yang dihasilkan oleh teknologi. Hiperrealitas dalam dunia virtual tidak hanya mempresentasikan kenyataan, tetapi juga menciptakan versi realitas yang lebih ideal, menarik, atau bahkan manipulatif.[2]

Hiperrealitas adalah konsep yang diperkenalkan oleh seorang filsuf postmodern, yang menggambarkan situasi di mana batas antara realitas dan representasi realitas menjadi kabur. Dalam hiperrealitas, representasi (gambar, simbol, atau tanda) tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi mulai menggantikan dan menciptakan "realitas" yang dianggap lebih nyata dari pada realitas itu sendiri. hiperealitas terjadi karena perkembangan teknologi, media massa, dan budaya konsumsi yang menciptakan dunia simulasi. Simulasi ini tidak hanya mencerminkan kenyataan tetapi menjadi "kenyataan" baru yang berdiri sendiri. Misalnya, realitas yang kita lihat di media sosial seringkali adalah versi "ideal" dari kehidupan seseorang, yang bisa jadi tidak sesuai dengan realitas sesungguhnya.[3]

Teori Baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenaran dan kenyataannya. Sesuatu yang dapat menarik minat manusia direpresentasikan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan hiperrealitas dimana nyata dan tidak nyata menjadi tidak jelas. Simulasi

---

[2] Jean Baudrillard, Simulacra and Simulations, trans. Sheila Glaser Faila(Michigan: The Univercity of Michigan Press, 1994).

[3] Changestu, Vani. (2017). *Hiper-realitas Pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor PokemonGoDaerah Istimewa Yogyakarta* (Studi Kasus Hiperrealitas pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta Periode September 2016-Juni 2017). Skripsi. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Diunduh pada 20 Desember 2021, dari http://eprints.mercubuanayogya.ac.id/161/

merupakan realitas buatan awal terbentuk masyarakat hiperealitas karena melalui proses reproduksi. Dunia simulasi adalah dunia yang dibentuk oleh berbagai tanda dan simbol secara tanpa acuan referensi yang jelas, hubungan ini melibatkan tanda real (fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semua (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi"

Baudrillard menjelaskan bahwa *simulacra* bukan lagi cermin atau konsep, tetapi pembangkitan suatu realitas melalui model nyata tanpa asal-usul. Simulacra merupakan proses representasi atau suatu objek yang justru kemudian berubah dan mengganti objek itu sendiri. Kemudian direpresentasikan kembali menjadi suatu hal yang lebih penting dari pada objek tersebut simulacra memang bukan lagi masalah meniru atau membuat tiruannya, bukan juga sebagai sebuah bentuk parodi, tetapi masalah menggantikan objek nyata kemudian justru diperlakukan seakan sebagai realitas itu sendiri. [4]

Hiperrealitas terjadi ketika konten yang diunggah menjadi lebih menarik, indah, atau "ideal" dibandingkan realitas asli pembuatnya. Generasi Alpha yang sering terpapar konten semacam ini dapat mulai menganggap citra di TikTok sebagai standar kehidupan. Misalnya, tren video tantangan, gaya hidup mewah, atau kecantikan ideal dapat menciptakan persepsi palsu tentang kebahagiaan atau keberhasilan. Proses ini menggeser pandangan mereka tentang realitas menjadi sesuatu yang terkontruksi oleh algoritma TikTok. Dunia virtual memberi peluang perkembangan bahasa, motorik, dan interaksi sosial, namun juga berpotensi negatif seperti kecanduan, paparan konten tidak sesuai, dan berkurangnya interaksi nyata yang dapat menghambat perkembangan sosial anak.

[4] Baudrillard, J. (2006). Simulacra and Simulation (terjemahan Indonesia). Yogyakarta: Kreasi Wacana. (*Buku ini membahas konsep hiperalitas dan simulasi yang dikembangkan oleh Baudrillard*)

Salah satu media sosial yang lagi popular di masyarakat yakni platform TikTok Karena adanya beberapa fitur-fitur yang membuat orang-orang penasaran. Namun, perkembangan teknologi dan keberadaan media sosial, seperti TikTok, telah membawa dinamika baru dalam pola interaksi sosial anak-anak generasi ini. Ketergantungan terhadap gadget, yang sering kali digunakan untuk mengakses platform seperti TikTok, mengubah cara mereka berkomunikasi, berinteraksi, bahkan memengaruhi kemampuan mereka dalam menjalin hubungan sosial secara langsung.

TikTok muncul pada tahun 2016 dan dengan cepat menjadi salah satu platform media sosial yang paling populer di dunia. Aplikasi ini menyediakan fitur berbagi video pendek dengan durasi yang bervariasi, dilengkapi dengan berbagai efek visual, filter, dan musik latar yang membuat konten lebih menarik. TikTok menawarkan fitur interaktif seperti komentar, tanda suka, pesan langsung (DM), serta ke mampuan untuk melakukan duet atau stitch dengan video pengguna lain, sehingga mendorong terciptanya komunikasi dan kolaborasi di antara penggunanya.[5] TikTok adalah salah satu platform media sosial yang berasal dari China, yang kini semakin populer di kalangan masyarakat global, termasuk Indonesia. Aplikasi ini menggabungkan elemen video, lagu, dan stiker dengan durasi mulai dari 15 detik hingga 3 menit. TikTok memungkinkan penggunanya untuk mengekspresikan kreativitas melalui berbagai jenis konten, seperti video komedi, tantangan, edukasi, tarian, atau bahkan dokumentasi aktivitas sehari-hari.[6]

TikTok sendiri memiliki ruang untuk mempresentasikan citra diri seseorang atau penggunaannya melalui video pendek atau tantangan yang diunggah dan dilihat

[5] Hussain, Z., & Ali, A. (2021). "Social Media Platforms and User Interaction: A Case Study of TikTok." Journal of Communication and Media Research, 13(1), 25-35.

[6] Khan, M. A., & Khan, M. N. (2020). "The Rise of TikTok: A New Era of Social Media." International Journal of Research in Social Sciences, 10(5), 1-10.

oleh pengguna lainnya melalui instastory. Namun, apa yang mereka unggah berbeda dengan dirinya apabila pengguna tersebut berada dalam lingkungan sosial sehari-harinya atau berbeda dalam dunia nyatanya. Pengguna mempresentasikan diri mereka dalam tiktok berdasarkan apa yang ingin mereka tampilkan.[7]

Pada tahun 2022, data resmi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan tingkat penetrasi mencapai sekitar 77,02% dari total populasi, atau sekitar 210,03 juta jiwa. [8]Angka ini secara konsisten meningkat, dengan proyeksi awal untuk tahun 2024 menunjukkan tingkat penetrasi mendekati 79,5% dengan lebih dari 220 juta pengguna aktif internet, dan diperkirakan akan melampaui 80% pada tahun 2025. Pertumbuhan ini didorong oleh semakin meratanya infrastruktur, terjangkaunya harga perangkat, serta meningkatnya kebutuhan akan konektivitas untuk berbagai aspek kehidupan.

Transformasi digital yang masif ini sangat terlihat di kalangan remaja, khususnya kelompok usia 13–18 tahun, di mana akses terhadap internet hampir bersifat menyeluruh. Sejak 2022 dan diproyeksikan hingga 2025, lebih dari 95% remaja dilaporkan menggunakan internet setiap hari, mencerminkan ketergantungan mereka pada dunia daring untuk belajar, bersosialisasi, dan hiburan. Dalam konteks penggunaan media sosial, YouTube tetap menjadi platform paling populer, namun TikTok telah mengalami lonjakan signifikan. Data dari We Are Social dan Meltwater (2024) yang menempatkan TikTok sebagai platform media sosial paling populer kedua setelah YouTube, dengan lebih dari 78,2% pengguna berusia 13–24 tahun aktif menggunakannya setiap hari dan durasi rata-rata penggunaan mencapai sekitar 99

[7] Hendy Harnio Pratama, *"Representasi Diri Remaja Dalam Media Sosial Instagram,"* FISIPUniversitas Syiah Kuala, 2019.

[8] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). Survei Penetrasi Internet Indonesia 2022. Jakarta: APJII.

menit per hari, mengindikasikan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi. Fenomena ini didorong oleh algoritma personalisasi TikTok yang canggih, format konten video pendek yang menarik, fitur interaktif yang inovatif, serta tren dan tantangan viral yang mendorong partisipasi aktif dari remaja.Media sosial merupakan salah satu jenis media siber yang kehadirannya sejalan dengan perkembangan teknologi informasi terutama internet..[9]

Aplikasi TikTok mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif Dengan adanya platform tiktok dapat terkenanya dampak bagi anak anak karena adanya aplikasi TikTok, anak anak menjadi suka konten dan membuat konten tersebut dengan berbagai gaya gerakkan yang ada di video tiktok yang lagi viral, Bahkan mereka juga banyak membuat konten tentang tutorial make up. yang membuat anak-anak dengan mudah menghabiskan waktu berjam-jam didalamnya. Meskipun aplikasi ini memberikan manfaat seperti pengembangan kreativitas, pelatihan eskpresi diri, dan hiburan.

Generasi Alpha terkhususnya pada siswa SMP beranggapan bahwa dengan mengakses TikTok maka mereka akan dapat menghilangkan rasa bosan dan sebagai pengalihan dari rasa stress yang mereka sedang alami. Bahkan ada juga remaja yang merasa gelisah dan tidak tenang ketika tidak mengakses TikTok. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja yang selalu sibuk sendiri dengan *smarphone* milik sendiri mereka untuk membagikan status, story hingga komentar di laman TikTok masing-masing walaupun sedang berada di situasi lingkungan yang tidak memungkinkan untuk melakukan semua itu di media sosial.

[9] Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.

Siswa SMP merupakan remaja dengan usia 13-15 tahun yang sedang mencari jati diri mereka dan sedang senang-senangnya dalam mencoba dan mempelajari banyak hal baru. Biasanya, pada siswa, remaja ini, ingin ikut berpatisipasi dalam moment di lingkungan sosial. Dalam hal ini, remaja akan mencari tahu hal-hal baru dengan mencarinya di media sosial dengan mengakses media sosial akan selalu merasa terhubung dengan orang lain di dunia maya dan dapat mengikuti perkembangan terbaru yang viral saat ini yang akan membuat individu tetap *up to date* sehingga akan terpenuhi kebutuhan dan informasi dan kepuasan diri bagi individu. Hal ini membuat media sosial menjadi kebutuhan sehari-hari bagi remaja.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong, terdapat beberapa siswa menyatakan bahwa menggunakan media sosial TikTok membuat mereka merasakan dari Hiperrealitas. Ada beberapa siswa di SMPN 29 yang beranggapan bahwa bermain media sosial TikTok merupakan kebutuhan untuk mereka sebagai remaja yang harus terus mengikuti zaman. Dengan tetap ikut bermain media sosial TikTok, siswa merasa kebutuhan dalam perkembangan zaman saat ini terpenuhi. Oleh karena itu banyak siswa yang memiliki dan bermain TikTok dengan alasan agar tetap dapat mengikuti Trend yang ada saat ini. Siswa Sering melakukan penggunaan filter cantik dalam video TikTok telah menjadi tren yang memengaruhi cara mereka melihat diri sendiri dan bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain. Filter-filter ini memungkinkan pengguna untuk mengubah tampilan fisik, seperti mempercantik kulit, memperbesar mata, atau memancungkan hidung. Akibatnya, banyak remaja mulai mengidentifikasi diri mereka berdasarkan versi "ideal" yang diciptakan oleh teknologi, bukan berdasarkan kenyataan.[10]

[10] Wulandari, D. (2022). Pengaruh Filter Kecantikan di Media Sosial Terhadap Citra TubuhRemaja. Jurnal Komunikasi dan Media, 1`0(1), 15-25. doi:10.6789/jkm.v10i1.6789

Penggunaan filter kecantikan di platform media sosial seperti TikTok telah menjadi fenomena yang meluas, menawarkan pengguna kemampuan untuk mengubah penampilan mereka secara instan. Meskipun fitur ini dapat meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri, ada kekhawatiran yang signifikan mengenai dampaknya terhadap standar kecantikan dan kesehatan mental, terutama di kalangan generasi muda. Penggunaan filter di media sosial dapat meningkatkan kecemasan dan ketidakpuasan terhadap citra tubuh. Individu yang sering menggunakan filter atau melihat foto yang telah diedit cenderung memiliki tingkat ketidakpuasan tubuh yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak.

Generasi alpha juga melihat dari segi gaya hidup seperti dalam menggunakan penampilan berpakaian. Gaya hidup merupakan salah satu unsur yang berpengaruh terhadap perilaku individu. Biasanya gaya hidup mencerminkan status sosial mereka, tak jarang para siswa mementingkan gengsi dibandingkan kondisi yang sebenarnya, sehingga gaya hidup mereka pun perlahan berubah. Media sosial TikTok adalah jenis media massa yang menawarkan video singkat kepada orang-orang dengan bermacam-macam konten didalamnya, salah satunya adalah *Fashion Style*. TikTok sebagai aplikasi yang booming di masyarakat, menjadi pusat tren saat ini.

Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kepercayaan diri, tetapi juga dapat menciptakan tekanan sosial untuk selalu tampil sempurna. Ketidaksesuaian antara citra virtual dan realitas juga dapat menyebabkan krisis identitas pada remaja, Banyak dari mereka yang merasa tidak percaya diri dengan penampilan asli mereka di dunia nyata karena terbiasa melihat diri mereka dalam versi "sempurna" di dunia virtual.[11]

[11] Hidayati, N. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Citra Diri Remaja. Jurnal Ilmiah Psikologi, 12(1), 45-56. doi:10.1234/jipsi.v12i1.1234

Berdasarkan data observasi awal Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong terdapat 75 siswa, dari keseluruhan murid dari kelas 7 hingga kelas 9 yang menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas dunia virtual. Distribusi siswa tersebut terdiri dari 23 siswa kelas 7, 27 siswa di kelas 8, dan 25 siswa di kelas 9 jadi keseluruhan siswa sebanyak 75 siswa. Namun setelah di analisa lebih lanjut, sebanyak 75% dari total siswa, atau 56 siswa menunjukkan indikasi terdampak hiperalistas dunia virtual, sedangkan sisanya yakni 25% atau 19 siswa tidak terdampak dan lebih fokus pada interaksi di dunia nyata.

Fenomena Ini berdampak besar pada perkembangan psikologi individu, terutama pada anak-anak dan remaja yang berada dalam masa perkembangan. Dunia virtual memberikan ruang bagi individu untuk menciptakan identitas digital yang ideal, yang sering kali jauh dari realitas kehidupan mereka. Akibatnya, muncul konflik antara diri ideal dan diri nyata, yang dapat memengaruhi kesehatan mental, perkembangan emosional, serta pola interaksi sosial individu. [12]

Pendampingan orang tua sangat penting untuk meminimalkan dampak negatif dunia virtual. Pengawasan dan pemahaman orang tua mengenai penggunaan teknologi dan media sosial dapat membantu anak membedakan dunia nyata dan virtual. Orang tua perlu menerapkan komunikasi terbuka, pendidikan literasi digital, dan batasan waktu penggunaan gadget untuk mendampingi anak-anak menghadapi dunia digital secara sehat.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengarahkan anak-anak mereka untuk memahami batasan antara dunia nyata dan dunia virtual. Namun, banyak orang tua yang masih belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai

[12] Nugroho, A. (2018). Media Sosial dan Perkembangan Psikologi Remaja. Jurnal Psikologi Sosial, 6(1), 50-60. doi:10.4567/jps.v6i1.4567

dampak hiperealitas ini, sehingga kesulitan dalam memberikan arahan yang tepat. keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam penggunaan media digital dapat mengurangi dampak negatif dari eksposur media sosial. Orang tua perlu mengadopsi pendekatan yang kritis dan reflektif dalam mendampingi anak-anak mereka di dunia digital. Hal ini mencakup pendidikan literasi digital, penerapan batasan waktu penggunaan gadget, serta komunikasi yang terbuka mengenai dampak dunia virtual terhadap kehidupan sehari-hari.[13]

Konteks pentingnya memahami dunia virtual sangat relevan dengan konsep pendidikan karakter, terutama dalam membentuk kepribadian dan nilai-nilai sosial generasi muda. Dunia virtual, ketika dimanfaatkan secara tepat, dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai positif seperti empati, kerja sama, serta kreativitas. Dalam konteks ini, media sosial seperti TikTok menjadi salah satu ruang interaksi digital yang dominan di kalangan Generasi Alpha.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada orang tua dan pendidik mengenai fenomena **Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial Tiktok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong).** Penelitian akan membahas bagaimana dunia virtual menciptakan realitas semu yang memengaruhi cara berpenampilan anak-anak, serta bagaimana penggunaan filter kecantikan di platform TikTok membentuk persepsi mereka terhadap citra diri. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji dampak positif maupun negatif dari penggunaan media sosial dalam membentuk karakter, terutama terkait dengan kepercayaan diri, penerimaan diri, dan hubungan sosial antar teman sebaya di era digital ini.

---

[13] Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). *"Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Anak Generasi Alpha Di Era Metaverse". Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan,* 8(01).

## B. Batasan Masalah

Adanya batasan dari penelitian ini diharapkan agar dapat mempermudah serta mempertegas ruang lingkup pembahasan, maka peneliti memberi batasan pada "Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial TikTok Studi Pada Siswa Kelas 7,8,9 SMP Negeri 29 Rejang Lebong

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang uang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok?
2. Bagaimana Solusi Orang Tua Dalam Mengarahkan Generasi Alpha Untuk Memahami Batasan Antara Realitas dan Dunia Virtual?

## D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan penelitian

a. Untuk Mengetahui Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Konten di TikTok Secara Spesifik Dalam Pembentukkan Identitas dan Pemahaman Realitas Pada Generasi Alpha Melalui Media Sosial TikTok

b**.** Untuk Mengetahui Solusi Orang Tua Dalam Mengarahkan Generasi Alpha Untuk Memahami Batasan Antara Realitas dan Dunia Virtual

### 2, Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang bagaimana generasi ini berinteraksi dengan media digital dan dampak Teknologi terhadap perkembangan anak.

b. Manfaat Praktis

Bagi peneliti sebagai bahan pembelajaran dan menambah wawasan terkait bidang komunikasi dalam mempengaruhi proses dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial TikTok Dapat Mengakibatkan Dampak Positif dan Negatif Pada Generasi Alpha.

Dapat diketahui bagaimana rekomendasi kebijakkan publik untuk mengatasi Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial TikTok, seperti pengaturan waktu penggunaan gadget dan pengawasan konten media sosial Dalam Menggunakan Filter Kecantikkan dan Menggunakan Penampilan Berpakaian.

## E. Kajian Literature

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Anjani dari Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2019 yang berjudul "Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja. Tujun dari penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial remaja, baik dampak positif maupun negatifnya.[14]

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas remaja di wilayah Yogyakarta yang aktif menggunakan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan WhatsApp. menghimpunnya kemudian menyajikannya dalam bentuk karya ilmiah berupa jurnal. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa dibanding pengaruh positifnya lebih banyak pengaruh negatifnya yang diakibatkan penggunaan gadget pada anak generasi alpha. Penggunaan media sosial membantu remaja menjadi lebih percaya diri

[14] Dewi Anjani (2019). "*Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja".Jurnal Penelitian Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.*

dan ekspresif dalam mengemukakan perasaan mereka. Anak generasi alpha dapat belajar tentang tata krama dan etika dalam berkomunikasi melalui interaksi di media sosial. Penggunaan media sosial membuat remaja menjadi malas dan jarang bersosialisasi secara langsung dengan orang lain, sehingga berpotensi menjadi pribadi yang anti-sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Anjani ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan tersebut Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu sama-sama membahas dampak penggunaan media sosial secara luas terhadap perilaku sosial remaja, Tetapi penulis membahas dampak penggunaan media sosial platform tiktok. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada Perbedaan terletak pada lokasi penelitian dan metode pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta, dengan metode survei kuesioner, sem entara penelitian penulis mungkin dilakukan, sedangkan penulis dilakukan khususnya melalui komunikasi pribadi menggunakan fitur chat di tiktok.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adinda Tri Puji Maheswari, Bagas Narendra Parahita, dan Danang Purwanto dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul "Hiperealitas pada Media Sosial Instagram dalam Merepresentasikan Relasi Sosial Pertemanan Generasi Z" bertujuan untuk menganalisis fenomena hiperealitas yang muncul pada media sosial Instagram. Penelitian ini mengungkap bagaimana generasi Z memanfaatkan Instagram untuk membangun dan merepresentasikan relasi sosial pertemanan yang tidak selalu mencerminkan realitas sesungguhnya.[15]

[15] Adinda Tri Puji Maheswari, Bagas Narendra Parahita, dan Danang Purwanto (2020). "*Hiperealitas pada Media Sosial Instagram dalam Merepresentasikan Relasi Sosial Pertemanan Generasi Z*". *Jurnal Sosiologi*, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan sosiologi fenomenologi. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumentasi pada akun Instagram generasi Z di wilayah Surakarta. Penelitian ini menyoroti bagaimana Instagram menciptakan ruang hiperealitas, di mana citra yang ditampilkan sering kali berlebihan atau berbeda dari realitas pertemanan yang sebenarnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi Z cenderung membangun identitas sosial mereka di Instagram dengan menampilkan kehidupan pertemanan yang ideal atau glamor. Meski memberikan peluang untuk memperluas jaringan pertemanan, fenomena ini juga berdampak negatif, seperti meningkatnya tekanan sosial, rasa minder, dan kecenderungan membandingkan diri dengan orang lain.

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Penulis Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu sama-sama membahas dampak media sosial terhadap interaksi sosial generasi muda. Keduanya juga menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji fenomena sosial yang terjadi di era digital. Adapun perbedaannya, penelitian oleh Adinda Tri Puji Maheswari dkk. berfokus pada konsep hiperealitas dalam platform Instagram, sementara penelitian penulis akan membahas Hiperalitas Dunia Virtual Anak Generasi Alpha Selain itu, penulis lebih menitik beratkan pada aspek komunikasi interpersonal melalui fitur chat TikTok, yang memiliki peran unik dalam membentuk relasi sosial secara digital.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhlizha Izzati, Rinanda Firamadhina, dan Hetty Krisnani dari Universitas Indonesia tahun 2022, dengan judul “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme” bertujuan untuk mengkaji bagaimana generasi Z memaknai penggunaan TikTok tidak hanya sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai sarana edukasi dan aktivisme digital. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan wawancara mendalam terhadap sejumlah pengguna aktif TikTok dari kalangan generasi Z.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial TikTok dapat membentuk makna personal (sense of self) bagi penggunanya melalui interaksi sosial yang intens dan berulang. Generasi Z mampu membentuk identitas, memperluas wawasan, serta menunjukkan keterlibatan mereka dalam isu-isu sosial melalui konten edukatif dan aktivisme yang mereka produksi maupun konsumsi. Interaksi sosial yang terjadi dalam platform ini juga membentuk keberagaman realitas, karena setiap individu memaknainya sesuai dengan nilai dan pengalaman hidup yang mereka miliki.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena sama-sama menyoroti pengaruh media sosial TikTok terhadap pembentukan perilaku dan identitas generasi muda. Persamaannya terletak pada objek kajian, yaitu generasi muda yang aktif menggunakan TikTok, serta fokus pada bagaimana media sosial membentuk cara berpikir dan bertindak individu dalam masyarakat digital. Namun, terdapat perbedaan dalam aspek pendekatan dan fokus. Penelitian oleh Fadhlizha Izzati dan tim menekankan pada aspek edukasi dan aktivisme dalam konteks generasi Z, sedangkan penelitian penulis lebih memfokuskan pada generasi Alpha dan fenomena hiperealitas yang terbentuk dari penggunaan filter kecantikan serta tren berpakaian di TikTok. Selain itu, pendekatan komunikasi virtual yang digunakan penulis melalui fitur chat TikTok juga menjadi ciri khas yang membedakan penelitian ini dari sebelumnya.

**Tabel 1.1**
**Penelitian Terdahulu**

| No | Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Hasil Penelitian |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Dewi Anjani (2019), Universitas Negeri Yogyakarta "Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja" | Sama-sama membahas dampak media sosial terhadap perilaku atau interaksi sosial remaja dan generasi muda | Lokasi: Yogyakarta Media sosial: Instagram, Facebook, WhatsApp | Media sosial membuat remaja lebih percaya diri dan ekspresif, namun juga membuat mereka malas berinteraksi langsung (cenderung antisosial) |
| 2 | Adinda Tri Puji Maheswari dkk., Universitas Sebelas Maret "Hiperealitas pada Media Sosial Instagram dalam | Sama-sama membahas dampak media sosial dan fenomena hiperealitas pada generasi muda Metode kualitatif | Fokus: Generasi Z dan platform Instagram Penekanan pada tampilan relasi sosial pertemanan (bukan | Instagram menciptakan ruang hiperealitas, membentuk citra pertemanan glamor; |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Merepresentasikan Relasi Sosial Pertemanan Generasi Z” | | komunikasi interpersonal) | memicu tekanan sosial dan perbandingan diri |
| 3 | Fadhlizha Izzati, Rinanda Firamadhina, dan Hetty Krisnani dari Universitas Indonesia tahun 2022 dengan judul “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme” | generasi muda yang aktif menggunakan TikTok, serta fokus pada bagaimana media sosial membentuk cara berpikir dan bertindak individu dalam masyarakat digital kualitatif Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis | menekankan pada aspek edukasi dan aktivisme dalam konteks generasi Z, | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa,media sosial TikTok dapat membentuk makna personal (sense of self) bagi penggunanya melalui interaksi sosial yang intens dan berulang. Generasi Z mampu membentuk identitas, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | dokumentasi | | memperluas wawasan, serta menunjukkan keterlibatan mereka dalam isu-isu sosial melalui konten edukatif dan aktivisme yang mereka produksi maupun konsumsi. |

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Teori Hiperrealitas

Hiperrealitas adalah konsep yang diperkenalkan oleh seorang filsuf postmodern, yang menggambarkan situasi di mana batas antara realitas dan representasi realitas menjadi kabur. Dalam hiperrealitas, representasi (gambar, simbol, atau tanda) tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi mulai menggantikan dan menciptakan "realitas" yang dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri. hiperealitas terjadi karena perkembangan teknologi, media massa, dan budaya konsumsi yang menciptakan dunia simulasi. Simulasi ini tidak hanya mencerminkan kenyataan tetapi menjadi "kenyataan" baru yang berdiri sendiri. Misalnya, realitas yang kita lihat di media sosial seringkali adalah versi "ideal" dari kehidupan seseorang, yang bisa jadi tidak sesuai dengan realitas sesungguhnya.

Sedangkan istilah simulakra mengacu pada situasi di mana sudah tidak ada lagi acuan, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur, dalam ruang ini sudah tidak dikenali mana realitas yang asli mana realitas yang palsu, mana penanda dan mana petanda, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi. [16] Dalam karyanya Simulacra and Simulastions Baurdrillard menyebut masyarakat simulasi merupakan bentuk karakter identitas masyarakat Postmodern. Secara esensial lingkaran imajinasi serta ilusi menghasilkan keadaan realitas yang semu. Berkembangnya teknologi virtual membuat manusia terjebak dalam rekayasa

[16] Medhy Aginta Hidayat, Realitas Budaya Pascamodern, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021), 72.

maupun manipulasi atas keadaan yadiangap asli dan nyata.

Teori Baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan "mitos" yang tidak dapat dilihat kebenaran dan kenyataannya. Hal ini menjadi faktor penentu pandangan kita mengenai kenyataan. Sesuatu yang dapat menarik minat manusia direpresentasikan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan hiperrealitas dimana nyata dan tidak nyata menjadi tidak jelas.[17]

Baudrillard menjelaskan bahwa simulacra bukan lagi cermin atau konsep, tetapi pembangkitan suatu realitas melalui model nyata tanpa asal-usul. Simulacra merupakan proses representasi atau suatu objek yang justru kemudian berubah dan mengganti objek itu sendiri. Kemudian direpresentasikan kembali menjadi suatu hal yang lebih penting dari pada objek tersebut simulacra memang bukan lagi masalah meniru atau membuat tiruannya, bukan juga sebagai sebuah bentuk parodi, tetapi masalah menggantikan objek nyata kemudian justru diperlakukan seakan sebagai realitas itu sendiri.

Simulakra merupakan teori yang menjelaskan bahwa suatu simbol atau tanda, serta citra yang muncul di dalam realitas, mungkin tidak memiliki referensi yang sesuai dengan kebenaran keberadaannya. Namun, melalui proses simulasi, citra, tanda, dan simbol tersebut dapat menjadi bagian dari realitas. Menurut Baudrillard, konsep simulakra mengacu pada citra yang terbentuk tanpa adanya proses referensi yang terkait dengan realitas yang disebut simulacrum. Dalam kata lain, simulacrum

[17] Medhy Aginta Hidayat, *Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 202 1), 176.

adalah tahap pembentukan citra yang sama sekali tidak berkaitan dengan kenyataan realitas.

Fenomena yang mengarahkan masyarakat kontemporer ke realitas virtual saat ini terjadi karena budaya konsumsi citra yang diperlihatkan oleh media massa. Simulasi yang ditampilkan dalam media membuat masyarakat merasa terkesima dan terpaku pada realitas yang sebenarnya tidak benar. Realitas tersebut kemudian disajikan dalam bentuk hiperrealitas yang menentukan kesadaran masyarakat. Jenis-jenis media menjadi acuan referensi bagi masyarakat sehingga dunia imajinasi terbentuk dan disusun oleh simulacrum, yang akhirnya memengaruhi kesadaran palsu yang dibentuk oleh simulacrum tersebut. Baudrillard menyebut keadaan semacam ini sebagai ruang simulacra.[18]

Simulasi merupakan proses sedangkan hiperrealitas merupakan efek dari proses simulasi. Menurut Baudrillard, hiperrealitas adalah suatu simulasi yang Dimana hal ini merupakan proses yang menghasilkan realitas buatan yag diyakini sebagai realitas aslinya. Hiperrealitas yang dihasilkan melalui proses simulasi ini, Masyarakat menyakini bahwa hiperrealitas adalah yang nyata bagi mereka. Dalam bukunya, simulacra and simulation (1994), ia menjelaskan bahwa hiperrealitas merupakan fenomena hadirnya berbagai macam realitas buatan yang lebih real dari yang real sekalipun, dan bahkan lebih ideal dari yang aslinya. [19] Media komunikasi menciptakan rangkaian *simulacrum* yang menafsirkan dan mengarahkan pemahaman Masyarakat tentang realitas serta membentuk apa yang dianggap sebagai kebenaran di

[18] Theguh Saumantri and Abdu Zikrillah, "*Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*," ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Volume11, no. 2 (2020): hal 247, https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.7177.

[19] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, trans. Sheila Glaser Faila (Michigan: The Univercity of Michigan Press, 1994). h. 3

Masyarakat saat ini.

Menurut Elizabeth Hurlock dalam Teori Psikologi perkembangan menjelaskan bahwa perkembangan sosial dan emosional anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk pola asuh keluarga dan lingkungan sosialnya. Ketika anak terpapar pada dunia virtual secara berlebihan, perkembangan ini dapat terganggu, karena: Kesulitan dalam membangun hubungan nyata, Anak mungkin lebih nyaman dengan interaksi virtual daripada interaksi tatap muka. Distorsi persepsi realitas, Anak bisa mengalami hiperealitas, yaitu bingung membedakan antara dunia nyata dan dunia virtual.[20]

Sedangkan menurut Bell, dalam cyberspace proses perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauh dengan realitas, sehingga menciptakan sebuah dunia baru yang bernama dunia virtual. [21]. Pada kehidupan realitas dunia virtual selalu menampakkan wujudnya dalam cara yang berbeda, kemunculannya tidak dapat diduga bahkan dalam kemunculannya suatu realitas tidak seperti yang dibayangkan. Realitas dapat berwujud dalam suatu keberaturan, tetapi tidak jarang pula berwujud dalam ketidak beraturan. Realitas dibangun dalam keliaran fantasi, ilusi, dan halusinansi manusia yang digerakkan oleh media.

**1. Simulasi**

Simulasi merupakan bentuk realitas semu yang tidak memiliki hubungan langsung dengan dunia nyata. Dalam konsep ini, tidak terdapat referensi yang menghubungkan tanda dengan realitas faktual, sehingga simulasi menciptakan realitas yang hanya merujuk pada dirinya sendiri. Simulasi adalah sebuah

[20] Hurlock, Elizabeth B. (2017). *Psikologi Perkembangan*: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga

[21] Yanti Dwi Astuti, Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi Pada M ahasiswa Yogyakarta Pengguna Smartphone, Jurnal Pekomnas, vol. 2, no. 1 (2017), 77.cz

konstruksi yang membentuk realitas kedua, yang secara perlahan menggantikan atau bahkan dianggap lebih nyata dibandingkan dengan realitas yang sesungguhnya. [22]Dengan kata lain, dalam era simulasi, manusia berhadapan dengan representasi buatan yang memiliki kekuatan untuk menentukan cara pandang terhadap dunia.

Baudrillard menjelaskan bahwa dalam ruang simulasi, bahasa dan tanda tidak lagi sekadar menjadi alat komunikasi, tetapi berubah menjadi bagian dari realitas yang baru. Tanda-tanda dalam simulasi tidak hanya merepresentasikan sesuatu yang nyata, tetapi justru membentuk realitas baru yang disebut dengan hiperrealitas. Dalam kondisi ini, batas antara yang nyata dan yang fiktif menjadi sangat kabur, menciptakan ilusi bahwa dunia yang dibentuk oleh media, teknologi, dan industri hiburan memiliki esensi yang sama dengan dunia nyata. Manusia, tanpa disadari, hidup dalam ruang khayali yang diciptakan oleh sistem simulasi, yang kemudian membentuk cara berpikir, sikap, dan gaya hidup mereka

Dalam buku Simulations, Baudrillard mengungkapkan bahwa simulasi bukanlah bentuk penipuan terhadap kenyataan, melainkan justru merupakan realitas itu sendiri yang menutupi ketiadaan. Artinya, keberadaan simulasi bukan untuk menyembunyikan dunia nyata, tetapi sebaliknya, realitas yang kita pahami sekarang adalah hasil dari konstruksi simulasi yang telah mengaburkan batas antara yang nyata dan yang tidak nyata. [23]Dalam konteks ini, simulasi bukan hanya sekadar duplikasi realitas, melainkan sudah menjadi realitas yang berdiri sendiri. Baudrillard juga menyoroti bagaimana era kapitalisme lanjut telah menjadikan

[22] Medhy Aginta Hidayat, *Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021), 106.

[23] Herlinda Fitria, *Hiperrealitas dalam Sosial Media, Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 45, no. 02 (2015), 89

segala sesuatu sebagai komoditas dalam ruang simulacra. Dalam tahap ini, realitas yang kita konsumsi tidak lagi didasarkan pada kebutuhan yang sesungguhnya, melainkan didorong oleh sistem kapitalisme yang menciptakan keinginan-keinginan artifisial. Identitas manusia, pilihan gaya hidup, serta preferensi budaya kini lebih banyak ditentukan oleh konsumsi terhadap simbol-simbol yang beredar di ruang publik, seperti mode, media, dan informasi. Dengan kata lain, dalam era simulasi, aktivitas konsumsi lebih

Simulasi merupakan proses sedangkan hiperrealitas merupakan efek dari proses simulasi. Menurut Baurdrillard, Hiperrealitas adalah suatu simulasi yang dimana hal ini merupakan proses yang menghasilkan realitas buatan yang diyakini sebagai realitas aslinya. Hiperrealitas yang dihasilkan melalui proses simulasi ini, masyarakat meyakini bahwa hiperrealitas adalah yang nyata bagi mereka. Dalam bukunya, Simulacra and Simulation (1994), ia menjelaskan bahwa hiperrealitas merupakan fenomena hadirnya berbagai macam realitas buatan yang lebih real dari yang real sekalipun, dan bahkan lebih ideal dari yang aslinya.[24]

Pada akhirnya, hiperrealitas yang lahir dari sistem simulasi menjadikan batas antara yang nyata dan yang imajiner semakin samar. Kita tidak lagi hidup dalam realitas murni, melainkan dalam sebuah dunia yang dibentuk oleh citra, simbol, dan konstruksi media. Hal ini menunjukkan bahwa yang kita anggap sebagai kenyataan dalam kehidupan modern sebenarnya hanyalah representasi yang telah dikonstruksi oleh sistem kapitalisme dan industri komunikasi global.[25]

---

[24] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations,* trans. Sheila Glaser Faila (Michigan: The Univercity of Michigan Press, 1994). h. 3

[25] Yanti Dwi Astuti, *Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi Pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna Smartphone, Jurnal Pekomnas,* vol. 2, no. 1 (2017), 77.

## 1. Citra Diri

Citra diri adalah sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra, tetapi tidak selalu memiliki keberadaan yang nyata atau substansial. Citra juga dapat dipahami sebagai representasi dari suatu objek yang membentuk gambaran mental dalam benak individu. Dalam konteks ini, citra bukan hanya sekadar hasil reproduksi dari kenyataan, tetapi juga bisa menjadi gambaran dari sesuatu yang sebenarnya tidak nyata atau ada. [26] Menurut Baudrillard, ada empat fase dalam perkembangan citra, yaitu : Pertama, Citra adalah sebagai refleksi cerminan realitas, pada tahap ini, citra masih berfungsi sebagai refleksi dari kenyataan yang sesungguhnya. Artinya, apa yang ditampilkan oleh media benar-benar merepresentasikan dunia nyata tanpa adanya manipulasi. Dalam tahap ini, media berperan sebagai cermin yang memantulkan kehidupan masyarakat secara objektif. Yang kedua, Citra yang menyembunyikan dan mendistorsi realitas Pada tahap ini, citra mulai digunakan untuk menutupi atau mengubah realitas. Dengan berbagai teknik manipulasi, citra yang ditampilkan kepada khalayak bisa berbeda dari kenyataan sebenarnya. Dalam situasi ini, media dapat mengonstruksi makna baru yang lebih sesuai dengan kepentingan pihak tertentu, bukan lagi menampilkan realitas secara apa adanya.

Ketiga, Citra Menghapus Realitas yang Sesungguhnya, Pada tahap ini, citra tidak lagi sekadar mendistorsi atau menyembunyikan realitas, tetapi benar-benar menghilangkannya. Realitas asli tidak lagi memiliki eksistensi, digantikan oleh citra yang dibuat sedemikian rupa sehingga tampak seperti realitas. Dalam konteks ini, simulasi berperan sebagai alat yang menghapus realitas dan

[26] Widjajanti Mulyono Santoso, *Ilmu Sosial di Indonesia: Perkembangan dan Tantangan,* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), 440

menggantinya dengan sesuatu yang sepenuhnya baru. Citra yang muncul bukan lagi representasi dari dunia nyata, melainkan sebuah konstruksi yang berdiri sendiri tanpa kaitan dengan realitas mana pun. Inilah yang disebut sebagai simulakrum murni, di mana citra bukan hanya meniru realitas, tetapi menciptakan realitasnya sendiri yang dipercaya sepenuhnya oleh Masyarakat Dalam tahap ini, media tidak lagi hanya menyajikan informasi atau hiburan, tetapi menciptakan realitas alternatif yang dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Masyarakat mengonsumsi citra yang disajikan tanpa menyadari bahwa yang mereka lihat bukanlah kenyataan, melainkan hasil dari proses rekayasa yang kompleks.

Dalam bukunya *Simulation dan simulacra*[27], Baudrillard mengemukakan bahwa terdapat 4 tahapan dalam proses terjadinya Hiperrealitas, yaitu :

a. Mencerminkan realitas dasarnya. Citra atau representasi yang dihasilkan melalui suatu media masih memiliki referensi yang jelas dengan sesuatu yang nyata dalam realitas aslinya.
b. Representasi melalui suatu media melalui menyembunyikan dan menyamarkan realitas dasarnya. Baudrillard berpendapat bahwa representasi dan citra yang dihasilkan tidak lagi hanya mencerninkan realitasnya, tetapi juga menyamarkan atau mengubahnya secara mendasar. Artinya bahwa, citra-citra ini tidak hanya menjadi refleksi yang terdistorsi dari realitas dasarnya., tetapi juga berkontribusi pada pembentukkan realitas baru yang tidak lagi memiliki keterkaitan langsung dengan realitas dasaranya.

[27] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, trans. Sheila Glaser Faila (Michigan: The Univercity of Michigan Press, 1994). h. 6

c. Menyamarkan ketiadaan realitas. Dalam hal ini citra menciptakan Kesan adanya sesuatu, meskipun sebenarnya tidak ada. Masyarakat atau individu mungkin terpedaya oleh Kesan keberadaan yang diciptakan oleh represnetasi dan citra, tanpa menyadari bahwa realita yang mendasari sudah hilang tidak lagi relevan.

d. Representasi atau citra yang telah dihasilkan melalui media telah mencapai Tingkat Simulacrum. Simulacrum hadir secara independent dan menjadi realitas mereka sendiri, terpisah dari apapun yang mungkin menjadi acuan awal.

## B. Dunia Virtual Dalam Media Sosial

### 1. Pengertian Dunia Virtual

Dunia virtual adalah lingkungan yang dihasilkan oleh teknologi komputer yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara digital melalui representasi diri, yang dikenal sebagai avatar. Dunia ini biasanya diakses melalui perangkat komputer, ponsel pintar, atau perangkat virtual reality (VR). Dunia virtual mencakup platform seperti media sosial, permainan online, hingga ruang kerja digital. Dalam dunia virtual, batasan fisik dalam interaksi sosial dihilangkan. Ini memberikan ruang bagi komunikasi, kolaborasi, dan berbagai aktivitas, seperti pendidikan, hiburan, hingga perdagangan. Namun, dunia virtual juga memiliki risiko, seperti hilangnya privasi, cyberbullying, dan dampak negatif pada interaksi sosial di dunia nyata.[28]

Menurut Turkle, dunia virtual adalah ruang di mana individu dapat mengeksplorasi identitas mereka secara anonim, memberikan peluang untuk

[28] Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). "Users of the World, Unite! The Challenges and Oportunities of Social Media." Business Horizons, 53(1), 59-68.

menemukan aspek-aspek baru dari diri mereka, tetapi juga menimbulkan tantangan dalam membedakan antara realitas dan fantasi.[29]

**2. Pengertian Media sosial**

Media sosial merupakan salah satu jenis media siber yang kehadirannya sejalan dengan perkembangan teknologi informasi terutama internet. Media sosial ini tidak hanya memuat informasi yang bisa diakses oleh khalayak (netizen) namun sebaliknya juga siapapun bisa memproduksi konten dan menyebarkannya. Pengetahuan terhadap jenis dan karakter media sosial memberikan semacam pijakan dasar bagi perencanaan publik digital yang lebih efektif, efisien, dan tepat sasaran.

Bahkan Media sosial merupakan *platform* yang dirancang untuk memungkinkan pengguna terhubung dengan individu, komunitas, dan berbagai bisnis di seluruh dunia. Tujuan utama media sosial adalah memfasilitasi eksplorasi minat, berbagi pemikiran dan ide, serta memperluas wawasan tentang peristiwa dan tren yang sedang berlangsung. Dengan media sosial, pengguna dapat menemukan inspirasi, membangun jejaring dan terus mengikuti perkembangan informasi secara dinamis.

Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang mewadahi kerjasama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user-generated content*).[30] Dan juga menurut Bechmann dan Lomborg, menjelaskan bahwa kata media sosial dapat diasosiasikan dengan fenomena media digital baru seperti blog, situs jaringan sosial, layanan berbasis lokasi, mikroblog, situs penyebaran foto maupun video dan sebagainya yang dapat digunakan oleh semua orang (tidak hanya kalangan profesional

[29] Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.

[30] Mandiberg, M. (2012). Introducing. In. M . Mandiberg (Ed.*), The Social Media Reader*. New York : New York University Press.

media) untuk berkomunikasi satu dengan lainnya, dan mengkreasikan serta membagikan konten kepada orang lain secara online melalui jaringan personal computer atau perangkat digital mobile.[31]

Menurut Adisputro, menjelaskan media sosial merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain dan membentuk jaringan. Melalui media sosial, orang dapat bekerja sama, berbagi informasi, dan berkenalan dalam bentuk tulisan, viusual, dan audiovisual, seperti Whatsapp, Instagram, Tiktok, Twiter, Youtube, Facebook, Telegram, Capcut dan banyak aplikasi lainnya.[32] Sedangkan Syahruddin menjelaskan media sosial memungkinkan setiap orang yang tertarik untuk berpatisipasi, memberikan konten secara cepat dan tidak terbatas dalam ruang dan waktu, sehingga memiliki dampak besar pada kehidupan seseorang.[33]

**3. Jenis-Jenis Media Sosial**

Menurut Boyd dan Ellison, jenis-jenis media sosial dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsi utamanya:[34]

a) Jejaring Sosial (Social Networking Sites): Platform seperti Facebook, LinkedIn, dan Instagram, yang dirancang untuk membangun hubungan personal dan profesional.

---

[31] Bechmann, A. & Lomborg, S. (2013). *Mapping actor roles in social media* : Different perspectives on value creation in theories of user participation. *New Media & Society*, volume 15, no 05, 761-781

[32] Khoiridah, S., Ferriswara, D., Pramudiana, I. D., Augustinah, F., Lestari, V. N. S., & Cahyono, D. (2022). Padamu Negeri Kami Mengabdi Jilid 2: Ekonomi, Ilmu Administrasi, *Ilmu Komunikasi*, dan Hukum. Unitomo Press.

[33] Syahruddin, Mahdar, Sarlan, A., Asmurti, & Muslan. (2023). *Fenomena Komunikasi di Era Virtualitas(Sebuah Transisi Sosial Sebagai Dampak Eksistensi Media Sosial).* CV. Green Publisher Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=m4-_EAAAQBAJ

[34] Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication,Volume 1, no 1 Hal, 210–230.

b) Media Berbagi (Media Sharing): Seperti YouTube, TikTok, dan Pinterest, yang digunakan untuk berbagi konten multimedia.

c) . Forum Diskusi (Discussion Forums): Seperti Reddit dan Quora, yang fokus pada diskusi berbasis topik.

d) Microblogging: Twitter adalah contoh utama, yang memungkinkan pengguna berbagi informasi dalam format pendek dan cepat.

e) Aplikasi Pesan Instan: WhatsApp, Telegram, dan LINE, yang mendukung komunikasi berbasis teks, suara, dan video.

**4. Fungsi Media Sosial**

Media sosial memiliki berbagai fungsi yang memengaruhi kehidupan individu dan masyarakat secara luas:

a) Informasi: Media sosial menyediakan akses cepat terhadap informasi terbaru, termasuk berita, tren, dan pembelajaran.

b) Komunikasi: Media sosial mempercepat proses komunikasi interpersonal maupun massal.

c) Hiburan: Dengan konten-konten kreatif dan interaktif, media sosial menjadi sarana hiburan populer.

d) Ekspresi Diri: Media sosial memungkinkan individu menunjukkan identitas dan pandangan mereka kepada dunia virtual.

e) Pemasaran dan Promosi: Platform ini mendukung bisnis dan organisasi dalam menjangkau audiens yang lebih luas.

## C. Anak Generasi Alpha

### 1. Pengertian Anak Generasi Alpha

Generasi Alpha adalah generasi yang lahir dan tumbuh dalam era digital dimana teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu, melainkan bagian integral dari

kehidupan sehari-hari. Dengan eksposur teknologi sejak dini, generasi ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan perangkat digital, seperti gadget serta platform media sosial yang menawarkan akses global tanpa batas. Generasi Alpha mencakup anak-anak yang lahir antara tahun 2010 hingga 2025, merupakan generasi pertama yang sepenuhnya dibesarkan dalam era digital. Mereka tumbuh di tengah kemajuan teknologi yang pesat, di mana gadget dan media sosial menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

**2. Karakteristik Generasi Alpha**

a) Digital Natives Sejati

Generasi Alpha lahir di era teknologi canggih, di mana internet, media sosial, dan perangkat pintar menjadi bagian integral kehidupan sehari-hari mereka. Mereka cenderung memiliki kemampuan cepat dalam mengakses dan menggunakan teknologi dibandingkan generasi sebelumnya.

b) Kemampuan Multitasking Tinggi

Anak-anak dari generasi ini tumbuh dengan perangkat digital yang memungkinkan mereka melakukan berbagai aktivitas sekaligus, seperti belajar sambil menonton video atau bermain game sambil mendengarkan musik. Kemampuan multitasking ini juga memengaruhi cara mereka menerima informasi.

c) Kecenderungan Individualis tetapi Berorientasi pada Komunitas Online

Walaupun cenderung lebih individualis dalam kehidupan nyata, mereka aktif dalam komunitas online melalui platform seperti, TikTok, atau Instagram. Interaksi sosial mereka lebih banyak terjadi di ruang digital

d) Ketergantungan pada Visual dan Interaktif

Media visual, seperti video, animasi, dan permainan interaktif, memiliki daya tarik kuat bagi Generasi Alpha. Mereka lebih responsif terhadap konten yang bersifat visual dibandingkan dengan teks atau narasi panjang.

e) Kritis dan Cepat Beradaptasi

Terpapar berbagai informasi sejak dini membuat Generasi Alpha memiliki kemampuan analitis yang baik. Mereka juga mudah beradaptasi dengan perubahan teknologi baru.

f) Kesehatan Mental dan Perilaku Sosial

Generasi ini menghadapi tantangan besar dalam kesehatan mental akibat paparan layar yang berlebihan dan kurangnya interaksi sosial langsung. Fenomena ini mencakup peningkatan rasa cemas, kurangnya empati, dan kesulitan dalam komunikasi tatap muka.[35]

## D. Platform TikTok

### 1. Pengertian TikTok

Dunia virtual adalah lingkungan simulasi yang dirancang untuk memungkinkan individu melakukan aktivitas sosial, interaksi, komunikasi, dan berbagai bentuk ekspresi diri dalam lingkungan digital. Dunia virtual relevan dalam konteks perkembangan teknologi komunikasi modern karena telah menjadi ruang alternatif untuk kehidupan sosial dan ekonomi manusia. Konsep ini mencakup berbagai jenis platform, seperti game online, media sosial, dan ruang virtual lainnya. Jenis-Jenis Dunia Virtual Yakni Terdapat Media Sosial salah satunya Platform Tiktok,

[35] Bennett, Sue, Maton, Karl, dan Kervin, Lisa. "The ‘Digital Natives’ Debate: A Critical Review of the Evidence." British Journal of Educational Technology, Vol. 39, No. 5, 2008, pp. 775–786.

Di dalam media sosial tersebut adanya platform sangat popular pada zaman sekarang yang berkembang dengan adanya teknologi yang sangat canggih yakni Platform Tiktok:

**2. Sejarahnya Platform TikTok**

TikTok muncul pada tahun 2016 dengan cepat menjadi salah satu platform media sosial yang paling populer di dunia. Aplikasi ini menyediakan fitur berbagi video pendek dengan durasi yang bervariasi, dilengkapi dengan berbagai efek visual, filter, dan musik latar yang membuat konten lebih menarik. TikTok menawarkan fitur interaktif seperti komentar, tanda suka, pesan langsung (DM), serta kemampuan untuk melakukan duet atau stitch dengan video pengguna lain, sehingga mendorong terciptanya komunikasi dan kolaborasi di antara penggunanya.

TikTok adalah salah satu platform media sosial yang berasal dari China, yang kini semakin populer di kalangan masyarakat global, termasuk Indonesia. Aplikasi ini menggabungkan elemen video, lagu, dan stiker dengan durasi mulai dari 15 detik hingga 3 menit. TikTok memungkinkan penggunanya untuk mengekspresikan kreativitas melalui berbagai jenis konten, seperti video komedi, tantangan, edukasi, tarian, atau bahkan dokumentasi aktivitas sehari-hari.[36]

Keunggulan TikTok terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman interaktif dan personal kepada setiap pengguna. Algoritma canggihnya mampu menyesuaikan konten yang ditampilkan dengan preferensi individu, sehingga pengguna merasa lebih terhubung dan terlibat. Dengan kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya, TikTok kini telah berkembang menjadi media yang tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk edukasi, pemasaran,

[36] Duffy, B. E. (2018). (Not) Getting Paid to Do What You Love: Gender, Social Media, and Aspirational Work. Yale University Press.

hingga penyebaran informasi. Hal ini menjadikan TikTok sebagai salah satu platform paling berpengaruh di era digital saat ini.[37]

Konten TikTok dapat dikategorikan menjadi konten hiburan yang dapat berupa video lucu, kesenian atau tips-tips. Kategori selanjutnya yaitu edukasi seperti pengetahuan ataupun keterampilan. Kategori ketiga atau terakhir adalah konten pemasaran dimana nantinya akan menampilkan daya tarik yang mempersuasif seseorang untuk membeli, menggunakan atau mencoba barang atau jasa yang dipasarkan. [38]Tiktok memiliki berbagai macam konten seperti konten hiburan, konten edukasi dan konten pemasaran. Sehingga menambah daya tarik pengguna media sosial TikTok. Fitur utama TikTok mencakup, *For You Page* (FYP), Duet dan Stitch: Fitur yang memungkinkan kolaborasi antar pengguna, *Live Streaming, Library* Musik dan Efek:

Aplikasi TikTok mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif Dengan adanya platform tiktok dapat terkenanya dampak bagi anak anak karena adanya aplikasi TikTok, anak anak menjadi suka konten dan membuat konten tersebut dengan berbagai gaya gerakkan yang ada di video tiktok yang lagi viral, Bahkan mereka juga banyak membuat konten tentang tutorial make up. yang membuat anak-anak dengan mudah menghabiskan waktu berjam-jam didalamnya. Meskipun aplikasi ini memberikan manfaat seperti pengembangan kreativitas, pelatihan eskpresi diri, dan hiburan.

[37] Mustaffa, R. Z. (2020). TIKTOK SEBAGAI KONSTRUKSI IDENTITAS PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA. Narasi*:Jurnal Literasi, Media, & Budaya*, volume 1 no 02, hal 62–76. https://journals.itb.ac.id/index.php/narasi/article/view/14402

[38] Nadila Trisukma Devi dan Yohana Wuri Satwika, *Studi Fenomenologi*: Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Remaja Akhir Shopee Affiliates, Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 9, 2022, h.209

**3. Fitur Utama TikTok Mencakup**

TikTok merupakan platform media sosial berbasis video pendek yang memiliki berbagai fitur unggulan yang menarik bagi penggunanya. Fitur-fitur ini berperan penting dalam meningkatkan interaksi, kreativitas, serta keterlibatan pengguna dengan konten yang tersedia. Berikut adalah beberapa fitur utama TikTok yang menjadi daya tarik utama aplikasi ini:[39]

1. *For You Page* (FYP)

*For You Page* (FYP) merupakan halaman utama TikTok yang menampilkan berbagai video yang direkomendasikan oleh algoritma berdasarkan preferensi *dan interaksi pengguna. Algoritma ini bekerja dengan menganalisis berbagai* faktor, seperti:

a. Riwayat interaksi pengguna: Video yang disukai, dikomentari, dibagikan, atau ditonton hingga selesai akan memengaruhi rekomendasi konten berikutnya.
b. Informasi video: Elemen seperti deskripsi, tagar (hashtag), musik yang digunakan, serta efek yang dipakai turut berkontribusi dalam seleksi video yang muncul di FYP.
c. Pengaturan perangkat dan akun: Lokasi geografis, preferensi bahasa, serta tipe perangkat yang digunakan juga menjadi faktor dalam personalisasi FYP.

Keunikan FYP terletak pada kemampuannya untuk menampilkan konten dari kreator yang belum diikuti oleh pengguna, sehingga memperbesar peluang

[39] Bucher, T. (2021). "The Algorithmic Power of TikTok: A Closer Look at the For You Page." Journal of Digital Culture and Society, 5(2), 145-162Bucher, T. (2021). "The Algorithmic Power of TikTok: A Closer Look at the For You Page." Journal of Digital Culture and Society, 5(2), 145-162

bagi kreator baru untuk mendapatkan audiens lebih luas. Dengan demikian, FYP berperan sebagai fitur utama dalam mendistribusikan dan mempromosikan konten di TikTok.

2. Duet dan Stitch

TikTok menyediakan dua fitur kolaboratif, yaitu Duet dan Stitch, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan video yang sudah ada dengan cara yang lebih kreatif:

a) Duet: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat video yang muncul berdampingan dengan video asli dalam format layar terpisah (split-screen). Duet sering digunakan untuk konten reaksi, tantangan, ataupun berkolaborasi dalam pembuatan lagu atau tarian.

b) Stitch: Berbeda dengan Duet, Stitch memungkinkan pengguna untuk mengedit dan menggabungkan klip pendek dari video orang lain ke dalam video mereka sendiri. Pengguna dapat memilih bagian tertentu dari video lain, lalu menambahkannya ke video mereka sebagai bahan diskusi, parodi, atau narasi tambahan.

Kedua fitur ini sangat mendukung interaksi sosial antar pengguna TikTok serta memperluas kreativitas dalam pembuatan konten.

3. *Live Streaming*

TikTok juga menyediakan fitur *Live Streaming*, yang memungkinkan kreator untuk berinteraksi secara langsung dengan audiens mereka dalam waktu nyata. Beberapa keunggulan fitur ini antara lain:

a) Interaksi dua arah: Audiens dapat berkomentar, mengajukan pertanyaan, atau mengirimkan hadiah virtual kepada kreator selama siaran berlangsung.

b) Monetisasi: Kreator yang melakukan live streaming memiliki kesempatan untuk mendapatkan pendapatan melalui hadiah virtual yang dikonversi menjadi uang tunai.

c) Kolaborasi langsung: TikTok juga memungkinkan dua kreator atau lebih untuk melakukan live streaming bersama dalam satu sesi, yang dapat meningkatkan interaksi dan jumlah penonton.

*Live streaming* di TikTok sering digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berbagi pengalaman, melakukan tutorial, berdiskusi topik tertentu, hingga berjualan melalui fitur TikTok Shop.

4. *Library* Musik dan Efek

TikTok menawarkan beragam musik dan efek visual yang dapat digunakan untuk memperkaya kreativitas dalam pembuatan video.

a. *Library* Musik: TikTok memiliki koleksi lagu yang sangat luas, mencakup berbagai genre dan tren terbaru. Musik ini bisa digunakan sebagai latar belakang video atau sebagai bagian dari tantangan *challenges* yang sedang populer.

b. Efek dan Filter: TikTok menyediakan berbagai efek khusus, seperti beauty filter, efek AR *Augmented Reality*, efek transisi, dan filter warna yang dapat mempercantik atau menambahkan elemen kreatif dalam video namun, TikTok juga memiliki potensi untuk mempengaruhi dinamika sosial anak-anak, seperti:

**4. Pengaruh Media Sosial Platform Tiktok Terhadap Perkembangan anak generasi alpha**

**a) Dampak Positif**

1. Meningkatkan Kreativitas TikTok menawarkan fitur-fitur yang mendorong kreativitas, seperti pembuatan video pendek, pengeditan musik, dan efek visual. Anak-anak generasi Alpha dapat mengembangkan kemampuan artistik mereka dengan membuat konten yang unik.[40]
2. Menambah Pengetahuan dan Informasi Anak-anak dapat mengakses berbagai informasi edukatif melalui konten TikTok, seperti sains, seni, bahasa, atau keterampilan praktis lainnya, yang disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
3. Memperluas Jaringan Sosial Media sosial seperti TikTok memungkinkan anak untuk terhubung dengan teman sebaya dari berbagai daerah, bahkannegara lain. Hal ini membuka peluang bagi anak untuk memahami beragam budaya dan membangun hubungan lintas batas.
4. Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dengan dukungan komunitas online, anak-anak merasa dihargai melalui likes, komentar, dan dukungan dari teman virtual mereka, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.

**b) Dampak Negatif**

*1)* Peningkatan resiko *cyberbullying*

Fenomena ini diperkuat oleh sifat anonim di media sosial yang memberikan kebebasan bagi pengguna untuk mengungkapkan pendapat tanpa takut konsekuensi langsung. Penelitian menunjukkan

bahwa korban cyberbullying cenderung mengalami gangguan emosional, seperti kecemasan, stres, bahkan depresi.[41]

2) Penurunan kemampuan sosial dan komunikasi

Interaksi sosial tatap muka sering kali tergantikan oleh interaksi virtual melalui TikTok. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu membuat, menonton, atau berinteraksi dengan konten di platform tersebut daripada berkomunikasi langsung dengan teman-temannya. Akibatnya, kemampuan sosial seperti empati, mendengarkan secara aktif, atau berbicara secara langsung dapat terhambat.

3) Perubahan perilaku sosial dan identitas diri

TikTok memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri melalui konten yang mereka buat. Namun, eksposur terhadap trend dan norma tertentu di platform ini dapat memengaruhi cara mereka memandang diri mereka sendiri dan perilaku sosial mereka. Misalnya, adanya tekanan untuk mengikuti tren tertentu dapat menyebabkan anak-anak mengubah cara berpakaian, berbicara, atau bahkan berperilaku agar sesuai dengan apa yang dianggap populer. menampilkan standar kecantikan atau gaya hidup tertentu yang dapat memengaruhi harga diri anak-anak.

4) Gangguan Konsentrasi pada Dunia Nyata

Penggunaan TikTok yang berlebihan dapat menyebabkan anak-anak sulit fokus dalam interaksi sosial di dunia nyata maupun dalam kegiatan belajar. Algoritma TikTok yang dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna dapat membuat anak-anak lebih

[41] Hinduja, S., & Patchin, JW (2020). Penindasan di Luar Halaman Sekolah*: Mencegah dan Menanggapi Penindasan Maya. Publikasi Sage.*

sulit mengalihkan fokus dari layar ke aktivitas lainnya.

5) Menurunnya Kemampuan Sosialisasi

Anak-anak yang lebih sering berinteraksi secara virtual dibandingkan dengan dunia nyata cenderung mengalami penurunan keterampilan sosial. Mereka mungkin merasa kurang nyaman dalam interaksi langsung dan mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang mendalam.

6) Kecanduan Konten Hiburan

TikTok menggunakan algoritma yang dirancang untuk memberikan konten yang menarik bagi penggunanya, sehingga dapat memicu kecanduan. Anak-anak yang kecanduan TikTok cenderung menghabiskan waktu berjam-jam menonton video tanpa melakukan aktivitas lain yang lebih produktif.

7) Dampak Psikologis dan Emosional

Anak dapat merasa cemas atau stres jika tidak mendapatkan interaksi atau validasi yang cukup dari audiens mereka. Selain itu, tekanan untuk tampil sempurna di media sosial dapat menyebabkan gangguan mental, seperti rendah diri atau depresi.

8) Eksposur terhadap Konten Tidak Sesuai

Meskipun TikTok memiliki sistem moderasi, masih banyak konten yang tidak sesuai untuk anak-anak, seperti kekerasan, ujaran kebencian, atau konten yang bersifat seksual. Paparan terhadap konten semacam ini dapat memengaruhi pola pikir dan nilai-nilai anak-anak secara negatif.

9) Ketergantungan Teknologi yang Berlebihan

> Anak yang terlalu sering menggunakan TikTok dapat kehilangan minat terhadap kegiatan dunia nyata, seperti bermain di luar, belajar, atau mengembangkan hobi lainnya[42]

## E. Peran Orang Tua

### 1. Pengertian Peran Orang Tua

Secara umum, orang tua adalah individu yang memiliki peran sebagai ayah atau ibu terhadap seorang anak, baik secara biologis maupun sosial. Orang tua merupakan figur utama dalam proses perkembangan dan pembentukan karakter anak. orang tua adalah individu yang bertanggung jawab terhadap pengasuhan, perlindungan, dan pendidikan anak sejak dini, terutama dalam aspek moral, sosial, dan emosional.[43]

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, orang tua adalah pendidik yang pertama dan utama dalam lingkungan keluarga. Mereka bertanggung jawab terhadap keberhasilan pendidikan anak, baik formal maupun informal. Dengan demikian, fungsi orang tua tidak hanya sebatas memberikan kebutuhan fisik, tetapi juga membentuk kepribadian dan nilai-nilai kehidupan anak agar dapat hidup Secara adaptif di tengah perkembangan zaman

Peran merupakan suatu tanggung jawab atau tugas yang harus dilaksanakan, seperti halnya orang tua yang memiliki peran terhadap anaknya. Peranan adalah konsekuensi atau akibat kedudukan atau status seseorang.[44] Orang

---

[42] Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Remaja, Media Sosial & Teknologi 2018*. *Pew Research Center*

[43] Hurlock, E. B. (2002). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Erlangga

[44] Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 205

tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak sebab setiap anak belajar mengenai banyak hal penting dan rumah ataupun keluarga untuk masa depannya.[45]

Orang tua merupakan orang pertama yang sangat besar perannya dalam membina pendidikan anak, Karena pendidikan itu akan menentukan masa depan anak. Peran dan upaya orang tua harus diperhatikan dengan baik sehingga kepribadian anak dapat tumbuh dan berkembang dengan sempurna[46]

Pengertian secara umum sering menimbulkan banyak pendapat. Ada yang menyatakan bahwa peran adalah bantuan. Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa peran adalah usaha untuk memecahkan masalah.

.Jadi yang dimaksud dengan peran orang tua adalah suatu proses atau tindakan yang didasari oleh kesadaran dalam memberikan berbagai macam pengarahan, petunjuk dan tuntunan kepada anaknya agar anak dapat mengatasi persoalan-perosalan dalam kehidupannya..[47]

**2. Strategi dan Solusi Orang Tua dalam Mengarahkan Anak Memahami Batasan Realitas dan Dunia Virtual**

Agar anak memahami batas antara dunia nyata dan virtual, orang tua perlu menerapkan strategi pengasuhan yang relevan dengan kondisi zaman. Berikut ini beberapa solusi dan pendekatan yang dapat diterapkan:

a) Membangun Komunikasi Terbuka

Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak menjadi dasar penting dalam membimbing anak. komunikasi yang efektif memungkinkan anak

[45] Dindin Jamaluddin, *Paradigma Pendidikan Anak dalam Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 135.

[46] Ibid., h. 137

[47] Ribble, M. (2015). *"Kewarganegaraan Digital di Sekolah." Masyarakat Internasional untuk Teknologi dalam Pendidikan.*

untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya tanpa takut dihakimi, sehingga orang tua dapat memberikan klarifikasi dan edukasi tentang batasan dunia virtual dan realitas.

b) Menjadi Teladan Digital (Digital Role Model)

Orang tua harus menjadi teladan dalam penggunaan teknologi. Keteladanan dalam hal waktu penggunaan gadget, konten yang dikonsumsi, serta etika bermedia sosial akan memberikan contoh konkret kepada anak tentang perilaku digital yang sehat.

c) Menerapkan Batasan dan Aturan Digital di Rumah

Penting bagi orang tua untuk menerapkan aturan tegas mengenai durasi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, dan waktu yang diperbolehkan. penerapan media plan atau rencana penggunaan media di rumah dapat membantu anak dan orang tua memahami peran dunia digital dengan lebih sehat.

d) Literasi Media bagi Orang Tua

Orang tua perlu memiliki literasi media agar dapat mendampingi anak dengan pengetahuan yang tepat. Literasi media mencakup kemampuan memahami cara kerja algoritma media sosial, efek psikologis penggunaan filter, serta dampak hiperealitas yang ditimbulkan dari konten digital. Seperti dijelaskan oleh Livingstone, kemampuan orang tua dalam memahami media adalah kunci untuk memberikan pendampingan yang relevan.

e) Pendekatan Emosional dan Empatik

Penting bagi orang tua untuk tidak hanya bersikap otoriter, tetapi juga mampu membangun kedekatan emosional dengan anak. Pendekatan yang empatik memungkinkan anak merasa aman untuk berdiskusi tentang

perasaannya setelah terpapar konten virtual tertentu, misalnya filter kecantikan atau tren berpakaian tertentu di TikTok.

f) Mengembangkan Kegiatan Dunia Nyata yang Menyenangkan

Salah satu cara efektif untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap dunia maya adalah dengan menyediakan alternatif kegiatan nyata yang menyenangkan. Orang tua dapat mengajak anak berkegiatan fisik, seni, atau sosial yang mampu menguatkan hubungan interpersonal dan mengurangi keterikatan terhadap citra palsu yang dibentuk dunia digital.[48]

**3. Tantangan Orang Tua dalam Era Digital**

Orang tua menghadapi tantangan besar dalam era digital, di antaranya :

a) Ketidaktahuan tentang teknologi dan tren media sosial.

b) Ketidakmampuan membatasi anak secara konsisten.

c) Kurangnya literasi digital

d) Terbatasnya waktu karena kesibukan kerja.

Orang tua dan pendidik juga memiliki peran penting dalam membimbing generasi Alpha. Pendekatan berbasis komunikasi terbuka, pemahaman teknologi, serta pembelajaran berbasis pengalaman dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional secara seimbang.

Pendampingan orang tua dan dalam penggunaan dunia virtual menjadi kunci dalam meminimalkan dampak negatif sekaligus memaksimalkan manfaatnya. Dalam hal ini, pemahaman mendalam tentang karakteristik dunia virtual, termasuk konten yang aman dan edukatif, durasi penggunaan yang ideal, serta strategi pendampingan, sangat penting untuk diterapkan. Tanpa pengawasan yang baik, anak-anak dapat

[48] Gordon, T. (2003). Parent Effectiveness Training: The Proven Program for Raising Responsible Children. Three Rivers Press

terpapar berbagai risiko seperti kecanduan gadget, gangguan konsentrasi, hingga cyberbullying.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengarahkan anak-anak mereka untuk memahami batasan antara dunia nyata dan dunia virtual. Namun, banyak orang tua yang masih belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai dampak hiperealitas ini, sehingga kesulitan dalam memberikan arahan yang tepat. keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam penggunaan media digital dapat mengurangi dampak negatif dari eksposur media sosial. Selain itu, model komunikasi keluarga yang terbuka dan edukatif sangat diperlukan agar anak anak dapat mengembangkan pemahaman kritis terhadap konten digital yang mereka konsumsi.

Di tengah fenomena ini, peran orang tua menjadi sangat penting dalam memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai perbedaan antara realitas dan dunia virtual. Orang tua perlu mengadopsi pendekatan yang kritis dan reflektif dalam mendampingi anak-anak mereka di dunia digital. Hal ini mencakup pendidikan literasi digital, penerapan batasan waktu penggunaan gadget, serta komunikasi yang terbuka mengenai dampak dunia virtual terhadap kehidupan sehari-hari.[49]

[49] Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). *"Peran Orang Tua DalamMengembangkanKarakter Anak Generasi Alpha Di Era Metaverse". Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 8(01).

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat berhubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen.

Dalam penelitian kualitatif, gejala dari suatu objek bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga peneliti kualitatif tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti meliputi aspek tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari perspektif partisipan. Partisipan adalah orang yang diajak berwawancara, di observasi, diminta memberi data, pendapat, pemikiran, persepsinya. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, peneliti akan memasuki situasi sosial di suatu lembaga yaitu sekolah tertentu, kemudian melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu mengenai keadaan tersebut.

Melalui penelitian ini memiliki adanya rasa keingtahuan dari peneliti terhadap suatu fenomena yang sering kali terjadi bagi inividu pada saat ini, tentunya penelitian ini merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh sebuah jawaban dengan adanya

suatu fenomena yang akan didukung dengan adanya pengumpulan, pengelolaan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara langsung dan sistematis.Hal ini juga didukung secara objektif untuk memecahkan suatu persoalan maupun menguji satu hipotesis untuk pengembangan prinsip umum. Penelitian ini tentu dilakukan yang dapat dikategorikan ke dalam penelitian lapangan, yaitu jenis penelitian yang mengarah pada pengumpulan data empiris yang terjun langsung ke lapangan.[50]

Pada penelitian Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Siswa Kelas 7,8,9 di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, demikian ada beberapa metode yang peneliti akan melakukan melalui metode penelitian. Melalui metode penelitian yang peneliti sampaikan di atas maka jenis penelitian yang dapat peneliti lakukan yaitu dengan adanya penelitian deskriptif kualitatif, demikian merupakan suatu bentuk penelitian yang tentunya memiliki tujuan untuk memahami terkait fenomena sosial dan masalah akibat dari kecenderungan individu seseorang. Dalam penelitian, tentunya peneliti membuat suatu gambaran yang mendalam untuk menyelidiki dengan menggunakan kalimat dan laporan terinci dari responden, serta dapat melakukan studi dalam situasi alami.

Hakikat penelitian metodologi penelitian secara deskriptif kualitatif merupakan suatu penelitian guna untuk mengamati orang lain dalam lingkungan kehidupannya dan berinteraksi dengan sosialnya. Berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya dan mampu mendekati atau berinteraksi dengan orang yang berhubungan fokus penelitian untuk mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapatkan informasi data yang diperlukan.[51]

---

[50] Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2008), Hal 653.

[51] Iskandar, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Gaung Persada, 2009), Hal 11.

## B. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan suatu penelitian lapangan yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Penelitian kualitatif ini juga merupakan suatu proses atau peristiwa yang dikumpulkan melalui beberapa keterangan terkait deskriptif dari penelitian.

Tentunya dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan pendekatan sistematika dengan menggunakan teori Teori *Baudrillard* mengenai Hiperrealitas.

## C. Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi Penelitian merupakan suatu tempat penelitian yang dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk memperoleh data yang sebenarnya terkait fenomena yang akan diteliti. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan dalam penelitian tersebut berada di SMP Negeri 29 Rejang Lebong.

Peneliti memiliki lokasi tersebut dikarenakan adanya beberapa permasalahan yang terjadi pada Siswa kelas 7,8,9 yang terjadi pada hiperalitas simulasi dalam menggunakan media sosial di platform *TikTok.* Siswa-siswa ini berinteraksi dengan lingkungan digital yang kaya akan konten, dimana batas antara yang nyata dan yang tidak nyata semakin kabur. Mereka sering terpapar pada berbagai filter kecantikkan dan aplikasi pengeditan foto yang memunginkan mereka untuk mengubah penampilan fisik mereka seperti tirus pipi atau fitur wajah lainnya. Akibatnya siswa mungkin lebih cenderung membandingkan diri mereka dengan citra ideal yang ditampilkan di platform media sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang dampak psikologis dan sosial dari fenomena pada generasi muda.

Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa permasalahan yang terjadi bagi seorang siswa yang seringkali mengalami sifat perbandingan diri dalam diri mereka

terkait apa yang mereka lihat dalam diri mereka bagi lingkungan luar sebagai salah satu ajang penilaian dan evaluasi bagi diri mereka.Sehingga dengan adanya data dan penjelasan yang mendukung, peneliti sudah layak untuk dijadikan lokasi penelitian yang belum pernah diadakan penelitian serupa sesuai dengan penelitian yang akan diangkat dari penelitian tersebut mengenai Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Siswa SMP Negeri 29 Rejang Lebong.

**D. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan individu, benda dan organisme sebagai informan yang bisa dijadikan partisipan, konsultan atau kolega peneliti dalam menangani kegiatan penelitian[52]. Subjek penelitian kualitatif adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran penelitian atau sumber yang dapat memberi informasi.

Subjek penelitian dalam konsep kualitatif sendiri merupakan suatu pihak yang menjadi sasaran bagi peneliti untuk memperoleh suatu penelitian ataupun sumber yang didapat dalam memberikan informasi bagi informan. yakni Anak-anak Generasi Alpha khususnya pada siswi kelas 7,8,9 di SMP Negeri 29 Rejang Lebong yang Aktif menggunakan Gadget Terhadap Hiperrealitas Dunia Virtual dari 75 Siswa di kelas 7,8,9, Pemilih berdasarkan kriteria bahwa siswi menunjukkan indikasi terpapar Hiperalitas Dunia Virtual, dan Orang tua dari wali murid.

**E. Objek penelitian**

Adapun Objek yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini yaitu oleh peneliti ini dengan adanya Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha pada platform Media Sosial TikTok.

[52] Kasiram,M, *Metodologi penelitian kualitatif- kuantitatif,* (Malang :Uin Maliki Press:2010), Hlm. 180

## F. Sumber Data

Menurut Wahidmurni sumber data merujuk pada asal data penelitian diperoleh dan dikumpulkan oleh peneliti. Dalam menjawab permasalahan penelitian, dibutuhkan sesuatu lebih sumber data sesuai berdasarkan sumbernya lngsung atau orang yang mengikuti peristiwa tersebut.

Hal ini sangat bergantung kebutuhan dan kecukupan data untuk menjawab pertanyan penelitian. Sumber data ini akan menentukan jenis data yang diperoleh peneliti, apakah data itu termasuk data primer atau data sekunder.[53]

Adapun Subjek yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini yaitu bagi Siswa SMP Negeri 29 Rejang Lebong dengan menggunakan sumber primer dan sekunder sebagai berikut.

a. Primer

Merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yaitu dimana peneliti mendapatkan data melalui wawancara langsung dengan anak usia Anak-anak Generasi Alpha Di tahun Kelahiran 2010-2025 kelas 7,8,9 SMP Negeri 29 Rejang Lebong, Orang tua atau Wali Anak-anak Generasi Alpha yang terdaftar dampak pada Hiperrealitas terkait pada dunia virtual dalam mengunakan media sosial yakni platform TikTok.

b. Sekunder

Data sekunder berfungsi sebagai pelengkap pada sumber data primer. Sumber data sekunder diperoleh dari buku-buku, skripsi, jurnal maupun website yang ada kaitannya dengan Anak Generasi Alpha Dalam Hiperrealitas Dunia Virtual.

[53] Wahidmurni, Penerapan Metode Penelitian Kualitatif, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, (2017). Hlm 1-7

## G. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian kualitatif, kualitas riset sangat tergantung pada kualitas dan kelengkapan data yang dihasilkan. Sehingga dalam teknik pengumpulan data peneliti menggunakan:

a) Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan pada sebuah objek secara langsung dan detail untuk mendapatkan informasi yang benar terkait objek tersebut dengan tujuan pengumpulan data. Pengamatan yang dilakukan peneliti dalam observasi ini tidak hanya sebatas menggunakan mata saja namun juga ada sebuah catatan sistematis untuk menggambarkan validitas objek yang diteliti. Observasi yang berarti pengamatan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang di butuhkan atau tentang suatu masalah, sehingga memperoleh pemahaman dan sebagai pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

b) Wawancara/ *Interview*

Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Wawancara penelitian lebih dari sekedar percakapan yang berkisar dari informal ke formal. Walaupun semua percakapan mempunyai aturan peralihan tertentu atau kendali oleh satu atau partisipan lainnya, aturan pada wawancara penelitian lebih ketat. Tidak seperti pada percakapan biasa, wawancara penelitian ditujukan untuk mendapatkan informasi dari satu sisi saja, oleh karena itu hubungan simetris harus tampak. Peneliti cenderung mengarahkan wawancara pada penemuan perasaan,

persepsi, dan pemikiran partisipan.[54]

Wawancara atau *Interview* ini juga dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan keterangan dengan tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, secara tatap muka antara penanya dengan yang ditanya dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide. Interview ini dilakukan kepada Anak-anak Generasi Alpha, Wali Anak Generasi Alpha yang Aktif menggunakan Gadget dan Media Sosial Tiktok

c) Dokumentasi

Penggunaan dokumen ini berkaitan dengan apa yang disebut analisis isi. Cara menganalisis isi dokumen ialah dengan memeriksa dokumen secara sistematik bentuk-bentuk komunikasi yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk dokumen dengan objektif. Kajian isi atau content analisis dokumen ini didefinisikan oleh Berelson yang dikutip Guba dan Lincoln, sebagai teknik penelitian untuk keperluan mendeskripsikan secara objektif, sistematis dan kuantitatif tentang manifestasi komunikasi. Sedangkan Weber menyatakan bahwa kajian isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sahih dari sebuah buku atau dokumen. Definisi lain dikemukakan Holsti, bahwa kajian isi adalah teknik apapun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan, dan dilakukan secara objektif, dan sistematis.[55] Dokumentasi yang dimaksud peneiti disini merupakan diperlukan untuk pengumpulan bukti fisik yang diambil dari berbagai informasi tertulis yang relavan dari topik penelitian.

---

[54] Imami Nur Racmawati "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif, Wawancara" (Jakarta, Kencana :2014 ), hal.35

[55] Na talia Nilamsari "Memahami Study Dokumen Pada Penelitian Kualitatif ", (Jakarta, Kencana : 2014) hal. 108

## H. Analisis data

Setelah data-data yang dibutuhkan peneliti terkumpul, kemudian langka selanjutnya yaitu menganalisis data-data yang didapat tersebut. Analisis data merupakan suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu kategori, pola, dan satuan uraian dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka dalam menganalisis data yang terkumpul penulis mengunakan analisis deskriptif kualitatif. Penggunaan analisis deskriptif dimulai dari menganalisis berbagai data yang terhimpun dari suatu penelitian kemudian bergerak kearah pembentukan kesimpulan. Dengan metode deskriptif kualitatif maka teknik menganalisis data dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu:

a) Reduksi data

Reduksi data adalah tahap dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan, sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Banyaknya jumlah data dan kompleksnya data, diperlukan analisis data melalui tahap reduksi. Tahap reduksi ini dilakukan untuk pemilihan relevan atau tidaknya data dengan tujuan akhir. Dari metode yang pertama ini tentu menjadi tahap awal bagi peneliti dalam pengumpulan data ataupun sumber yang diperlukan dalam penelitian ini, yang peneliti dapatkan dari Orang tua dari Anak Generasi Alpha, Jika data–data yang diperlukan terkumpul maka penulis dapat melanjutkan penelitian selanjutnya yaitu penyajian data.

b) Penyajian data

Penyajian data merupakan suatu proses yang dapat dilakukan dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai

apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu ditindak lanjuti untuk mencapai tujuan penelitian. Penyajian data yang baik dan jelas alur pikirnya merupakan hal yang sangat diharapakan oleh setiap peneliti. Penyajian data yang baik merupakan satu langkah penting menuju tercapainya analisis kualitatif yang valid dan handal. Dari penyajian data, peneliti dapat mengkaji lebih dalam dari data yang sudah didapatkan melalui metode yang pertama sebagaimana disebutkan diatas yang dapat dihubungkan dengan fenomena yang terjadi, sehingga dapat menindaklanjuti untuk kemudian menuju kepada persoalan yang diteliti.[56]

c) Kesimpulan

Kesimpulan adalah tahap terakhir dalam proses analisis data. Tentunya pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Bagi peneliti pada tahap kesimpulan ini merupakan penarikan kesimpulan yang harus dilakukan peneliti untuk memberikan kesimpulan terhadap analisis data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan sebelumnya.[57]

Dalam penyusunan ini peneliti menggunakan analisis penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan peristiwa atau fakta yang sesuai dengan kejadian di lapangan yang terkait dengan Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha pada media sosial TikTok. Dalam membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok pada citra diri dan interaksi sosial mereka.

---

[56] Penalaran UMN, "Penyajian Data dalam Penelitian Kualitatif (Jakarta : Grafindo Persada,:2014) hal.115

[57] Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2009), Hal 339.

## I. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, keabsahan data dicapai melalui triangulasi, yaitu penggabungan berbagai metode dan sumber data untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan. Menurut Wiliam Wiersma, triangulasi menyediakan perspektif lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti dengan mengintegrasikan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, sehingga menghasilkan temuan yang lebih akurat dan dapat diandalkan.[58]

Dalam penelitian kualitatif, triangulasi merupakan pendekatan yang strategis untuk meningkatkan validitas dan keandalan data. Terdapat empat elemen penting dalam triangulasi:

1. Triangulasi Metode: Menggabungkan berbagai metode pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.
2. Triangulasi Sumber Data: Mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk memverifikasi kebenaran informasi.
3. Triangulasi Peneliti: Melibatkan beberapa peneliti untuk menguji validitas data dan mengurangi bias.
4. Triangulasi Teori: Menggunakan teori berbeda untuk menginterpretasi data dan memperluas perspektif.

Dengan menerapkan triangulasi ini, penelitian kualitatif dapat meningkatkan keabsahan dan kepercayaan hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan triangulasi sumber untuk meningkatkan validitas dan keandalan data dengan membandingkan informasi diperoleh dari informan satu hingga pada berbagai sumber. Peneliti berfokus pada Hiperrealitas Generasi Alfa Pada Media Sosial TikTok.

[58] Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2005), Hlm. 125

# BAB IV

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## D. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 29 Rejang Lebong di dirikan pada tahun 2005, berlokasi di JL. Raya Tanjung beringin Kecamatan curup utara, di atas lahan seluas 7.305 M. Pada mulanya Sekolah ini didirikan sebagai sekolah SMP SATU ATAP Dengan SD 76 Tanjung Beringin Yang bertujuan upaya menyediakan pendidikan masyarakat di sekitar desa tanjung beringin yang tidak terjangkau oleh sekolah negeri uang telah ada.

Tahun demi tahun SD SMP SATU ATAP 76 Tanjung beringin selalu mengalami perkembangan atau kemajuan, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Seiring dengan perkembangan tersebut, pada tahun 2008 SD –SMP SATU ATAP 76 Tanjung Beringin ini dirubah nama menjadi SMP Negeri 2 Curup Utara Berdasarkan Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 160 Tahun 2008. Kemudian pada tahun 2016 SMP Negeri 2 Curup Utara Beruabah nama Menjadi SMP Negeri 29 Rejang Lebong Berdasarkan SK Bupati Rajang Lebong No:180.381.VII TH 2016 Tentang penetapan nomor urut sekolah Dasar , Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Atas, dan sekolah menengah kejuruan negeri dalam kabupaten rejang lebong .

SMP Negeri 29 Rejang Lebong mulai menerima siswa baru pada tahun 2005/2006 dengan jumlah siswa 34 orang, dengan meminjam gedung Sekolah Dasar Negeri (SDN) 89 Rejang Lebong dengan keadaan pengajarannya yang masih sangat terbatas, saat itu yang ditunjuk sebagai kepala sekolah adalah bapak Parmi Alamsyah, A. Ma. Pd.

SMP Negeri 29 Rejang Lebong telah mengikutkan siswa pertama UAN pada tahun 2007/2008. Pada tahun 2009 SMP Negeri 29 Rejang Lebong pergantian kepala sekolah yaitu dari bapak Parmi Alamsyah, A. Ma. Pd ke Ibu Heriyati, M. Pd, ke Ibu Netty Herawati, S. Pd, Bapak Sumaryanto, S. Pd, kemudian diganti lagi kepada ibu Meri Sriastuti, S. Pd, Ibu Parida Ariani , S. Sos., M. Pd dan yang berperan serta bertugas menjadi kepala sekolah di SMP Negeri Rejang Lebong untuk sekarang yaitu Ibu Dra. Yenny. S.

Adapun nama- nama kepala sekolah yang pernah menjabat di SMP Negeri 29 Rejang Lebong Mulai dari SMP SATU ATAP hingga sekarang adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah**

| NO | NAMA KEPALA SEKOLAH | TAHUN PERIODE |
|---|---|---|
| 1 | PARMI ALAMSSYAH, A.Ma.Pd | 2005 – 2008 |
| 2 | HERIYATI, M.Pd | 2008 – 2009 |
| 3 | NETTY HERAWATI, S.Pd | 2009 – 2015 |
| 4 | SUMARYANTO, S.Pd | 2015 – 2016 |
| 5 | MERI SRIASTUTI, S.Pd | 2016 – 2018 |
| 6 | PARIDA ARIANI, M.Pd | 2018 – 2020 |
| 7 | Dra.YENNY.S | 2020 - Hingga Sekarang |

**Sumber Data :** SMP Negeri 29 Rejang Lebong

1. **Visi dan Misi serta Tujuan SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

   **a) Visi SMPN 29 Rejang Lebong**

   **“**Selalu Unggul Dalam Prestasi Yang Berdasarkan MTAQ dan Berbudaya Lingkungan “

   **b) Misi SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

   1. Mendorong aktivitas dan kreatifitas secara optimal kepada seluruh komponen sekolah terutama para siswa

2. Mengoptimalkan pembelejaran dalam rangka meningkatkan keterampilan siswa supaya mereka memiliki prestasi yang dapat dibanggakan
3. melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara efektif sehingga kecerdasan siswa terus diasah agar terciptanya kecerdasan intelektual dan emosional yang mantap
4. Antusias terhadap perkembangan dan pengetahuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
5. Menimbulkan penghangatan dalam pengalaman yang dalam dan pengalaman yang tinggi terhadap ajaran agama (religi) sehingga terciptanya kematangan dalam berfikir dan bertindak.

**c) Tujuan Didirikan SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

1. Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa serta
2. Berprestasi dalam bidak akademik maupun non akademik
3. Meningkatkan penghayatan dan pengalaman agama
4. Meningkatkan mutu manajemen sekolah
5. Meningkatkan mutu manajemen proses pembelajaran
6. Meningkatkan profesionalisme guru
7. Meningkatkan hasil mutu pembelajaran
8. Meningkatkan partisipasi Masyarakat

## 2. Keadaan Umum SMP Negeri 29 Rejang Lebong

### 1. Profil Sekolah

**a) Nama Sekolah** : SMP Negeri 29 Rejang Lebong

**b) Alamat** : Jln. Desa Tanjung Beringin, Kec Curup\: Utara, Kab Rejang Lebong. Provinsi Bengkulu, Kode pos 39121

**c) Keterangan Sekolah**

1) No Statistik Sekolah (NNS) : 201290202002
2) No Pokok Sekolah Nasional : 10702868
3) Status Sekolah Negeri
4) Tahun Berdiri : 2005
5) Terakreditasi : B
6) Kurikulun yang digunakan : 2013 (K13)
7) Luas Tanah : 7305m2
8) Luas Bangunan : 510m2

**3. Keterangan Keadaan Guru, Tu, Siswa dan Rombel**

a) Jumlah Guru

**Tabel 4.2**
**Nama dan Tugas Guru**

| NO | Nama Guru | Pangkat/Golongan | Tugas |
|---|---|---|---|
| 1 | Dra. Yenny, S<br>Nip.196702092006042006 | Pembina / IV a | Kepala Sekolah |
| 2 | Anotho Heri Gurinta, S. E<br>Nip.197205082005021001 | Pembina Tk / IV b | Wakil Kepala Sekolah / Guru IPS |
| 3 | Aida, M. Pd<br>Nip.197810252005022001 | Pembina Tk I / IVb | Bendaharan BOS / Guru Matematika |
| 4 | Emyta Suryanti, S. Pd<br>Nip.197110232006042013 | Pembina / Iva | Waka Kesiswaan/Guru B. Indonesia |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Irma Putri Ningsih, S. Pd. IGr<br>Nip.198511052009032011 | Penata Tingkat 1 / IIId | Guru B. Inggris |
| 6 | Novi Yanti, S. Pd. I | _ | Guru PAI dan Prakarya |
| 7 | Nila Wati, S. Pd | _ | Guru IPA |
| 8 | Ade Kurnia, S. Pd | _ | Guru Penjaskes |
| 9 | Doli Dwi Jayanto, S. Pd | _ | Guru PAI dan Seni Budaya |
| 10 | Gite Afri Dwinata, S. Pd | _ | Guru Informatika dan PAI |
| 11 | Ikke Anggraini, S. Pd | _ | Guru TU |
| 12 | Oki Kurnia Saputra, S. Pd | _ | Guru Operator |
| 13 | Muktar Lidi | _ | Penjaga Sekolah |

**Sumber Data :** SMP Negeri 29 Rejang Lebong

b) Jumlah Ruangan

**Tabel 4.3**

**Jumlah Ruangan**

| No | Nama Bangunan | Keterangan | |
|---|---|---|---|
| | | Cukup | Kurang |
| 1 | Ruang Kelas | √ | |
| 2 | Ruang Guru | √ | |
| 3 | Ruang Kepala Sekolah | √ | |
| 4 | Ruang TU | √ | |
| 5 | Ruang BP | | √ |
| 6 | Ruang UKS | √ | |
| 7 | Ruang OSIS | | √ |
| 8 | Ruang RPL | | √ |
| | Perpustakaan | √ | |
| | Lab IPA | √ | |
| | Bahasa | | √ |
| | Komputer | √ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **Media** | | √ |
| | **Keterampilan** | | √ |
| **9** | **Ruangan Serba Guna** | | √ |
| **10** | **Gudang** | | √ |
| **11** | **WC** | √ | |
| **12** | **Pagar** | √ | |
| **13** | **Mushola** | √ | |
| **14** | **Ruang Koperasi** | | √ |

**Sumber Data :** SMP Negeri 29 Rejang Lebong

c) Jumlah Siswa

**Tabel 4.4**
**Jumlah Siswa**

| No | Kelas | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|---|---|---|---|---|
| 1 | VII | 17 | 6 | 23 |
| 2 | VIII | 14 | 13 | 27 |
| 3 | IX | 13 | 12 | 25 |
| **JUMLAH KESELURUHAN** | | | 75 | |

**Sumber Data** : SMP Negeri 29 Rejang Lebong

d) Jumlah Rombel

a. Kelas VII = 1

b. Kelas VIII = 1

c. Kelas IX = 1

**4. Nama – nama Informan Pendukung**

**Tabel 4.5**
**Nama – nama Informan Pendukung**

| No | Nama | Kelas |
|---|---|---|
| 1 | Anggun A | Kelas 7 |
| 2 | Tri S.N | Kelas 7 |
| 3 | Kheisya A | Kelas 8 |

| | | |
|---|---|---|
| 4 | Suci H.A | Kelas 9 |
| 5 | Lilian. G | Kelas 9 |

**Sumber Data :** Diolah Oleh Peneliti

**5. Nama – nama Informan Pendukung**

**Tabel 4.6**
**Nama –nama Informan Pendukung**

| NO | Nama | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Ibu Nurlia | Orang Tua Murid Kelas 7 |
| 2 | Ibu Kurnia | Orang Tua Murid Kelas 8 |
| 3 | Ibu Rumsa | Orang Tua Murid Kelas 9 |

**Sumber Data :** Diolah Oleh Peneliti

**6. Keterangan Umum Gedung**

1) Gedung 1 :

a) Ruang Labor TIK : 63 M

b) Ruang Kepala Sekolah : 18 M

c) Rung Tata Usaha : 24 M

d) Ruang Guru : 42 M

e) Ruang WC Kepala Sekolah : 4 M

f) Ruang WC Guru : 4 M

g) Ruang Perpustakaan : 63 M

h) Ruang Siswa : 4 M

2) Gedung II :

Ruang Kelas (3 Kelas)

3) Gedung III

Ruang Kelas (2 Kelas)

4) Gedung IV

Lab IPA

**7. Kegiatan Ekskul**

**a.** Parmuka

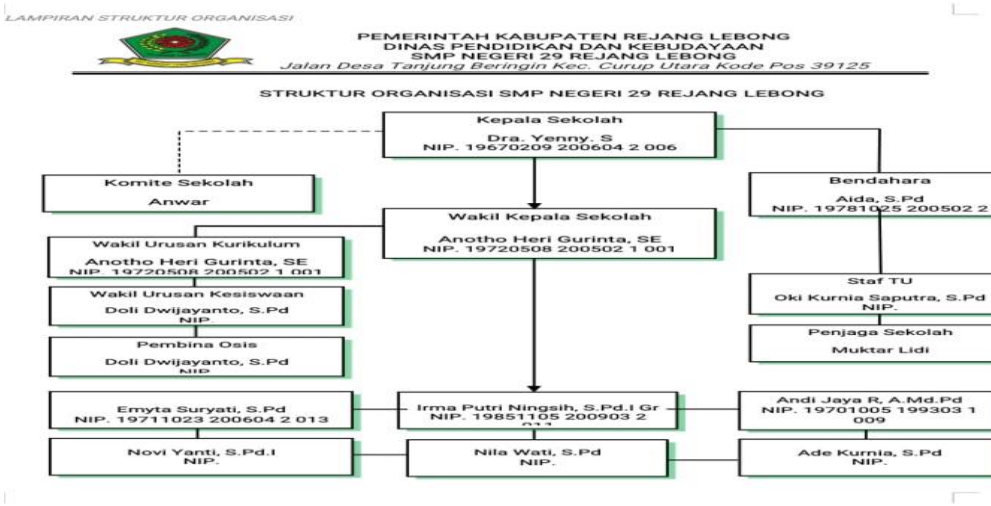
**8. Denah Sekolah**

**Gambar 4.1 Denah Sekolah**

**Sumber Data** : SMP Negeri 29 Rejang Lebong

**9. Struktur Organisasi SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

**Gambar 4.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 29 Rejang lebong**




**Sumber Data:** SMP Negeri 29 Rejang Lebong

## A. Hasil Penelitian

Pada Bab IV ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang didapatkan dilokasi penelitian. Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentas, guna memperoleh informasi tentang Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial Tiktok. Penelitian mengajukkan rumusan masalah sebagai berikut :

Peneliti menjelaskan secara langsung mengenai data tersebut dengan tiga tahapan analisis yakni dengan adanya reduksi data, kajian data hingga pada penarikan kesimpulan data yang akan ditulis dan dijabarkan oleh peneliti dengan melalui adanya deskriptif kualitatif.

### 1. Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok

Hiperrealitas Dunia Virtual dalam Konsumsi Konten Media Sosial TikTok Generasi Alpha hidup dalam lanskap digital yang sarat dengan simulasi dan representasi realitas. Media sosial TikTok menjadi salah satu ruang dominan di mana mereka mengonsumsi berbagai bentuk konten, mulai dari

hiburan, tren fashion, hingga representasi gaya hidup. Konsumsi konten di platform ini tidak lagi sebatas aktivitas pasif, melainkan turut memengaruhi persepsi diri serta cara mereka memahami realitas.

Konten yang ditampilkan dalam TikTok sebagian besar merupakan representasi yang telah dikurasi, diedit, dan dipoles menggunakan filter. Representasi semu ini menghadirkan "realitas baru" yang lebih menarik, ideal, dan sering kali dianggap lebih nyata daripada kehidupan sehari-hari. Paparan intens terhadap citra digital tersebut membuat Generasi Alpha menempatkan standar penampilan, kepercayaan diri, serta identitas diri berdasarkan simulasi yang dibentuk oleh teknologi digital.

Filter kecantikan, misalnya, menjadi salah satu elemen utama yang memengaruhi cara mereka menilai diri sendiri. Wajah yang lebih halus, bentuk tubuh yang lebih ideal, hingga warna kulit yang lebih cerah membuat individu merasa lebih percaya diri saat tampil di dunia maya. Dengan demikian, apa yang sebenarnya merupakan manipulasi visual justru dianggap sebagai "diri yang lebih otentik." Fenomena ini menegaskan konsep hiperrealitas Baudrillard, di mana batas antara yang asli dan yang palsu kabur, bahkan terbalik yang dianggap lebih nyata dibandingkan yang natural. Selain filter, konsumsi konten fashion di TikTok juga menjadi faktor dominan dalam pembentukan realitas Generasi Alpha. Tren berpakaian yang populer di kalangan influencer ditiru dan diadopsi sebagai standar gaya hidup, meskipun tidak selalu sesuai dengan konteks usia, budaya, maupun kondisi sosial ekonomi. Dengan kata lain, TikTok menjadi medium di mana "simulakra fashion" berkembang gaya berpakaian yang tidak merefleksikan realitas asli, melainkan hasil rekayasa citra digital yang terus direproduksi.

Generasi Alpha tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen konten aktif. Dalam memproduksi video TikTok, mereka menggunakan filter, efek visual, serta gaya berpakaian yang mengikuti tren. Aktivitas produksi ini pada dasarnya merepresentasikan bentuk partisipasi dalam “penciptaan realitas baru,” di mana identitas dan penampilan yang ditampilkan tidak sepenuhnya sama dengan diri nyata.

Produksi konten di TikTok mencerminkan upaya membangun citra diri digital yang ideal. Setiap unggahan bukan lagi sekadar rekaman spontan, melainkan hasil konstruksi yang sadar akan standar visual yang berlaku di platform. Mereka memilih latar, musik, gaya berpakaian, hingga filter tertentu untuk menampilkan versi terbaik dari diri mereka.

Pembentukan Persepsi Realitas melalui Konsumsi dan Produksi konsumsi dan produksi konten TikTok secara bersamaan membentuk pola pikir dan persepsi Generasi Alpha tentang realitas. Realitas sehari-hari sering kali dinilai melalui kacamata dunia digital. Penampilan, hubungan sosial, hingga kepercayaan diri sangat bergantung pada bagaimana mereka ditampilkan dan diterima di ruang virtual.

Peneliti telah melakukan Penelitian Lapangan pada bulan April serta melakukan wawancara secara langsung kepada 5 informan yang merupakan Siswi SMP Negeri 29 Rejang Lebong Para informan ini adalah pengguna aktif TikTok yang kerap membuat konten video menggunakan filter kecantikan dan menampilkan penampilan berpakaian yang mengikuti tren TikTok.

Berdasarkan wawancara dengan responden, mereka merasa lebih percaya diri ketika menggunakan filter tersebut, bahkan mengaku merasa "lebih menjadi diri sendiri" saat berpenampilan dengan filter. Ini menunjukkan

terjadinya pembalikan realitas, di mana yang palsu dianggap lebih nyata dari pada yang asli. Dengan demikian, filter berperan sebagai alat simulasi yang memperkuat citra diri yang dibangun secara artifisial. Selain filter, penampilan berpakaian menjadi aspek penting dalam video TikTok yang diunggah oleh Generasi Alpha. Gaya berpakaian yang diadopsi cenderung meniru tren fashion influencer atau artis TikTok, yang tidak selalu sesuai dengan konteks usia, budaya lokal, atau kondisi sosial ekonomi mereka.

**a) Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas**

Pola penggunaan TikTok yang unik dan berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka cenderung lebih terhubung dengan teknologi dan media sosial, menggunakan TikTok sebagai platform untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman, dan mengakses informasi. Konten yang mereka konsumsi sering kali bersifat kreatif dan menghibur, dengan fokus pada video pendek yang menarik perhatian.

Generasi Alpha menunjukkan pola penggunaan TikTok yang sangat interaktif dan adaptif, memanfaatkan platform ini untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga pendidikan. Mereka sering terlibat dalam tantangan dan tren yang sedang viral, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka tetapi juga mendorong kreativitas. Konten yang mereka buat dan konsumsi sering kali mencerminkan nilai-nilai dan minat mereka, seperti keberagaman, inklusivitas, dan kesadaran sosial, yang menjadikan TikTok sebagai medium untuk mengekspresikan identitas mereka. Berdasarkan hasil wawancara secara langsung terhadap informan sebagai berikut  dari Anggun. A sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan

mengenai Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok sebagai berikut :

**Gambar 4.3.** Informan Anggun. A

> " Ambo make TikTok paling lamo duo jam sehari. Biasonyo lebih membuat video, karno tertarik samo trend viral yang lagi rame, samo jugo karno nak berinteraksi samo kawan-kawan online".
>
> "Saya aktif menggunakan TikTok sekitar dua jam sehari, terutama untuk membuat video karena tertarik dengan tren viral dan ingin berinteraksi dengan teman online" (25-04-2025)[59]

Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas siswa SMP Negeri 29 Rejang Lebong yang tergolong dalam Generasi Alpha sudah akrab dengan media sosial TikTok. Aplikasi ini digunakan hampir setiap hari, baik untuk mengonsumsi konten maupun memproduksi konten sederhana. Intensitas penggunaan TikTok bervariasi, namun rata-rata siswa membuka aplikasi 2–4 kali sehari dengan durasi 1–2 jam. Beberapa siswa bahkan mengaku bisa menghabiskan waktu lebih dari 3 jam ketika sedang mengikuti tren tertentu atau saat sedang memiliki waktu luang. ketika mengikuti tren tertentu menunjukkan adanya ketergantungan yang kuat terhadap aplikasi ini. Hal ini

[59] Anggun. A sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, *Wawancara mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas Menggunakan Simulasi*

sejalan dengan karakteristik Generasi Alpha yang lahir di era digital dan terbiasa hidup dalam ekosistem teknologi serta dunia virtual. Dan juga pernyataan dari informan dari Tri S.N sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas

sebagai berikut :

**Gambar 4.4.** Informan Tri S.N

> "Ambo make hp tu selamo 2 sampe 3 jam sehari. Biasonyo ambo untuk scroll TikTok untuk bikin video, samo main game. Ambo meraso malah jadi nyaman dan idak bosan dibanding main samo kawan di luar rumah. "ambo jugo sadar kalau hp itu ada manfaatnyo jugo, kayak untuk belajar, samo hiburan, tapi ambo jugo tau ado dampak buruknyo, cak kecanduan dalam main hp samo gangguan mato. Walaupun orang tuo ambo sempat ngasih batas waktu make hp, tapi ambo jugo pacak ngatur waktu sendiri, supaya idak ganggu dengan tugas sekolah samo kerjoan rumah"
>
> "Saya menggunakan HP sekitar 2–3 jam sehari, biasanya untuk scroll TikTok, membuat video, dan bermain game. Saya merasa lebih nyaman dan tidak bosan dibanding bermain dengan teman di luar. Saya sadar HP punya manfaat seperti untuk belajar dan hiburan, tapi juga ada dampak buruk seperti kecanduan dan gangguan mata. Orang tua saya sempat memberi batasan, tapi saya bisa mengatur waktu sendiri agar tidak mengganggu sekolah dan pekerjaan rumah" (25-04-2025)[60]

[60] Tri S.N sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong,*Wawancara mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas Menggunakan Simulasi*

Berdasarkan wawancara, Informan menyampaikan bahwa ia menggunakan HP sekitar 2–3 jam sehari, terutama untuk scroll TikTok, membuat video, dan bermain game, yang dirasakannya lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman di luar rumah. Pernyataan ini menunjukkan bagaimana dunia virtual yang ditawarkan TikTok menjadi lebih menarik dibanding interaksi sosial secara langsung, sebuah kondisi yang menandakan dominasi simulasi atas realitas. Dan juga pernyataan dari informan dari Kheisya A sebagai Siswi kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas sebagai berikut

**Gambar 4.5** Informan Kheisya A

> "Ambo punya gadget, dan ambo pake gadget sekitar limo jam setelah ambo pulang sekolah dan malam hari, kegiatan ambo bermain gadget sering buka WhatsApp, bermain game dan menonton tiktok, orang tua ambo membatasi main gadget sampai jam 10 malam"
>
> "Saya memiliki handphone, dan saya menggunakan gadget sekitar lima jam setelah pulang sekolah dan malam hari. Kegiatan saya dalam bermanin gadget sering membuka WhatsApp, bermain game, dan menonton TikTok. Orang tua saya membatasi penggunaan hingga pukul 10 malam, Manfaat positif dalam bermain gadget untuk menambah informasi dan kenal dengan orang baru, dan dampak negatifnya berdampak pado Idak elok pado Mato". (25-04-2025)[61]

[61] Kheisya A sebagai Siswi kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong,,*Wawancara mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas Menggunakan Simulasi*

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, ditemukan bahwa penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, khususnya media sosial seperti TikTok, memberikan pengaruh signifikan terhadap persepsi diri dan cara individu memandang realitas. Informan mengungkapkan bahwa informan memberikan dua sisi yang berbeda, yakni manfaat positif sekaligus dampak negatif. Dari sisi positif, gadget dimanfaatkan untuk menambah wawasan dan memperoleh informasi baru, serta membuka peluang untuk berinteraksi dengan orang lain di luar lingkup kesehariannya.

Penggunaan gadget secara berlebihan membawa dampak yang kurang baik, salah satunya terhadap kesehatan mata akibat intensitas menatap layar dalam waktu lama. Selain itu, informan mengakui bahwa ia kerap menggunakan filter kecantikan di TikTok karena merasa kurang percaya diri ketika tampil dengan wajah aslinya Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan pada representasi digital untuk menutupi ketidakpercayaan diri. Dan juga pernyataan dari informan dari Menurut Suci H. A, sebagai Siswi kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas sebagai berikut :

**Gambar 4.6.** Informan Suci H.A

> "Ambo ngaku kegiatan yang paling sering ambo lakuin pas main hp itu nonton video di media sosial TikTok dibanding Facebook. Ambo raso sepi nian dan bosan kalo idak disuruh lagi main hp dengan orang tuo ambo, malah ambo lebih milih duduk dirumah main hp dibanding main kek kawan kawan ambo di luar menurut ambo, main hp tu senang biso nambah kawan online, nambah ilmu, dan belajar pulo, walaupun ambo sadar ado dampak buruknyo cak mato rusak atau kurang tiduk, tapi ambo berusaho ngatur waktu mainnyo"
>
> " Aktivitas yang paling sering saya menggunakan dalam bermain gadget adalah menonton video di media sosial di aplikasi TikTok dibandingkan Facebook. Saya merasakan kesepian dan kebosanan apabila tidak diizinkan bermain handphone, dan lebih memilih menghabiskan waktu dengan gadget di rumah dari pada bermain di luar bersama teman.menurut ambo bermain gadget itu ssangat menyenagkan karena bisa menambah teman online, memperluas wawasan dan membantu belajar Meski sadar akan dampak negatif seperti gangguan mata dan kurang tidur, ia berusaha mengatur waktu penggunaan gadget (26-04-2025)[62]

Berdasarkan hasil wawancara, bagi informan generasi Alpha tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah untuk mengatasi rasa kesepian dan kebosanan. Gadget dianggap menyenangkan karena mampu menambah teman online, memperluas wawasan, dan mendukung proses belajar. Namun, intensitas penggunaan yang tinggi berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti gangguan mata dan kurang tidur. Kesadaran akan hal tersebut membuat informan berusaha mengatur waktu pemakaian gadget agar tetap seimbang antara manfaat positif dan risiko yang ditimbulkan. Dan juga pernyataan dari informan dari Menurut Lilian. G sebagai Siswi kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas sebagai berikut.

---

[62] Suci H. A, sebagai Siswi kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong,,*Wawancara mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas Menggunakan Simulasi*

**Gambar 4.7** Informan Lilian G

> " Ambo main gadget menengok aplikasi TikTok secara aktif tapi make nyo tu dibatasi paling lamo duo jam sehari. Kegiatan yang ambo lakukan di TikTok lebih membuat video, karno tertarik samo trend viral yang lagi rame, samo jugo karno nak berinteraksi samo kawan-kawan online)
> "Saya menggunakan gadget dengan melihat aplikasi TikTok secara aktif tapi dalam menggunakan dibatasi paling lamo duo jam sehari. Kegiatan yang saya lakukan di TikTok lebih membuat video, karna tertarik sama trend viral yang lagi rame, sama juga karna nak berinteraksi sama kawan-kawan online" (26-04-2025)[63]

Berdasarkan hasil wawancara, bahwasannya informan menggunakan gadget secara aktif untuk mengakses aplikasi TikTok, namun tetap membatasi durasi penggunaannya sekitar dua jam per hari. Aktivitas utama yang dilakukan di TikTok adalah membuat video, terutama karena ketertarikan terhadap tren viral yang sedang ramai serta keinginan untuk berinteraksi dengan teman-teman online. Hal ini menunjukkan bahwa bagi informan, TikTok bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga ruang untuk mengekspresikan diri sekaligus menjalin hubungan sosial secara virtual.

**b) Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok**

[63] Lilian. G sebagai Siswi kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, *Wawancara mengenai Pola Penggunaan Tiktok oleh Generasi Alpha Pada Hiperrealitas Menggunakan Simulasi*

Hiperealitas dalam dunia virtual TikTok muncul melalui berbagai bentuk ekspresi yang sering kali menciptakan citra yang lebih menarik daripada realitas. Pengguna TikTok sering mengunggah konten yang telah diedit secara kreatif, seperti video dengan efek visual yang dramatis atau narasi yang berlebihan, sehingga menciptakan ilusi kehidupan yang sempurna.

Fenomena hiperealitas juga terlihat dalam interaksi sosial di platform ini, di mana pengguna berusaha untuk mendapatkan pengakuan dan validasi melalui jumlah suka dan komentar. Hal ini mendorong mereka untuk terus memproduksi konten yang sesuai dengan tren dan ekspektasi audiens, sering kali mengabaikan keaslian. Dengan demikian, TikTok menjadi arena di mana identitas dan eksistensi diri dibentuk melalui citra yang tidak selalu mencerminkan realitas, tetapi lebih kepada simulasi yang menarik dan menghibur, dari pernyataan dari Anggun. A sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok sebagai berikut :

> "Nah ambo jugo sering make filter kecantikkan, karno nak nambahin percaya diri ambo. Walaupun ambo tau idak wajah asli ambo dewek Tapi dengan filter itu ambo merasa lebih elok disitu. Aplikasi tiktok jugo ngasih ambo inspirasi soal gaya hidup samo penampilan. Tapi, kadang jugo bikin ambo kurang pede, karno standar filter kecantikkan yang ado di Tiktok tu terlalu tinggi dak sesuai samo kenyataannyo "
>
> " Saya sering memakai filter kecantikan agar lebih percaya diri, meskipun sadar itu bukan wajah asli saya. TikTok memberi saya inspirasi soal gaya hidup dan penampilan, tapi kadang juga membuat minder karena standar kecantikannya terlalu tinggi dan tidak realistis "(25-04-2025)[64]

[64] Anggun. A sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, Wawancara mengenai *Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok Pada Citra Diri*

Dengan demikian, hasil dari wawancara informan `menunjukkan keterkaitan yang kuat antara penggunaan aplikasi TikTok dengan konsep hiperealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Dalam konteks ini, generasi Alpha yang aktif menggunakan TikTok tidak hanya menjadikan platform tersebut sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk membangun citra diri yang "disempurnakan" melalui penggunaan filter kecantikan dan gaya berpakaian yang mengikuti tren viral. Informan secara aktif menciptakan dan mengonsumsi konten visual yang sudah dimediasi oleh teknologi, sehingga membentuk persepsi baru tentang kecantikan dan penampilan ideal.[65]

Fenomena ini menunjukkan bahwa dunia virtual yang dihadirkan TikTok bukan lagi sekadar cerminan dari realitas, tetapi telah menjadi realitas itu sendiri bagi penggunanya. Filter-filter kecantikan dan tampilan berpakaian yang digunakan bukan hanya pelengkap, melainkan telah menjadi simbol utama dalam menampilkan identitas diri di ruang digital. Dalam pandangan Baudrillard, hal ini merupakan bentuk simulasi di mana representasi (filter dan pakaian) telah menggantikan realitas sejati dan menciptakan hiperrealitas suatu kondisi di mana batas antara yang nyata dan yang semu menjadi kabur[66].

TikTok sebagai media sosial telah menjadi arena hiperrealitas, di mana generasi Alfa hidup dalam dunia yang tidak hanya memperlihatkan realitas,

[65] Baudrillard, Jean. Simulacra and Simulation. University of Michigan Press, 1994 (Pembahasan mengenai konsep hiperealitas dan simulasi yang digunakan oleh Baudrillard).

[66] Kellner, D. (2003). Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond. Stanford University Press. (Buku yang menguraikan konsep-konsep Baudrillard, termasuk hiperealitas dan simulasi).

melainkan menciptakan realitas baru yang dibentuk oleh simbol-simbol visual seperti filter kecantikan dan fashion. Dan juga pernyataan dari Menurut Tri S.N sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan menuturkan Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok sebagai berikut :

> "Pas make TikTok ambo sering make filter kecantikkan, karno ambo bisa pede dengan penampilan, ambo jugo sering ngikutin tren gaya pakaian di TikTok, dan ambo jugo membeli aksesoris karna liat konten di TikTok dan ambo jugo sering memakai penampilan seperti trend yang lagi viral iko "
>
> "Di TikTok, saya sering memakai filter kecantikan agar lebih percaya diri, mengikuti tren pakaian, dan membeli aksesoris karena terpengaruh konten yang saya lihat."(25-04-2025)[67]

Konsep hiperrealitas yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard menggambarkan kondisi ketika batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur. Fenomena ini tampak jelas dalam penggunaan media sosial, khususnya TikTok, di mana filter kecantikan dan tren mode membentuk citra diri yang tidak sepenuhnya mencerminkan kenyataan. Generasi Alpha, yang tumbuh dengan keterikatan kuat pada teknologi, kerap terjebak dalam representasi ideal yang ditawarkan media sosial Filter kecantikan membuat wajah tampak sempurna, sementara tren berpakaian yang terus berganti menciptakan standar tinggi yang sulit dijangkau dalam kehidupan nyata.

Informan yang lebih percaya diri dengan wajah hasil filter menandakan bahwa citra digital telah menggantikan penerimaan diri yang autentik. Begitu pula dengan keputusan mengikuti tren pakaian dan membeli aksesoris, hal ini

[67] Tri S.N sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, Wawancara mengenai *Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok Pada Citra Diri*

menunjukkan bahwa konsumerisme yang dipicu oleh konten TikTok menjadi bagian dari identitas sosial yang dibangun melalui dunia maya. Dan juga pernyataan dari Menurut Kheisya A sebagai Siswi kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok sebagai berikut

> "Ambo sering memakai filter kecantikan di tiktok, karna ambo kurang percaya diri tanpa filter. Dan ambo tidak selalu ikutin tren pakaian yang sedang viral Iko, ambo mengaku konten yg menarik itu di media sosial bisa motivasi asalkan positif, ambo pernah turun rangking Karni ambo terlalu lamo bermain gadget, dan kini ambo lebih elok elok dalam gunakannyo

> "Menurut saya manfaat positif dalam bermain gadget bermanfaat untuk menambah informasi dan mengenal orang baru, dan dampak negatifnya namun berdampak pada kesehatan mata. Ia sering memakai filter kecantikan di TikTok karena kurang percaya diri tanpa filter. Meski demikian, saya tidak selalu mengikuti tren pakaian yang viral. Saya mengaku konten menarik di media sosial bisa memotivasinya, asalkan positif. Saya pernah mengalami penurunan prestasi karena terlalu lama bermain gadget, dan kini lebih berhati-hati dalam menggunakannya. "(25-04-2025)[68]

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, ditemukan bahwa penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, khususnya media sosial seperti TikTok, memberikan pengaruh signifikan terhadap persepsi diri dan cara individu memandang realitas. Informan mengungkapkan bahwa ia sering menggunakan filter kecantikan karena merasa kurang percaya diri dengan penampilan aslinya, yang menunjukkan adanya ketergantungan pada tampilan visual yang telah dimodifikasi secara digital. Hal ini sesuai dengan konsep hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, yaitu kondisi di mana

[68] Kheisya A, sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, Wawancara mengenai *Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok Pada Citra Diri*

batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur, sehingga individu lebih percaya dan melekat pada representasi realitas buatan ketimbang realitas sesungguhnya.

Pengalaman informan, konten yang menarik dan viral tidak hanya memengaruhi penampilan tetapi juga memotivasi perilaku serta persepsi sosial. Informan pernah mengalami penurunan prestasi akademik akibat terlalu lama bermain gadget, yang kemudian disadari sebagai dampak negatif dari keterikatan berlebihan pada dunia virtual. Dalam teori hiperrealitas, hal ini menggambarkan bagaimana individu terjebak dalam simulacra yakni lapisan-lapisan realitas palsu yang tidak lagi merepresentasikan dunia nyata, tetapi malah menggantikan realitas itu sendiri. Dan juga pernyataan dari Menurut Suci. H. A sebagai Siswi kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok sebagai berikut :

> "Ambo pake TikTok sering buat konten pake filter kecantikkan, soalnyo ambo idak pede kalo idak pake filter, ambo jugo pernah hapus video gara gara ngeraso dak menarik. Ambo sering jugo ikut trend baju yang lagi viral di TikTok , sampe sering beli baju model baru dari sono, cak gaya hidup orang tu banyak pengaruh buat ambo, terutamo soal penampilan. Bagi ambo hp itu bagian penting dari kehidupan sehari-hari ambo "
>
> "Saya menggunakan TikTok, Suci aktif membuat konten dengan filter kecantikan karena merasa kurang percaya diri tanpa filter, bahkan pernah menghapus video karena merasa kurang menarik. Ia juga mengikuti tren fashion dari TikTok dan sering membeli pakaian yang sedang viral. Gaya hidup para kreator TikTok sangat memengaruhinya, terutama dalam hal penampilan. Bagi Suci, TikTok dan gadget menjadi bagian penting dan menyenangkan dalam kehidupannya sehari-hari "(26-04-2025)[69]

[69] Suci. H. A, sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, Wawancara mengenai *Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok Pada Citra Diri*

Berdasarkan hasil wawancara, bahwa Suci sebagai bagian dari generasi Alpha menunjukkan keterikatan yang kuat dengan media sosial TikTok dalam membentuk citra diri dan gaya hidupnya. Ia aktif membuat konten dengan menggunakan filter kecantikan karena merasa kurang percaya diri tanpa filter, bahkan sampai menghapus video ketika dianggap kurang menarik. Selain itu, tren fashion di TikTok sangat memengaruhinya, terlihat dari kebiasaannya membeli pakaian yang sedang viral. Dan juga pernyataan dari informan dari Menurut Lilian. G sebagai Siswi kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok sebagai berikut :

> "Nah ambo jugo sering make filter kecantikkan, karno nak nambahin percaya diri ambo. Walaupun ambo taui dak wajah asli ambo dewek Tapi dengan filter itu ambo merasa lebih elok disitu. Aplikasi tiktok jugo ngasih ambo inspirasi soal gaya hidup samo penampilan. Tapi, kadang jugo bikin ambo kurang pede, karno standar filter kecantikkan yang ado di Tiktok tu terlalu tinggi dak sesuai samo kenyataannyo "
>
> "Nah saya juga sering pake filter kecantikkan, karna ingin nambahin percaya diri. Walaupun saya tau itu bukan wajah asli sendiri. Tapi dengan filter itu saya merasa lebih baik disitu. Aplikasi tiktok juga ngasih saya inspirasi soal gaya hidup samo penampilan. Tapi, kadang jugo bikin saya kurang pede, karno standar filter kecantikkan yang ada di Tiktok tu terlalu tinggi tidak sesuai samo kenyataannya" (26-04-2025)[70]

Berdasarkan Wawancara, hasil informan terkait dengan teori hiperealitas dunia virtual generasi Alpha di media sosial TikTok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan filter kecantikan dan penampilan berpakaian yang dipengaruhi oleh tren viral menciptakan suatu bentuk realitas semu yang sulit dibedakan dari kenyataan. Informan mengakui bahwa meskipun ia sadar

[70] Lilian. G, sebagai Siswi kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, Wawancara mengenai *Bentuk-bentuk Hiperrealitas Dalam Dunia Virtual TikTok*

wajah yang ditampilkan dengan filter bukan wajah aslinya, namun justru wajah hasil filter itulah yang memberikan rasa percaya diri dan kepuasan diri. Fenomena ini sejalan dengan teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, di mana dunia virtual menciptakan simulasi realitas yang kemudian dianggap lebih nyata atau lebih diinginkan dibandingkan realitas itu sendiri.

**2. Solusi Orang Tua Dalam Mengarahkan Generasi Alpha Untuk Memahami Batasan Antara Realitas dan Dunia Virtual**

Generasi Alpha, lahir setelah tahun 2010, tumbuh dalam lingkungan yang sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi digital. Gadget pintar, internet berkecepatan tinggi, dan realitas virtual bukanlah hal baru bagi mereka, melainkan bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menghadirkan tantangan unik bagi orang tua dalam menanamkan pemahaman yang sehat mengenai perbedaan mendasar antara interaksi di dunia fisik dan pengalaman di ranah digital. Kegagalan dalam membimbing mereka secara tepat dapat berimplikasi pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka.

Salah satu solusi fundamental yang dapat diterapkan orang tua adalah dengan menjadi teladan yang baik dalam penggunaan teknologi. Anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka. Jika orang tua terlalu sering terpaku pada layar gawai atau menghabiskan waktu berlebihan dalam dunia virtual, anak-anak akan menganggap perilaku tersebut sebagai hal yang wajar dan bahkan ideal. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menunjukkan keseimbangan dalam penggunaan teknologi, menetapkan batasan waktu layar untuk diri sendiri, dan memprioritaskan interaksi tatap muka dalam keluarga. Selain itu, komunikasi terbuka dan jujur memegang peranan krusial.

Orang tua perlu menciptakan ruang yang aman bagi anak-anak untuk berbagi pengalaman mereka di dunia virtual, baik yang positif maupun negatif. Mendengarkan dengan penuh perhatian tanpa menghakimi akan mendorong anak-anak untuk lebih terbuka dan mempercayai orang tua sebagai sumber informasi dan bimbingan. Diskusi mengenai potensi risiko dan manfaat dari dunia virtual, seperti cyberbullying, informasi yang tidak akurat, atau interaksi dengan orang asing, perlu dilakukan secara berkala dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak.[71]

Menetapkan batasan waktu layar yang jelas dan konsisten adalah langkah penting lainnya. Durasi penggunaan gadget dan jenis konten yang diakses perlu dibatasi sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Orang tua dapat menggunakan aplikasi atau fitur bawaan pada perangkat untuk mengelola waktu layar dan memastikan anak-anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu dalam dunia virtual. Penting untuk menjelaskan alasan di balik batasan tersebut, bukan hanya memberlakukannya secara otoriter.[72]

Lebih lanjut, orang tua dapat memanfaatkan alat dan sumber daya yang tersedia untuk membantu mereka dalam membimbing anak-anak. Ada berbagai aplikasi, perangkat lunak, dan platform online yang dirancang untuk memantau dan mengelola aktivitas anak-anak di dunia digital. Selain itu, buku, artikel, dan seminar tentang parenting di era digital dapat memberikan wawasan dan strategi yang berguna bagi orang tua Penting untuk ditekankan bahwa pendekatan yang diterapkan perlu fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan

[71] Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). *Mediasi orang tua dalam penggunaan internet oleh anak-anak. Journal of Broadcasting & Electronic Media,* 52(4), 581-599

[72] Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. Communication Theory, 21(4), 323-343.

perubahan perilaku anak. Apa yang efektif pada usia tertentu mungkin tidak lagi relevan seiring bertambahnya usia mereka. Orang tua perlu terus belajar dan menyesuaikan strategi mereka untuk memastikan bahwa mereka tetap relevan dalam membimbing anak-anak mereka di era digital yang terus berkembang. Orang tua dapat mengajak anak-anak untuk merefleksikan perbedaan antara pengalaman langsung dan pengalaman melalui layar. Diskusi tentang bagaimana emosi dan hubungan terasa berbeda dalam kedua konteks tersebut dapat membantu anak-anak mengembangkan pemikiran kritis dan kesadaran diri.

Berdasarkan wawancara dengan responden, orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan anak-anak mereka untuk memahami batasan antara realitas dan dunia virtual. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan meningkatkan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak. Dengan cara ini, orang tua dapat menjelaskan kepada anak-anak tentang perbedaan antara penampilan yang diperoleh melalui filter dan citra diri yang sebenarnya.

Peneliti telah melakukan Wawancara langsung pada awal bulan April kepada 3 Informan yang merupakan Wali murid. Para informan ini adalah Wali murid pada siswi yang melakukan pengguna aktif TikTok yang kerap membuat konten video menggunakan filter kecantikan dan menampilkan penampilan berpakaian yang mengikuti tren TikTok.

**a) Orang Tua Memberi Pemahaman tentang Realitas dengan Virtual**

Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada anak mengenai perbedaan antara realitas dengan dunia virtual. Dalam konteks generasi Alpha yang sangat akrab dengan media sosial, terutama

TikTok, anak sering kali melihat dunia maya sebagai cerminan nyata dari kehidupan. Melalui penggunaan filter kecantikan, tren fashion, dan konten viral, mereka mudah terjebak pada persepsi bahwa apa yang tampak di layar adalah standar kehidupan yang sesungguhnya, Dari ibu Nurlia sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Orang Tua Memberi Pemahaman tentang Realitas dengan Virtual sebagai berikut :

**Gambar 4.9.** Informan Ibu Nurlia

> "Kalau menurut saya anak-anak zaman sekarang, termasuk anak aku dewek, kadang nganggep apo yang mereka liat di TikTok itu nyata, padahal banyak yang sudah diedit, dipake filter macam-macam. Jadi, anak-anak tuh biso terpengaruh, apolagi soal penampilan. Kadang mereka jadi ngeraso rendah diri, karena suko ngebanding diri mereka samo yang ado di TikTok.
>
> "Menurut saya, anak-anak sekarang, termasuk anak saya, sering menganggap tampilan di media sosial seperti TikTok sebagai sesuatu yang nyata, padahal banyak yang telah diedit atau menggunakan filter. Hal ini bisa memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri, terutama dalam hal penampilan" [73](26-04-2025)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa generasi Alpha, cenderung menganggap tampilan di media sosial

[73] Ibu Nurlia, sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, wawancara mengenai *Strategi Komunikasi Keluarga*

seperti TikTok sebagai sesuatu yang nyata, padahal banyak yang telah diedit atau menggunakan filter. Hal ini berdampak pada cara mereka memandang diri sendiri, terutama dalam aspek penampilan, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakpuasan dan membentuk citra diri yang tidak realistis. Dan juga pernyataan dari Ibu Kurnia sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Orang Tua Memberi Pemahaman tentang Realitas dengan Virtual sebagai berikut:

**Gambar 4.10** Informan dengan Ibu Kurnia

> "Sejak anak aku aktif make TikTok, dio mulai suka banding-bandingke dirinyo samo standar kecantikan yang ado di sosmed tu. Dio sering gunoke filter, terus mulai raso wajah aslinyo tu dak seindah yang di TikTok. Kadang dio jadi lebih suka versi digital dirinyo daripada yang asli. Bukan cuma itu, dio jugo ngikut tren pakaian yang sebenernyo cocok untuk anak yang lebih gadang, cuma karno pengen ngeraso diterimo di dunia maya. Dari pada ngelarang-ngelarang, aku lebih milih bukak ruang ngobrol samo dio. Aku ajak dio diskusi, ngenalin bahwa yang di sosmed tu dak semuanyo nyata. Aku tekanke jugo pentingnyo nerimo diri sendiri apo adonyo, karno itulah yang paling berharga"

> "Sejak aktif menggunakan TikTok, anak saya mulai membandingkan dirinya dengan standar kecantikan digital, sering menggunakan filter, dan merasa wajah aslinya berbeda dari yang terlihat di media sosial, membentuk identitas digital yang tidak mencerminkan dirinya yang sebenarnya. Ia juga mengikuti tren fashion yang lebih cocok untuk usia di atasnya demi merasa diterima di dunia maya. Alih-alih melarang, saya memilih membuka ruang komunikasi, berdiskusi tentang

realitas di balik media sosial, dan menekankan pentingnya menerima diri sendiri apa adanya".[74] (26-04-2025)

Penggunaan TikTok mendorong anak untuk membangun identitas digital yang berbeda dari dirinya di dunia nyata, dengan kecenderungan membandingkan diri pada standar kecantikan semu dan mengikuti tren fashion yang tidak sesuai dengan usianya. Namun, melalui pendekatan komunikatif dan reflektif, orang tua dapat membantu anak memahami bahwa media sosial tidak sepenuhnya mencerminkan kenyataan, sehingga anak terdorong untuk menerima dan menghargai dirinya secara otentik. Dan juga pernyataan dari Ibu Rumsa sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Orang Tua Memberi Pemahaman tentang Realitas dengan Virtual sebagai berikut :

**Gambar 4.11.** Informan Ibu Rumsa

"Anak ambo ni seneng nian main TikTok. Dio tu sering nian make filter-filter kecantikan yang ado di aplikasi tu. Kalo udah make filter, dio ngeraso wajahnyo jadi lebi cantik. Tapi pas dak make filter, dio jadi kurang percaya diri, raso nyo dak secantik di layar. Pernah jugo dio mintak dibelin baju yang lagi viral di TikTok. Tapi menurut aku, model bajunyo tu kurang pas untuk umurnyo, karno tampaknyo macam orang

[74] Ibu Kurnia sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, wawancara mengenai *Strategi Komunikasi Keluarga*

> besak. Aku dak langsung ngelarang, tapi aku lebih milih ngasi pengertian pelan-pelan. Aku bilang, cantik tu bukan cuma dari luar, tapi jugo dari sikap baik, sopan santun, samo perangai yang bagus"
>
> "Anak saya sangat menyukai bermain TikTok dan sering menggunakan filter kecantikan. Setelah memakai filter, ia merasa wajahnya lebih cantik, namun kepercayaan dirinya menurun saat tampil tanpa filter. Ia juga pernah meminta pakaian yang sedang tren di TikTok, tetapi menurut saya modelnya kurang sesuai untuk usianya. Sebagai orang tua, saya tidak langsung melarang, melainkan memberi pengertian bahwa kecantikan sejati datang dari sikap dan kepribadian"[75] (26-04-2025)

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa hasil temuan dari informan menunjukkan keterkaitan yang erat antara penggunaan media sosial TikTok oleh generasi Alpha dengan fenomena hiperrealitas yang dibangun melalui fitur-fitur seperti filter kecantikan dan tren penampilan berpakaian. Anak-anak generasi Alpha, sebagai digital native, cenderung membentuk persepsi diri berdasarkan representasi dunia virtual yang ditawarkan oleh TikTok, seperti wajah yang dimodifikasi oleh filter atau pakaian yang sedang viral. Realitas yang mereka konsumsi melalui media ini bukan lagi cerminan dari kenyataan sebenarnya, melainkan suatu bentuk simulasi yang menciptakan standar kecantikan dan penampilan yang tidak selalu sesuai dengan usia dan kondisi nyata mereka.

Fenomena ini menunjukkan bahwa dunia virtual di TikTok telah membentuk realitas semu (hiperrealitas) yang mempengaruhi psikologis dan kepercayaan diri anak. Ketika filter dianggap sebagai wujud wajah yang ideal dan tren pakaian sebagai standar sosial, maka ketergantungan terhadap validasi

[75] Ibu Rumsa, sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, wawancara mengenai *Strategi Komunikasi Keluarga*

dari dunia virtual dapat memicu rasa tidak percaya diri saat tampil apa adanya. Dalam hal ini, teori Jean Baudrillard tentang hiperealitas menjelaskan bahwa simbol dan simulasi dari dunia digital telah menggantikan realitas aktual sehingga membentuk ilusi tentang dunia dan diri yang dianggap lebih menarik dan pantas ditampilkan.

**b) Strategi Komunikasi Keluarga**

Disini terdapat Strategi pada orang tua terhadap anaknya yakni, seperti komunikasi yang terbuka dan edukasi yang konsisten di lingkungan keluarga. Orang tua bisa mengajarkan anak untuk membedakan mana hal yang nyata dan mana yang hanya rekayasa digital dengan cara sederhana, seperti membandingkan aktivitas sehari-hari di rumah dengan apa yang ditampilkan di media sosial. Mereka juga bisa mengarahkan anak untuk menggunakan media sosial secara bijak, dengan menekankan pentingnya menerima dan menghargai diri sendiri apa adanya di dunia nyata. Dengan demikian, anak akan memiliki kesadaran kritis dalam menghadapi arus konten digital, serta tidak mudah larut dalam standar palsu yang dibentuk oleh dunia virtual. Dari Ibu Nurlia sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Strategi Komunikasi Keluarga sebagai berikut

> " Sebagai orang tua, saya cak berusaho ngajari dan ngajak ngomong dengan anak, biar mereka tahu kalau apo yang dilihat di HP itu dak selalu bener. Saya jugo batasi waktu mereka main TikTok, biar mereka tetap bisa bedakan dunia nyata samo dunia maya."
>
> "Saya sebagai orang tua berusaha memberikan pemahaman bahwa apa yang mereka lihat di dunia digital belum tentu sesuai dengan kenyataan. Saya juga mendampingi dan membatasi penggunaannya, agar mereka tetap bisa

> membedakan antara realitas dan apa yang ditampilkan di media sosial"[76] (26-04-2025).

Orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi anak dengan cara memberikan pemahaman, pendampingan, serta pembatasan penggunaan media sosial, sehingga anak mampu membedakan antara realitas dan tampilan manipulatif di dunia digital. Dan juga pernyataan dari informan Ibu Kurnia sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Strategi Komunikasi Keluarga sebagai berikut :

> "Aku nyadari, bahwa hiperealitas yang ado di TikTok tu biso pengaruhke cara anak mandang dirinyo dewek. Makonyo, aku terus damping dio, ngajari pelan-pelan supaya dio biso lebih sayang samo diri yang sebenarnyo".
>
> "Saya menyadari bahwa hiperealitas di TikTok dapat memengaruhi citra diri anak, sehingga saya terus mendampingi dan membimbingnya agar lebih menghargai versi dirinya yang autentik"[77]. (26-04-2025)

Orang tua menyadari bahwa hiperrealitas di TikTok berpengaruh terhadap citra diri anak, sehingga pendampingan dan bimbingan secara konsisten sangat penting untuk membantu anak menghargai serta menerima dirinya yang autentik. Dan juga Dan juga pernyataan dari informan Ibu Rumsa sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, menuturkan mengenai Strategi Komunikasi Keluarga sebagai berikut

> "Aku ajak dio ngomong baik-baik, bahwa yang di TikTok tu dak selalu sesuai kenyataan. Dunia di HP samo dunia asli tu beda. Jadi, aku selalu dampingi dio, ngajari supayo dio tu bijak make media sosial, dak gampang kebawa arus tren yang kadang dak cocok untuk anak-anak"

---

[76] Ibu Nurlia sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 7 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, wawancara mengenai *Strategi Komunikasi Keluarga*

[77] Ibu Kurnia, sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 8 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, wawancara mengenai *Strategi Komunikasi Keluarga*

> “Saya mengajaknya berdialog tentang perbedaan dunia nyata dan dunia virtual, serta terus mendampingi agar ia bijak menggunakan media sosial dan tidak mudah terbawa tren “ [78](26-04-2025)

Peran orang tua sangat penting dalam mendampingi dan mengarahkan anak agar mampu memahami perbedaan antara dunia nyata dan dunia virtual. Pendekatan dialogis dan edukatif yang dilakukan orang tua menjadi langkah solutif agar anak tidak terjebak dalam persepsi semu, serta dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keaslian dan nilai kepribadian dibanding penampilan semata.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang merupakan bagian dari generasi Alpha, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial, khususnya TikTok, memiliki dampak signifikan dalam membentuk persepsi diri dan cara pandang terhadap dunia virtual. Informan menunjukkan bahwa mereka menghabiskan waktu yang cukup lama di TikTok, dengan aktivitas yang beragam, mulai dari menonton video hingga membuat konten. Hal ini mencerminkan ketergantungan yang tinggi terhadap platform tersebut sebagai sumber hiburan dan interaksi sosial.

Dalam pemilihan informan peneliti telah menemukan 5 informan yang bernama, Anggun, Cintya, Keysha, Suci, Lilian. Penentuan informan tersebut

[78] Ibu Rumsa, sebagai orang tua siswi dari perwakilan kelas 9 Di SMP Negeri 29 Rejang Lebong, wawancara mengenai *Strategi Komunikasi Keluarga*

berdasarkan karakteristik khusus yaitu : dalam menggunakan media sosial TikTok terdapat dalam penggunaan filter kecantikkan, dan mengikuti trend mode berpakaian saat zaman sekarang ini.

Menurut Jean Baudrillard mendefinisikan pada dasarnya persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal. Kemunculan persepsi tidak semata-mata muncul begitu saja. proses persepsi melalui 2 tahapan yaitu: Simulasi, Citra diri, sehngga munculah suatu persepsi sebagai berikut:

a) Simulasi

Menurut Murfianti, Mayangsari mengemukakan simulasi mencakup pada tiga urutan, yaitu signifikasi sebagai urutan pertama yang diproduksi oleh teknologi, dan dalam simulasi tidak ada hubungan anatara realitas dan representasi, tetapi sebaliknya kita memiliki hiperrealitas. Mensimulasikan berarti berpura-pura memilki apa yang tidak dimiliki seseoarang, dimana yang satu menyiratkan kehadiran, yang lain ketidakhadiran. Simulasi menggambarkan bagaimana realitas di media merupakan ilusi, bukan cerminan realitas sesungguhnya, sebuah tanda yang tidak bagi merepresentasikan tanda awal, tetapi telah menjadi tanda baru.[79]

Simulasi merupakan bentuk realitas semu yang tidak memiliki hubungan langsung dengan dunia nyata. Dalam konsep ini, tidak terdapat referensi yang menghubungkan tanda dengan realitas faktual, sehingga simulasi menciptakan realitas yang hanya merujuk pada dirinya sendiri.

[79] Murfianti, F, & Mayangsari, I (2020). *Social Cimber and Hyperreality (Revisiting Maslow Theory in The Contemporary of Indonesia ). In Proceedings of the Proceedings of the Ist CONVASH 2019, 2 November 2019, Surakarta Centarl Java. Indonesia. EAI. Retriev*ed from https://doi.org/org/10.4108/eai.2-112019 .2294880).

Simulasi adalah sebuah konstruksi yang membentuk realitas kedua, yang secara perlahan menggantikan atau bahkan dianggap lebih nyata dibandingkan dengan realitas yang sesungguhnya. [80] Dalam buku Simulations, Baudrillard mengungkapkan bahwa simulasi bukanlah bentuk penipuan terhadap kenyataan, melainkan justru merupakan realitas itu sendiri yang menutupi ketiadaan. Artinya, keberadaan simulasi bukan untuk menyembunyikan dunia nyata, tetapi sebaliknya, realitas yang kita pahami sekarang adalah hasil dari konstruksi simulasi yang telah mengaburkan batas antara yang nyata dan yang tidak nyata. [81]

Berdasarkan hasil penelitian peneliti melalui serangkai kegiatan observasi dan wawancara dalam penelitian ini para informan menerima simulasi berbentuk filter kecantikkan, penampilan dalam berpakaian, citra diri dan sebagainya saat para informan menggunakan media sosial di platform TikTok.

b) Citra Diri

Menurut Fitria, Herlinda dalam penelitian terdahulunya mendefinisikan citra diri akan terbentuk jika seseoarang menunjukan gaya hidup atau penampilan yang menarik hingga membuat orang lain terkesan atau menyukai gaya hidup dan penampilan yang menarik hingga membuat orang lain terkesan atau menyukai gaya hidup dan penampilannya, melalui media sosial instragram, seseorang dapat membangun citra dirinya dengan memposting foto atau videonya di suatu tempat yang terkenal atau ditempat

[80] Medhy Aginta Hidayat, *Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2021), 106.

[81] Herlinda Fitria, *Hiperrealitas dalam Sosial Media, Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 45, no. 02 (2015), 89

yang terkenal atau ditempat kelas menegah atas, padahal realita yang sebenarnya tak sedikit seseorang yang berada di lapisan bawah yang sering sekali bergaya atau berfoto disuatu tempat yang kelas menegah keatas, kemudian bergaya yang seolah membuat dirinya lebih menarik, kemudian bergaya yang seolah membuat dirinya lebih menarik, kemudian mengupload foto tersebut ke instagram untuk mendapatkan *like,* dan *follower* yang banyak, kemudian timbullah hiperealitas seseorang yang akan melahirkan citra diri orang tersebut. [82]

Menurut Jean Baudrillard mengemukakan sebagai dunia hiperrealitas atau dunia yang yang melampaui realitas atau dunia yang melamapaui realitas pada dasarnya adalah sebuah realitas yang bersifat artifisial atau superfisial, yang tercipta lewat bantuan teknolongi simulasi dan rekayasa pecitraan, yang mengambil alih dunia realitas yang alamiah. Hiperrealitas merupakan model-model realitas, yang tidak ada referensinya pada realitas, hiperrealitas sebagaimana umumnya dunia representasi atau pertandaan melainkan merujuk pada dirinya sendiri. [83]

Konsumsi konten pada generasi Alpha bukan lagi tentang menyerap informasi secara faktual, melainkan menyerap tanda, simbol, dan representasi yang dibentuk algoritma TikTok. Dengan kata lain, yang mereka konsumsi adalah "dunia hiperrealitas" suatu realitas buatan yang tidak lagi

---

[82] Dinda Marta Almas Zakirah *'Mahasiswa Dan Instagram (study Tentang Instagram Sebagai Membentuk Citra Diri Di kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga)*'(Univeritas Airlangga Surabaya, ilmu sosial dan ilmu politik, 2017-2018) hlm.6

[83] Dinda Marta Almas Zakirah, Jean Baudrillard, '*Mahasiswa Dan Instagram (study Tentang Instagram Sebagai Membentuk Citra Diri Di kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga)*'(Univeritas Airlangga Surabaya, ilmu sosial dan ilmu politi, 2013) hlm. 198

merefleksikan dunia nyata, melainkan menciptakan "kenyataan" baru yang hidup di dunia virtual.[84]

Dalam teori Baudrillard, inilah tahap ketika simulasi berubah menjadi simulakra. Konten yang dihasilkan tidak lagi memiliki hubungan dengan realitas awal (misalnya wajah asli atau gaya berpakaian sehari-hari), melainkan merujuk pada dirinya sendiri sebagai "realitas baru." Akibatnya, identitas diri generasi Alpha semakin dibentuk oleh konstruksi media, bukan lagi pengalaman autentik dalam kehidupan nyata.[85]

Pola konsumsi dan produksi konten tersebut membawa generasi Alpha masuk ke dalam kondisi hiperrealitas. Mereka bukan hanya menikmati konten simulasi, tetapi juga mereproduksi dan melanggengkannya. TikTok menjadi ruang di mana realitas dan fantasi bercampur hingga batasnya tidak lagi jelas.[86]

**2. Solusi orang tua dalam mengarahkan Generasi Alpha untuk memahami batasan antara realitas dan dunia virtual**

Dalam pemelihan informan peneliti telah menemukan 4 informan yang bernama, Ibu Nurlia, Ibu Kurnia, dan Ibu Rumsa sebagai wali murid. Penentuan informan tersebut berdasarkan bagaimana solusi orang tua dan guru dalam mengarahkan generasi Alpha untuk memahami batasan antara realitas dan dunia virtual dalam berbagai bentuk karakteristik khusus yaitu :

[84] Wijaya, M. H. d. W., & Mashud, M. (2023). *Konsumsi media sosial bagi kalangan pelajar: Studi pada hyperrealitas TikTok*. Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya, Volume 3, hal 2

[85] Aditya, B. (2024). *Hiperrealitas simulakra mahasiswa KPI IAIN Ponorogo dalam penggunaan media sosial TikTok* (Skripsi S1, IAIN Ponorogo).

[86] Deviona, E., & Alamiyah, S. S. (2024). *Hiperrealitas dan perubahan gaya komunikasi Gen Z pada TikTok*. JIIP – *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 7, hal 12.

dalam menggunakan media sosial TikTok terdapat dalam penggunaan filter kecantikkan, dan mengikuti trend mode berpakaian saat zaman sekarang ini.Terdapat pada teori menurut Hurlock, sebagai berikut:

a). Fungsi Orang Tua dalam Konteks Pendidikan Anak

Dalam menghadapi fenomena hiperealitas, orang tua memiliki beberapa fungsi penting dalam pendidikan anak, yang saling terkait untuk memastikan perkembangan yang seimbang:

1) Fungsi Edukatif: Orang tua berperan sebagai pendidik utama yang tidak hanya mengajarkan pendidikan akademik, tetapi juga moral, sosial, dan spiritual. Dalam konteks dunia virtual, fungsi ini mencakup bimbingan agar anak mampu membedakan mana yang nyata dan mana yang sekadar tampilan di dunia maya. Ini berarti membantu anak memahami bahwa tidak semua yang mereka lihat di media sosial adalah kenyataan, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang konten yang dikonsumsi.[87]
2) Fungsi Pengawasan: Keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak sangat diperlukan. Pengawasan ini bukan berarti membatasi secara ekstrem, melainkan mendeteksi potensi penyimpangan perilaku sejak dini dan memberikan intervensi yang tepat. Dengan pengawasan yang baik, orang tua dapat mengetahui jenis konten yang diakses anak, durasi penggunaan, dan interaksi

[87] Kirkpatrick, H. (2010). "Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak-Anak Mereka." Jurnal Penelitian Pendidikan Internasional, 49(1), 1-10.

mereka di media sosial, sehingga dapat mencegah dampak negatif seperti kecanduan atau paparan konten tidak pantas.[88]

3) Fungsi Sosialisasi Nilai: Orang tua adalah agen utama dalam menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Nilai-nilai ini menjadi fondasi yang kuat bagi anak untuk menghadapi pengaruh negatif dunia virtual. Dengan nilai-nilai yang kokoh, anak akan lebih mampu menyaring informasi, membangun hubungan yang sehat, dan tidak mudah terpengaruh oleh standar semu yang ditampilkan di media digital.[89]

b). Strategi dan Solusi Orang Tua dalam Mengarahkan Anak Memahami Batasan Realitas dan Dunia Virtual

Untuk mengatasi tantangan hiperealitas, orang tua dapat menerapkan berbagai strategi dan solusi yang berfokus pada komunikasi, keteladanan, dan literasi digital.

1) Membangun komunikasi terbuka antara orang tua dan anak menjadi landasan utama.

Dengan komunikasi yang efektif, anak merasa nyaman untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka tanpa takut dihakimi, sehingga orang tua dapat memberikan klarifikasi dan edukasi tentang batasan dunia virtual dan realitas. Ini selaras dengan apa yang dilakukan Ibu Nurlia, Ibu Kurnia, dan Ibu Rumsa yang memilih berdiskusi dan

---

[88] Wright, P. (2010). "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Media Anak-Anak." Jurnal Anak dan Media, 4(1), 1-15.

[89] Ribble, M. (2015). "Kewarganegaraan Digital di Sekolah." Masyarakat Internasional untuk Teknologi dalam Pendidikan.

memberikan pengertian alih-alih melarang, menciptakan ruang di mana anak dapat bertanya dan belajar.

2) Teladan digital (digital role model).

Perilaku digital orang tua, mulai dari durasi penggunaan gadget, konten yang dikonsumsi, hingga etika bermedia sosial, akan menjadi contoh konkret bagi anak tentang penggunaan teknologi yang sehat. Anak-anak cenderung meniru perilaku orang tua, sehingga keteladanan yang baik dapat membentuk kebiasaan digital yang positif pada mereka.

3) Batasan dan aturan digital di rumah juga esensial.

Aturan tegas mengenai durasi penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, dan waktu yang diperbolehkan akan membantu anak memahami peran dunia digital secara lebih sehat. Hal ini juga membantu orang tua konsisten dalam pengawasan dan memberikan struktur bagi anak.[90]

[90] ordon, T. (2003). Parent Effectiveness Training: The Proven Program for Raising Responsible Children. Three Rivers Press

# BAB V

# PENUTUP

## 1. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan terkait Hiperealitas Dunia Virtual Generasi Alpha di Media Sosial TikTok Terhadap Penggunaan Filter Kecantikan dan Penampilan Berpakaian, sebagai berikut:

### 1. Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok

Penelitian ini menunjukkan bahwa generasi Alpha membangun persepsi tentang dunia virtual yang sangat dipengaruhi oleh fenomena hiperealitas, terutama melalui media sosial TikTok. Berdasarkan teori Jean Baudrillard, hiperealitas menggambarkan sebuah keadaan di mana batas antara realitas dan representasi menjadi kabur—dalam konteks ini, realitas menjadi tersisih oleh citra-citra ideal yang diproduksi secara terus-menerus di dunia digital. Generasi Alpha, yang sejak usia dini telah akrab dengan dunia virtual, mengalami kebingungan dalam membedakan antara dunia nyata dan dunia yang telah terfilter dan dimodifikasi secara estetis melalui aplikasi.

Konten-konten yang beredar di TikTok, khususnya yang menampilkan kecantikan sempurna berkat penggunaan filter digital dan gaya berpakaian yang mengikuti standar sosial tertentu, telah membentuk suatu realitas baru yang dianggap sebagai kebenaran mutlak oleh sebagian besar generasi ini. Mereka tidak hanya mengonsumsi konten tersebut, tetapi juga ikut serta dalam menciptakan dan

menirunya, sehingga terbentuklah persepsi bahwa apa yang mereka lihat dan tampilkan di TikTok adalah representasi dari diri yang “seharusnya” meskipun seringkali jauh dari kondisi nyata.

Fenomena ini menciptakan tekanan psikologis, di mana anak-anak generasi Alpha merasa terdorong untuk selalu tampil sempurna, mengikuti standar kecantikan virtual, dan mengenakan pakaian yang dianggap "trending" di platform tersebut. Akibatnya, muncul krisis identitas dan rasa tidak puas terhadap diri sendiri ketika mereka merasa tidak mampu menyamai tampilan atau gaya hidup yang ditampilkan di TikTok. Hal ini membuktikan bahwa hiperealitas telah membentuk persepsi mereka terhadap realitas sosial, estetika, dan bahkan nilai diri.

**2. Solusi Orang Tua Dalam Mengarahkan Generasi Alpha Untuk Memahami Batasan Antara Realitas dan Dunia Virtual**

Peran orang tua menjadi sangat krusial dalam membantu generasi Alpha memahami dan menyadari batasan antara dunia nyata dan dunia virtual. Salah satu solusi utama yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan literasi digital dalam lingkungan keluarga. Orang tua perlu secara aktif mendampingi anak dalam penggunaan media sosial, memberikan pemahaman yang jelas tentang bagaimana filter, algoritma, dan konten digital bekerja, serta menjelaskan bahwa tidak semua yang tampil di dunia maya adalah representasi akurat dari kenyataan.

Orang tua juga perlu membangun komunikasi terbuka yang empatik dengan anak-anak mereka, agar anak merasa nyaman untuk berdiskusi tentang apa yang mereka lihat dan rasakan di media sosial. Pendekatan yang penuh dukungan emosional ini akan membantu anak membangun kesadaran diri dan berpikir kritis terhadap konten yang mereka konsumsi dan hasilkan. Di sisi lain, penting pula bagi

orang tua untuk menanamkan nilai-nilai kepercayaan diri yang berbasis pada keunikan diri anak dan bukan pada standar kecantikan atau popularitas virtual.

Selain itu, kegiatan offline yang positif seperti aktivitas seni, olahraga, atau keterlibatan dalam komunitas sosial di dunia nyata dapat menjadi cara efektif untuk menyeimbangkan paparan terhadap dunia virtual. Melalui kegiatan nyata ini, anak-anak dapat mengalami interaksi sosial langsung, membangun keterampilan interpersonal, dan mengenali keberhargaan diri yang tidak bergantung pada validasi digital.

Dengan pendekatan yang kolaboratif antara pemahaman teknologi dan pendekatan emosional, orang tua dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam membantu generasi Alpha menavigasi dunia maya dengan bijak. Mereka bukan hanya dituntut untuk melindungi, tetapi juga untuk membimbing anak agar tidak terperangkap dalam ilusi hiperealitas dan mampu membentuk identitas diri yang sehat dan realistis..

## 2. SARAN

Melalui penelitian ini mengenai fenomena hiperealitas dunia virtual pada generasi Alpha di media sosial TikTok, diharapkan para orang tua, pendidik, dan masyarakat luas dapat lebih bijak dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan media sosial. Penting untuk menanamkan pemahaman bahwa tidak semua yang ditampilkan di dunia maya adalah cerminan dari kenyataan, serta membimbing anak agar tidak larut dalam ilusi kecantikan dan gaya hidup yang dikonstruksi secara digital melalui filter dan algoritma.

Kesadaran akan pengaruh hiperealitas harus ditanamkan sejak dini, terutama pada generasi Alpha yang sedang berada pada masa perkembangan identitas diri. Penguatan literasi digital di lingkungan keluarga menjadi kunci utama dalam

membangun daya kritis anak terhadap konten media sosial. Orang tua perlu mengambil peran aktif dalam pengelolaan waktu layar, serta melakukan pendekatan emosional dan edukatif yang berkelanjutan agar anak-anak mampu membedakan antara realitas dan dunia virtual.

Dukungan sosial, seperti komunikasi terbuka antara orang tua dan anak, kegiatan positif di dunia nyata, serta keterlibatan dalam aktivitas yang menumbuhkan kepercayaan diri anak tanpa bergantung pada validasi digital, merupakan langkah penting untuk mengurangi dampak negatif dari hiperealitas. Strategi ini akan membantu generasi Alpha untuk tetap tumbuh sebagai individu yang sadar akan nilai dirinya, terlepas dari pengaruh estetika dan standar sosial buatan yang mereka temui di TikTok.

Diharapkan, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk memperluas kajian dalam ranah psikologi komunikasi, khususnya dalam konteks media sosial dan pengaruhnya terhadap pembentukan identitas dan persepsi generasi muda. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi peran institusi pendidikan dan komunitas dalam memberikan pendidikan digital yang sehat dan holistik bagi generasi Alpha

# DAFTAR PUSTAKA


Adityawan, R. (2021*). Generasi Digital: Mengelola Perubahan Teknologi dan Interaksi Sosial*. Jakarta: Prenada Media. (Berisi pembahasan mengenai dampak teknologi terhadap generasi muda).

Aditya, B. (2024). *Hiperrealitas simulakra mahasiswa KPI IAIN Ponorogo dalam penggunaan media sosial TikTok* (Skripsi S1, IAIN Ponorogo).

Adinda Tri Puji Maheswari, Bagas Narendra Parahita, dan Danang Purwanto (2020). "*Hiperealitas pada Media Sosial Instagram dalam Merepresentasikan Relasi Sosial Pertemanan Generasi Z". Jurnal Sosiologi, Universitas Sebelas Maret Surakarta.*

Ardiansyah, D., & Harahap, I. (2020*). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini* di Kota Medan. Jurnal Pendidikan Anak

Bastian, H., & Khamadi. (2016). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. Andharupa, 2(1), 33-44. Diunduh pada 24 Desember2021,dari https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/articl=He/view/1075

Baran, Stanley J. (2019). Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture. McGraw Hill Education.

Baudrillard, J. (2006). Simulacra and Simulation (terjemahan Indonesia). Yogyakarta: Kreasi Wacana. (*Buku ini membahas konsep hiperalitas dan simulasi yang Edikembangkan oleh Baudrillard*).

Baudrillard, Jean. (1994). *Simulacra and Simulation. University of Michigan Press. (Karya klasik Baudrillard yang menjelaskan konsep hiperealitas secara mendalam).*

Bechmann, A. & Lomborg, S. (2013). *Mapping actor roles in social media* : Different perspectives on value creation in theories of user participation. *New Media & Society*

Bennett, Sue, Maton, Karl, dan Kervin, Lisa. "The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence." British Journal of Educational Technology,

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication

Bucher, T. (2021). "The Algorithmic Power of TikTok: A Closer Look at the For You Page." Journal of Digital Culture and Society. "The Algorithmic Power of

Buckingham, David. (2007). Beyond Technology: Children's Learning intheAge of Digital Culture. Polity Press. (Menganalisis bagaimana teknologi digital memengaruhi pembelajaran dan perkembangan anak-anak).

Changestu, Vani. (2017). Hiper-realitas Pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta (Studi Kasus Hiperrealitas pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta Periode September 2016-Juni 2017). Skripsi. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Diunduh pada 20 Desember 2021, dari http://eprints.mercubuanayogya.ac.id/161/

Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. Communication Theory

Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2008)

Dewi Anjani (2019). "*Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja". Jurnal Penelitian Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.*

Deviona, E., & Alamiyah, S. S. (2024). *Hiperrealitas dan perubahan gaya komunikasi Gen Z pada TikTok*. JIIP – *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*

Duffy, B. E. (2018). (Not) Getting Paid to Do What You Love: Gender, Social Media, and Aspirational Work. Yale University Press.

Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina dan Hetty Krisnan, *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok*: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme, Social Work Jurnal

Finkelhor, D., & Ormrod, R. K. (2001). Child Victimization: Prevalence and Implications. The Future of Children

Fuchs, C. (2017*). Social Media: A Critical Introduction. SAGE Publications*. (Buku ini mengkaji pengaruh media sosial terhadap persepsi diri dan konstruksi citra diri).

Hendy Harnio Pratama, 2019. *"Representasi Diri Remaja Dalam Media Sosial Instagram,"* FISIP Universitas Syiah Kuala

Herlinda Fitria, *Hiperrealitas dalam Sosial Media, Jurnal Ilmu Komunikasi*i

Hidayati, N. (2020). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Citra Diri Remaja. Jurnal Ilmiah Psikologi*

Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.

Hussain, Z., & Ali, A. (2021). "*Social Media Platforms and User Interaction: A Case Study of T ikTok." Journal of Communication and Media Research*

Imami Nur Racmawati “Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif, Wawancara” (Jakarta, Kencana :2014 )

Iskandar, 2009 (Jakarta) : Gaung Persada *Metodelogi Penelitian Kualitatif*

Jean Baudrillard, Simulacra and Simulations, trans. Sheila Glaser Faila (Michigan: The Univercity of Michigan Press, 1994).

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). "Users of the World, Unite! The Challenges and Oportunities of Social Media." Business Horizons

Kasiram,M, 2010 (Malang :Uin Maliki Press) *Metodologi penelitian kualitatif-kuantitatif,*

Kellner, D. (2003). *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond. Stanford University Press. (Buku yang menguraikan konsep-konsep Baudrillard, termasuk hiperealitas dan simulasi*).

Khan, M. A., & Khan, M. N. (2020). "The Rise of TikTok: A New Era of Social Media." *International Journal of Research in Social Sciences*

Khoiridah, S., Ferriswara, D., Pramudiana, I. D., Augustinah, F., Lestari, V. N. S., & Cahyono, D. (2022). Padamu Negeri Kami Mengabdi Jilid 2: Ekonomi, Ilmu Administrasi, *Ilmu Komunikasi*, dan Hukum. Unitomo Press

Khamis, S., Ang, L., & Welling, R. (2017). *Self-branding, ‘micro-celebrity’ and the rise of Social Media Influencers. Celebrity Studies*

Kirkpatrick, H. (2010). "Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak-Anak Mereka." Jurnal Penelitian Pendidikan Internasional

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). *Mediasi orang tua dalam penggunaan internet oleh anak-anak. Journal of Broadcasting & Electronic Media,*

Mandiberg, M. (2012). Introducing. In. M . Mandiberg (Ed.*), The Social Media Reader*. New York : New York University Press.

Medhy Aginta Hidayat, 2021 Yogyakarta: Cantrik Pustaka Realitas Budaya Pascamodern

Medhy Aginta Hidayat, *Realitas Budaya Pascamodern*, (Yogyakarta: Cantrik Pustaka

Na talia Nilamsari 2014 (Jakarta, Kencana )"Memahami Study Dokumen Pada Penelitian Kualitatif

Neuman, 2003 (New York : Pearson Education) *Social Research Methods Qualitativeand Approaches*,

Nugroho, A. (2018*). Media Sosial dan Perkembangan Psikologi Remaja. Jurnal Psikologi Sosial*

OECD (2020). 21st-*Century Skills and Competences for New Generations*. OECD Publishing.

Ordon, T. (2003). Parent Effectiveness Training: The Proven Program for Raising Responsible Children. Three Rivers Press

Penalaran UMN, 2014 (Jakarta : Grafindo Persada) "Penyajian Data dalam Penelitian Kualitatif

Purnama, Putri Ayu. "Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja." Jurnal Psikologi dan Pendidikan

Putra, I. G. A. (2020). "Komunitas Virtual Mobile Legends: Bang Bang dan Pembentukan Identitas Digital." Jurnal Komunikasi dan Media Digital,

Rahma Putri Maharani, Umi Rahmawati, and Dian Novitasari, "*Hiperrealitas Pengguna Tiktok* (Studi Kasus Pada Anak-Anak Di Kabupaten Ogan Komering Ulu)," *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*

Ramasubramanian, S. & Kornfield, S. (2020*). Social Media and Identity: Issues and Strategies for Youth. Journal of Youth Studies*

Ribble, M. (2015). "Kewarganegaraan Digital di Sekolah." Masyarakat Internasional untuk Teknologi dalam Pendidikan.

Santos o, H. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmu Pendidikan

Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Anak Generasi Alpha Di Era Metaverse". Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan

Sherry Turkle, Alone Together: *Why We Expect More from Technology and Less from Each Other (New York: Basic Books*

Soekanto, Soerjono. (2006). Sosiologi: Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Press.\

Syahruddin, Mahdar, Sarlan, A., Asmurti, & Muslan. (2023). *Fenomena Komunikasi di Era Virtualitas(Sebuah Transisi Sosial Sebagai Dampak Eksistensi Media Sosial).* CV. Green Publisher Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=m4-_EAAAQBAJ

Tapscott, D. (2008). Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World. McGraw-Hill Education.

Theguh Saumantri and Abdu Zikrillah, "*Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*," ORASI: *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.7177.

Tiggemann, M., & Slater, A. (2014*). NetGirls: The Internet, Facebook, and Body Image Concern in Adolescent Girls. International Journal of Eating Disorders*

Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.

Ulber Silalahi. (2009). Metode Penelitian Sosial. Bandung : PT. Refika Aditama.

Uhls, Y. T., et al. (2014). *Five Days at Outdoor Education Camp Without Screens Improves Preteen Skills with Nonverbal Emotion Cues. Computers in Human Behavior*

Van Dijck, José. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media. Oxford University Press. (Menganalisis bagaimana platform media sosial membentuk interaksi dan persepsi).*

Vanderbosch, L., & Van Der Linden, S. (2017). *The Influence of Social Media on Body Image. International Journal of Social Media and Online Communities,*

Wahidmurni, 2017 (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) Penerapan Metode Penelitian Kualitatif,

Widiawati.(2014). *Pengaruh Gadget terhadap daya kembang anak* Jakarta *:* Universitas Budi Luhur

Widjajanti Mulyono Santoso*, (*2016) *Ilmu Sosial di Indonesia: Perkembangan dan Tantangan,* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Wijaya, M. H. d. W., & Mashud, M. (2023). *Konsumsi media sosial bagi kalangan pelajar: Studi pada hyperrealitas TikTok.* Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya

Wulandari, D. (2022). *Pengaruh Filter Kecantikan di Media Sosial Terhadap Citra Tubuh Remaja. Jurnal Komunikasi dan Media*

Wright, P. (2010). "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Media Anak-Anak." Jurnal Anak dan Media

Yanti Dwi Astuti, 2017 (Yogyakarta) Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi Pada Mahasiswa Pengguna Smartphone, Jurnal Pekomnas, vol. 2, no. 1

Rajagukguk, Tri Putra. (2020). Simulakra Hiperrealitas dan Reproduksi Tanda Gim PUBG. Metahumaniora. 10(1), 118-136. Diunduh pada 6 Agustus 2021, dari http://jurnal.unpad.ac.id/metahumaniora/article/view/2223

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

# Pedoman Wawancara

Nama :
Usia :
Kelas :
Sekolah :

**1. Hiperrealitas Dunia Virtual Membentuk Konsumsi dan Produksi Generasi Alpha Pada Realitas Melalui Media Sosial TikTok**

1. Apa saja aktivitas yang biasanya kamu lakukan saat menggunakan Hp atau *Gadget*, dan seberapa sering kamu melakukannya dalam sehari ?
2. Bagaimana perasaanmu jika tidak diperbolehkan menggunakan Hp ataau *Gadget* selama satu hari penuh ?
3. Apakah kamu menggunakan filter kecantikkan saat membuat video di TikTok, jika suatu saat filter tersebut dihapus dari aplikasi, apakah kamu tetap membuat video, dan berikan alasannya ?
4. Pernahkah kamu menghapus video TikTok karena merasa penampilanmu kurang menarik, ceritakan alasannya ?
5. Apakah kamu pernah merasa terinsipirasi atau terpengaruh oleh gaya hidup, penampilan, atau trend yang kamu lihat di TikTok, dan bagaimana pengaruhnya terhadap dirimu ?

# Pedoman Wawancara

Nama :
Usia :
Pekerjaan

**2. Solusi Orang Tua Dalam Mengarahkan Generasi Alpha Untuk Memahami Batasan Antara Realitas dan Dunia Virtual**

1. Bagaimana Pandangan Bapak / Ibu tentang kebiasaan anak-anak zaman sekarang yang sering menggunakan media sosial seperti TikTok ?
2. Bagaimana menurut bapak/ibu peran media sosial seperti TikTok dalam membentuk cara anak memandang penampilan mereka saat ini ?
3. Apakah bapak / ibu melihat adanya perbedaan dalam cara anak menampilkan dirinya di dunia nyata dan di media Sosial ?
4. Bagaimana peran orang tua dalam membimbing anak agar bisa memahami perbedaan antara realitas dan dunia vitual, dan apa tantangan terbesarnya ?
5. Apa harapan bapak/ibu terhadap generasi alpha yang tumbuh di era digital ini ?

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Nomor: 14 Tahun 2025
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN PEMBIMBING II DALAM PENULISAN SKRIPSI
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas tersebut;

Mengingat :
1. Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2019 tentang STATUTA Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 28 Tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022 tanggal 18 April 2022 Tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0700/In.34/2/KP.07.6/09/2023 tanggal 29 September 2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup;

Memperhatikan : Berita acara seminar proposal Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam tanggal 05 September 2024

M E M U T U S K A N :

Menetapkan
Pertama : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
Menunjuk Saudara :
1. Dita Verolyna, M.I.Kom : 198512162019032004
2. Femalia Valentine, M.A : 198801042020121004

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N a m a : Elfasalamah
N I M : 22521012
Judul Skripsi : Hiperalitas Dunia Virtual Anak Generasi Alpha (Studi Kasus SMPN 29 Tanjung Beringin, kabupaten Rejang Lebong

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan kontens skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;

Kelima : Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;

Keenam : Surat keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditetapkan di Curup
Pada tanggal 15 Januari 2025
Dekan,

Fakhruddin,

Tembusan :
1. Bendahara IAIN Curup;
2. Kasubbag FUAD IAIN Curup;
3. Dosen Pembimbing I dan II;
4. Prodi yang Bersangkutan/
5. Layanan Akademik
6. Mahasiswa yang bersangkutan.

Digitized dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jalan Dr. AK. Gani No. 1 Kotak Pos 108 Curup 39919
Telepon (0732) 21010 Faksimili (0732) 21010
Website : www.iaincurup.ac.id e-mail : admin@iaincurup.ac.id

IAIN CURUP

Nomor : 090 /In.34/FU/PP.00.9/02/2025 11 Februari 2025
Sifat : Penting
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Perihal : **Rekomendasi Izin Penelitian**

Yth. **Kepala Sekolah SMPN 29**
**Tanjung Beringin , Kabupaten Rejang Lebong**
Di
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dalam rangka penyusunan Skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

| | |
|---|---|
| Nama | : Elfasalamah |
| NIM | : 22521012 |
| Prodi | : Komunikasi dan Penyiaran Islam |
| Judul Skripsi | : Hiperealitas Dunia Virtual Generasi Alpha Di SMPN 29 Tanjung Beringin, Kabupaten Rejang Lebong |
| Waktu Penelitian | :11 Februari 2025 s.d 11 Mei 2025 |
| Tempat Penelitian | : SMPN 29 Tanjung Beringin, Kabupaten Rejang Lebong |

Mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikianlah atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

Dekan,

**Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I.**
**NIP. 19750112 200604 1 009**

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
Jalan AK Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 21010 21759 Fax 21010
Homepage http://www.iaincurup.ac.id Email admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

# KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

| | |
|---|---|
| NAMA | ELFASALMAH. |
| NIM | 22521012. |
| PROGRAM STUDI | Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). |
| FAKULTAS | Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. |
| DOSEN PEMBIMBING I | Dita Verolyna, M.I.Kom. |
| DOSEN PEMBIMBING II | Femalia Valentine, M.A. |
| JUDUL SKRIPSI | Hiperrealitas Dunia Virtual Generasi Alpha pada media sosial TikTok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong) |
| MULAI BIMBINGAN | |
| AKHIR BIMBINGAN | |

| NO | TANGGAL | MATERI BIMBINGAN | PARAF PEMBIMBING I |
|---|---|---|---|
| 1. | 07/01/2025 | Revisi latar belakang mengenai Hiperalitas dunia virtual generasi Alpha. | |
| 2. | 13/01-2025 | Menambahkan teori dan penjelasan dalam Bab I Ratar belakang. | |
| 3. | 23/01/2025. | Revisi Bab II kajian teori. | |
| 4. | 30/01-2025 | Menambahkan kajian teori dalam Bab II. | |
| 5. | 02-25 | ACC ~~Penelitia~~ Bab I-3, lanjut Penelitian - | |
| 6. | 16/04/25 | bimbingan/diskusi soal pertanyaan wawancara. | |
| 7. | 05/06/25 | Tambahan verbatim (enkoding). | |
| 8. | 25/06/25 | Tambahan Pembahasan di Bab 4. | |
| 9. | 01/07/25. | Tambahan Referensi di Bab 4. | |
| 10. | 08/07/25. | ACC ~~untuk~~ Bab I-5 untuk sidang skripsi. | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

CURUP, .....202

PEMBIMBING I,

.....
NIP. 198512162019032004.

PEMBIMBING II,

Femalia Valentine, M.A.
NIP. 198801042021012002.

- Lembar **Depan** Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar **Belakang** Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
IAIN CURUP
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage http://www.iaincurup.ac.id Email. admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

# KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

| | | |
|---|---|---|
| NAMA | : | ELFASALAMAH |
| NIM | : | 2252012. |
| PROGRAM STUDI | : | Komunikasi dan Penyiaran Islam. |
| FAKULTAS | : | Fakultas ushuluddin Adab dan Dakwah. |
| PEMBIMBING I | : | Dita veralyna, M. Lkom |
| PEMBIMBING II | : | Femalia valentine, MIA. |
| JUDUL SKRIPSI | : | Hiperrealitas Dunia virtual Generasi Alpha Pada Media Sosial Tiktok (Studi Pada SMP Negeri 29 Rejang Lebong.) |
| MULAI BIMBINGAN | : | |
| AKHIR BIMBINGAN | : | |

| NO | TANGGAL | MATERI BIMBINGAN | PARAF PEMBIMBING II |
|---|---|---|---|
| 1. | 09/01/25 | Revisi Latar Belakang. | |
| 2. | 15/01/25 | Revisi Bab II dan Penambahan Materi. | |
| 3. | 23/01/25 | Revisi Penulisan typo dan referensi Footnote | |
| 4. | 05/02/25 | Acc Bab 1-3, Lanjut Penelitian. | |
| 5. | 09/03/25 | Revisi/tambahan latar belakang bagian teori | |
| 6. | 16/03/25 | Revisi Bab 2/tambahan Penjelasan teori. | |
| 7. | 14/04/25 | Revisi Penulisan dalam Bab - 1-3. | |
| 8. | 22/04/25 | Tambahan Penjelasan di Bab 4. | |
| 9. | 14/05/25 | Acc Bab 4 lanjut Bab 5. | |
| 10. | 02/06/25 | Acc untuk sidang skripsi. | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, .....202

PEMBIMBING I,

Dita Veralyna, M.I.Kom.
NIP. 198512162019032004.

PEMBIMBING II,

Femalia Valentine, M.A.
NIP. 198801042022032002.

Dipindai dengan CamScanner

# DOKUMENTASI

**Gambar 5. 1. Ibu Kepala Sekolah**
**SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

**Gambar 5.2. Wakil Kepala Sekolah**
**SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

**Gambar 5.3. Guru TU**
**SMP Negeri 29 Rejang Lebong**

**Gambar 5.4. Salah Satu Guru SMP Negeri 29 Rejang Lebong Bernama Ibu Irma**

**Gambar 5.5. Informan 1 Ibu Nurlia**

**Gambar 5.6. Informan 2 Ibu Rumsa**

**Gambar 5.7 Informan 3 Ibu Kurnia**

**Gambar 5.8 Informan dengan Siswi Kelas 7**

**Gambar 5.9 Informan dengan Siswi Kelas 8**

**Gambar 5.10 dengan Siswi Kelas 9**

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 1 (SISWA KELAS 7)**

Nama : Anggun. A
Tempat, Tanggal Lahir : Curup, 26-03-2012
Umur : 13 Tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Status : Pelajar / Siswi SMP Negeri 29 Rejang Lebong
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Jum'at , 25 April 2025
Pukul : 10.30 – 10.40
Tempat : Rung Kelas
Tempat Tinggal : Tanjung Beringin

| NO | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'alaikum,hai adek, sebelumnya boleh perkenalkan diri terlebih dahulu dek.<br>Apa kabar adek? | Wa'alaikumsalam, nama saya Anggun. A kak, Alhamdulillah Sehat kak | Tersenyum ramah | | | |
| 2 | Alhamdulillah, kakak senang denegernya. Terimakasih yaa udah bersedia ngobrol bareng kakak hari ini. Kakak mau Tanya-tanya sedikit ya tentang pengalaman Adek menggunakan hp dan aplikasi | Iyaa, Siap kak | Senyum ramah, dan Mengangguk kan kepala dengan pelan | | | |
| 3 | Nah kita memasukki | Iyaa kak, saya mempunyai hp | Mengangguk kan kepala, | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | pertanyaan pertama yaa dek, adek mempunyai hp atau gadget sendiri, dan berapa lama adek menggunakan hp dalam sehari ? | sendiri, saya bermain hp secukupnya,mak simal 2 jam | suara pelan tapi yakin | | | |
| 4 | Apa saja aktivitas yang biasanya kamu lakukan saat menggunakan Hp atau *Gadget,* | Saya biasanya menggunakan hp itu kak biasanya bermain game, Scrool TikTok, dan cari informasi pembelajaran juga kak | Mata menatap keatas seperti mengingat | | | |
| 5 | Bagaimana perasaanmu jika tidak diperbolehkan menggunakan Hp ataau *Gadget* selama satu hari penuh ? | Saya merasa sepi apabila tidak dibolehin bermain gadget dengan orang tua | Kepala menunduk pelan<br><br>Mengusap lengan, | | | |
| 6 | Kalau kamu lagi bikin video TikTok, biasanya kamu pakai filter ngak?<br>Dan apa alasannya kamu menggunakan | Sering, **biar wajah kelihatan lebih halus, cerah dan percaya diri. Tapi tetap sadar kalau itu bukan asli** | Mengangguk cepat, senyum malu-malu Dan tertawa kecil | Simulasi | 10.36 (25-04-2025) | 1, P6 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Filter? Dan Kalau misalkan nih suatu saat filter kecantikkan itu dihilangkan dari media sosial TikTok, kamu masih mau bikin video juga ngak? | Masih tetap membuat video kak, **tapi saya jadi kurang percaya diri buat upload video sendiri** | | Citra diri | | |
| 7 | Pernahkah kamu menghapus video TikTok karena merasa penampilanmu kurang menarik, ceritakan alasannya ? | Ya, pernah kadang saya merasa **penampilan saya kurang sesuai dengan yang saya harapkan, jadi saya memlih untuk mengahpus videonya**. Saya ingin terlihat percaya diri, dan kalau merasa kurang menarik dengan hasilnya, lebih baik saya hapus daripada terus merasa tidak percaya diri | Tersenyum tipis<br><br>Ekspresi wajah dengan keraguan atau menghela nafas pelan | Citra Diri | 10.38 (25-04-2025) | 1, P7 |
| 8 | Apakah kamu pernah merasa | Iya, kadang juga terpengaruh | Mengangguk pelan, lalu | | 10.40 (25-04- | 1, P8 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | terinsipirasi atau terpengaruh oleh gaya hidup, penampilan, atau trend yang kamu lihat di TikTok, dan bagaimana pengaruhnya terhadap dirimu | dengan membeli pakaian sesuai ikutan trend TikTok. Tetapi **saya juga merasa tertekan sama standar kecantikkan saya disana kak** | menarik napas singkat | Citra Diri | 2025) | |
| 9 | Nah pertanyaan terakhir, Apa saja manfaat positif dan negatif dari penggunaan hp atau gadget dalam kehidupan sehari hari | Kalau manfaat positifnya kak, bisa mendapatkan informasi dalam soal pembelajaran dan informasi lainnya, dan juga mendapatkan teman online saat menggunakan aplikasi TikTok dan juga merasa terhibur kak<br><br>Dan kalau dampak negatifnya bisa terdampak pada kesehatan mata, dan kurangnya fokus dalam | Ekspresi senang, dan terawa kecil<br><br>Menundukkan kepala sambil mengusap dahi | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | belajar. | | | | |
| 10 | Baik adek, terimakasih banyak ya sudah menjawab pertanyaan dari kakak dan sudah membantu kakak dalam melakukan penelitian ini. | Iyaa kakak sama sama, semoga lancar terus ya kak sampai wisuda.<br><br>Aamiin | Senyum | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 2 (SISWA KELAS 7)**

Nama : Tri S.N
Tempat, Tanggal Lahir : Curup, 10 Februari 2012
Umur : 13 Tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Status : Pelajar / Siswi SMP Negeri Rejang Lebong
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Jum'at 26 April 2025
Pukul : 10.50 - 11.00
Tempat : Rung Kelas

| No | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'alaikum, hai adek, sebelumnya boleh perkenalkan diri terlebih dahulu dek.<br>Apa kabar adek? | Wa'alaikumsalam kak, Boleh kak nama saya Tri S.N kak. Alhamdulillah baik kak | Senyum, dan juga merasa tegang | | | |
| 2 | Nah sebelumnya kakak ingin tahu dulu nih, kamu biasanya sehari-hari pakai hp sendiri atau pinjam dengan orang tua? | Saya menggunakan hp sendiri kak | Tertawa tipis | | | |
| 3 | Kalau boleh tahu, biasanya kamu main hp berapa lama dalam sehari dan kamu ngapain aja | Biasanya sekitar 2-3 jam. Aku suka scrool TikTok, bikin video, terus kadang main game juga kak. | Menundukkan kepala dan menunjukkan wajah yang malu | | | |
| 4 | Kalau kamu lagi bikin video | Iya kak, **aku sering pakai** | Menganggu k cepat, | Simulasi | 10.44 (25-04- | 2, P4 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | TikTok, biasanya kamu pakai filter ngak?<br>Dan apa alasannya kamu menggunakan Filter? Dan Kalau misalkan nih suatu saat filter kecantikkan itu dihilangkan dari media sosial TikTok, kamu masih mau bikin video juga ngak? | **filter, terutama filter kecantikkan. Soalnya kelihatan lebih bagus aja mukanya**, jadi lebih pede buat upload video kak.<br><br>Kalau aku ngak mau kak, **soalnya saya jadi kurang percaya diri aja kak kalau ngak ada filter kecantikkan** | senyum malu-malu Dan tertawa kecil<br><br>Menganggu k cepat, senyum malu-malu Dan tertawa kecil | Citra Diri | 2025) | |
| 5 | Bagaimana perasaanmu jika tidak diperbolehkan menggunakan Hp ataau *Gadget* selama satu hari penuh ? | Saya merasa sepi apabila tidak dibolehin bermain gadget dengan orang tua | Kepala menunduk pelan<br><br>Mengusap lengan, | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Pernahkah kamu menghapus video TikTok karena merasa penampilanmu kurang menarik, ceritakan alasannya ? | Pernah kak, soalnya **saya ngerasa kurang menarik, apalagi kalau ngak pake filter** kak. | Tersenyum tipis Dan menghela nafas pelan | Citra diri | 10.45 (25-04-2025 | 2, P6 |
| 7 | Kalau kamu lihat orang lain di TikTok yang tampil keren atau pakai baju bagus, kamu pernah kepikiran ngak buat ikut-ikutan atau beli baju kayak mereka? | Sering kak, kadang saya mengikutin trend TikTok saat ini, dan kadang saya juga mgikutin gaya rambut juga, **biar keliatan keren kayak di videoTikTok** kak | Menatap kedepan, dan ekpresi wajah dengan serius | Citra diri | 10.47 (25-04-2025) | 2, P7 |
| 8 | Nah pertanyaan terakhir, Apa saja manfaat positif dan negatif dari penggunaan hp atau gadget dalam kehidupan sehari hari | Kalau manfaat positifnya kak, bisa mendapatkan informasi dalam soal pembelajaran dan informasi lainnya, dan juga mendapatkan teman online | Ekspresi senang, dan terawa kecil<br><br>Menundukk | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | saat menggunakan aplikasi TikTok dan juga merasa terhibur kak<br><br>Dan kalau dampak negatifnya bisa terdampak pada kesehatan mata, dan kurangnya fokus dalam belajar. | an kepala sambil mengusap dahi | | | |
| 9 | Baik dek, terimakasih banyak yaa sudah menjawab pertanyaan kakak, dan terimakasih sudah membantu saat kakak melakukan penelitian ini | Iyaa kak, sama-sama kak, aku juga ikut senang kak bisa sedikit membantu kakak | Senyum lebar | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 3 (SISWA KELAS 8)**

Nama : Keisya A.

Tempat, Tanggal Lahir : Sambirejo / 19 februari 2011
Umur : 14 Tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Status : Pelajar / Siswi SMP Negeri Rejang Lebong
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Sabtu, 26 April 2025
Pukul : 11.00-11.10
Tempat : Rung Kelas
Tempat Tinggal : Kota Pagu

| No | Pertanyaan | Verbal | NonVerbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'alaikum, sebelumnya boleh perkenalkan diri terlebih dahulu dek | Wa'alaikumsalam kak, Boleh kak nama saya Keisya A kak | Tersenyum kecil, berdiri tetapi kepala agak menunduk | | | |
| 2 | Alhamdulillah, kakak senang dengernya. Terimakasih ya sudah meluangkan waktu buat ngobrol sama kakak hari ini. Kakak disini sedang melakukan penelitian tentang media sosial, terutama TikTok, dan bagaimana pengaruhnya | Boleh kak, saya mencoba menjawab pertanyaan dari kakak | Menganggukkan kepala dengan cepat, dan sedkit ragu tapi terdengar berusaha percaya diri | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | terhadap anak-anak seusia Keisya. Jadi kakak cuman pengen ngobrol santai aja, kayak teman cerita gitu. Boleh yaa? | | | | | |
| 3 | Pertanyaan pertama, kamu mempunyai hp atau gadget sendiri?<br>Dan biasanya kamu menggunakan hp it paling sering aktivitas apa saja, dan berapa lama kira-kira kamu menggunakan hp setiap hari ? | Iyaa kak, saya memiliki hp sendiri.<br><br>Biasanya saya sering **membuka Whatsapp, main game, dan lebih seringnya melihat TikTok** yakni menscrool TikTok dan juga membuat Video, paling lama saya bermain hp itu sekitar 3- 5 jam dengan waktu ketika pulang sekolah dan malam hari sekitar jam 10 malam soalnya saya disuruh berhenti sama | Menganggukkan kepala dengan cepat<br><br>Menatap ke atas sebentar, dan berpikir | Simulasi | 11.02 (25-04-2025) | 3, P3 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | orang tua | | | | |
| 4 | Kamu pernah mendengar ngak kalau di aplikasi TikTok itu banyak berbagai fitur-fitur termasuk filter kecantikkan. Kamu sendiri pernah ngak pakai filter itu? Dan menurut kamu filter itu berpengaruh ngak ke penampilan kamu ? | Iyaa kak, saya sering pakai filter ,<br><br>kalau ngak pakai filter, **aku jadi ngak percaya diri lihat wajah sendiri**. Jadi rasanya lebih nyaman kalau pakai filter. | Tertawa kecil, dan menunduk malu<br><br>Menatap tangan sendiri lalu bicara pelan | Citra Diri | 11.03 (26-04-2025) | 3, P4 |
| 5 | Kalau misalkan fitur kecantikkan itu di hapus dari aplikasi TikTok, menurut kamu, kamu masih tetarik main TikTok atau bikin video? | Kayaknya ngak terlalu kak, soalnya aku ngerasa **kurang percaya diri kalau pakai wajah asli. Jadi filter itu kayak penolong biar tampil lebih bagus** | Menggelengkan kepala dengan pelan, dan senyum tipis | Simulasi | 10.04 (26-04-2025) | 3, P5 |
| 6 | Kamu pernah beli baju atau | Pernah kak, tapi ngak begitu | Menatap kedepan, | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | aksesoris karena lihat tren di TikTok ?<br><br>Kalau kamu lihat orang lain di TikTok yang tampil keren atau pakai baju bagus, kamu pernah kepikiran ngak buat ikut-ikutan atau beli baju kayak mereka? | sering belinya kak<br><br>**Iyaa kak, kadang suka pengen ikut. Tapi ngak semua tren yang aku ikutin**, kadang aku lihat dulu manfaatnya, kalau positif dan bikin semangat baru aku tiru kak. | dan ekpresi wajah dengan serius | Citra diri | 10.05 | 3, P6 |
| 7 | Nah pertanyaan terakhir, Apa saja manfaat positif dan negatif dari penggunaan hp atau gadget dalam kehidupan sehari hari | Kalau manfaat positifnya kak, bisa mendapatkan informasi dalam soal pembelajaran dan informasi lainnya, dan juga mendapatkan teman online saat menggunakan aplikasi TikTok dan juga merasa terhibur kak | Ekspresi senang, dan terawa kecil<br><br>Menundukkan kepala sambil mengusap dahi | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Dan kalau dampak negatifnya bisa terdampak pada kesehatan mata, dan kurangnya fokus dalam belajar. | | | | |
| 8 | Nih pertanyaan terkahir ya dek, kamu pernah ngak punya pengalaman buruk karena main hp atau melihat media sosial terlalu lama ? | Pernah kak, di tahun lalu, saking asiknya main Hp, aku lupa waktu belajar, sampai nilainya turun dan rangking juga turun. Sejak itu aku aku coba lebih jaga waktu dalam menggunakan media sosial ya kak. | Tertawa kecil, lalu menghela nafas | | | |
| 9 | Baik dek, terimakasih banyak yaa sudah menjawab pertanyaan kakak, dan terimakasih sudah membantu saat kakak melakukan | Iyaa kak, sama-sama kak, aku juga ikut senang kak bisa sedikit membantu kakak | Senyum lebar | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | penelitian ini | | | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 4 (SISWA KELAS 9)**

Nama : Suci H.A
Tempat, Tanggal Lahir : Curup, 22 April 2009

Umur : 16 Tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Status : Pelajar / Siswi SMP Negeri Rejang Lebong
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Sabtu, 26 April 2025
Pukul : 09.10 - 09.20
Tempat : Rung Kelas

| No | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'alaikum adek, apa kabar hari ini?, | Wa'alaikumsalam kak, Alhamdulillah baik kak | Tersenyum, dan anggukan kecil | | | |
| 2 | Alhamdulillah, terimakasih ya sudah bersedia mengobrol dengan kakak hari ini. Kita Cuma ngobrol santai kayak mengobrol biasa saja dek | Iyaa kak, siapp kak | Tersenyum tipis, dan terasa sedikit tegang | | | |
| 3 | Nah kita memasukki pertanyaan pertama yaa dek, adek mempunyai hp atau gadget sendiri, dan berapa lama adek menggunakan hp dalam | Iyaa kak, saya mempunyai hp sendiri, saya bermain hp sekitar 3-5 jam kak | Anggukan kepala denagn pelan, dan ekpresi wajah menunjukkan ketertarikan | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | sehari ? | | | | | |
| 4 | Apa saja aktivitas yang biasanya kamu lakukan saat menggunakan Hp atau *Gadget*, | Biasanya saya melihat video di media sosial seperti scroll TikTok, dan Facebook, tapi lebih sering ke TikTok | Senyum, Menatap ke atas sebentar, dan berpikir | | | |
| 5 | Bagaimana perasaanmu jika tidak diperbolehkan menggunakan Hp ataau *Gadget* selama satu hari penuh ? | Saya merasa kesepian dan merasa kegabutan kak karna tidak ada hp dalam hidup saya kak | Kepala menunduk pelan<br><br>Mengusap lengan, | | | |
| 6 | Kalau kamu lagi bikin video TikTok, biasanya kamu pakai filter ngak?<br>Dan apa alasannya kamu menggunakan Filter? Dan Kalau misalkan nih suatu saat filter kecantikkan itu | Sering, biar **wajah kelihatan lebih halus, cerah dan percaya diri. Tapi tetap sadar kalau itu bukan asli**<br>Tidak, karena saya tidak percaya diri saat saya tidak menggunakan filter | Tertawa kecil, dan menunduk malu<br><br>Menggelengkan kepala dengan pelan, dan senyum tipis | Citra Diri | 09.13 (26-04-2025) | 4, P6 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | dihilangkan dari media sosial TikTok, kamu masih mau bikin video juga ngak? | kecantikkan tersebut kak | | | | |
| 7 | Pernahkah kamu menghapus video TikTok karena merasa penampilanmu kurang menarik, ceritakan alasannya ? | Pernah, alasannya karena dalam penampilan **saya kurang menarik**, saya menghapus video tersebut karena **kurangnya percaya diri terhadap diri sendiri.** | Tersenyum tipis<br><br>Ekspresi wajah dengan keraguan atau menghela nafas pelan | Persepsi diri<br><br>Citra Diri | 09.15 (26-04-2025 | 4, P7 |
| 8 | Apakah kamu pernah merasa terinsipirasi atau terpengaruh oleh gaya hidup, penampilan, atau trend yang | **Pernah, saya terinspirasi karena tertarik dengan gaya hidup yang ada di TikTok** | Mengangguk pelan, lalu menarik napas singkat | Simulasi | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | kamu lihat di TikTok, dan bagaimana pengaruhnya terhadap dirimu | | | | | |
| 9 | Nah pertanyaan terakhir, Apa saja manfaat positif dan negatif dari penggunaan hp atau gadget dalam kehidupan sehari hari | Manfaat positifnya saya bisa menambahkan pertemanan secara online,bisa menambahkan wawasan yang luas dan juga bisa mendapatkan informasi pembelajaran<br><br>Sedangkan manfaat negatifnya kak bisa merusak kesehatan mata, dan kurangnya waktu istirahat. | Ekspresi senang, dan terawa kecil<br><br>Menundukkan kepala sambil mengusap dahi | | | |
| 10 | Baik adek, terimakasih banyak ya | Iyaa kak, sama-sama saya ikut | Senyum hangat | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | sudah menjawab pertanyaan dari kakak dan sudah membantu kakak dalam melakukan penelitian ini. | senang bisa membantu kakak. | | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 5 (SISWA KELAS 9)**

Nama : Lilian G
Tempat, Tanggal Lahir : Curup, 16 April 2009
Umur : 16 Tahun

Jenis kelamin : Perempuan
Status : Pelajar / Siswi SMP Negeri Rejang Lebong
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Sabtu, 26 April 2025
Pukul : 09.30-09.40
Tempat : Rung Kelas

| No | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'alaikum adek, apa kabar hari ini?,<br><br>Alhamdulillah, terimakasih ya sudah bersedia mengobrol dengan kakak hari ini. Kita Cuma ngobrol santai kayak mengobrol biasa saja dek | Waa'alaikumsalam kak, Alhamdulillah sehat kak<br><br>.<br>Iya, sama sama kak, iya kak siap, | Berdiri di depan<br><br>Menganggukkan kepala | | | |
| 2 | Oke kita mulai yaa, dengan pertanyaan pertama, adek mempunyai hp atau gadget sendiri, dan berapa lama adek menggunakan hp dalam sehari ? | Punya kak, biasanya saya menggunakan hp itu selama 2 jam kak | Tangan di belakang , dan kaki digerakkan | | | |
| 3 | Apa saja aktivitas yang biasanya kamu lakukan | Kegiatan saya membuat | Senyum lebar,<br><br>Dan | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | saat menggunakan Hp atau *Gadget,* | video, soalnya saya tertarik sama trend viral yang lagi ramai, terus saya juga berinteraksi dengan teman-online | menggerakkan kaki | | | |
| 4 | Bagaimana perasaanmu jika tidak diperbolehkan menggunakan Hp ataau *Gadget* selama satu hari penuh ? | Saya merasa kesepian kak, gabut kalau ngak ada hp kak, ngak ada yg dipegang atau di lihat | Tertawa tipis | | | |
| 5 | Kalau kamu lagi bikin video TikTok, biasanya kamu pakai filter ngak?<br>Dan apa alasannya kamu menggunakan Filter? Dan Kalau misalkan nih suatu saat filter kecantikkan itu dihilangkan dari media sosial TikTok, kamu | **Saya sering pakai filter kecantikan soalnya pengen nambahin percaya diri aja.**<br>Walaupun saya tahu itu bukan wajah asli saya, tapi dengan filter itu saya merasa lebih | Tertawa kecil, dan menunduk malu | Citra diri | 09.43 (26-04-2025) | 5, P5 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | masih mau bikin video juga ngak? | baik di situ.<br><br>Tidak, karena saya **tidak percaya diri saat saya tidak menggunakan filter kecantikkan** tersebut kak | Menggelengkan kepala dengan pelan, dan senyum tipis | Citra Diri | | |
| 6 | Pernahkah kamu menghapus video TikTok karena merasa penampilanmu kurang menarik, ceritakan alasannya ? | Pernah kak, soalnya **saya ngerasa kurang menarik, apalagi kalau ngak pake filter** kak. | Tersenyum tipis<br><br>Ekspresi wajah dengan keraguan atau menghela nafas pelan | Citra Diri | 09.45 (26-04-2025) | 5, P6 |
| 7 | Apakah kamu pernah merasa terinsipirasi atau terpengaruh oleh gaya hidup, penampilan, atau trend yang kamu lihat di TikTok, dan bagaimana pengaruhnya | Pernah, saya terinspirasi karena tertarik dengan gaya hidup yang ada di TikTok | Menganggguk pelan, lalu menarik napas singkat | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | terhadap dirimu | | | | | |
| 8 | Nah pertanyaan terakhir, Apa saja manfaat positif dan negatif dari penggunaan hp atau gadget dalam kehidupan sehari hari | Kalau manfaat positifnya kak, bisa mendapatkan informasi dalam soal pembelajaran dan informasi lainnya, dan juga mendapatkan teman online saat menggunakan aplikasi TikTok dan juga merasa terhibur kak<br><br>Dan kalau dampak negatifnya bisa terdampak pada kesehatan mata, dan kurangnya fokus dalam belajar. | Ekspresi senang, dan terawa kecil<br><br>Menundukkan kepala sambil mengusap dahi | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Baik adek, terimakasih banyak ya sudah menjawab pertanyaan dari kakak dan sudah membantu kakak dalam melakukan penelitian ini. | Iya kak, sama-sama kak | Senyum ramah | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 6 (Wali Murid)**

Nama : Ibu Nurlia
Tempat, Tanggal Lahir : Curup, 10 November 1984
Umur : 41 Tahun

Jenis kelamin : Perempuan
Status : Wali Murid
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Senin 28 April 2025
Pukul : 10.00-10.10
Tempat : SMPN 29 Rejang Lebong
Tempat Tinggal

| No | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'aikum ibu, permisi bu, perkenalkan saya Elfasalamah mahasiswi dari IAIN Curup. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang pengaruh media sosial, khususnya TikTok, terhadap tumbuh kembang generasi alpha di era digital.. Apakah ibu bersedia meluangkan waktunya sedikit untuk saya wawancarai. | Waa'alaikumsalam nak, iyaa silahkan nak, ibu senang membantu | Senyum ramah | | | |
| 2. | Baik ibu saya mulai Pertanyaannya yang pertama, bagaimana | Menurut saya mbak, di satu sisi **TikTok itu bisa jadi hiburan ya,** | Berpikir sejenak, dan menghela napas | Simulasi | 10.02 (26-04-2025 | 6, P2 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | pandangan Ibu tentang kebiasaan anak-anak zaman sekarang yang sering menggunakan media sosial seperti TikTok? | **anak saya juga suka lihat video lucu, atau tutorial yang kreatif.** Tapi disisi lain, saya juga khawaitr, mereka bisa keterusan mainnya, sampai lupa waktu belajar. | | | | |
| 3 | Pertanyaan kedua ibu, menurut ibu bagaimana perann TikTok dalam membentuk cara anak memandang penampilan | Kalau menurut saya, dan ini juga yang saya lihat di anak saya sendiri, kadang mereka menganggap apa yang mereka lihat di TikTok itu nyata. Padahal, kan, banyak yang sudah diedit, pakai filter macam-macam. Jadi, anak-anak tuh bisa terpengaruh, apalagi soal penampilan. Kadang mereka | Menggerakkan kepala ke bawah | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | jadi ngerasa rendah diri, karena suka ngebanding diri mereka sama yang ada di TikTok. Misalnya, kalau lihat teman-teman di **TikTok pakai baju ini, atau punya kulit seperti itu, mereka langsung ingin sama."** | Eskpresi prihatin, dan mengehala napas | Citra Diri | `10.02 (28-04-2025) | 6, P3 |
| 4 | Apakah ibu melihat adanya perbedaan dalam cara anak menampilkan diri di dunia nyata dan media sosial | Jelas ada, Mbak perbedaannya lumayan besar. Di dunia nyata, anak saya itu ya periang, tapi kadang pemalu. Tapi kalau sudah di TikTok, dia bisa jadi lebih berani, lebih percaya diri, kadang tampil beda dari biasanya. Mungkin karena | Tersenyum tipis | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | di sana mereka bisa 'memilih' siapa yang melihat, dan bisa menampilkan sisi yang ingin mereka tunjukkan saja. | | | | |
| 5 | Bagaimana peran ibu sebagai orang tua dalam membimbing anak agar bisa memahami perbedaan antara realitas, dan dunia virtual, dan apa tantangan terbesarnya? | Sebagai orang tua, saya berusaha keras, Mbak Saya berusaha ngajari dan ngajak ngomong dengan anak, biar mereka tahu kalau apa yang dilihat di HP itu tidak selalu benar. **Misalnya, saya tunjukkan video tutorial edit foto, atau jelaskan bahwa filter itu mengubah wajah.** Saya juga batasi waktu mereka main TikTok, | Bersikap tegas | Simulasi | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | biar mereka tetap bisa bedakan dunia nyata sama dunia maya. Tapi tantangan terbesarnya itu...konsistensi kita sebagai orang tua, dan tekanan dari teman-teman mereka. Anak-anak kadang merasa ketinggalan kalau tidak ikut tren di TikTok. Dan juga, bagaimana caranya biar mereka percaya sama omongan kita, bukan cuma karena kita larang. | Berpikir sejenak | | | |
| 6 | Pertanyaan terakhir ya bu, apa harapan ibu terhadap generasi alpha yang tumbuh di era digital ini ? | Harapan saya... ya, saya ingin mereka bisa jadi anak-anak yang cerdas dan bijak, Mbak. Mereka bisa | Menatap kedepan<br><br>Meletakkan tangan di | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | memanfaatkan teknologi dengan baik, tapi tidak sampai kehilangan jati diri. Mereka bisa membedakan mana yang benar dan mana yang tidak, mana yang bermanfaat dan mana yang hanya buang-buang waktu. Saya harap mereka bisa tetap punya empati dan interaksi sosial yang kuat di dunia nyata, tidak hanya di balik layar gadget. Dan yang paling penting, mereka bangga menjadi diri mereka sendiri, tanpa harus ikut- | dada | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ikutan standar yang kadang tidak realistis di media sosial." | | | | |
| 7 | Baik ibu, terimakasih banyak atas waktu dan pandangan ibu ini dalam membantu saya dalam membuat skripsi saya semoga pandangan ibu sangat bermanfaat bagi saya | Iya, sama-sama mbak, semoga dalam pembuatan skripsi mbak sukses | | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 7 (Wali Murid)**

Nama : Ibu Kurnia
Tempat, Tanggal Lahir : Sambirejo, 28-Februari 1988
Umur : 37

Jenis kelamin : Perempuan
Status : Wali Murid
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Senin 28 April 2025
Pukul : 10.20-10.30
Tempat : SMPN 29 Rejang Lebong

| No | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Assalamua'aikum ibu, permisi bu, perkenalkan saya Elfasalamah mahasiswi dari IAIN Curup. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang pengaruh media sosial, khususnya TikTok, terhadap cara anak memandang penampilan dan membedakan dunia nyata dengan dunia maya. Apakah ibu bersedia meluangkan waktunya sedikit untuk saya wawancarai. Wawancara ini hanya sekitar 10 menit saja bu | Waa'alaikumsalam, oh iya silahkan nak. Tidak apa apa, kalau untuk pendidikan saya bantu. Mau Tanya-tanya soal apa anak-anak zaman sekarang ya | Senyum ramah | | | |
| 2 | Iya, Bu. Terima | Menurut saya | Menarik | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | kasih banyak atas kesediaannya. Saya ingin mulai dengan menanyakan, bagaimana pandangan Ibu tentang kebiasaan anak-anak zaman sekarang yang sering menggunakan media sosial seperti TikTok? Apakah Ibu melihat ada dampak tertentu terhadap anak, terutama dalam hal penampilan? | anak-anak zaman sekarang, termasuk anak saya sendiri, kadang nganggep apa **yang mereka liat di TikTok itu nyata, padahal banyak yang sudah diedit, dipake filter macam-macam**. Jadi, anak-anak tuh biso terpengaruh, apalagi soal penampilan. | napas pelan,<br><br>Dan menggelengkan kepala sedikit dengan ekpresi prihatin | ***Simulacra*** | 10.32 (28-04-2025) | 7, P2 |
| 3 | Berarti menurut Ibu, media sosial seperti TikTok ini punya peran dalam membentuk cara anak memandang penampilan mereka, ya? | Iya bener, Kadang mereka jadi merasa rendah diri, karena **sering membandingkan diri mereka sama yang ada di TikTok.** Padahal kan yang di TikTok itu kebanyakan cuma buat konten aja, | badan sedikit condong kedepan, ekspresi empati | Citra Diri | 10.33 (28-4-2025) | 7, P3 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | banyak yang tidak sesuai dengan kenyataan. | | | | |
| 4 | Apakah Ibu juga melihat ada perbedaan antara cara anak menampilkan diri di dunia nyata dengan di media sosial? | Jelas ada. Di dunia nyata kadang mereka malu-malu, tapi pas di TikTok, jadi beda sekali Gayanya berubah, cara ngomongnya berubah kadang dan pakaianyo jugo lebih menarik dari biasanya. | Tangan di letakkan di dada | | | |
| 5 | Kalau begitu, menurut Ibu, bagaimana peran orang tua dalam membimbing anak supaya paham perbedaan antara realitas dan dunia virtual? Dan apa tantangan terbesarnya? | Sebagai orang tua, saya berusaha ngajari dan ngajak ngomong kepada anak, biar mereka tahu kalau apa yang dilihat di HP itu tidak selalu bener. Saya juga batasi waktu mereka main TikTok, biar mereka tetap | Mata fokus, sedikit menunduk<br><br>Ekspresi wajah penuh kesabaran | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | bisa bedakan dunia nyata sama dunia maya. Tapi tantangannya anak sekarang lebih percaya HP dari orang tua. Jadi kitanya harus sabar, sering-sering komunikasi sama anak. | | | | |
| 6 | Pertanyaan Terakhir bu, apa harapan Ibu terhadap generasi Alpha yang tumbuh di era digital ini? | Harapan saya, anak-anak ini bisa bijak make teknologi. Jangan sampe teknologi menguasai mereka Semoga mereka tetap punyo rasa percaya diri, dan mengerti bahwa nilai diri itu dak cuman dari penampilan atau dari like di TikTok. | Menunduk kan kepala sedikit, dan senyum lembut | | | |
| 7 | Terima kasih banyak, Bu, atas waktu dan | Samo-samo, Nak. Semoga skripsi kamu | Tersenyum sambil menaggguk | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | jawabannya yang sangat bermanfaat. Penjelasan Ibu sangat membantu saya dalam memahami bagaimana peran media sosial memengaruhi anak-anak saat ini. | lancar dan bermanfaat jugo untuk orang banyak, apalagi soal anak-anak zaman sekarang ini. | kan kepala dengan pelan | | | |

**VERBATIM WAWANCARA SUBJEK 8 (Wali Murid)**

Nama : Ibu Rumsa
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Beringin, 27 September 1970

Umur : 55 Tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Status : Wali Murid
Agama : Islam
Hari/tanggal wawancara : Senin 28 April 2025
Pukul : 10.40 – 10.50
Tempat : SMPN 29 Rejang Lebong

| No | Pertanyaan | Verbal | Non Verbal | Verbatim | Waktu | Kode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Assalamua'alaikum ibu, perkenalkan terlebih dahulu ibu, nama saya Elfasalamah dari mahasiswi IAIN Curup, dengan jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, saya sekarang sedang melakukan penelitian lapangan dalam salah satu proses tugas akhir mahasiswa yakni membuat sebuah skripsi mengenai tentang media sosial TikTok terhadap anak-anak, khususnya dalam hal penampilan dan cara berpikir mereka. Disini saya memita waktunya sebentar ibu untuk meminta | Waa'alaikum salam nak, iyaa silahkan nak, ibu senang membantu | Tersenyum ramah | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | pandangan ibu terhadap zaman generasi alpha pada saat ini | | | | | |
| 2 | Saya ingin bertanya sedikit tentang kebiasaan anak-anak zaman sekarang, khususnya dalam menggunakan media sosial seperti TikTok. Bagaimana pandangan ibu tentang hal ini? | Iyaa boleh nak, Anak saya sangat menyukai bermain TikTok dan sering menggunakan **filter kecantikkan. Kadang dia merasa wajahnya lebih cantik kalau pake filter, tapi ketika dia tidak menggunakan filter malah jadi kurang percaya diri** | Tersenyum tipis<br>Menganggguk pelan | Simulasi | 10.42 (28-04-2025) | 8, P2 |
| 3 | Meburut ibu, apakah media sosial seperti TikTok memengaruhi cara anak memandang penampilannya? | Iya sangat berpengaruh sekali, anak saya jadi pengem tampil cantik | Menggelengkan kepala dengan pelan | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | terus, bahkan **meminta belikkan baju yang sedang viral di TikTok, tapi terkadang modelnya itu tidak cocok untuk usia mereka.** | Wajah agak khawatir | Citra diri | 10.44 (28-4-2025) | 8,P3 |
| 4 | Apakah ibu melihat perbedaan cara anak menampilkan diri di dunia nyata dan di media sosial ? | Iya bener**. Di media sosial dia tampil percaya diri, tetapi di dunia nyata malah kadang minder**. Jadi, ado bedanya | Senyum,dan menganggukkan kepala | Citra Diri | 10.45 (28-04-2025) | 8, P4 |
| 5 | Bagaimana peran Ibu dalam membimbing anak agar paham perbedaan dunia nyata dan dunia virtual? Apa tantangan terbesarnya? | Aku tidak langsung ngelarang. Dia, saya mencoba ngomong dengan pelan-pelan, kasih dia pengertian. Tapi | Menarik napas | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | tantangannya kadang anak tu susah nerima kalau tidak sesuai keinginannya Jadi kita harus sabar hadapinya | Dan tangan di pangkuan | | | |
| 6 | Apa harapan Ibu terhadap generasi Alpha yang tumbuh di era digital ini? | Mudah-mudahan anak-anak sekarang tu biso lebih bijak make HP. Paham bedanyo dunia virtual samo dunia nyata. Dan tetap pegang sopan santun | Wajah penuh keinginan | | | |
| 7 | Baik ibu itulah pertayaan saya dan terimakasih banyak ibu telah memberikan waktunya kepada saya untuk memberikan pandangannya ibu kepada saya, saya berharap dari | Iyaa sama sama nak, Aamiin Semoga dalam membuat skripsinya berjalan dengan lancar dan bermanfaat. | (Tersenyum ramah dan menganggu k) Dan (memberikan semangat untuk berhasil) | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | jawaban ibu bisa saya menyelesaikan skripsi saya ini, semoga bermanfaat juga bagi saya kedepannya ibu | | | | | |

**BIODATA**

Penulis memiliki nama lengkap Elfasalamah yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, terlahir dari pasangan Bapak Hibban ADWK dan Ibu Susi Disan, yang lahir di Padang pada tanggal 31 Mei 2002. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) yakni bersekolah di SDN 37 Pagambiran Kota Padang pada tahun ajaran 2009-2015, melanjutkan sekolah pada jenjang menengah pertama di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN 02 Durian Tarung) Kota Padang pada tahun ajaran 2015-2018, kemudian melanjutkan sekolah pada jenjang menegah atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN 01 Duriang Tarung) Kota Padang pada tahun ajaran 2021. Pada tahun 2021 penulis terdaftar perguruan tinggi Keagamaan Islam Negeri yaitu Universitas Islam Negeri Imam Bonjol (UIN IB) Padang, dan pindah ke Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada tahun 2022, pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah dengan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan selesai pada tahun ini 2025 dengan meraih Gelar Sarjana Sosial (S. Sos).