

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Sosial TikTok

1. Definisi media sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial (Mulawarman dan Nurfitri, 2017).

Menurut (Carr and Hayes, 2015) dimana media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user-generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, media sosial adalah laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial. Gohar F. Khan dalam bukunya *Social Media for Government* menyatakan bahwa secara sederhana, media sosial adalah sebuah platform berbasis internet yang mudah digunakan sehingga memungkinkan para pengguna untuk membuat dan berbagi konten (informasi, opini, dan minat) dalam konteks yang beragam (Informatif, Edukatif, Sindiran, Kritik dan sebagainya) kepada khalayak yang lebih banyak lagi. Oleh karena itu, media sosial

mempunyai efek berantai sehingga proses transmisi yang terjadi tidak berhenti pada satu audiens pokok saja (*multiplier effect*) (KOMINFO, 2018).

2. Fungsi media sosial

Sosial Media sosial dalam perannya sebagai alat komunikasi memiliki beberapa fungsi utama, di antaranya adalah sebagai berikut (Jalonen, 2014):

a. Media komunikasi (*communication*)

Sebagai alat komunikasi, media sosial menyediakan alat untuk berbagi, menyimpan, mempublikasikan isi, berdiskusi, menyatakan pendapat, dan termasuk mempengaruhi.

b. Media kolaborasi (*collaboration*)

Media sosial memungkinkan pengguna menciptakan konten kolektif dan merubahnya tanpa batasan waktu dan tempat.

c. Media penghubung (*connecting*)

Dalam tugasnya sebagai penghubung, media sosial menyediakan sebuah platform baru dimana orang mendapatkan cara baru untuk membangun jaringan dengan orang lain, mensosialisasikan profil diri kepada masyarakat, dan menciptakan dunia virtual

d. Media pelengkap (*completing*)

Media sosial memiliki alat yang memungkinkan pengguna untuk melengkapi konten dengan mendeskripsikan, menambahi atau menyaring informasi, menandai konten, dan menunjukkan hubungan antar konten

e. Media penggabung (*combining*)

Media sosial penghubung atau yang biasa disebut dengan istilah mash-ups diciptakan untuk memungkinkan pengguna untuk menggabungkan,

mencampurkan, atau membuka konten-konten dari berbagai aplikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial memiliki lima fungsi. Fungsi tersebut meliputi fungsi sebagai media komunikasi, media kolaborasi, media penghubung, media pelengkap, dan media penggabung.

Fungsi media sosial dapat diketahui melalui sebuah kerangka kerja *honeycomb*. Menurut (Kietzmann *et al.*, 2011) menggambarkan hubungan kerangka kerja *honeycomb* sebagai penyajian sebuah kerangka kerja yang mendefinisikan media sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi yaitu *identity*, *conversations*, *sharing*, *presence*, *relationships*, *reputation*, dan *groups*.

- a. *Identity* menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
- b. *Conversations* menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial
- c. *Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna
- d. *Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya
- e. *Relationship* menggambarkan para pengguna terhubung atau terikat dengan pengguna lainnya
- f. *Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri
- g. *Groups* menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi.

3. Jenis media sosial

Menurut Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein dalam (Kemendagri, 2014) terdapat 6 jenis media sosial, yaitu:

a. Proyek kolaborasi website (*Collaborative projects*)

Suatu media sosial yang penggunaanya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, ataupun membuang konten-konten yang termuat di website tersebut, seperti wikipedia.

b. Blog dan microblog

Penggunaanya mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog tersebut, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti twitter.

c. Konten atau isi (*Content communities*)

Penggunaanya saling membagikan konten-konten multimedia seperti e-book, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti youtube, instagram.

d. Situs jejaring sosial (*Social Networking Sites*)

Penggunaanya memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat profil atau informasi yang bersifat pribadi, kelompok, atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain seperti facebook.

e. Virtual *game world*

Penggunaanya melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti *online game*.

f. Virtual *social world*

Aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada

penggunanya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. Aplikasi ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan seperti *second life*.

4. Dampak positif dan negatif sosial media

Menurut (Afrianingrum and Mulyono, 2013), ada beberapa dampak positif dan negatif yang dihasilkan sosial media, sebagai berikut:

a. Dampak Positif Sosial Media

1) Sebagai media penyebaran informasi

Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.

2) Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial

Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini.

3) Memperluas jaringan pertemanan

Dengan menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing.

b. Dampak Negatif Sosial Media

1) Kejahatan dunia maya (*cybercrime*)

Seiring berkembangnya teknologi, berkembang pula kejahatan. Di dunia internet, kejahatan dikenal dengan nama *cybercrime*.

2) Melemahkan dan menurunkan sensitifitas

Penurunan sensitifitas yang dimaksud disini adalah menurunnya tingkat simpati dan empati seseorang terhadap dunia nyata. Merenggangkan dan mengabaikan sesuatu yang terjadi disekitarnya dan lebih memilih untuk memperhatikan sesuatu yang terjadi di dunia maya.

3) Berkurangnya Waktu Belajar Siswa/Pengguna menjadi kurang bersosialisasi,

Hal ini sudah jelas, karena dengan mengakses internet dan membuka situs jejaring sosial mahasiswa akan lupa waktu, sehingga yang dikerjakannya hanyalah itu-itu saja.

4) Tingkat kriminalitas yang meningkat, seperti kasus penculikan, penipuan, pornografi, dan lain-lain.

Dibalik dampak negatif penggunaan media sosial ada juga dampak positif yang terdapat didalam nya. Menurut (Khairuni, 2016) dalam jurnal edukasi yaitu:

- a. Anak dapat belajar cara beradaptasi;
- b. Anak dapat belajar bersosialisasi dengan publik;
- c. Dapat mengelola jaringan pertemanan (memperbanyak teman atau bertemu kembali dengan teman lama);
- d. Memudahkan anak dalam kegiatan belajar;
- e. Dapat menjadi sarana berdiskusi dengan teman mengenai tugas-tugas sekolah.

5. Pengertian media sosial TikTok

TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan *platform* video musik tiongkok yang diluncurkan pada september 2016 (Aji, 2018).

Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. Aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut. Dalam aplikasi media sosial TikTok banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, *lipsync* dll, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain (Marini, 2019).

Aplikasi TikTok adalah salah satu aplikasi yang membuat penggunanya terhibur. Aplikasi ini bisa dikatakan adalah aplikasi penghibur. Beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat si pengguna terhibur. Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda. Aplikasi TikTok ini pun dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal. Dikenal atau terkenal karena video-video yang mereka buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena video nya yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang dibuat. Semua sesuai pandangan dari setiap penonton atau si pengguna lain (Marini, 2019).

6. Sejarah media sosial TikTok

TikTok platform video music Tiongkok yang dluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi TikTok pernah di blokir pada 3 Juli 2018, TikTok mulai diblokir di Indonesia (Aji, 2018).

Ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram* (Bohang, 2018).

Mayoritas dari pengguna aplikasi TikTok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Kementerian kominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Terhitung sampai 3 Juli tersebut, laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan. Menurut menteri Rudiantara, banyak sekali konten negatif terutama sekali untuk anak-anak. Namun dengan berbagai pertimbangan dan regulasi baru maka pada Agustus 2018 aplikasi TikTok ini dapat kembali di unduh. Salah satu regulasi yang ditengarai adalah batas usia pengguna, yaitu usia 11 tahun. Terlepas dari kontrovesi tersebut, melihat fakta jumlah pengguna yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak usia sekolah (siswa), maka dapat diketahui bahwa aplikasi TikTok menjadi primadona, digandrungi dan menarik minat para milenial, yang mayoritas anak usia sekolah (Aji, 2018).

7. Penggunaan media sosial TikTok

Penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal (Lometti, Reeves, dan Bybee dalam (Rahmani, 2016), yaitu:

- a. Jumlah waktu, hal ini berkaitan dengan intensitas, frekuensi, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs.
- b. Isi media, yaitu memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.
- c. Hubungan media dengan individu, dalam penelitian ini adalah keterkaitan pengguna dengan media sosial.

Durasi merupakan lamanya selang waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan perilaku yang menjadi target. Durasi penggunaan media sosial berarti membutuhkan lamanya selang waktu (Listiyaningrum, 2015). Durasi penggunaan aplikasi TikTok berarti lama waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi tersebut, seperti membuat konten video kreatif maupun melihat video kreatif dari pengguna TikTok yang lainnya (Rahmawati, 2019).

Frekuensi merupakan banyaknya pengulangan perilaku yang menjadi target. Penggunaan media sosial dapat berlangsung dalam frekuensi yang berbeda-beda, dapat seminggu sekali, dua minggu sekali atau satu bulan sekali, tergantung dari individu yang bersangkutan (Listiyaningrum, 2015). Aktivitas menggunakan aplikasi TikTok setiap orang berbeda-beda. Tergantung pada frekuensi atau tingkat keseringan dalam mengakses aplikasi tersebut (Rahmawati, 2019).

Durasi penggunaan media sosial digolongkan sebagai berikut (Syamsuudin, Bidjuni and Wowiling, 2015) :

- a. Sangat lama: menggunakan media sosial yaitu: ≥ 7 jam dalam sehari, kategori ini digolongkan mencapai ketergantungan
- b. Lama: menggunakan media sosial 5-6 jam
- c. Sedang: menggunakan media sosial 3-4 jam
- d. Singkat: menggunakan media sosial 1-2 jam
- e. Sangat singkat: menggunakan media sosial < 1 jam

8. Motif penggunaan media sosial TikTok selama pandemi covid-19

Motif penggunaan media sosial TikTok selama masa pandemi covid-19 yaitu (Andrian, Luik and Tjahjo, 2021) :

- a. Diversion

Motif diversion dikemukakan oleh McQuail, Blumler, dan Brown (1972) sebagai pelarian dari rasa bosan, masalah, dan pelepasan emosional. Dalam penelitian ini, upaya melarikan diri dari tekanan kehidupan sehari-hari juga termasuk dalam motif pengalihan dalam (Sheldon and Newman, 2019). Pada saat masa PSBB di sejumlah wilayah di Indonesia menyebabkan motif Diversion (pelarian dari rasa bosan, masalah, dan pelepasan emosional) memiliki skor tertinggi.

- b. Self-Promotion

Individu menggunakan media sosial untuk menyimpan gambar dan memori mereka tentang peristiwa yang telah berlalu. Motif ini mengukur sejauh mana individu ingin mengingat peristiwa secara khusus dengan membagikan foto dan video mereka di media sosial (Sheldon and Newman, 2019). Individu menetapkan

citra tertentu yang ingin mereka perlihatkan di media sosial. Untuk menetapkan karakter dan citra tersebut, individu akan mengunggah foto dan video dengan tema yang cenderung konsisten (Lailiyah, 2016)

c. Social interaction

Rubin (2009) dalam Paletz, Auxier, & Golonka (2019) menyebutkan bahwa dalam teori Uses and Gratifications, individu berinteraksi satu sama lain untuk memperoleh sense of belonging (rasa memiliki). Interaksi sosial didefinisikan Whiting dan Williams (2013) sebagai "watching what others are doing" (melihat yang dilakukan orang lain). Saat ini, individu juga dapat melakukan interaksi di media sosial maupun melalui obrolan dengan keluarga dan teman-teman mereka dalam (Sheldon and Newman, 2019).

d. Documentation

Teori Sheldon & Bryant (2016) tentang motif Documentation yang menyatakan Individu menggunakan media sosial untuk menyimpan gambar dan memori mereka tentang peristiwa yang telah berlalu. Motif ini mengukur sejauh mana individu ingin mengingat peristiwa secara khusus dengan membagikan foto dan video mereka di media sosial.

e. Creativity

Motif creativity muncul ketika individu memamerkan keterampilannya dalam menciptakan suatu seni. Melalui media sosial berbasis visual, individu memiliki banyak peluang untuk menunjukkan talenta tersebut (Sheldon and Newman, 2019).

B. Kecerdasan Emosional

1. Definisi kecerdasan emosional

Kecerdasan emosional didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengelola emosi. Remaja yang memiliki emosi kecerdasan akan mampu menunjukkan emosinya sesuai dengan situasi dan kondisi (Furqani Z.A, 2020). Secara sederhana kecerdasan emosional diartikan sebagai penggunaan emosi secara cerdas. Kecerdasan emosional menuntut diri untuk belajar mengakui dan menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain dan untuk menanggapi dengan tepat, menerapkan dengan efektif energi emosi dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari (Azhar, 2018).

Menurut Goleman (2005:43) dalam (Mantu, Masaong and Asrin, 2018) mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, serta mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain.

Menurut Cooper dan Sawaf (1998) dalam (Rachmi, 2010) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Kecerdasan emosi menuntut seseorang untuk belajar mengakui, menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain serta menanggapi dengan tepat dan menerapkan secara efektif energi emosi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Howes dan Herald (1999) dalam (Rachmi, 2010) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosinya. Emosi manusia berada di

wilayah dari perasaan lubuk hati, naluri yang tersembunyi dan sensasi emosi yang apabila diakui dan dihormati, kecerdasan emosional akan menyediakan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih utuh tentang diri sendiri dan orang lain.

2. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional

Menurut (Goleman, 2009) faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi individu diantaranya:

a. Lingkungan keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Peran serta orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subyek pertama yang perilakunya diidentifikasi, diinternalisasi yang pada akhirnya menjadi bagian dari kepribadian anak. Kehidupan emosi yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak di kemudian hari, sebagai contoh: melatih kebiasaan hidup disiplin dan bertanggung jawab, kemampuan berempati, kepedulian dan sebagainya. Hal ini akan lebih menjadikan anak lebih mudah untuk menangani dan menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak memiliki banyak masalah tingkah laku kasar dan negatif.

Dalam (Cakera and Labir, 2017) peran keluarga menjadi sangat penting, dalam menjamin pertumbuhan kecerdasan emosional anak. Kedudukan dan fungsi suatu keluarga dalam kehidupan manusia bersifat primer dan fundamental. Pada hakikatnya keluarga merupakan wadah pembentuk masing-masing anggota. Terutama anak-anak yang asih dalam pengawasan dan tanggung jawab orang tua.

Keluarga membantu anak dalam proses perkembangannya, yang meliputi keadaan fisik, intelektual, kecerdasan sosial, emosional, kepercayaan dan kemandirian.

b. Lingkungan non keluarga

Dalam hal ini adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan penduduk. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan dalam aktivitas bermain anak seperti bermain peran. Anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang menyertainya sehingga anak akan mulai belajar mengerti keadaan orang lain. Pengembangan kecerdasan emosi dapat ditingkatkan melalui berbagai macam bentuk pelatihan diantaranya adalah pelatihan asertivitas, empati dan masih banyak lagi bentuk pelatihan yang lainnya.

3. Unsur-unsur kecerdasan emosional

Menurut Daniel Goleman dalam buku "*Emotional Intelligence*", disebutkan bahwa Salovey yang menempatkan kecerdasan emosional dalam lima wilayah utama dikutip dalam (Fauziyah, 2018), yaitu:

a. Mengenal Emosi Diri

Mengenal emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai meramood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin penguasaan emosi,

namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi sehingga individu mudah menguasai emosi.

b. Mengelola Emosi (pengendali diri)

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat dan selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

c. Memotivasi Diri Sendiri

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis, dan keyakinan diri.

d. Mengenali Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman, kemampuan seseorang untuk mengenali perasaan orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga individu lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

e. Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi. Orang-orang yang hebat dalam kemampuan ini akan sukses dalam bidang apapun dengan mengandalkan pergaulan yang baik. Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan dengan orang lain.

4. Manfaat kecerdasan emosional

Menurut (A., 2011) manfaat dari kecerdasan emosi adalah sebagai berikut:

a. Mengatasi stres

Stres merupakan tekanan yang timbul akibat beban hidup dan dapat dialami oleh siapa saja. Toleransi terhadap stres merupakan kemampuan untuk bertahan terhadap peristiwa buruk dan situasi yang penuh tekanan. Seseorang yang cerdas secara emosional maka mampu menghadapi kesulitan hidup dengan kepala tegak, tegar dan tidak hanyut oleh emosi yang kuat.

b. Mengendalikan dorongan hati (menahan diri)

Merupakan karakteristik untuk menyenangkan setiap saat mendapatkan hasil yang baik. Mengendalikan dorongan untuk berhati-hati dalam salah satu seni dan mengantisipasi rasa sakit atau kesulitan saat ini dengan kesenangan yang lebih besar di masa depan yang akan datang.

c. Mengelola suasana hati

Kemampuan emosional belajar untuk tetap tenang dalam kondisi/situasi apapun, menghilangkan kegelisahan yang timbul, mengatasi/berdamai dengan sesuatu yang mengganggu.

d. Dapat memotivasi diri

Seseorang yang mampu memotivasi diri sendiri akan produktif dan efektif dalam hal apapun yang dihadapi. Begitu banyak cara untuk dapat memotivasi diri sendiri meliputi tetap fokus pada impian, mengevaluasi diri dan tetap introspeksi diri sendiri.

e. Memiliki kemampuan sosial

Seseorang yang cerdas secara emosional maka mampu menjalani hubungan sosial dengan orang lain. Seseorang yang memiliki kemampuan sosial mudah dalam bergaul, menyenangkan dan tenggang rasa terhadap orang lain.

f. Mampu memahami orang lain

Menyadari dan menghargai orang lain merupakan hal terpenting dalam kecerdasan emosi, karena banyak kuntungan meliputi kita lebih banyak pilihan tentang cara bersikap dan memiliki peluang lebih baik untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Hal ini sering disebut dengan empati.

C. Remaja

1. Definisi remaja

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Periode ini berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Perubahan ini terjadi dengan sangat cepat dan terkadang tanpa kita sadari. Perubahan fisik yang menonjol adalah perkembangan tanda-tanda seks sekunder, terjadinya pacu tumbuh, serta perubahan perilaku dan hubungan sosial dengan lingkungannya (Ratnasari, 2019).

2. Tahap-tahap perkembangan remaja

Menurut (Ahyani, Latifah Nur & Astuti, 2018) proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja :

a. Remaja awal (12-15 tahun)

Masa ini, remaja pada tahap ini mengalami kebingungan akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Masa ini juga ditandai dengan peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan perkembangan fisik. Jadi tidak mengherankan apabila sebagian besar dari energi intelektual dan emosional pada masa remaja awal.

b. Remaja pertengahan (15-18 tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Bermula dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal maka pada rentan usia ini mulai timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa Percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

c. Remaja akhir (18-21 tahun)

Masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja

sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

D. Hubungan Penggunaan Media Sosial TikTok dengan Kecerdasan Emosional Remaja pada Masa Pandemi COVID-19

Pengguna aktif TikTok diseluruh dunia berdasarkan Hootsuite yaitu mencapai 689 juta per bulan dan tercatat pengguna TikTok baru pada Desember 2020 mencapai 56 juta orang. Di kutip dari video conference dengan CNN Indonesia (Senin 7/6) yang dilakukan oleh Angga Anugrah (Head of Content and User Operations TikTok Indonesia) mengatakan bahwa pengguna TikTok di Indonesia mengalami peningkatan kurang lebih 20% selama masa pandemi COVID-19 (Putra, 2020). TikTok banyak digunakan oleh berbagai macam orang dari segala umur tidak menutup kemungkinan terdapat konten-konten yang mengandung unsur negatif di dalamnya. Adanya konten-konten negatif tersebut tentunya dapat membahayakan untuk perkembangan mental penggunanya yang rata-rata remaja yang berusia di bawah 18 tahun karena belum stabilnya dari segi pendirian maupun pemikiran. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dalam hal ini terdapat perkembangan baik itu secara fisik maupun mental (Adawiyah, 2020). Saat ini banyak remaja yang kurang mampu mengontrol perilaku dalam bermedia sosial yang ditunjukkan dengan memposting hal-hal atau kalimat yang bersifat negatif dan sarkasme, yang di-posting secara emosional dan impulsive atau tanpa dipertimbangkan terlebih dahulu.

Menurut Goleman dalam Sukmadinata (2005) pengembangan kecerdasan emosional, orang-orang sukses selain memiliki kecerdasan intelektual yang tinggi

tetapi juga memiliki stabilitas emosi, motivasi kerja yang tinggi, mampu mengendalikan stress, tidak mudah putus asa, dan lain-lain. Pengalaman-pengalaman demikian memperkuat keyakinan bahwa di samping kecerdasan intelektual juga ada kecerdasan emosional (Putri, 2013). Menurut (Palupi, 2020), usia anak-anak ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak, yang akan berfungsi secara optimal. Aspek yang akan mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa meliputi aspek kecerdasan yakni kecerdasan intelektual, spiritual, emosional, dan sosial.