Usman Idris

artikel goyang patola

Quick Submit

Quick Submit

Universitas Cendrawasih

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:2982562004

Submission Date

Aug 13, 2024, 9:08 AM GMT+7

Download Date

Aug 13, 2024, 9:17 AM GMT+7

File Name

artikel_goyang_patola_rev1.docx

File Size

112.5 KB

16 Pages

6,993 Words

47,092 Characters

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Internet sources

Top Sources

0% Internet sources
8% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

0% Internet sources
8% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	
Universitas Pendidikan Indonesia		7%
2	Student papers	
UIN Ar-Raniry		1%
3	Student papers	
Ajou University Graduate School		1%
4	Student papers	
Universitas Mulawarman		0%
5	Publication	
Alexandra Langga. "ANALISIS FOLLOWING TO LIKES RATION TIKTOK PADA 5 BRA...		0%
6	Publication	
Raditya Tirta Suputera. "Analisis Video Comments to Video Likes Ratio Tiktok Pad...		0%
7	Publication	
Atie Rachmiatie, Ike Junita Triwardhani, Alhamuddin, Cep Ubad Abdullah. "Islam, ...		0%
8	Publication	
Siti Cholilah Sinaga, Mailin Mailin. "Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perubaha...		0%
9	Student papers	
iGroup		0%
10	Publication	
Ayang Fitrianti Ayang, Ahmad Taufikurrohman. "Social Media Management of th...		0%
11	Publication	
Bahagia Bahagia, Rimun Wibowo, Leny Muniroh, Azhar Al Wahid, Rizkal Rizkal, Za...		0%

12 Student papers

Universitas Muhammadiyah Magelang 0%

13 Publication

Irena Maureen, Elly Imah, Siti Savira, Syafi'ul Anam, Masilva Mael, Lina Hartanti. "... 0%

14 Publication

A.H.G. Kusumah, C.U. Abdullah, D. Turgarini, M. Ruhimat, O. Ridwanudin, Y. Yunia... 0%

15 Student papers

Universitas Riau 0%

16 Publication

Eko Kuntarto, Muhammad Sofwan, Nurlaili Mulyani. "Analisis Manfaat Pengguna... 0%

17 Publication

Cindy Tri Kusumawardani, Puji Yanti Fauziah. "Pola Asuh Orangtua Tentara Nasio... 0%

18 Publication

Florentina Juita, Mas`ad Mas`ad, Arif Arif. "Peran Perempuan Pedagang Sayur Kel... 0%

19 Publication

Yossi Srianita, Maruf Akbar, Sri Martini Meilanie. "Pembentukan Karakter dalam ... 0%

20 Publication

Ridho Ramadhani Dikdayanto, Didik Hariyanto. "Persepsi Orang Tua tentang Pen... 0%

21 Publication

Fatimah Nurul Aini, Indirani Wauran. "Pemenuhan Prinsip Fair Use dalam Cover L... 0%

22 Publication

Nila Zaimatus Septiana. "Perilaku Prososial Siswa SMP di Era Revolusi Industri 4.0... 0%

23 Publication

Taufik H. Simatupang. "Disharmoni Peraturan Perundang-Undangan di Bidang P... 0%

24 Publication

Nurussakinah Daulay, Anggreini Ayu Lestari Br Sembiring, Ayu Landa Fitri, Azura ... 0%

25 Publication

Wulan Patria Saroinsong, Muhamad Nurul Ashar, Irena Y. Maureen, Lina Purwani... 0%

26 Publication

Dwi Nanto, Maila D.H. Rahiem, Tita Khalis Maryati. "Emerging Trends in Technolo... 0%

27 Publication

Rosika Novia Megaswarie. "Implementasi Metode Bercerita Terhadap Kemampu... 0%

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Goyang Patola: Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Proses Pembudayaan pada Anak di Papua

Bertalita Astarini Amapirip[1], Usman Idris[2]✉, Agustina Ivonne Poli[3]
Antropologi Sosial, Universitas Cenderawasih [1,2,3]
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis Menakhlikkan Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak. Dengan fokus untuk menyelamahami pola aktivitas penggunaan aplikasi TikTok pada anak dan memahami menelaah dampak penggunaannya TikTok terhadap proses pembudayaan pada anak. Metode penelitian yang digunakanini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Analisis data meliputi tahapan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa Penggunaan aplikasi TikTok pada anak-anak membuka peluang untukmereka menonton konten vulgar dan erotis seperti konten *Goyang Patola* dan mendistraksi pola aktivitas keseharian anak. Dampaknya anak-anak menjadi kurang bersosialisasi, kondisi emosional yang kurang stabil, dan tingkat kepekaan sosial yang semakin berkurang. sisi positifnya adalah anak lebih ekspresif dan membangun kepercayaan diri mereka. Namun, pPeran orang tua sangat penting untuk pengawasan dan kontroling dalamuntuk mengedukasi anak-anak mengenai batasan dalam mengkonsumsi konten-konten dewasapenggunaan aplikasi TikTok karena berdampak terhadap proses pembentukan karakter, kepribadian, dan tumbuh kembangnya anak. Implikasi penelitian ini mendorong orang tua di Papua untuk lebih memperhatikan anak-anak dalam penggunaan aplikasi TikTok.

Kata Kunci: *Goyang Patola, Dampak, Aplikasi Tiktok, Pembudayaan, Anak, Papua*

Abstract

*This article aims to analyse the impact of the TikTok application on the acculturation process in children. With a focus on understanding the activity patterns of using the TikTok application in children and understanding the impact of using TikTok on the acculturation process in children. The research method used here is descriptive qualitative using data collection techniques in the form of observation and interviews. Data analysis includes the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of this study found that the use of the TikTok application in children opens opportunities for them to watch vulgar and erotic content such as Goyang Patola content and distracts children's daily activity patterns. The impact is that children become less socialised, less stable emotional conditions, and a reduced level of social sensitivity. the positive side is that children are more expressive and build their self-confidence. However, the role of parents is very important for supervision and control in educating children about the limits in consuming adult content using the TikTok application because it has an impact on the process of character building, personality, and growth and development of children. The implications of this study encourage parents in Papua to pay more attention to children in using the TikTok application.*This article aims to analyse the impact of the TikTok application on the acculturation process in children. With a focus on understanding the activity patterns of using the TikTok application in children and understanding the impact of using TikTok on the acculturation process in children. The research method used is descriptive qualitative using data collection techniques in the form of observation and interviews. Data analysis includes the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of this study found that the use of the TikTok application in children opens up opportunities for them to watch vulgar and erotic

Commented [A1]: Judul artikel sebaiknya dituliskan secara singkat dan jelas. Judul artikel sebaiknya mengemukakan terlebih dahulu gagasan utama artikel baru diikuti dengan penjelasan lainnya. Judul artikel harus menunjukkan dengan tepat masalah yang hendak dikemukakan

Memilih judul yang lebih menarik dan memiliki nilai kebaruan

Commented [A2R1]: Judul semula kami pertahankan, karena menurut kami inilah hal yang menarik dan menjadi temuan utama dalam riset kami, yang ternyata ketika anak-anak menggunakan aplikasi tiktok mereka justru terpapar oleh konten vulgar dan erotis yang saat ini popular di Papua, yakni *"goyang patola"*. Tak hanya sekedar menonton tapi anak-anak sampai mengimitasi, dan berdampak pada proses pembudayaan. Jadi judul ini kami pertahankan, karena menunjukkan nilai kebaruan dan menjadi menarik karena kontekstual di Papua. Dan hasil kajian literature yang kami lakukan belum ada yang mengangkat tema yang serupa.

Commented [A3]: Secara umum merupakan ringkasan isi artikel Terdiri dari 100-150 kata
Abstrak hendaknya diawali dengan latar belakang penelitian; tujuan utama penelitian; jenis penelitian; subjek yang terlibat dalam penelitian (populasi/sampel untuk penelitian eksperimen); metode pengumpulan data dan instrumentasi; metode analisis data yang digunakan; hasil utama penelitian; simpulan dan implikasi penelitian

Tujuan penelitian hendaknya menggunakan kata kerja operasional yang bersifat high order thinking (hindari: mengetahui, gunakan: menganalisis, mengeksplorasi, menguji, dsb)

Commented [A4R3]: Abstrak telah diperbaiki dan disesuaikan dengan segala arahan yang diberikan oleh reviewers.

Formatted: Font: Italic

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

content such as Goyang Patola content and distracts children's daily activity patterns. The impact is that children become less socialised, less stable emotional conditions, and a reduced level of sensitivity. the positive side is that children are more expressive and build their self-confidence. However, the role of parents is very important for supervision and control to educate children about the limits in consuming adult content because it has an impact on the process of character building, personality, and child development.
Keywords: *Goyang Patola, Impact, Tiktok App, Culture, Children, Papua.*

Copyright (c) 2024 Bertalita Astarini Amapirip, et, al.

✉ Corresponding author : Usman Idris
Email Address : email usmanidrish@gmail.com (Jayapura, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, tertuama pada bidang informasi dan komunikasi digital membuat perubahan interaksi dan perolehan informasi menjadi semakin mudah didapatkan, bahkan tsunami informasi yang membludak telah membanjiri aktivitas keseharian kehidupan manusia (Leksono & Elmada, 2017; Amma, 2017). Filterisasi atas konsumsi informasi kemudian menjadi penting, agar kita tidak menelan begitu saja informasi yang disuguhkan (Nuralim & Ghafirin, 2023; Sari, 2019; Syuhada 2018; Juliswara, 2017). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi digital pada gilirannya menyebabkan proses digitalisasi interaksi manusia dalam menjalankan kehidupan, salah satu yang paling mencolok adalah kemunculan flatform media sosial seperti facebook, twitter, Instagram, dan lain sebagainya sebagai wahana berkomunikasi, berinteraksi, dan akses terhadap informasi tanpa dibatasi ruang, tempat, dan waktu dan bisa diakses melalui jaringan internet, bahkan juga menjelma menjadi sarana promosi dan marketing perdagangan (Ahimsa, dkk, 2023; Sukoco & Maulana, 2022; Fitriani, 2021; Frank, dkk, 2021; Watajdid, dkk, 2021; Anas, dkk, 2020; Agustina, 2018).

Saat ini Tiktok menjadi Flatform media sosial yang cukup mengalami perkembangan signifikan penggunaannya beberapa tahun terakhir ini adalah TikTok (Priyono & Sari, 2023; Ramadhan, dkk, 2023; Rahardaya, 2021). TikTok atau Douyin di China adalahawal mulanya berwujud sebagai layanan jejaring sosial berbagi yang menggunakan video berdurasi pendek sebagai media untuk menangkap dan menyajikan kreativitas, pengetahuan, dan momen lainnya yang dimiliki oleh ByteDance, sebuah perusahaan teknologi internet yang berbasis di Beijing dan diciptakan pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming (Kaye, dkk, 2021; Zang, 2021; Jia & Liang, 2021; Brennan, 2020; Menaldo & Wittstock, 2020). Flatform TikTok saat ini menjelma menjadi sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video music dimanamemungkinkan pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukungnya (Utami, 2021; Aji & Setiyadi, 2020; Batoebara, 2020). Dengan munculnya aplikasi TikTok menghasilkan kebiasaan baru yang sangat populer di dunia bahkan di Indonesia (Intania, dkk, 2022; Rahmayani, dkk, 2021; Rosdiana & Nurnazmi, 2021). Bahkan TikTok sangat digandrungi di kalangan masyarakat, tidak hanya kaum muda namun banyak juga orang dewasa yang menggunakannya (Carolin, dkk, 2023; Misder & Julianto, 2023; Rofiah & Rahayu, 2022; Darusman, dkk, 2022; Dinata & Pratama, 2022).

Aplikasi TikTok bukanlah sosial media yang baru di Indonesia, karena pada beberapa tahun belakangan di tahun 2018 hingga 2019 TikTok sudah mulai dikenal di Indonesia, namun belum sepopuler saat sekarang ini (Adawiyah, 2020; Aji & Setiyadi, 2020; Hasiholan, dkk, 2020). Perkembangan Aplikasi TikTok di Indonesia yang begitu pesat, karena sudah begitu banyak dikenal serta diakses di seluruh pelosok terpencil (~~Lestari, dkk, 2023;~~ Navisa & Faizin, 2023; Damayanti & Gemiharto, 2019), yang salah satunya masyarakat di Wilayah Papua (Fachril, 2023; Ikanubun & Wea, 2022; Nuha & Thoif, 2023). Pada awalnya, ketenaran aplikasi TikTok dipelopori oleh salah satu Tiktokers bernama Bowo Alpenliebe yang saat itu masih duduk di bangku kelas 6 Sekolah

Commented [A5]: Dalam pendahuluan menguraikan poin-poin: GAP Analysis: Menjelaskan kesenjangan antara harapan yang ingin dicapai dan fakta/keadaan yang sedang terjadi saat ini (kesenjangan antara das sollen dan das sein). Sehingga memunculkan sebuah urgensi untuk dilaksanakannya penelitian terhadap topik yang dipilih.

State of Art: Menjelaskan tentang bagaimana perkembangan penelitian yang sudah ada (telah dimuat dalam artikel di jurnal berepuasi) terkait dengan topik yang diteliti tersebut. Kemudian menjelaskan novelty/nilai kebaruan dari penelitian yang dilaksanakan.

Tujuan penelitian, menjelaskan tujuan dilaksanakannya penelitian secara lugas dan tegas, disertai dengan penyampaian hal-hal yang diharapkan dari hasil penelitian yang dilakukan

Hindari menuliskan konseptual pada bagian ini, misalnya pendidikan adalah, dll.

Commented [A6R5]: Pada bagian latar belakang kami memparkan fenomena yang sedang berlangsung yang dianggap unik dan kontekstual dengan yang ada di Papua. Dalam uiraian latar belakang kami telah menjabarkan kesenjangan antara sesuatu yang dianggap ideal , misalnya penggunaan media sosial untuk hiburan semata.. dan seharusnya konten vulgar tidak menjadi konsumsi anak-anak yang masih di bawah umur. Namun pada kenyataannya penggunaan aplikasi TIktok justru menjadi media dalam mengakses konten vulgar yang bahkan sampai ditirukan. Hal inilah yang menjadi GAP analysis dari fenomen yang menjadi pengamantan.

State of the art dan penelitian ini adalah pengkajian mengenai *goyang patola* menjadi ciri khas dan keunikan yang hanya terjadi di Papua. Karena dari hasil penelusuran penelitian serupa belum ditemukan topik yang sama persis membahas mengenai goyang patola melali tiktok. Meskipun penelitian terkait konten vulgar di tiktok telah banyak dilakukan di daerah lain, namun yang kontektual di papua, apalagi membahas goyang patola yang dikatikan dengna proses peniruan dna menjadi tontonan para-anak-anak, sama sekali belum dilakukan. Sehingga menurut kami inilah yang menjadi state of the art, dari penelitian ini.

Tujuan penelitian telah ditambahkan pada bagian akhir paragraph terakhir bagian pendahuluan, untuk mempertegas hal apa yang menjadi tujuan dan harapan dari terlaksananya penelitian ini.

Penulisan pendahuluan, kami cenderung sifatnya operasional dan observable, bukan bersifat defenisi dan normative.

turnitin Page 8 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Dasar. Bowo menjadi viral karena unggahan Video *lip sync* bertema cinta dengan ekpresi wajah yang dianggap netizen *alay* karena masih anak-anak sehingga banyak netizen yang membully dirinya. Namun viralnya Bowo yang dianggap *alay* tersebut justru membuatnya semakin terkenal hingga diundang di acara-acara televisi. sehingga bBanyak netizen juga yang beranggapan bahwa Bowo juga memberikan dampak yang positif bagi masyarakat terutama bagi anak agar kita lebih kreatif dan percaya diri tampil di depan umum. Lewat konten TikTok Bowo yang dianggap *alay* tersebut, menjadikan TikTok lebih banyak dikenal oleh kalangan masyarakat hingga saat ini (dwi Wijaya, 2020; Priyawan, dkk, 2019; Susilowati, 2018).

TikTok menjadi salah satu media hiburan yang begitu menarik perhatian kalangan masyarakat Papua khususnya yang ada di Kota Jayapura., salah satunya adalahTerutama pada konten video menari yang begitu banyak diminati oleh masyarakat Kota Jayapura karena dianggap dapat mengekspresikan dirinya agar lebih percaya diri (Nuha, dkk, 2023; Fachril, 2023; Pieter, dkk, 2021). Tetapi banyak stigma yang dikatakan oleh kalangan orang tua (mama-mama Papua) yang menganggap bahwa aplikasi TikTok telah memberikan dampak negatif bagi anak-anak Papua sehingga muncullah istilah "*goyang patola*", dari istilah ini *patola* itu akronim dari "*panta' bola-bola*"., Jjadi, goyang patola merupakan bentuk tarian yang memperlihatkan goyangan bokong yang sedemikian rupa agar ketika digoyangkan dapat menyerupai sebuah bola. Goyangan ini hanya memainkan bokong memutar, maju dan mundur dengan berpakaian seksi yang menurut para orang tua tidak pantas ditunjukkan apalagi bagi anak-anak yang masih di bawah umur. karena akan merusak mental dan masa depan anak.

Sebagai perbandingan, fenomena *goyang patola* yang ada di Papua saa ini terdapat juga di Amerika dengan istilah *twerking* yang sudah menjadi *tren* sejak lama., tarian Tarian *twerking* biasanya diperagakkan oleh wanita (pada awalnya dipopulerkan oleh perempuan bangsa kulit hitam atau Peranakan afro-amerika) yang diiringi musik menari dan ditarikan dengan cara yang provokatif secara sensual dengan lebih menonjolkan gerakan pinggul dan sikap jongkok rendah (Gaunt, 2021; Halliday, 2020; Gaunt, 2016; Zink, 2016). Namun di Papua, *twerking* disebut dengan istilah *Goyang patola*, yang dimana bagi masyarakat Papua mengatakan bahwa tarian tersebut merupakan tarian erotis yang tidak pantas karena menunjukan kemolekan bokong perempuan. *Tren* dari luar negeri ini menimbulkanmberikan keresahan bagi masyarakat di Papua, apalagi aplikasi TikTok yang begitu dengan mudah untuk diakses oleh kalangan anak sehingga dengan gampang mereka dapat menirukan goyangan erotis tersebut. Di Indonesia sendiri secara umum dikenala istilah *Goyang Pargoy* yang memiliki konotasi yang serupa dengan *Goyang patola* yang ada di Papua, konten-konten yang signifikan tersedia di flatform TikTok yang pada umumnya dilakukan oleh perempuan dengan tagar #goyangpargoy, #goyangbento, #pemersatubangsa dan lain sebagainya (Hukunala, dkk, 2024; Rahayu & Prasetiyo, 2024; Said & Batoebara, 2022; Zesinta, 2022). Fenomena mengenai konten goyangan atau tarian erotis seperti ini mulai marak disuguhkan oleh para konten kreator untuk menarik *viewers* sehingga viral hingga konten nya video mereka dapat dimonetisasi, yang secara tidak langsung telah "menjual" *viewers* atau penontonnya untuk konsumsi *advertising* yang dikapitalisasi oleh konten kreator dan korporasi flatform tersebut (Giovano, 2024; Anggraini & Febriyanti, 2023; Muttamimah, 2022; Utami, 2019).

Sejumlah media massa di Papua telah mewartakan bahwa *Goyang patola* telah menjadi *tren* pada kalangan anak-anak di Papua. karena Karena banyak menarik minat penontonnya di media sosial terutama aplikasi TikTok., sebab Sebab, konten tersebut pada mulanya merupakan sarana hiburan semata, meskipun dalam goyangan tersebut dapat memperlihatkan gerakan tubuh yang menonjol di bagian area tubuh bokong ke bawah (Aninam, 2022; Lagowan, 2018; Bobii, 2018; Mayor, 2018). Pada tahun 2018 pada salah satu acara Festival budaya di Papua, *Goyang Patola* ditampilkan, sehingga menjadi pro dan kontra bagi masyarakat Papua karena *goyang patola* turut ditampilkan (Uya, 2018; Jigibalom, 2018; Fendi 2018). Sejumlah akademisi mengungkapkan bahwa sudah mulai ada pergeseran budaya asli yang telah terpengaruh dengan budaya luar (barat), Salah satunya yaitu terlihat dari

turnitin Page 8 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

gerakan-gerakan yang disajikan dan ditampilkan dalam *goyang patola*. Menurutnya, Ssecara estetikaa gerakan *tarian patola* ini, banyak mengandung gerakan erotis atau porno aksi yang dapat merusak moral generasi (muda) di Papua dan beliau mengatakan hal ini sangat terkesan tidak (kurang) mendidik secara moral (Aninam, 2022; Wenda, 2018). Sementara yang lainnya memiliki pendapat yang berbeda terkait fenomena *goyang patola*.. Ada banyak perubahan budaya yang harus disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena dari hari ke hari dunia akan terus mengarah pada kemajuan dan pertukaran budaya (Wenda, 2018).

Dari observasi awal yang dilakukan di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura menunjukkan bahwa kalangan anak-anak menggunakan aplikasi TikTok sebagai sarana hiburan, serta mengembangkan bakat atau talenta mereka. Namun ditemukan juga indikasi bahwa selain dampak positif ada pula dampak negatif dari aplikasi tersebut. Selain itu, konten tarian dewasa atau *Goyang Patola* saat ini juga telah menjadi tarian *tren* di Papua. Banyak kalangan anak-anak membuat video tarian *Goyang Patola* tersebut yang menurut kami tidak sesuai dengan perkembangan usia sehingga merubah pola perilaku mereka terlihat lebih dewasa. Dengan adanya *tren goyang patola* juga banyak anak yang mengabaikan panggilan orang tuanya dikarenakan mereka lebih fokus memainkan HP mengikuti *tren* tarian tersebut. Kadang-kadang mereka marah karena merasa bahwa aktivitas bermain HP terganggu. HP yang awalnya dipakai untuk melakukan komunikasi, sekarang anak-anak lebih beralih fungsi untuk menjadi sarana hiburan. jika digunakan secara berlebihan akan membuat seseorang menjadi kecanduan. Bahkan ada yang kesulitan agar melepaskan kebiasaan buruk tersebut yang sudah tertanam dalam diri, sehingga hal tersebut dapat mengganggu produktivitas dalam keseharian mereka ().. Jadi harus digaris bawahi bahwa memang TikTok memberikan beragam manfaat untuk kehidupan sebagai sarana hiburan. Namun, jika tidak digunakan dengan baik maka akan berdampak negatif pada kecanduan seseorang terhadap TikTok terutama pada kalangan anak.

Melihat uraian tersebut diatas, anak-anak seharusnya lebih banyak bermain bersama teman-teman dan mempelajari hal-hal yang bermanfaat daripada menggunakan aplikasi TikTok yang memberi dampak bagi mereka. Berdasarkan uruian tersebut maka artikel ini memfokuskan kajian pada "*Goyang Patola*" Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak Di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura, dengan menyoroti pola pola aktivitas penggunaan aplikasi TikTok pada anak dan dampak aplikasi TikTok terhadap proses pembudayaan pada anak di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura. Diharapkan penelitian ini dapat mengungkap pemicu mengapa *goyang patola* sangat popular di kalangan anak-anak, dan dampak yang ditimbulkan berdasarkan pengalaman subjek.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini memfokuskan kajian pada "*Goyang Patola*" Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak Di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura. Lokasi tersebut dipilih karena telah diidentifikasi bahwa banyaksignifikan anak-anak yang aktif dalam menggunakan aplikasi TikTok dan juga lokasi yang mudah dijangkau, karena, sehingga cukup dekat dengan tempat tinggal sehingga terkait dengan aksesibilitas dan relevan.si pemilihan lokasi menjadi signifikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalahberupa observasi dan wawancara. Jenis Observasi digunakan adalah observasi aktif. Pengamatan dilakukan melalui media sosial, dan juga peneliti mengamati langsung perilaku pada aktivitas anak dalam menggunakan aplikasi TikTok. termasuk mengamati bagaimana keseharian anak-anak dalam membuat konten *goyang patola* atau menikmati tayangan konten di aplikasi TikTok di rumah mereka. Observasi dilakukan dengan pertimbangan agar peneliti bisa [illegible]

Commented [A7]: Kami sudah menambahkan mengenai tujuan yang diharapkan dari dilakukannnya penelitian ini.

Formatted: English (United States)

Commented [A8]: Metode, Secara umum hendaknya memuat 4 aspek utama, yaitu jenis, pendekatan, dan prosedur singkat penelitian yang digunakan; subjek/partisipan penelitian; metode pengumpulan data & instrumen; dan metode analisis data.

Pada metodologi hindari menuliskan konseptual (misalnya; wawancara adalah... kuantitatif adalah... dst.)

Ilustrasikan desain penelitian dengan bagan atau gambar.

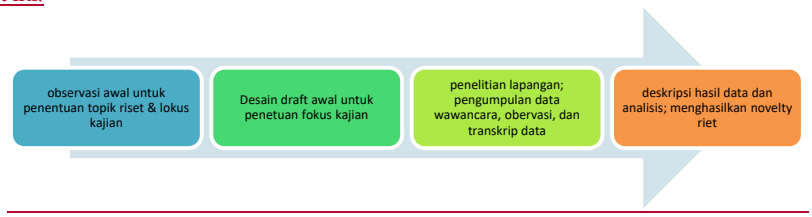
Commented [A9R8]: Telah dilakukan perombakan yang disesuaikan dengan arahan dan masukan yang diberikan oleh reviewer. Dengan memberikan penjabaran yang spesifik, operasional dan singkat terkait dengan prosesdur teknis yang dijalankan dalam melaksanakan penelitian ini.

turnitin Page 10 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

[illegible] dengan topik riset ini. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, alat perekam, dan buku catatan.

Teknik penentuan informan dilakukan secara *snowball* dengan menetapkan salah seorang informan kunci. Dalam penelitian ini juga menghadapi hambatan, karena tak semua informan yang dipilih bersedia untuk diwawancarai, olehnya informan yang dilibatkan terdapat 6 orang anak perempuan untuk didalami pengalaman mereka dalam penggunaan aplikasi TikTok tersebut, dan juga orang tua mereka terkait dengan keterkaitan antara penggunaan aplikasi TikTok dengan proses pembudayaan pada anak. Semua nama-nama informan yang dilibatkan dalam penelitian telah disamarkan untuk menjaga privasi informan dan membangun konfidensilitas informasi yang diberikan. instrument pengumpulan data yang dipakai adalah alat perekam suara dan buku catatan. Model analisis data yang digunakan dalam riset ini merujuk pada model analisis dari Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014), yang melalui tahapan, yaitu *data reduction, data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Secara spesifik ilustrasi desain riset yang dilakukan, dipaparkan sebagai berikut ini:



Gambar 1. Bagan alur pelaksanaan riset

Hasil dan Pembahasan

Pola Aktivitas Penggunaan Aplikasi TikTok untuk menonton Konten *Goyang Patola*

Pola aktivitas terkait dengan akses terhadap konten *Goyang Patola* melalui aplikasi TikTok yang dilakukan oleh anak-anak dapat dilihat dari keseharian anak dalam menggunakan aplikasi TikTok. Di Kelurahan Ardipura _Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura, penggunaan aplikasi TikTok sudah tidak asing lagi di kalangan anak, bahkan berdasarkan hasil observasi di lapangan memperlihatkan bahwa terdapat sejumlah anak yang mereka begitu tertarik dengan tren *goyang patola* yang kini fenomena tersebut saat ini telah menjadi fenomena yang viral dan sangat banyak menarik peminatnya khususnya di kalangan anak-anak.

Dari sejumlah penuturan beberapa informan yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa dengan dengan penggunaan gawai *Handphone* atau *smartphone* oleh anak-anak untuk mengakses aplikasi TikTok yang di dalamnya terdapat konten *goyang patola* dilakukan pada saat anak-anak telah menyelesaikan aktivitas utama mereka, yang dianggap penting dan menjadi kewajiban dalam menjalankan peran dan status mereka sebagai anak. Misalnya, karena masih anak-anak, mereka harus bersekolah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang menjadi bekal dalam menjalani hidup kelak ketika dewasa nanti. Kemudian karena seorang anak juga menunjukkan bahwa ada bakti kepada orang tuanya, olehnya mereka menganggap bahwa aktivitas membantu pekerjaan orang tua di rumah merupakan kewajiban dan aktivitas utama yang harus dilalui setiap harinya oleh anak-anak yang sudah menginjak bangku sekolah dasar, maupun sekolah menengah awal. Untuk itu dalam menghabiskan waktu senggang mereka dimulai untuk bersantai dan bermain dengan gawai *smartphone*nya untuk membuka dan menonton video musik pada aplikasi TikTok.

Sebagian anak yang menjadi informan dalam penelitian ini mengakui bahwa Awal pekerjaan anak-anak mereka pada aplikasi TikTok ini hanya sekedar sebagai hiburan untuk menghabiskan waktu luang, dari kepenatan dan kelelahan dari bersekolah maupun membantu orang tua di rumah. Bermain HP merupakan opsi anak-anak di era kontemporer

Commented [A10]: Hasil yang dimaksud adalah sajian hasil bersih analisis data (bukan data mentah) yang merupakan temuan penelitian.

Untuk penelitian kualitatif, penyajian hasil disajikan sesuai dengan karakteristik topik yang dibahas. (Terstruktur)

Namun tidak menyampaikan hasil persubjek, silahkan digeneralisasikan.

Pembahasan

Lengkapi dengan Menjelaskan implikasi/kontribusi hasil temuan tersebut terhadap perkembangan bidang keilmuan yang diteliti. Membandingkan dan menyandingkan temuan dengan temuan relevan terdahulu baik dari jurnal nasional maupun internasional minimal 15 kutipan

Memaparkan limitasi/keterbatasan dari penelitian yang dilakukan, kemudian memberikan rekomendasi berdasarkan keterbatasan tersebut

Commented [A11R10]: Kami telah melakukan perbaikan berdasarkan arahan dan masukan yang diberikan oleh penguji

turnitin Page 10 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

turnitin Page 11 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

saat ini untuk menghabiskan jatah waktu bermain mereka, dibandingkan dengan permainan tradisional (Fitriyah, dkk, 2023; Wismawati, dkk, 2023; Putri, dkk, 2022). Jika bermain HP di dalam rumah dilakukan secara individual dengan menikmati hiburan konten music video tersebut. Namun, jika akses dilakukan secara berkelompok, baik dilakukan misalnya di sekolah ataupun di lingkungan bermain di rumah, maka secara berkelompok dilakukan bersama-sama, dan tentu saja itu akan menambah keseruan yang dirasakan oleh mereka. Permasalahan yang dapat muncul kemudian, adalah ketika waktu bermain melebihi batas kewajaran yang secara mental akan menjadi pemicu munculnya kecanduan atau pkun ketergantungan terhadap hal-hal yang sering dikonsumsi atau diakses dalam jangka waktu yang cukup lama (Ulya, dkk, 2021; Puspita, 2020; Anggraini, 2019). Oleh karenanya berikut dipaparkan durasi yang dihabiskan untuk bermain TikTok.

Penggunaan aplikasi TikTok pada anak juga memiliki berbagai macam durasi penggunaan yang berbeda-beda, ada yang menghabiskan waktu sekitar 1 hingga 2 jam dan ada juga sampai 3 jam. Namun adapula yang menggunakan aplikasi TikTok kapan saja ketika anak tersebut ingin menggunakannya. Akan tetapi, dalam hal ini orang tua juga memberikan batasan bagi mereka untuk menggunakan TikTok dan ada orang tua juga yang memberikan kebebasan kepada anaknya untuk menggunakan aplikasi TikTok kapan saja. Mereka mengatakan bahwa orang tua tidak membatasi mereka untuk menggunakan aplikasi TikTok, namun mereka tidak lupa dengan kewajibannya yakni belajar. Beberapa informan Ada yang menyampaikan bahwa orang tua mereka tidak pernah membatasi untuk mengakses dan membuat konten di TikTok bahkan ketika mereka bergoyang di depan orang tua mereka. Bukan itu saja, Bahkan, ada juga yang menggunakan aplikasi TikTok kapan saja ketika dia ingin menggunakannya, dia mengatakan bahwa dia dapat menggunakan aplikasi TikTok setiap saat kecuali saat sekolah dan sedang tidur. Kebebasan yang diberikan kepada anak dalam mengakses konten TikTok tersebut sebenarnya akan berdampak pada perkembangan mental, emosional, maupun pengaruhnya dengan cara anak berinteraksi dengan lingkungan dan dunia sekitarnya (Subandi, dkk, 2022; Ananda, dkk, 2022; Ulya, dkk, 2021). Olehnya pola pengasuhan dalam mendidik anak agar menggunakan *handphone* walaupun tidak terbatasi oleh waktu menjadi penting untuk melakukan kontrol, pengawasan, dalam membangun kepercayaan kepada anak, agar lebih cakap dalam menggunakan dan mengakses *handphone* agar tidak kecanduan (Sholikhah, 2023; Solehudin, dkk, 2021).

Keaktifan anak dalam membuat konten cukup berbeda-beda, dimana ada anak yang sangat aktif setiap harinya dalam membuat dan mengunggah konten video *goyang patola* di aplikasi TikTok dan ada juga yang jarang aktif dalam membuat dan mengunggah konten videonya. Adapula anak yang membuat konten namun tidak mengunggah konten video tersebut di akun milik pribadinya karena anak tersebut hanya ingin melihat videonya saja dan menghibur dirinya. Adapula anak tidak mengunggah konten video ata karena pernah diblokir oleh pihak aplikasi TikTok. Beberapa anak yang aktif dalam membuat video TikTok serta sering juga dan mengunggah videonya tersebut di akun TikTok pribadinya karena ingin mengekspresikan diri kepada orang lain dan mereka merasa bahwa dengan mengunggah videonya yang mereka buat dapat menghibur diri mereka dan juga menghibur orang lain yang menontonnya video mereka.

Selain itu ada juga beberapa anak yang jarang aktif dalam membuat video atau mengunggah konten video ke akun TikTok miliknya. Karena, menurut mereka membuat konten tersebut bukan sebagai kewajiban utama dalam aktivitas keseharian sehari-hari mereka. Anak-anak juga sering berinteraksi dengan konten saat mereka menggunakan aplikasi TikTok, seperti menonton, mengomentari, dan menyukai konten-konten yang ada tersebut. Ada beberapa anak yang mengikuti akun-akun tertentu yang sering mengunggah konten *Goyang Patola* yang membuat anak tersebut ingin terlibat dalam tantangan dan tren yang sedang berlangsung saat ini. Ada anak yang mengatakan hal serupa bahwasannya sering mengikuti akun *goyang patola* dan ikut serta berpartisipasi dalam membuat konten namun tidak menguploadnya di aplikasi TikTok tersebut karena masih di bawah umur. Beberapa anak juga menggunakan aplikasi TikTok bukan hanya untuk membuat konten, namun ada juga yang ikut serta berinteraksi dalam konten tersebut, seperti memberikan komentar pada konten yang menarik perhatian mereka.

turnitin Page 11 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Harus diakui bahwa dalam mengakses konten musikc video yang secara garis besar merupakan jenis konten yang disuguhkan oleh platform aplikasi TikTok tersebut., namun Namun tak semuanya terisi dengan konten goyangan erotis. Ddi dalamnya juga terdapat konten Komedi, misalnya cerita-cerita *mob-mob* (baca: cerita lucu) dalam konteks papua, parodi-parodi, sindiran-sindiran, video dengan music dan kata-kata bijaksana, atau kegalauan yang melanda para muda-mudi, maupun cuplikan-cuplikan dari konten yang terdapat di platform media sosial lainnya. namun, Mmeski demikian, konten tarian erotis *goyang patola* seperti memiliki daya tTarik tersendiri bagi para penontonnya., Kkarena, tak seperti konten lainnya, yang karena dianggap lebih dekat dengan kedirian para penikmatnya, dan kecenderungan untuk diimitasi dengan mudah dan mereifikasi konten serupa untuk di*upload* ulang dan dibagikan. Karena seluruh informan anak mengakui bahwa mereka tak hanya sekedar menonton konten goyang patola tersebut, tetapi juga berusaha untuk menirukannya, meskipun Meskipun tak semuanya memiliki kepercayaan diri untuk mengupload hasilnya di TikTok, ada yang hanya penasaran sekedar menirunya saja dan merekamnya di HP, namun adapula yang mempublikasikannya di TikTok.

Lalu pertanyaannya kemudian mengapa konten *goyang patola* begitu diminati di kalangan anak-anak perempuan di Papua ? dilihat dari akar historis kemunculannya, adalah berawal dari adanya *Dance Twerking* yang dilakukan oleh perempuan *black skin* keturunan afro-amerika yang telah populer di Amerika (Gaunt, 2021; Halliday, 2020; Gaunt, 2016; Zink, 2016). Tarian *Twerking* tersebut merupakan bentuk ekspresi tarian yang mengiringi music HipHop yang dikembangkan oleh bangsa kulit hitam di Amerika, seperti cabang hiphop lainnya, ada *rapper* dan *breakdance*, serta *graffiti*, yang merupakan simbol yang menjadi musik sebagai gerakan perlawanan menentang dominasi selera genre musikc yang ditawarkan oleh Bbarat (Rigs, 2018; Chang, 2005). Hal ini pun juga menjadi distingsi terhadap adanya diferensiasi atas dua selera yang berbeda tersebut. Melalui proses globalisasi media yang mendunia yang disalurkan *via* produk dan platform digital, konten-konten budaya massa seperti pengenalan terhadap musikc HipHop dan genre musik lainnya berpenetrasi dan berdifusi sehingga dikonsumsi oleh massa, melalui radio, televisi bahkan karena adanya internet, hingga juga bisa masuk ke Papua (Anas, dkk, 2020; Sukmawati, 2018; Richards, 2015).

Musik dengan genre HipHop mudah masuk diterima, ditiru, dilakukan dan bahkan dipopulerkan kembali dengan versi kreativitas anak muda di Papua, terutama di latari dengan adanya kesamaan-kesamaan identitas dan permasalahan yang dihadapi, misalnya sesama bangsa kulit hitam, baik dari afrika maupun dari Papua (Jiwangga, 2023; Frank, dkk, 2021; Anas, dkk, 2020). Secara simbolik pemaknaan persamaan kulit disandingkan dengan persaudaraan yang memicu kedekatan, sehingga membentuk selera, jika dibandingkan misalnya dengan dominasi standar-standar dari Bbarat yang berkulit putih ataupun Kkorea yang "hits" saat ini yang glowing. (Sukisman & Utami, 2021; El-Yana, 2021; Kusuma, dkk, 2020; Pratiwi, 2018). Tawaran dari musik HipHop yang begitu dekat dan berkelindan dengan jati diri ke-Papua-an sehingga mudah diterima dan menjadi pilihan dalam berkarya dan menjadi pembeda dari genre lainnya. *twerking dance* pada gilirannya diadopsi dan melahirkan istilah *Goyang Patola*, "*goyang panta bola-bola*". TikTok kemudian menjadi sarana yang memfasilitasi para penikmat yang bertransformasi menjadi pegiat musikc HipHop untuk menuangkan karyanya atau paling tidak menjadi tempat mereka mengekspresikan diri mereka yang ingin ber*goyang patola*. Konten-konten TikTok yang menampilkan *Goyang Patola* bahkan ramai dipenuhi oleh anak-anak (perempuan) Papua hingga remaja sebagai penarinya.

Hal yang membuat akses untuk menonton konten *goyang patola* pada aplikasi TikTok menjadi sebuah kontroversi adalah, karena *goyang Patola* merupakan konten dewasa yang harus membutuhkan bimbingan dan pengawasan orang tua dalam mengakses dan memberikan edukasi terhadap konsumsi konten tersebut., terkait Terkait dengan makna yang diresapi hingga kecenderungan untuk mengimitasi untuk mempraktekkan *goyang patola*. Karena anak-anak masih dalam proses enkulturasi untuk memahami status peran dan makna kehadiran dirinya dalam kehidupan bermasyarakat (Clara & Wardani, 2020; Suyanto, 2019;

turnitin Page 13 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

Danandjaja, 1998). Jika mengacu pada haluan *goyang patola* adalah *twerking dance* memang terdapat unsur provokasi sensual dengan menggoyangkan pinggul hingga ke bagian bokong dari atas ke bawah dan memutar hingga seolah-olah bokongnya bulat menyerupai bola. Maka, seharusnya konten tersebut sangat sangat vulgar sehingga tidak cocok dikonsumsi oleh anak-anak karena masih di bawah umur (Carolin, dkk, 2023; Firdaus, dkk, 2021; Damayanti & Gemiharto, 2019). Memang benar, bahwa pada umumnya kebudayaan di Papua sangat erat dengan adanya tari-tarian yang merupakan ekspresi seni secara tradisional, seperti adanya tari yospan yang telah menjadi tarian umum yang diperagakan, dan secara lebih luas kebudayaan Melanesia dan Ppolinesia sangat erat dengan kebudayaan tari-tarian yang diperagakan dan dipertontonkan pada setiap acara seremonial, ritual dan pesta tertentu (Krobo, 2021; Sawias & Rizqiyah, 2021; Morin & Mansoben, 2013; Roembiak, 1993). Namun, yang harus menjadi titik penekanannya adalah bahwa *goyang patola* ini merupakan unsur budaya yang terdifusi dari luar melalui proses globalisasi platform digital. Sehingga filterisasi bagian yang bermanfaat dapat diadopsi dan diadaptasikan., namun Namun bagian yang merugikan harus dihilangkan. Karena konten tersebut sangat vulgar dan berbau erotis sehingga akan berimplikasi pada proses pembentukan karakter anak, moralitas, etika, dan budi pekerti dapat terdegradasi. dan bahkan menimbulkan permasalahan (Ihza, dkk, 2024; Misder & Julianto, 2023; Khantohe, dkk, 2023).

Oleh karena itu, kehadiran orang tua untuk membentengi dan mengawasi anak, dan mengembangkan pola pengasuhan untuk penanaman nilai dan norma serta mendampingi proses tumbuh kembang anak, terkait dengan hal-hal apa saja yang baik diinternalisasikan sesuai dengan usia dan perkembangan mentalitas mereka menjadi penting. Karena pada masa kanak-kanak menjadi pondasi awal untuk mengindera berbagai informasi sehingga menjadikannya sebagai pengalaman dalam membentuk karakter dan kepribadiannya sebagai seorang individu dan bagian dari anggota masyarakat. Maka dari itu, berikut dipaparkan mengenai tanggapan orang tua terhadap akses konten *goyang patola* pada aplikasi TikTok yang digemari oleh anak perempuan mereka.

Tanggapan Orang Tua terhadap Penggunaan Aplikasi TikTok & Konten *Goyang Patola*

Permasalahan tontonan yang dilihat oleh anak-anak perempuan yang berkaitan dengan konten erotis dan vulgar, tentunya akan bertautan dengan pola pengasuhan anak yang dijalankan oleh orang tua dalam mengenkulturasi anak mereka sebagai bagian dari proses pembudayaan anak agar menjadi bagian dari anggota masyarakat. Penanaman nilai dan norma, serta peran yang dilakukan oleh anak-anak melalui proses sosialisasi, eksternalisasi dan internalisasi, agar proses pembudayaan berlangsung dan membentuk karakter dan kepribadian anak. Benedict (dalam Haviland, 2020; Koentjaraningrat, 2010; Danandjaja, 2005) mengungkapkan bahwa untuk pola pengasuhan memterbagi ke dalam tiga kategori yakni, pola pengasuhan yang lebih ketat dan disiplin, dan ada pula yang juga yang lebih longgar dan bebas, dan pola pengasuhan yang mendidik anak-anak untuk lebih kompetitif. Menurut Mead (dalam Haviland, 2020; Koentjaraningrat, 2010; Danandjaja, 2005), Hal-hal mengenai edukasi reproduksi pada anak-anak perempuan diajarkan pada saat mereka memasuki perkembangan tahapan dari anak-anak menuju ke remaja dengan memasuki fase aqil balik. Dari sini anak-anak mulai menyadari hal-hal yang berkaitan dengan reproduksi dan hal-hal yang berkonotasi juga pada vulgaritas termasuk erotisme yang merupakan bagian dari proses reproduksi dan seksualitas.

Konten vulgar kemudian seharusnya belum semestinya dikonsumsi dan menjadi tontonan anak-anak, karena belum sesuai dengan kategori mereka. Pada gilaranya, konten vulgar yang menjadi tontonan anak-anak kemudian diimitasi oleh mereka sebenarnya akan membuat proses pembentukan karakter dan pendewasaan mental menjadi terdistrupsi. Olehnya proses pembudayaan untuk pembentukan karakter, mentalitas dan kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana kehidupan dijalankan dan dilalui dalam tahap perkembangan kehidupannya (Suyanto, 2019; Efendi, 2016). Kaitannya dengan penggunaan

turnitin Page 13 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

turnitin Page 14 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

aplikasi Ttiktok yang menjadi santapan hiburan anak-anak harus mensosialisasikan pola penggunaan aplikasi *handphone* agak tidak kecanduan dan juga mengenai adanya batasan usia untuk menonton konten tertentu. Orang tua sangat perlu dan diharuskan mengembangan pola pembimbingan, pengarahan, dan edukasi agar anak-anak tak melangkah lebih jauh hingga melewati batasan sewajarnya yang diperbolehkan. Karena pemaknaan yang dihasilkan dari proses eksternalisasi dengan mengkonsumsi informasi, pengetahuan, dan wawasan akan diserap dan diinternalisasikan dan membentuk karakter dan pola perilaku pada anak sebagai implikasi dari hasil belajar (Clara & Wardani, 2020; Suyanto, 2019; Koentjaraningrat, 2016). Tampilan konten dewasa seperti konten ujaran kebencian, kekerasan, pornografi, dan aksi terorisme yang dapat merubah pola perilaku anak tersebut pada saat berbicara dan tidak menghargai orang yang lebih dewasa.

Orang tua mempunyai pendapat yang berbeda-beda tentang pengawasan orang tua terhadap anaknya ketika menggunakan TikTok dan membuat konten *goyang patola*. Beberapa orang tua mengutarakan bahwa ketika anaknya sedang mengakses TikTok dan membuat konten, mereka tidak mengawasi karena menganggap anaknya dapat memahami mana yang baik dan tidak untuk dicontoh olehnya, sehingga orang tua tidak perlu untuk mengawasi anaknya lagi. Karena orang tua menganggap aplikasi itu adalah sebuah aplikasi hiburan, namun orang tua biasa mengecek pada saat anak telah tidur. Akan tetapi, ada juga yang mengawasi anaknya ketika menggunakan TikTok karena menganggap bahwa anaknya masih kecil dan masih perlu adanya pengawasan dengan membatasi memberikan aturan kepada anaknya dalam menggunakan aplikasi TikTok. Hal ini dilakukan agar bisa mengontrol anaknya dalam mengikuti tren *Goyang Patola*, yang hanya mengizinkan anaknya menggunakan aplikasi TikTok ketika di sore hari saja. Namun, ada beberapa orang tua informan juga yang tidak membatasi anaknya dalam menggunakan aplikasi TikTok.

Mengkonsumsi konten video digital yang berbasis pada aplikasi TikTok tak menutup kemungkinan terdapat konten-konten yang ditemukan dan tak sesuai dengan batasan umur pada anak-anak. Konten tarian erotis yang berbau sensual tak sepatutnya ditnonton lebih awal oleh anak-anak. Karena pada masa anak-anak kecenderungan imitasi terhadap perilaku orang dewasa sangat besar perpengaruh terhadap tahapan perkembangan mental dan proses pembudayaan pada anak. Anak dalam sebuah keluarga melewati proses pengasuhan untuk mengenkulturasian nilai-nilai, norma, peran dan kontribusinya dalam sebuah kelompok masyarakat untuk menjadikan dan membentuk pola pikir, orientasi hidup, dan pemaknaan terhadap kehidupan yang dijalani.

Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak

[redacted]

Dampak Positif

Aplikasi TiktTok memberikan dampak positif bagi para anak, ketika orang beranggapan bahwa aplikasi tersebut dapat memberikan dampak yang buruk bagi anak-anak karena banyak mempertontonkan konten-konten video dewasa yang tidak pantas untuk dilihat oleh anak. Namun aplikasi TikTok juga dapat memberikan dampak positif bagi anak, seperti yang peneliti teliti tentang tren *goyang patola* pada aplikasi TikTok. Adapun dampak positif dalam penggunaan aplikasi TikTok pada anak yakni dapat membuat anak lebih berani dan percaya diri ketika berbicara didepan banyak orang. Dengan adanya tren *goyang patola* yang biasa dilihat di aplikasi TikTok dan dipraktekan secara langsung membuat anak lebih berani untuk bisa mengekspresikan diri di media sosial bahkan didepan banyak orang secara langsung.

Dalam aplikasi TikTok anak-anak mendapatkan dampak positif dari membuat konten *goyang patola*, sifatnya yang pemalu membuat dirinya sekarang lebih percaya diri dalam melakukan berbagai hal. Tantangan-tantangan dalam aplikasi tersebut membuatnya juga bisa berolahraga karena goyang dapat mengeluarkan keringat yang cukup banyak. Dampak positif lainnya bagi penikmat tren *goyang patola,* bahwasannya tren ini dapat membangkitkan mood suasana hati anak yang awalnya sedang tidak baik-baik saja menjadi lebih baik. Dampak tren

turnitin Page 14 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

di aplikasi TikTok ini juga dapat membuat anak lebih meningkatkan daya ingat mereka, karena mengikuti konten video di aplikasi TikTok yang memiliki konten tantangan dimana goyangannya berbeda-beda sehingga dapat mengasah otak anak untuk mengingat sesuatu.

Memang lebih banyak dampak negatif yang didapatkan oleh anak dalam penggunakan aplikasi TikTok ini. Namun ada orang tua yang mengatakan mengenai dampak positif yang dilihat pada anaknya yang mulai lebih percaya diri saat berkomunikasi dengan orang lain atau lingkungan sekitar. Selain itu, aplikasi TikTok dapat menghibur anak-anak ketika sedang bosan atau tidak melakukan apa-apa, karena TikTok merupakan salah satu media sosial yang saat ini sangat populer sehingga dapat menghibur anak ketika orang tua sedang capek dan ketika melihat mereka bergoyang orang tua merasa terhibur sehingga rasa lelahnya pun sedikit hilang.

Dampak Negatif

Dampak negatif dalam penggunaan aplikasi TikTok tentu banyak juga dirasakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari apalagi saat mereka mulai mengenal tren *goyang patola*, sehingga hal ini bisa saja menjadi dampak yang buruk bagi diri mereka. Dampak yang dirasakan yaitu anak tidak lagi peka terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, mengenakan pakaian seksi yang tidak sesuai dengan usia anak pada umumnya dengan menunjukkan aurat tubuh yang tidak pantas untuk diperlihatkan di depan umum apalagi di media sosial. Anak juga merasa kecanduan saat menggunakan aplikasi TikTok untuk membuat konten *goyang patola*. Rasa penasaran pada dirinya terhadap sesuatu membuat anak ingin mencoba memprakktekan, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dan ingin mencobanya terus menerus. Dampak kecanduan juga dapat mempengaruhi waktu tidur anak menjadi tidak teratur karena sering bergadang menonton konten TikTok sehingga membuat anak melupakan waktu tidurnya. Tidur larut malam membuat anak sering telat saat bangun di pagi hari. Penggunaan aplikasi TikTok juga membawa dampak terhadap perilaku belajar anak ketika dirumah, dimana anak merasakan ada perubahan dalam dirinya sebelum mengenal aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut. Dulu anak lebih teratur dan konsisten untuk belajar, namun ketika sudah mengetahui dan menggunakan aplikasi TikTok, anak sudah tidak konsisten lagi untul belajar. Anak-anak merasa bahwasannya proses belajarnya di rumah terganggu karena menggunakan aplikasi TikTok.

Orang tua menilai bahwa penggunaan aplikasi TikTok juga mendapatkan beberapa dampak, yakni penggunaan aplikasi TikTok terhadap anak mereka menimbulkan dampak negatif di kehidupannya sehari-sehari, misalnya perubahan perilaku seperti hilangnya rasa malu anak saat membuat konten *goyang patola* di aplikasi TikTok. Kebanyakan orang ketahui bahwa *goyang patola* hanya dilakukan oleh orang dewasa karena merupakan goyangan erotis yang gerakkannya menggoyangkan tubuh bagian bokong, yang tentu hal ini sangatlah tidak pantas dicontohkan oleh anaknya apalagi diusia yang masih anak-anak. Ketika anaknya mulai mengenal dan menggunakan aplikasi TikTok mereka melihat anaknya sering mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan atau tidak pantas untuk diucapkan. Kebanyakan anak sering melihat konten video *lipsync* dewasa yang bahasanya mengandung kalimat-kalimat yang kasar yang dipadukan dengan musik genre hip-hop dan remix sehingga membuat anak ini tertarik mengikuti dan meniru konten *lipsync* yang dipadukan dengan gerakan *goyang patola*.

Dampak negatif lainnya adalah munculnya kecanduan dan ketergantungan dengan Hp sehingga perubahan sikap anaknya menjadi cepat emosi dan gampang marah setelah menggunakan aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok juga membuat anak malas belajar seperti ungkapan dari ibu Dorince yang mengatakan bahwa anaknya sekarang lebih mengutamakan menggunakan aplikasi TikTok daripada belajar, sehingga para orang tua melihat nilai-nilai pelajaran anaknya sangat menurun drastis. Melawan kepada orang tua merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan, orang tua ketika menyuruh anaknya mengerjakan sesuatu namun anak tersebut tidak menanggapi perintah orang tuanya karena lebih mementingkan

turnitin Page 16 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

menggunakan dan bermain Hp untuk mengakses aplikasi TikTok sehingga anak sering melawan dan tidak mau mengikuti dan mendengarkan orang tua mereka.

Kurangnya bersosialisasi di lingkungan keluarga, orang tua melihat bahwa anaknya memiliki perubahan sikap, seperti kurangnya komunikasi di dalam rumah semenjak menggunakan aplikasi TikTok dan mengikuti tren *Goyang patola*, namun dari penglihatan dan penilaian orang tua juga bahwa anaknya lebih sering menghabiskan waktu di dalam kamar karena anak lebih dapat mengekspresikan dirinya dengan bermain aplikasi TikTok tanpa dilihat orang.

Simpulan

Penggunaan aplikasi TikTok dengan sejumlah Konten Erotis vulgar, dan tanpa sensor yang menjadi tontonan anak-anak membawa dampak terhadap kehidupan anak. Pola aktivitas anak yang lebih banyak dengan gawai Handponenya membuatnya terisolasi dari dunia sosial, hal ini kemudian membuat anak sangat rentan terhadap kondisi emosional yang kurang stabil, tingkat kepekaan yang semakin berkurang, dan terganggunya aktivitas keseharian anak. Meskipun sisi baiknya penggunaan aplikasi TikTok mempermudah mereka untuk membangun kepercayaan dirinya agar lebih ekspresif. Peran orang tua dalam mengedukasi anak terkait dengan proses pembudayaan menjadi sangat penting untuk melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap akses akan konten vulgar dan erotis, layaknya *Goyang Patola*.

Limitasi Riset

Riset yang kami lakukan memiliki limitasi yang berkaitan dengan penggunaan metode penelitian. Karena metode penelitian yang kami gunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomonologis, maka akan terbatas pada signifikansi secara kuantitas dalam mengenaralisir fenomena ini untuk skala Papua secara umum, karena kami hanya mendalami 6 orang anak perempuan sebagai informan berdasarkan pengalaman hidup mereka terkati penggunaan aplikasi TikTok dan akses terhadap konten *Goyang Patola*. Kemudian, terkait dengan lokasi penelitian hanya mewakili pada wilayah Kota Jayapura. rekomendasi penelitian serupa di masa yang akan datang adalah melengkapi dari segi penggunaan metode kuantitatif dengan pelibatan skala populasi lebih besar, dan perbandingan pada beberapa wilayah sehingga dapat melihat komparasi untuk menentukan signifikansi dari adanya dampak dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap proses pembudayaan pada anak di Papua.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Ketua LPPM Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dukungan dan bantuan dana untuk penelitian ini. Terima kasih juga kepada para informan anak-anak yang telah bersedia menjadi informan, dan para orang tua dari anak-anak tersebut untuk mengizinkan kami tim peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Adawiyah, R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi terhadap kepercayaan diri remaja putri sampang. *Jurnal Komunikasi*, 4(2), 154-164. https://doi.org/10.21107/kom.v4i2.7394

Agustina, L. (2018). Live streaming sebagai bentuk pekembangan fungsi media sosial. *Diakom: Jurnal Media dan Komunikasi*, 1(1), 72-81. https://doi.org/10.17933/dkom.v1i1.16

keterampilan bersastra. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra*, *6*(1), 147-157. https://dx.doi.org/10.30595/mtf.v6i1.7824

Annisa, S. (2020). Dampak Tiktok Comunity terhadap kepribadian remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran*, 9(3), 187-192. https://www.jurnal.unsyiah.ac.id/jik/article/download/17575

Field Code Changed

turnitin Page 16 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

Ananda, R. A., Inas, M., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(4), 83-88. https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836

Anas, M., Frank, S. A. K., & Idris, U. (2020). Anana Bicara-Bicara: Selera Musik, Gaya Hidup, dan Strategi Rapper di Kota Jayapura. *Cenderawasih*, *1*(1), 51-64. https://doi.org/10.31957/jap.v1i1.1381

Anggraini, M., & Febriyanti, S. N. (2023). Iklan Digital: Pornomedia dan Konten Seksualitas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 2336-2345. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1855

Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.

Aninam, I. (edt). (2022). Prihatin ! Habis Yospan, Remaja di Alun-Alun Serui "Goyang Patola". Saireri News. avaliable at: https://www.sairerinews.com/2022/08/23/prihatin-habis-yospan-remaja-di-alun-alun-serui-goyang-patola/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Batubara, M. U. (2020). Aplikasi tik-tok seru-seruan atau kebodohan. *Network Media*, *3*(2), 59-65. https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849

Bobii, N. K. (2018). Goyang Patola dan Ancaman Terhadap Budaya Papua. *Nokenwene*. Avaliable at: https://nokenwene.com/2018/06/21/goyang-patola-dan-ancaman-terhadap-budaya-papua/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Brennan, M. (2020). *Attention factory: The story of TikTok and China's ByteDance*. China Channel.

Carolin, I., Victoria, G. D., Dina, S., & Nastain, M. (2023). Pengaruh Penggunakan New Media Tiktok Terhadap Pembentukan Konsep Diri Generasi Muda Indonesia 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*, *3*(1), 35-40. https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.509

Chang, J. (2005). *Can't Stop, Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*. New York: St. Martin's.

Clara, E., & Wardani, A. A. D. (2020). *Sosiologi keluarga*. Unj Press.

Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian dampak negatif aplikasi berbagi video bagi anak-anak di bawah umur di Indonesia. *Communication*, *10*(1), 1-15. https://dx.doi.org/10.36080/comm.v10i1.809

Danandjaja, J. (2005). *Antropologi Psikologi: Kepribadian Individu dan Kolektif*. Jakarta: Lembaga Kajian Republik Indonesia

Danandjaja, J. (1998). *Antropologi Psikologi: Teori, Metode dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Dasman, A., Komariah, K., & Ahmad, D. (2022). Pengaruh Konten Prank Ala Dua Anak Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(2), 1-12. https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3104

Dewi, P. A. S., & Ardhana, I. P. G. (2022). Fenomena Hyperrealitas Tik Tok. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *3*(2), 170-191. https://doi.org/10.31538/almada.v3i2.734

Effendi, N. (2016). Pemahaman dan pembentukan karakter masyarakat: Realitas dan pandangan antropologi. *TINGKAP*, *11*(2), 175-185. https://doi.org/10.24036/tingkap.v11i2.6204

El-Yana, K. (2021). *Dijajah Korea*. Indigo Media.

Fadhilah, A. (2021). Kontroversi Goyang Patola Pada Pentas Seni Dan Budaya Di Papua. *Jurnal Mimbar Ilmu*, *26*(3), 197-207. https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.34117

Fajar, W. (2022). Goyang Patola di Panggung FDS Menuai Kecaman Netizen. Wartaplus. avaliable at: https://wartaplus.com/read/1855/Goyang-Patola-di-Panggung-FDS-Menuai-Kecaman-Netizen diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Firdaus, D., Grayxena, S., Qonita, A. Z., Rakhmawati, N. A., & Hidayat, R. (2021). Analisis pengaruh tiktok terhadap remaja di bawah umur 18 tahun pada masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 10-20). https://doi.org/10.33005/sitasi.v1i1.11

Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, *5*(4), 1006-1013. https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609

Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi Game Online Di Era Kemajuan Teknologi Modern Dan Dampaknya Pada

Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed

turnitin Page 18 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

Kehidupan Masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, *2*(6), 124-134. https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i6.1148

Frank, S. A. K., Idris, U., & Anas, M. (2021). Strategy to Popularize Hip-Hop Music Through Digital Platforms in Jayapura Papua. *ISoLEC Proceedings*, *5*(1), 121-127. http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/86/55

Gaunt, K. D. (2021). Is twerking African?: Dancing and diaspora as embodied knowledge on YouTube. In *The Routledge Companion to Black Women's Cultural Histories* (pp. 310-320). Routledge. https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429243578-36/twerking-african-kyra-gaunt

Gaunt, K. D. (2016). Youtube, twerking, and you: Context collapse and the handheld copresence of Black girls and Miley Cyrus. In *Voicing Girlhood in Popular Music* (pp. 208-232). Routledge. https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315689593-14/youtube-twerking-kyra-gaunt

Giovano, E. (2024). *Eksploitasi Erotisme Konten Penjualan Di Media Sosial TikTok@ meimei_swan* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).

Halliday, A. S. (2020). Twerk sumn!: theorizing Black girl epistemology in the body. *Cultural Studies*, *34*(6), 874-891. https://doi.org/10.1080/09502386.2020.1714688

Hanifah, I., Tamsyah, W. I., & Ramdhani, A. (2022). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyebarluasan informasi pariwisata di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *19*(3), 378-394. https://doi.org/10.31504/komunikasi/19.3.5228

Haviland, W. A. (2020). *Antropologi Jilid I Edisi keempat*. Jakarta: Erlangga.

Hukunala, Y., Sialana, F., & Gaite, T. (2024). Fenomena Sosial Goyang Bento Terhadap Moral Peserta Didik Di Smp Negeri 01 Namrole Kabupaten Buru Selatan Provinsi Maluku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 926-956. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13370

Ihza, M. M., Jumadi, J., & Satrio, A. (2024). Analisis Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Pendidikan Karakter Di Era Teknologi 4.0. *J-INSTECH*, *5*(2), 105-121. https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i2.12034

Ikanubun, N. T. W., & Wea, D. (2022). Tiktok Sebagai Media Alternatif Dan Relevan Dalam Katekese Sekolah Di SMP Santo Mikhael Merauke. *Sapa: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, *7*(2), 101-113. https://doi.org/10.53544/sapa.v7i2.355

Hanif, H., Jumadi, J., & Mutaqin, Z. (2022). Analisis penggunaan media sosial dan perubahan perilaku remaja di Desa Pandan Wangi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *20*(1), 114-124. https://doi.org/10.31504/wacana/v20i1.2022.267

Jia, L., & Liang, F. (2021). The globalization of TikTok: Strategies, governance and geopolitics. *Journal of Digital Media & Policy*, *12*(2), 273-292. https://doi.org/10.1386/jdmp_00062_1

Jigibalom, T. (2018). Bupati Jayapura Baru Ketahui Goyang Patola di FDS. *Papua Satu*. avaliable at: https://papuasatu.com/kenambay-umbay/bupati-jayapura-baru-ketahui-goyang-patola-di-fds/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Jiwangga, J. J. (2023, December). Papua Dalam Rima: Kajian Intermedial Tentang Konstruksi Identitas Sosial Pada Lima Lagu Hip-Hop Papua. In *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS* (pp. 821-835). https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/4925

Juliswara, V. (2017). Mengembangkan model literasi media yang berkebhinnekaan dalam menganalisis informasi berita palsu (hoax) di media sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, *4*(2), 99-112. https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28286

Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-production of platform vernacular: Content creation, socialization, and the boundaries of "proper" conduct on Douyin, a Chinese video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media & Communication*, *9*(2), 229-253. https://doi.org/10.1177/2050157920952120

Khantohe, F., Adam, A., Agus, A., Rusmin, K., & Huran, W. (2023). Dampak Media Sosial TikTok terhadap Pola Belajar Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa IAIN Ternate). *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, *3*(2), 101-112. https://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/amanah-ilmu/article/view/1221/842

Koentjaraningrat, (2016). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Edisi Revisi. Rineka Cipta. Jakarta.

Koentjaraningrat, (2010). *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: UIpress.

Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed

turnitin Page 18 of 21 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:2982562004

Krobo, A. (2021). Tarian Tardisioanal Yosim Pancar Meningkatkan Kemampuan Seni Anak TK. Dobonsolo Yahim Sentani Jayapura Provinsi Papua Tahun 2018. *PERNIK*, *4*(1), 29-42. https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6795

Kusuma, A., Purbantina, A. P., Nahdiyah, V., & Khasanah, U. U. (2020). A virtual ethnography study: Fandom and social impact in digital era. *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, *5*(2), 238-251. https://doi.org/10.31947/etnosia.v5i2.10898

Lagowan, B. (2018). Budaya Baru "Goyang Patola" dan Nilai Seksisme Erotika. *Papua Lives*. avaliable at: https://www.papualives.com/budaya-baru-goyang-patola-dan-nilai-seksisme-erotika/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Lesmana, N. R. H. M. A. (2017). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi, 1(1). http://doi.org/10.30818/jkk.v1i1.170

Patola. *Suara Papua.* Avaliable at: https://suarapapua.com/2018/08/04/dianggap-merusak-budaya-dap-domberay-minta-hentikan-goyang-patola/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Menaldo, V., & Wittstock, N. (2020). *Of TikTok and Tariffs: a historical and analytic perspective on Technology Transfer to China*. Working Paper. https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.uw.edu/dist/0/7926/files/2020/08/Menaldo-Wittstock-Political-Economy-Forum-Version.pdf

Misder, M., & Julianto, J. (2023). Dampak TiKTok dalam Mempengaruhi Generasi Muda. *Jurnal Teknologi Informasi*, *9*(1), 79-87. https://doi.org/10.52643/jti.v9i1.2993

Mahdi, S., Jamal, A., & Rahmi, I. (2021). Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(3), 145-153. https://doi.org/10.54926/wahana.v7i3.145

Morin, D. D., & Mansoben, J. R. (2013). *Seri Etnografi Papua Nomor 1: Kebudayaan Masyarakat Papua*. Pusat Studi Melanesia Universitas Cenderawasih, Kota Jayapura.

Muttamimah, L. (2022). Pekerja Seks Berbasis Konten: Monetisasi Estetika Tubuh Melalui Twitter. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, *4*(2), 237-247. https://doi.org/10.33366/jkn.v4i2.202

Navisa, D. M., & Faizin, M. (2023). Perilaku Sosial pada Anak Adiksi Aplikasi TikTok. *Al-Ihath: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *3*(1), 90-106. https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3306144&val=29026&title=Perilaku%20Sosial%20pada%20Anak%20Adiksi%20Aplikasi%20TikTok

Nuha, S. S., & Thoif, M. (2023). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Akhlak Siswa Kelas 7 Di Madrasah Tsanawiyah Baiturrahim Jayapura. *At-Ta'dib: Jurnal Kependidikan dan Keagamaan*, *7*(2), 850-863. http://jurnal.uniyap.ac.id/uyp/index.php/atjkk/article/view/538

Nuralim, F., & Ghafirin, M. A. (2023, August). Literasi Media dan Informasi (LMI): Menyaring Informasi di Era VUCA untuk Pendidikan yang Bermakna. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 120-130). https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/362

Informasi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kampung Holtekamp. *Jurnal Abdimas Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 1-5. https://doi.org/10.58839/jad.v2i2.785

Pratiwi, R. Z. B. (2018). Perempuan Dan Kontes Kecantikan. *An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, *10*(2). https://doi.org/10.34001/an.v10i2.785

Are On The Same Boat: A Deconstructive Reading Of Bowo And Tik Tok. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya*, *4*(1), 128-138. https://doi.org/10.33558/makna.v4i1.1676

Priyono, M. B., & Sari, D. P. (2023). Dampak Aplikasi Tiktok Dan Tiktok Shop Terhadap UMKM Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(17), 497-506. https://doi.org/10.5281/zenodo.8315865

Purnama, E., Zakiah, N., & Arifin, M. Z. (2023). Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Prilaku Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun di Desa Sumber Agung Kec. Sungkai Utara. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(1), 122-128. https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1484

Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.

Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed

[illegible] *Moral Remaja Di Desa Dempel Ngawi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Rahmadani, A. (2023). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui aplikasi tiktok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2941-2948. https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3450687&val=13365&title=Perkembangan%20Sosial%20Emosional%20Anak%20Usia%20Dini%20melalui%20Aplikasi%20Tiktok

Rahmayani, M., Ramdhani, M., & Lubis, F. O. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku kecanduan mahasiswa. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, *6*(7), 3327-3343. https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i7.3563

Ramadhan, M. F., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2023). Fenomena Aplikasi Tiktok terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, *5*(2), 291-303. https://doi.org/10.37411/jecej.v5i2.2219

Richards, S. (2015). Hip Hop in Manokwari: Pleasures, Contestations, and Changing Face in Papuanness. Dalam Selama, M., Munro, J. (eds). *From 'Stone-Age' to Real Time 'exploring Papuan Temporalities, Mobilities, and Religiosities onesia*. Canberra: Australia National University Press. https://press-files.anu.edu.au/downloads/press/p315331/pdf/book.pdf#page=160

Roembiak, M. D. (1993). *Etnografi Irian Jaya : Panduan Sosial Budaya, Buku Satu Kelompok Peneliti Etnografi, Irian Jaya*. Jayapura: Uncen Press; hal. 1–20.

Rofiah, C & Rahayu, R. S. (2022). *Analisis Manual Data Kualitatif Dampak FYP Tik Tok Pada Pemasaran Digital*. CV Literasi Nusantara Abadi.

Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. (2021). Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: jurnal pendidikan sosiologi*, *4*(1), 100-109. https://doi.org/10.33627/es.v4i1.490

Said, M. A. G., & Batoebara, M. U. (2022). Sindrom Pargoy Di Aplikasi Tiktok. *Warta Dharmawangsa*, *16*(2), 208-214. https://doi.org/10.46576/wdw.v16i2.1986

Sari, S. (2019). Literasi media pada generasi milenial di era digital. *Professional: Jurnal komunikasi dan administrasi publik*, *6*(2), 30-42. https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943

Gedung Pusat Komunitas Seni Tari Tradisional Papua. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, *10*(1), G8-G13. http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.60893

Sholikhah, L. I. (2023). Pola Asuh Orangtua Menyikapi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, *8*(1), 22-31. https://doi.org/10.37058/jpls.v8i1.6915

Solehudin, A., Prasetiya, B., & Halili, H. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Islami terhadap Mental Spiritual Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 544-553. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2153

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, *2*(1), 243-243. https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/view/23

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : alfabeta.

Suharso, P. (2019). Pemanfaatan Drone Emprit dalam Melihat Trend Perkembangan Bacaan Digital melalui Akun Twitter. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, *3*(4), 333-346. https://doi.org/10.14710/anuva.3.4.333-346

Standar Kecantikan Perempuan Melalui Iklan. *Koneksi*, *5*(1), 67-75. https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10150

Sukoco, S. A., & Maulana, A. (2022). Digitalisasi Pemasaran Melalui Platform Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *3*(2), 179-184. https://jurnalsilkomnet.org/index.php/jpkm/article/view/531/43

Susilowati, S. (2018). Pemanfaatan aplikasi Tiktok sebagai personal branding di instagram (studi deskriptif kualitatif pada akun@ bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, *9*(2), 176-185. https://doi.org/10.31294/jkom.v9i2.4319

Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed

Suyanto, B. (2019). *Sosiologi Anak*. Kencana.

Syuhada, K.D. (2018). Etika media diera "post-truth". *Jurnal Komunikasi Indonesia*, *6*(1), 8. https://doi.org/10.7454/jki.v6i1.8789

Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *7*(3), 1112-1119. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347

Utami, A. D. V. (2021). Aplikasi tiktok Menjadi media hiburan bagi masyarakat Dan Memunculkan Dampak Ditengah pandemi covid-19. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 40-47. https://doi.org/10.35326/medialog.v4i1.962

Utami, S. W. B. (2019). Gaya Bahasa dalam Teks Iklan Produk Bermakna Asosiatif Pornografi (Language Style in Pornographic Associative Advertising Text). *Mozaik*, *19*(2), 243-255. https://doi.org/10.20473/mozaik.v19i2.13513

Uya. (2018). Pemuda Protes Aksi Goyang Patola. *Noken Live*. Avaliable at: https://www.nokenlive.com/2018/06/20/pemuda-protes-aksi-goyang-patola-di-fds/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Watajdid, N. I., Lathifah, A., Andini, D. S., & Fitroh, F. (2021). Systematic Literature Review: Peran Media Sosial Instagram Terhadap Perkembangan Digital Marketing. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia (Indonesian Journal of Marketing Science)*, *20*(2), 163-179. https://doi.org/10.14710/jspi.v20i2.163-179

Available at: https://arsip.jubi.id/perspektif-akademis-terkait-viralnya-goyang-patola-di-fds-2018/amp/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Wismawati, A. F., Kamila, A. D., Febrianti, P. A., & Fitriyah, R. (2023). Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember. *Jurnal Sosial Terapan*, *1*(1), 46-51. https://doi.org/10.29244/jstr.1.1.46-51

Zesinta, S. (2022). *Fashion komunikasi dalam goyang TikTok pada akun @nusantarahouse* (Doctoral dissertation, IAIN Kdiri).

Zink, S. (2016). Twerking and cultural appropriation: Miley Cyrus' display of racial ignorance. *MacEwan University Student EJournal*, *3*(1). https://doi.org/10.31542/j.muse.158

Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed
Field Code Changed