

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman globalisasi ini, teknologi semakin maju. sehingga teknologi informasi dapat digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, menerima, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara agar memberikan informasi yang berkualitas, selain itu informasi yang relevan dan akurat dapat digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan informasi tersebut berguna untuk pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini begitu cepat sehingga informasi yang bersumber dari luar negeri sangat cepat tersampaikan.

Selain komunikasi jarak jauh dengan tatap mukapun dapat dilakukan. Hal ini menegaskan bahwa kehidupan zaman modern telah dirasakan oleh lapisan masyarakat. Sebagai contoh hadirnya New Media, yang artinya sebuah istilah kata yang dapat menggambarkan kemunculan era baru pada kegiatan berkomunikasi atau berinteraksi, komputer, jaringan informasi dan komunikasi. Menurut (West & Turner, 2008). New Media merupakan teknologi berbasis komputer yang tidak hanya berfungsi sebagai pemberi informasi akan tetapi berfungsi sebagai saling tukar informasi, seperti komputer, internet, terminal video teks, kabel digital dan sebagainya.

Teknologi digital saat ini menjadi salah satu aspek terpenting dalam kehidupan modern terutama bagi generasi milenial. Pada era ini banyak hal yang bisa dilakukan dengan teknologi di zaman sekarang, salah satu contohnya yaitu dalam berkreasi dan berkomunikasi media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk bersosialisasi tetapi juga sebagai alat eksimen diri dan juga untuk pencitraan diri. Dengan berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, manusia dapat menggunakan banyak media sebagai alat sosial maupun media sosial, termasuk berbagai pesan dengan banyak pengguna media sosial itu sendiri yaitu berupa berita informasi gambar, dan video media sosial hal ini merupakan wadah yang dapat menciptakan berbagai bentuk komunikasi dan memberikan berbagai informasi kepada seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang status, dengan media sosial semua orang dapat berkomunikasi.(Fauzan et al., 2021).

Media sosial merupakan media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis teknologi internet dapat mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens. Situs jejaring sosial atau media sosial adalah media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktifitas, pendapat pengguna, dan sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber (Saleh & Ribka, 2018).

Kehadiran media sosial memberi perubahan pada masyarakat, khususnya di kalangan mahasiswa FISIP di Universitas Swadaya Gunung Jati secara online. Partisipasi masyarakat bukan hanya terjadi pada dunia nyata tetapi juga di dunia maya. Selain itu, kehadiran media online ini juga tanpa disadari telah melahirkan budaya "*Alone Together*". Seringkali dijumpai ada beberapa orang atau sekelompok orang yang sedang berkumpul, tetapi mereka sibuk dengan melihat handphone (gadget) masing-masing. Mereka memang sedang berkumpul di suatu tempat, tetapi sebenarnya orang itu tetap sendiri. Setiap orang asyik dengan gadget masing-masing tanpa memperdulikan sekitar bahkan orang lain. Perilaku itulah yang dimaksud dengan *Alone Together*. Suatu fenomena yang sangat sering ditemukan di sebuah pusat perbelanjaan, warung makan, taman, hingga di dalam rumah sekalipun. Hadirnya istilah *Alone Together* membuat seseorang acuh hampa dengan aktivitas sekitarnya. Istilah *Alone Together* pernah dikenalkan oleh seorang guru besar bidang studi sosial di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Sherry yang menyoroti munculnya tipe asosial, karena asyik dengan dunianya sendiri saat sedang menjelajah di dunia maya, baik melalui laptop maupun dengan gawai (gadget) di tangannya.

Sherry Turkle dalam bukunya *Alone Together*, mengatakan perilaku yang sudah jadi tipikal bisa saja menunjukkan masalah yang dulu kita anggap sebagai penyakit. Turkle menjelaskan bahwa orang menjadi terisolasi dari realitas karena situs jejaring sosial dan teknologi mendominasi kita dan membuat kita "kurang manusiawi". Dalam ilusi bahwa kita sedang berkomunikasi lebih baik, teknologi

sebenarnya menjauhkan kita dari interaksi nyata manusia lewat cyber reality yang merupakan imitasi buruk dari dunia nyata (Turkle & Sherry, 2011 : 27)

Komunikasi merupakan suatu proses dua arah yang menghasilkan pertukaran informasi antar individu. Komunikasi yang baik akan lebih mudah dilakukan apabila kedua belah pihak merasa senang atas timbal balik informasi yang di terima. Komunikasi berperan dalam membentuk kepribadian. Hubungan dengan orang lain akan mempengaruhi kualitas hidup individu. Apabila suatu pesan yang di sampaikan tidak dipahami dengan baik oleh orang lain, maka dapat dikatakan komunikasi yang di lakukan mengalami kegagalan. Menurut Rakhmat (2001) dalam Ansori, (2020). menyatakan bahwa komunikasi yang baik menimbulkan 5 hal, yaitu: pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dan tindakan lanjut.

Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses sosial dimana orang-orang yang terlibat didalamnya saling mempengaruhi. Komunikasi interpersonal juga merupakan komunikasi yang terjadi dari mulut ke mulut dalam interaksi tatap muka pada dua individu atau lebih. Komunikasi interpersonal dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, perilaku, atau pendapat seseorang dikarenakan bersifat dialogis yang berupa percakapan. Komunikasi biasanya terjadi antara seseorang dengan orang lain diluar dirinya. Menurut Effendi (2003) dalam Ansori, (2020) hakekatnya komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antar komunikator dengan komunikan, komunikasi ini dianggap paling efektif untuk

mengubah pola pikir, sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis berupa percakapan.

TikTok adalah jejaring sosial dan video musik TikTok yang diluncurkan pada September 2017. Dari segi penggunaan internet, Indonesia menempati urutan keenam di dunia, sehingga inilah yang menjadi basis aplikasi TikTok untuk masuk ke Indonesia. TikTok adalah aplikasi yang dikembangkan oleh ByteDance China yang bergerak di bidang teknologi kecerdasan buatan. Teknologi ini sudah terkenal di dunia dalam penyebaran media informasi atau produk elektronik. Pengguna dapat mengunduh TikTok sendiri melalui Google Play. Aplikasi Android dan App Store di seluruh dunia: Aplikasi TikTok telah diunduh lebih dari 500 juta kali, dan pemirsa video harian telah mencapai 10 miliar, di mana 150 juta di antaranya adalah pengguna terbesar di Amerika Serikat dan Inggris Raya.

Aplikasi TikTok merupakan platform media baru menyediakan platform bagi pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial virtual. TikTok juga menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Pengguna dapat berinteraksi dengan konten video yang berdurasi sekitar 15 detik. Aplikasi ini menghadirkan efek khusus yang menarik seperti efek khusus hacker, biasanya pada video, dan musik elektronik, untuk mengubah warna rambut, stiker 3D, dan lain-lain. Selain itu, kreator dapat mengembangkan bakatnya tanpa batas hanya dengan mengakses perpustakaan musik TikTok yang lengkap, yang menjadikan TikTok berbeda dari media sosial dan berinteraksi dengan orang lain dan pengguna untuk menyebarkan bakatnya (Fauzan et al., 2021).

Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Media Sosial Tiktok

Negara	Jumlah Pengguna Tiktok
Amerika Srikat	136,42 Juta
Indonesia	99,07 Juta
Brasil	73,58 Juta
Rusia	51,3 Juta
Meksiko	50,52 Juta

(Sumber: *goodstats.id*)

Berdasarkan data pada tabel 1.1 pengguna media sosial Tiktok di Indonesia menjadi yang terbesar pada urutan kedua di dunia, dengan pengguna aktif sebesar 99,1 juta orang pada bulan April 2022 lalu, oleh karena itu indonesia menjadi yang terbesar kedua setelah Amerika Serikat. Kemajuan media sosial telah memungkinkan para remaja itu sendiri, pada awalnya berlomba-lomba membina komunitas melalui jejaring internet, khususnya media sosial antara lain Facebook, Twitter, YouTube, Tiktok, Instagram, WhatsApp, game online dll. Pada perkembangan teknologi saat ini, salah satu media sosial yang sangat menonjol pada kalangan anak-anak dan remaja serta mahasiswa yaitu media sosial TikTok.

Dengan perkembangan Aplikasi Tiktok di Indonesia ini, aplikasi tersebut sempat diblokir oleh kominfo pada tanggal 3 juli 2018 lalu karena banyaknya laporan mengenai konten negatif yang ditampilkan pada aplikasi Tiktok tersebut. Namun pemblokiran itu hanya bersifat sementara sampai adanya pembenahan dalam konten yang disuguhkan pada aplikasi Tiktok tersebut. Namun, semakin berkembangnya teknologi internet dan aplikasi Tiktok ini, banyak sekali

masyarakat yang saat ini mulai menggunakan Tiktok secara terus menerus (Damayanti et al., 2022).

Fenomena yang dijelaskan diatas menimbulkan minat peneliti untuk memilih objek penelitian mahasiswa. Mahasiswa yang dijadikan objek dalam penelitian ini ialah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Swadaya Gunung Jati. Berdasarkan pengamatan penulis pada beberapa kegiatan formal maupun tidak formal yang dilakukan di lingkungan kampus Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Swadaya Gunung Jati, sering dijumpai kejanggalan dan tidak kesesuaian dalam pembelajaran di kelas maupun di lingkungan pergaulan antar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Swadaya Gunung Jati. Salah satu contohnya adalah adanya mahasiswa yang menggunakan *gadget* saat perkuliahan sedang berlangsung dan saat berkumpul bersama teman-temannya di kantin tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Mereka lebih suka melihat dan berinteraksi melalui media sosial maupun aplikasi hiburan di *gadget* masing-masing.

Melakukan penelitian ini peneliti telah melakukan telaah pustaka terkait penelitian terdahulu antara lain sebagai berikut. Jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Sosia Instagram dan Whatsapp Terhadap Pembentukan Budaya Alone Together” oleh Saleh & Ribka, (2018) media sosial Instagram dan Whatsapp memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan budaya “Alone Together” yaitu mahasiswa di Universitas Riau. Berdasarkan hasil uji kolerasi,

terdapat hubungan yang sedang antara pengaruh media sosial Instagram dan Whatsapp terhadap pembentukan budaya “Alone Together” di Universitas Riau.

Pada Jurnal kedua, Jurnal Sosiologi Agama, Vol. 01, No.02, (Juli-Desember 2020), dengan judul “Pengaruh Media Sosial Instagram terhadap Perilaku Keagamaan Remaja”. Penelitian ini ditulis oleh Reni Ferlitasari, Suhandi, dan Ellya Rosana. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan penyebaran angket. Metode analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji koefisien regresi linear sederhana dan uji hipotesis menggunakan uji determinasi atau R^2 . Kemudian pengolahan datanya menggunakan aplikasi SPSS for windows 26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial Instagram memberikan pengaruh kepada remaja rohis di SMA Perintis 1 Bandar Lampung lewat penggunaan fitur-fitur yang disajikan, sehingga dengan adanya media sosial Instagram remaja rohis dapat terpengaruh dalam perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai keislaman melalui memanfaatkan fitur hastag (#), mentions, follow, like & komentar. Berdasarkan uji determinasi atau R^2 pengaruh media sosial Instagram terhadap perilaku keagamaan remaja adalah sebesar 11,9% itu berarti perilaku keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh penggunaan konten atau fitur dari media sosial Instagram. Oleh karena itu remaja harus cerdas dalam penggunaan media sosial Instagram, dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan jadikanlah Instagram sebagai bahan dakwah.

Jurnal ketiga yaitu, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Gaya Hidup Berpakaian Remaja Ilkom Untidar” di tulis oleh Adelia Regina Damayanti, Linda Anjarsari, Namira Anjani 3 November 2022. Hasil penelitian tersebut sebagai berikut Tujuan awal dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Penggunaan Media Sosial Tiktok (X) memiliki pengaruh terhadap Gaya Hidup Berpakaian Remaja (Y). Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara varabel X terhadap variabel Y dengan hasil tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti variabel bebas yaitu Penggunaan Media Sosial Tiktok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Gaya Hidup Berpakaian. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang diuji bahwa dari sosial learning theory, setiap individu belajar dengan hasil membaca, mendengar maupun dengan melihat sebuah media, dapat juga seseorang melihat lingkungan sekitarnya. Para remaja mahasiswa ilmu komunikasi universitas tidar melalui media sosial tiktok melihat apa yang ada di dalamnya kemudian mencontohnya dalam bentuk gaya hidup berpakaian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejauh mana mahasiswa menggunakan media sosial TikTok yang menjadikan munculnya budaya *alone together* yang dimana *alone together* merupakan istilah khas yang melekat kepada orang-orang yang memiliki sikap dan perilakunya dipengaruhi oleh keberadaan teknologi komunikasi seperti internet dan media sosial TikTok atau keadaan dimana sekelompok individu berkumpul tetapi sibuk dengan penggunaan *gadget* dan mengurangi interaksi langsung antar muka.

Hal ini berbeda dengan antisosial yang menekankan pada bentuk sikap ketidakpedulian akan perasaan orang lain dan mengacuhkan perilaku yang benar dan tidak benar. Perilaku ini menunjukkan masalah yang dianggap sebagai penyakit, yang selanjutnya orang-orang menjadi jauh dari realita karena teknologi mendominasi dan membuat individu menjadi kurang peka terhadap sekitar. Kemajuan teknologi ini memiliki dampak drastis pada cara individu berkomunikasi. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Pembentukan Budaya *“Alone Together”* Pada Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Swadaya Gunung Jati”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengambil rumusan masalah yakni “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Pembentukan Budaya *Alone Together* Pada Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana media sosial tiktok pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik ?
2. Bagaimana budaya *alone together* pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik ?
3. Bagaimana pengaruh media sosial tiktok pada pembentukan budaya *alone together* pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik ?

1.3 Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang diteliti, berikut ini tujuan penelitian ialah untuk mengetahui:

1. Ingin mengetahui media sosial tiktok pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik?
2. Ingin mengetahui pembentukan budaya *alone together* pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik?
3. Untuk mengetahui pengaruh media sosial tiktok dan pembentukan budaya *alone together* pada di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik?

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah wawasan serta menjadikan sumber informasi bagi ilmu komunikasi khususnya kajian mata kuliah komunikasi new media pengaruh media sosial tiktok terhadap pembentukan budaya *alone together* pada mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta masukan bagi pengguna media internet dalam menggunakan media sosial tiktok khususnya bagi mahasiswa di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik.

- a. Bagi Mahasiswa Peneliti ini diharapkan mampu memberikan informasi dan sebuah pemikiran mengenai budaya alone together.
- b. Bagi masyarakat Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan yang baru untuk masyarakat yang membeaca penelitian yang diteliti penulis mengenai budaya alone together.

