

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka Tinjauan Pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian sebelumnya sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Amalia Ferniansyah. (2021)

Penelitian Amalia Ferniansyah (2021), Berjudul “Pengaruh Media Sosial *TikTok* Terhadap Kreativitas Berpikir Generasi Z”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, merupakan bentuk penelitian data digital berupa angka serta analisis yang dipakai ialah statistik (Sugiyono, 2013). Dengan metode analisis yang dipakai yaitu dengan model regresi merupakan suatu metode atau tata cara statistik yang mengamati suatu pengaruh antara variabel terikat Y serta serangkaian variabel bebas X (Hijriani, Muludi, & Andini, 2016).

Penelitian ini dilakukan dengan kalangan generasi Z aktif pengguna media sosial tiktok di indonesia sebagai respondennya. melakukan analisis data menggunakan media penghitungan IBM SPSS statistics versi 26, dengan

menguji analisis regresi linear sederhana sebagai bahan perhitungan untuk menentukan hasil dari penelitian ini. Dari hasil kuesioner yang telah disebar secara daring dengan menggunakan google form ke generasi Z pengguna media sosial tiktok yang berada di Indonesia, responden yang telah mengisi kuesioner berjumlah 100 orang.

2. Hasil Penelitian Annisa Nurintha Fitri. (2021)

Penelitian Annisa Nurintha Fitri. (2021), Berjudul “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Jakarta Angkatan 2019”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode survey. Menurut Sugiyono (2011) kuantitatif dimaksudkan untuk data penelitian dengan angka dan dianalisis dengan statistik. Penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, (2012) sebuah skala yang diaplikasikan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena social dapat dikatakan sebagai skala likert. Adapun dalam penelitian ini mengukur frekuensi, durasi, dan atensi responden terkait variabel media sosial TikTok (x) dan mengukur dimensi kognitif, afektif, dan konatif untuk variabel kreativitas (y).

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menyebarkan kuisioner kepada sampel yang telah ditentukan menunjukkan hasil adanya pengaruh media sosial TikTok terhadap kreativitas mahasiswa ilmu komunikasi UNJ angkatan 2019.

3. Hasil Penelitian Dwi Putri Robiatul Adawiyah (2020)

Penelitian Dwi Putri Robiatul Adawiyah (2020). Berjudul “Pengaruh Pengguna Aplikasi *TikTok* Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Kabupaten Sampang” Peneliti ini menggunakan pendekatan penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif. Bungin berpendapat, penelitian kuantitatif melihat suatu fenomena sebagai perilaku sosial yang dapat diukur, diamati dan dikonsepskan yang ada pada masyarakat. Sedangkan paradigma yang digunakan kali ini yakni paradigma positivisme yang bebas nilai serta memiliki penilaian yang subjektif yang mana melihat suatu fenomena berdasarkan hal-hal yang tampak. (Bungin, 2017).

Menurut Riyanto (2020, Hal 63-64) Validitas merupakan suatu alat untuk menguji kebenaran suatu instrumen penelitian. Pengujian ini untuk mengetahui sejauhmana fungsi variabel dapat bekerja. Ketika sesuatu dapat diukur maka suatu instrumen dikatakan valid.

4. Hasil Penelitian Winda Afrilawati. (2021)

Penelitian Winda Afrilawati. (2021). Berjudul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa SD Kompleks IKIP Kota Makasar”. Penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian ex post facto. Penelitian ex-postfacto adalah penelitian menggunakan variabel bebas yang dalam hal ini merupakan variabel yang bersifat mempengaruhi variabel lain sudah terjadi secara alami (tidak perlu diberikan perlakuan). Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif korelasional Pendekatan kuantitatif 4 korelasional merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen (media sosial) terhadap variabel dependen (kreativitas siswa) dengan menganalisis data-data berbentuk numerik (angka).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa variabel media sosial (X) adalah bernilai positif sehingga semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin tinggi pula kreativitas siswa. Hasil analisis uji (t) menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian media sosial berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Media sosial berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

5. Hasil Penelitian Nabila Ghaisani (2021)

Penelitian Nabila Ghaisani (2021). Berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *TikTok* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Kecamatan Blangkejeren”. Penelitian ini merupakan Penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Metode yang digunakan adalah metode survei, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok dan bertujuan untuk menguji hubungan kausal antar variabel yang menjelaskan pengaruh antara variabel.

Pada proses penelitian, peneliti melakukannya dengan cara menyebarkan kuesioner melalui google form kepada para responden pada tanggal 7 sampai 8 November 2021. Angket yang dibuat, kemudian disebarkan kepada para responden dan tepat pada tanggal 8 Oktober 2021 peneliti berhasil memperoleh seluruh data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk penelitian ini. Kemudian penelitian ini juga menjadikan remaja yang berusia 13 sampai 18 tahun yang menggunakan media sosial Tik Tok, sebagai responden yang akan turut serta dalam proses penelitian. Syarat menjadi seorang responden dalam penelitian ini hanya dua yakni remaja yang berusia 13 sampai 18 tahun dan menggunakan media sosial Tik Tok.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Berpikir Generasi Z (Amalia, 2021)	Persamaan pada penelitian ini adalah kedua nya meneliti media sosial tiktok	Peneliti ini menggunakan metode kuantitatif, merupakan bentuk penelitian data digital berupa angka serta analisis yang dipakai ialah statistik (Sugiyono, 2013). Teori new media ialah teori yang diperluas oleh Pierre Levy.
2.	Pengaruh Media Ssosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan2019 (Annisa, 2021)	Persamaan pada penelitian ini adalah kedua nya meneliti media sosial tiktok dan objeknya kepada mahasiswa.	Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada 45 responden mahasiswa ilmu komunikasi UNJ. Dalam penelitian ini menggunakan teori new media, karena media sosial merupakan suatu bagian dari new media atau media baru.
3.	Pengaruh Pengguna Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Kabupaten Sampang (Dwi, 2020	Persamaan Peneliti ini adalah keduanya meneliti penggunaan media sosial tiktok. Teori yang digunakan sama Teori Uses and Gratification.	Peneliti ini menggunakan kuantitatif dengan paradigm positivistif.

4.	Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Siswa SD Kompleks IKIP Kota Makassar (Winda Afriliawati, 2021)	Persamaan pada penelitian ini adalah keduanya meneliti media sosial.	Perbedaan peneliti ini adalah meneliti pengaruh media sosial, Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian <i>ex post facto</i>
5.	Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Kecamatan Blangkejeren (Nabila Ghaisani, 2021)	Persamaan Peneliti ini adalah keduanya meneliti penggunaan media sosial tiktok.	Peneliti ini menggunakan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variable terikat., penelitian ini melakukan nya dengan cara menyebarkan kuesioner melalui <i>google form</i> kepada para responden pada tanggal 7 sampai 8 November 2021

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1. Tinjauan Penggunaan Media Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. (Depdiknas RI, 2002) Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut. (Ardianto Elvinaro, 2004)

Menurut Dennis McQuail, ada empat kategori motif pengonsumsi media secara umum, yaitu:

1. Informasi (*surveillance*) adalah berkenaan dengan kebutuhan individu akan informasi dalam eksplorasi sosial.
2. Identitas Pribadi (*personal identity*) adalah referensi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai, motif yang di tunjukan untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan.
3. Integrasi dan interaksi sosial (*personal realitionsip*) adalah motif yang merajuk pada kelangsungan hubungan individu tersebut dengan orang lain, persahabatan, kegunaan sosial.
4. Hiburan (*diversion*) adalah motif yang meliputi kebutuhan untuk melepaskan diri dari rutinitas, tekanan, dan masalah, sarana pelepasan emosi, kebutuhan akan hiburan.

Media sosial sendiri didefinisikan sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar

ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content". (Michael Haenlein, 2010)

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. (Rulli Nasrullah, 2017)

Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to cooperate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri.⁶ Beberapa pengertian diatas tentang penggunaan media sosial maka dapat disimpulkan penggunaan media sosial adalah proses atau kegiatan yang

dilakukan seseorang dengan sebuah media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, berbagi ide, berkreasi, berfikir, berdebat, menemukan teman baru dengan sebuah aplikasi online yang dapat digunakan melalui smartphone (telepon genggam).

2.2.2. Tinjauan Media Sosial

2.2.2.1. Definisi Media Sosial

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. (Nasrullah,Rulli, 2017:11)

Menurut Heidi Cohen yang dikutip oleh Liliweri,Alo dalam bukunya Komunikasi Antar-Personal, mendefinisikan media sosial terus berubah/berkembang seiring dengan perkembangan penggunaan media sosial itu sendiri. Hal ini lantaran didukung oleh fakta bahwa media sosial berkaitan dengan teknologi dan *platform* yang memungkinkan pembuatan konten pada web interaktif sehingga terjadinya kolaborasi dan pertukaran pesan secara bebas antara para pengguna. (Liliweri,Alo, 2017:288)

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan teknologi digital yang mengutamakan pada interaksi, lebih dari itu media juga sebagai wadah untuk para penggunanya dalam mempresentasikan diri untuk khalayak luas.

2.2.2.2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh media lain. Ada batasan-batasan dan ciri khusus media tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial dibandingkan dengan media lainnya. Berikut karakteristik dari media sosial. (Nasrullah, Rulli, 2017:16)

1. Jaringan (*network*), kata jaringan (*network*) bisa dipahami dalam terminologi bidang teknologi seperti ilmu komputer maupun perangkat keras (*hardware*) lainnya.
2. Arsip (*archive*) menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan saja dan melalui perangkat apapun. Setiap informasi yang diunggah di media sosial tidak akan hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun.
3. Interaksi (*interactivity*), karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antara pengguna. Game & Beer menyatakan bahwa “interaksi merupakan proses yang terjadi diantara pengguna dan perangkat teknologi”. Kehadiran teknologi dan perangkatnya telah menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, bahkan telah menjadi semacam apa yang disebut *digital technologies have become integral parts of our everyday lives*.
4. Simulasi sosial (*simulation of society*), ketika berinteraksi dengan pengguna lain melalui antar muka (*interface*) di media sosial, pengguna harus melalui dua kondisi. Pertama, pengguna harus melakukan koneksi untuk berada di ruang siber, yakni melakukan *log in* atau masuk ke media sosial dengan sebelumnya menuliskan nama pengguna (*username*) serta kata kunci (*password*). Kedua, ketika berada di media sosial, pengguna kadang-kadang melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus mengarahkan bagaimana individu tersebut mengidentifikasi atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual.
5. Konten oleh pengguna (*user generated content*), konten oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *User Generated Content* (UGC). Term ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

2.2.2.3. Fungsi Media Sosial

Media sosial dalam perannya saat ini, telah membangun sebuah kekuatan besar dalam membentuk pola perilaku dan berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Hal ini yang membuat fungsi media sosial sangat besar. Adapun fungsi media sosial diantaranya sebagai berikut: (Tosepu, 2018:44)

1. Media sosial adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web. Media sosial berhasil mentransformasikan praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (*one to many*) ke dalam praktik komunikasi dialogis antara banyak audiens (*many to many*).
2. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan juga informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri. (Nasrullah, Rulli, 2017:11)



2.2.3. Tinjauan Tik Tok



Gambar 2.2.3 TikTok
Sumber: <http://www.tiktok.com>

Aplikasi TikTok berasal dari negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September tahun 2016 oleh seorang pengusaha bernama Zhang Yiming yang sekaligus pendiri dari sebuah perusahaan berbasis teknologi yaitu ByteDance. Sebelum dikenal luas oleh masyarakat dunia, aplikasi ini dulunya dikenal dengan sebutan Douyin di negara asalnya. Pengguna hanya menggunakan aplikasi ini untuk membagikan video pendek dengan durasi 15 detik ke pada seluruh pengguna lainnya.

Siapa sangka, aplikasi ini ternyata mendapat respon positif dari penggunanya, sehingga aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi yang cukup populer di negara asalnya. Karena merasa berhasil memperkenalkan di negara asalnya sendiri, ByteDance akhirnya mencoba untuk memperkenalkan aplikasi ini kepada masyarakat Dunia. Sehingga ByteDance memutuskan untuk mengganti nama Douyin menjadi Tik Tok.

Pada tahun 2018, aplikasi Tik Tok menjadi salah satu aplikasi yang cukup viral di Indonesia. Pasalnya, pada tanggal 3 Juli 2018, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir aplikasi ini karena dianggap tidak memberikan konten yang mendidik. Namun, hanya berselang sebulan kemudian, yaitu pada bulan Agustus 2018, aplikasi Tik Tok dapat diunduh kembali. Kendati memiliki history yang kurang mengenakan, pengguna Tik Tok di Indonesia sendiri mencapai angka 30,7 Juta yang tercatat pada bulan Juli tahun 2020 lalu. Bahkan hingga kini, aplikasi Tik Tok sudah diunduh lebih dari 100 juta pengguna di Google Play Store. Angka yang cukup fantastis bukan?

Untuk dapat mencapai status sebagai salah satu platform yang populer sekarang ini tentu bukanlah hal yang mudah. Tik Tok sempat mengalami beberapa hambatan. Seperti yang telah disebutkan di atas sebelumnya. Selain itu, dalam perjalanannya menjadi sebuah platform yang cukup di gemari, Tik Tok juga pernah menghadapi persaingan dengan salah satu platform serupa yang juga kita kenal dengan nama Musical.ly. Karena merasa terancam, akhirnya pada November 2017 TikTok pun mengakuisisi Musical.ly dengan nominal Rp13,6 miliar.

Tik Tok adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform *video music* dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Dengan

aplikasi ini, pengguna dapat membuat video pendek yang unik dengan cepat dan juga mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia. Namun, karena semakin berkembangnya aplikasi ini, kini pengguna juga bisa membuat video dengan durasi yang lebih panjang yaitu sekitar 60 detik atau yang setara dengan 1 menit. Di Indonesia sendiri,

Adapun beberapa fitur yang disajikan dalam media sosial *TikTok* adalah sebagai berikut:

1. Penambahan musik

Sesuai dengan penjelasan di atas, TikTok merupakan salah satu platform video musik. Ini artinya salah satu fitur utama yang terdapat pada aplikasi TikTok adalah fitur penambahan musik. Dapat menambahkan beragam jenis musik yang sesuai dengan konten video yang ingin dibuat. Selain itu, Tidak perlu merasa khawatir untuk memakai musik tersebut secara bebas, karena semua musik yang telah tersedia di aplikasi, sudah mendapat izin dari pemiliknya, sehingga tidak akan dikenakan *copyright*.

2. Filter Pada Video

Fitur ke-2 yang juga dapat digunakan oleh seluruh pengguna TikTok adalah fitur filter yang ada pada video. Pengguna bisa menambahkan filter pada video untuk mengubah tone warna pada video. Selain itu, Menyesuaikan tone dan rona sesuai dengan objek video.

3. Filter Sticker dan Efek Video

Tik Tok menyediakan setidaknya 5 kategori efek yang dapat Anda coba, diantaranya ada efek visual, efek sticker, efek transition, efek split dan juga waktu. Dalam efek stiker dapat menemukan beragam pilihan seperti, hot, classic, selfie, hair, funny, interactive, heart, vlog, animal dan glasses. Filer ini tak lain bertujuan untuk membuat video yang dibuat menjadi terkesan lebih kreatif.

4. Filter *Voice Changer*

Pengguna kini dapat mengubah suaranya dalam video yang mereka buat dengan menggunakan fitur *Voice Changer* ini. Dengan beragam efek suara yang berbeda, pengguna kini dapat menambahkan keseruan dan kreativitas ke dalam video mereka dengan mudah. Cara nya pun cukup mudah untuk dilakukan, hanya perlu merekam atau dapat memilih dari galeri smartphone, kemudian pilih *voice effect*.

5. Filter *Beautify*

Bagi yang ingin tampil lebih percaya diri disetiap video yang dibuat, Tik Tok menyediakan fitur beautify yang dapat membuat wajah para pengguna akan terlihat jadi jauh lebih cantik atau lebih tampan, bahkan terlihat lebih keren dan juga unik. Selain itu, Fitur ini juga bisa mengatur bentuk wajah, warna mata, dan juga memperhalus wajah.

6. Fitur *Live*

Tidak banyak yang tahu, Tik Tok juga memiliki fitur live yang dapat oleh digunakan oleh penggunanya. Sayangnya, tidak seperti platform media sosial lainnya, tidak semua pengguna Tik Tok diizinkan untuk memulai Video Langsung di platform. Pasalnya hanya pengguna yang memiliki minimal 1000 followers yang bisa melakukan live di Tik Tok

7. Fitur Hapus Komen dan Blokir Pengguna Secara Massal

Belum lama ini, Tik Tok juga memperkenalkan fitur baru yang dapat memungkinkan kreator lebih mudah menghalau bullying. Sayangnya, tidak semua pihak mendukung peluncuran fitur baru ini. Pasalnya, banyak yang berpikiran dengan menggunakan fitur baru tersebut, memungkinkan kreator mengubah personanya, di mana konten yang diunggah mereka terlihat diterima dengan baik. Padahal mungkin saja ada banyak audiens TikTok yang menolaknya. Untuk menggunakannya, pengguna bisa menekan agak lama pada sebuah komentar atau mengetuk ikon pensil yang ada di sudut kiri atas untuk membuka pilihan. Dari situ, kreator bisa memilih 100 komentar atau akun untuk dihapus atau diblok alih-alih harus menyisir satu per satu. Dengan begitu penghapusan komentar atau pemblokiran akun bisa lebih mudah.

8. Fitur Auto *Caption*

Fitur ini merupakan salah satu fitur baru yang disediakan oleh Tik Tok. Fitur ini memungkinkan kreator konten Tik Tok menyertakan subtitle yang dibuat secara otomatis oleh aplikasi. Tujuan disediakan fitur ini adalah untuk mempermudah semua orang sehingga dengan mudah dapat mengakses atau menikmati video yang dibuat, terlebih bagi mereka yang memiliki kesulitan mendengar. Cara menggunakannya pun mudah, Anda hanya perlu mengklik fitur “*Caption*” pada laman editing sebelum mengunggah video. Setelah itu, kata-kata yang diucapkan oleh kreator di dalam konten tersebut akan ditranskripsi secara otomatis oleh aplikasi. Setelah itu, Anda dapat melihat dan menyunting subtitle yang telah dibuat supaya teksnya tidak keliru.

2.2.4. Tinjauan *Self Disclosure*

2.2.4.1. Definisi *Self Disclosure*

Self Disclosure biasa disebut pengungkapan diri. Pengungkapan diri adalah cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya untuk memberi tahu informasi tentang dirinya yang biasa tidak di ketahui individu lain kecuali dirinya sendiri. Informasi yang diberitahukan biasanya adalah sebagai berikut: (Devito J. , 2011:211)

1. Informasi tentang nilai-nilai, keyakinan dan keinginan.
2. Informasi tentang perilaku dirinya.
3. Informasi tentang kualitas diri dan sebuah karakteristik.

Johnson berpendapat bahwa pengungkapan diri atau *self disclosure* adalah mengungkapkan reaksi atau tanggapan terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberi informasi tentang masa lalu yang relevan atau yang berguna untuk memahami tanggapan di masa kini. Tanggapan terhadap orang lain atau terhadap kejadian tertentu lebih melibatkan perasaan. Membuka diri berarti membagi kepada orang lain perasaan kita terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau dilakukan, atau perasaan kita terhadap kejadian-kejadian yang baru saja kita saksikan. (Supratiknya, 1995:14)

Teori yang menggambarkan tentang *self disclosure* salah satunya adalah teori yang dikemukakan oleh *Joseph Luft* dan *Harry Ingham* yang disebut dengan Teori “*Jouhari Windows*”. Teori ini disebut dengan Jouhari Windows. Dalam Jouhari Windows diungkapkan tingkat keterbukaan dan kesadaran tentang diri kita yang dibagi dalam empat kuadran. Secara berurutan, kuadran-kuadran tersebut antara lain: (Rakhmat, 2007:107)

1. *Open Area* atau daerah terbuka (kuadran 1)

Daerah ini berisikan semua informasi, perilaku, sikap, perasaan, keinginan, motivasi, gagasan, dan sebagainya yang diketahui oleh diri sendiri dan orang lain. Macam-macam informasi seperti nama, jenis kelamin, dan lain-lain. Ketika seseorang baru berkenalan dengan orang lain, ukuran kuadran 1 yang tidak terlalu besar akan membuka seiring pertukaran informasi yang didapat dari interaksi. Ketika proses saling mengenal terus

berlanjut, batas kuadran akan bergeser ke kanan dan ke bawah untuk memperbesar kuadran 1.

2. *Blind area* atau daerah buta (kuadran 2)

Daerah ini merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh orang lain, tetapi tidak diketahui oleh diri sendiri. Bila berada dalam daerah ini, komunikasi cukup sulit terjalin. Hal ini disebabkan karena komunikasi menuntut keterbukaan dari pihak-pihak yang terlibat, sementara salah seorang individu tidak memahami dirinya sendiri.

3. *Hidden area* atau daerah tersembunyi/tertutup (kuadran 3)

Sedangkan daerah ini merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh diri kita sendiri, tetapi tidak diketahui oleh orang lain. Biasanya hal-hal yang disimpan di kuadran ini bersifat sangat pribadi atau rahasia yang disembunyikan kepada orang lain. Namun apabila seseorang dapat memperlebar kuadran ini, maka terjadilah proses *self disclosure*. Apabila seorang individu telah mengungkapkan dirinya, maka yang diharapkan selanjutnya adalah terjadi proses lain yaitu menerima umpan balik (*feedback*) dari orang lain. Jika hal ini berlangsung secara imbang, maka pengungkapan diri akan menjadi hubungan saling keterbukaan.

4. *Unkown area* atau daerah tidak dikenal/gelap (kuadran 4)

Daerah ini merupakan bagian yang merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang tidak diketahui, baik oleh diri kita sendiri ataupun oleh

orang lain. Ini adalah informasi yang tenggelam di alam bawah sadar atau sesuatu yang luput dari perhatian.

2.2.4.2. Aspek Pengungkapan diri (*self disclosure*)

Skala konsep diri disusun berdasarkan aspek-aspek keterbukaan diri (*self-disclosure*) menurut Magno, Cuason & Figueroa (2008) sebagai berikut: (Harahap & Purba, 2019:47)

1. Keadaan emosional (*Emotional State*), yaitu pengungkapan emosi atau perasaan seseorang kepada orang lain. Yang dapat berupa perasaan, sikap terhadap suatu situasi yang diungkapkan kepada orang lain
2. Hubungan interpersonal (*Interpersonal Relationship*), yaitu hubungan terbentuk didalam dan diluar keluarga.
3. Masalah pribadi tentang diri (*Personal Matters About The Self*), yaitu peristiwa yang menyedihkan yang dialami individu dan dapat diringankan dengan pengungkapan.
4. Masalah umum (*Problems*), yaitu situasi atau kejadian yang menyedihkan yang dapat diringankan dengan pengungkapan.
5. Agama (*Religion*), yaitu kemampuan untuk berbagi pengalaman, persepsi, konsep dan pandangan terhadap agama.
6. Seks (*Sex*), yaitu keterbukaan dalam hal kebutuhan, pengalaman, dan pandangan seksualnya.
7. Rasa/Selera (*Taste*), yaitu perasaan, pandangan, apresiasi terhadap tempat atau beda kesukaan.
8. Pikiran (*Thought*), yaitu kesedian untuk berbagi informasi, ide dan gagasan mengenai hal atau situasi kepada orang lain.
9. Pekerjaan/ Pendidikan (*Work/Study*), yaitu berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab.

Johnson mengungkapkan bahwa terdapat tiga aspek dalam pengungkapan diri, yaitu:

1. Keberanian mengambil resiko

Keberanian mengambil resiko berhubungan dengan berani untuk membuka segala informasi tentang diri.

2. Rasa aman

Seseorang membutuhkan rasa aman untuk mengungkapkan diri sehingga individu tidak bersembunyi di balik kebohongan.

3. Kejujuran

Pengungkapan diri mengandung perilaku seseorang dalam mengungkapkan diri serta jujur.

Berdasarkan uraian dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek pengungkapan diri menurut magno, cuason & Figueroa terdiri dari masalah personal, gagasan, dan ide, agama, pekerjaan dan tugas, seks, hubungan interpersonal, pernyataan emosi diri, rasa dan permasalahan. Sedangkan menurut Johnson aspek pengungkapan diri antara lain adalah keberanian mengambil resiko, rasa aman dan kejujuran.

2.2.4.3. Fungsi Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*)

Menurut Derlega dan Grzelak ada lima fungsi pengungkapan diri: (Sears, 1999:254)

1. Ekspresi (*Expression*)

Didalam kehidupan ini terkadang individu mengalami suatu kekecewaan atau kekesalan, baik yang berkaitan dengan pekerjaan ataupun yang lainnya. Untuk membuang semua kekesalan itu biasanya individu akan merasa senang apabila bercerita pada seorang teman yang sudah dipercayai. Dengan pengungkapan diri semacam ini individu mendapat kesempatan untuk mengekspresikan perasaan.

2. Penjernihan diri (*Self-Clarification*)

Pada saat mengalami masalah, individu akan berbagi rasa dengan menceritakan masalah kepada orang lain yang telah dipercaya. Individu berharap memperoleh penjelasan dan pemahaman dari terhadap masalah yang sedang dihadapi, sehingga pikiran akan menjadi lebih jernih dan individu dapat melihat inti masalah dengan baik.

3. Keabsahan sosial (*Social Validation*)

Setelah selesai membicarakan masalah yang sedang dihadapi, biasanya pendengar akan memberikan tanggapan mengenai permasalahan tersebut. Sehingga dengan demikian, individu akan mendapatkan suatu informasi yang bermanfaat tentang kebenaran pandangan yang demikian. Individu dapat memperoleh dukungan atau sebaliknya.

4. Kendali sosial (*Social Control*)

Seseorang dapat mengemukakan atau menyembunyikan informasi tentang keadaan dirinya yang dimaksudkan untuk mengadakan kontrol sosial, misalnya orang akan mengatakan sesuatu yang dapat menimbulkan kesan baik tentang dirinya.

5. Perkembangan hubungan (*Relationship Development*)

Saling berbagi rasa dan informasi tentang diri kepada orang lain serta saling mempercayai merupakan saran yang paling penting dalam usaha merintis suatu hubungan sehingga akan semakin meningkatkan derajat keakraban.

Pengungkapan diri dapat berfungsi sebagai tempat untuk bertukar pikiran terhadap suatu masalah dan tempat untuk menjalin keakraban dengan orang lain. Sehingga pengungkapan diri secara terbuka dan jujur sangat dibutuhkan dalam suatu hubungan yang lebih harmonis.

2.2.4.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengungkapan Diri

Devito menjelaskan factor-faktor yang mempengaruhi pengungkapan diri (*Self Disclosure*) sebagai berikut: (Devito J. , 2011:65-66)

1. Bersar kelompok: Pengungkapan diri lebih banyak terjadi dalam kelompok kecil dari pada kelompok besar. Kelompok yang terdiri atas dua orang merupakan lingkungan yang paling cocok untuk pengungkapan diri. Dengan satu pendengar, pihak yang melakukan pengungkapan diri meresapi dengan cermat
2. Perasaan menyukai (*Afiliasi*): Kita membuka diri dengan orang-orang yang kita sukai atau cintai, dan kita tidak akan membuka diri kepada orang yang tidak kita sukai.

3. Efek diadik: Kita melakukan pengungkapan diri bila orang yang bersama kita juga melakukan pengungkapan diri. Ini membuat kita merasa lebih aman.
4. Kompetensi: Orang yang kompeten lebih banyak melakukan pengungkapan diri dari pada orang yang kurang kompeten.
5. Kepribadian: Orang-orang yang pandai bergaul (*Sociable*) dan *ekstrovert* melakukan pengungkapan diri lebih banyak dari pada mereka yang kurang pandai bergaul dan lebih *introvert*.
6. Topik: Kita lebih mengungkapkan informasi diri tentang pekerjaan dan hobi kita dari pada tentang kehidupan seks dan situasi keuangan kita.
7. Jenis Kelamin: Umumnya, pria lebih kurang terbuka dari wanita.

2.2.4.5. Dampak Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*)

Menurut Johnson terdapat beberapa manfaat dan dampak dari pengungkapan diri terhadap hubungan antar pribadi, yaitu: (Supratiknya, 1995:15)

1. Pengungkapan diri merupakan dasar hubungan yang sehat antar dua orang.
2. Semakin kita bersikap terbuka kepada orang lain, semakin orang lain tersebut akan menyukai diri kita. Akibatnya, ia akan semakin terbuka kepada kita.
3. Orang yang rela membuka diri kepada orang lain terbukti cenderung memiliki sifat-sifat sebagai berikut: Kompeten, Terbuka, Ekstrover, Fleksibel, Adaptif, dan Inteligen.
4. Membuka diri kepada orang lain merupakan dasar relasi yang memungkinkan komunikasi intim baik dengan diri kita sendiri maupun orang lain.
5. Membuka diri berarti bersifat *realistic*. Maka, pengungkapan diri kita haruslah jujur, tulus dan autentik.

2.2.5. Kerangka Pemikiran

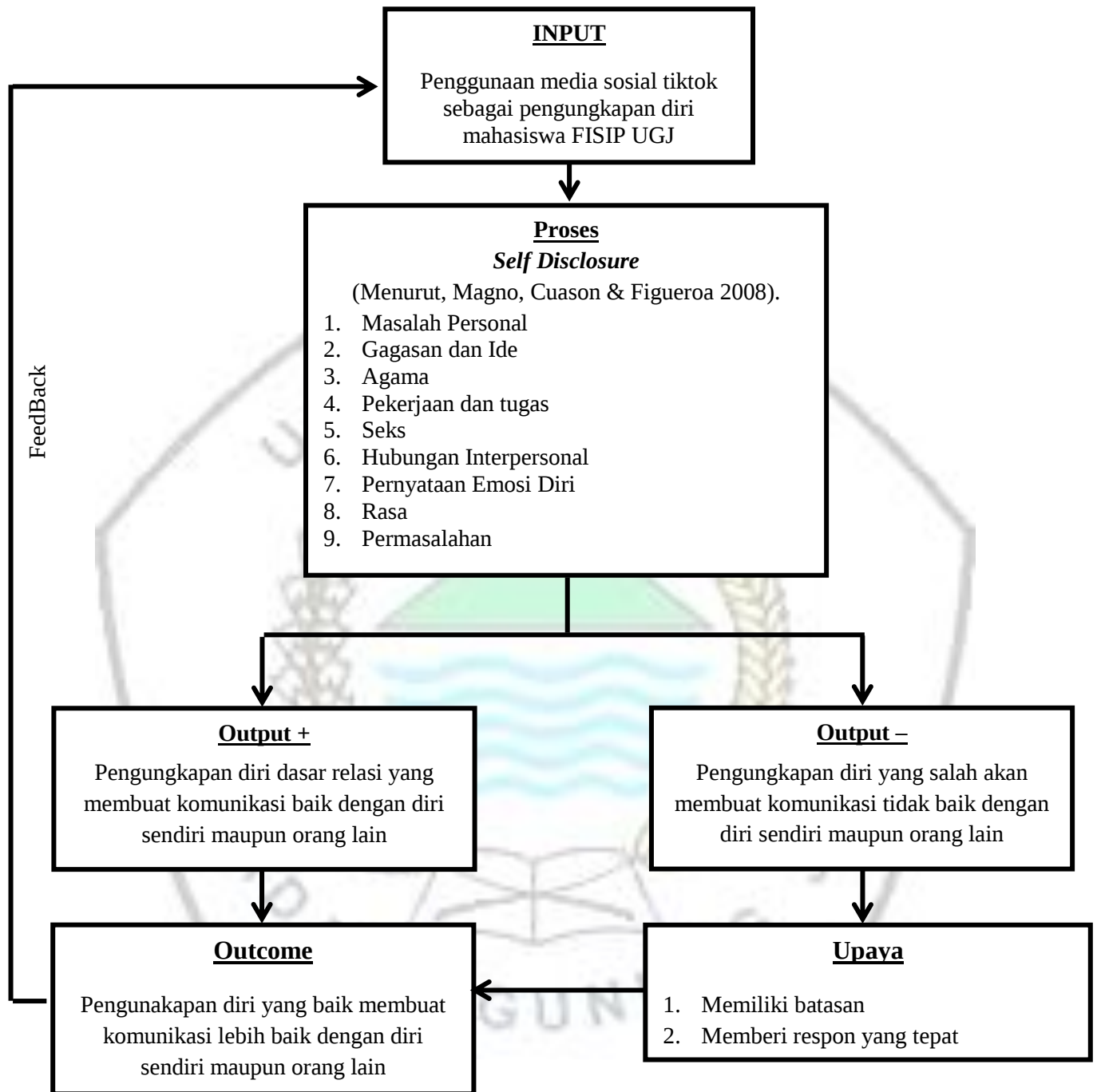
Tik Tok adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform *video music* dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video pendek yang unik dengan cepat dan juga mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia. Namun, karena semakin berkembangnya aplikasi ini,

Termasuk Penggunaan media sosial tiktok sebagai pengungkapan diri mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Gunung Jati, Yang mengembangkan fokus media memenuhi kebutuhan individu dan bagaimana individu memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dan memiliki dampak positif yaitu Memperluas pergaulan, sebagai media promosi bisnis, Sebagai penjangkang informasi tentang keberadaan seseorang, silaturahmi dan kreatifitas dan memiliki dampak negative juga yaitu Mengurangi produktivitas kinerja, Berkurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar, Tergantinya kehidupan sosial, tersebar data penting, pornografi, kesalahan pahaman, penipuan.

Self Disclosure biasa disebut pengungkapan diri. Pengungkapan diri adalah cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya untuk memberi tahu informasi tentang dirinya yang biasa tidak di ketahui individu lain kecuali dirinya sendiri.

Oleh karena itu Penggunaan media sosial tiktok sebagai pengungkapan diri mendapat informasi dan pesan dari berbagi video atau melihat video orang lain. Berbagi video/ menjadi creator harus bisa membuat konten yang bermanfaat dan menyebarkan pengaruh positif, Jika melihat video orang lain harus bijak dan menyaring konten negative jangan terpengaruh konten negative.





Gambar 2.2.5 Kerangka Pemikiran