

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada saat ini telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Dengan adanya pertumbuhan ini menyebabkan adanya dampak yang terlihat salah satunya yaitu gaya hidup masyarakat. Perubahan gaya hidup masyarakat juga terjadi seiring dengan pengaruh dari globalisasi dan pengaruh budaya lain.

Perubahan yang terjadi dalam bidang komunikasi menjadi salah satu contohnya. Dimulai dari komunikasi yang sederhana hingga sampai pada komunikasi elektronik. Pada zaman ini seseorang dapat berhubungan dengan seseorang atau sekelompok orang tanpa dibatasi oleh faktor waktu, jarak, dan kecepatan. Hal-hal yang dahulunya merupakan kendala dalam berkomunikasi telah menemukan pemecahan masalahnya pada saat ini. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat manusia semakin mudah berkomunikasi.

Pada zaman yang modern ini, manusia tidak bisa dilepaskan dari teknologi. Teknologi yang tadinya merupakan sesuatu yang digunakan untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia agar menjadi lebih efektif dan efisien kini telah membuat masyarakat terlena dengan teknologi. Masyarakat tidak ingin lagi sesuatu yang sulit dan lebih memilih sesuatu yang instan, cepat dan praktis. Dengan keadaan tersebut sifat konsumerisme manusia mulai muncul dan

membuat manusia seakan-akan diperalat oleh teknologi. Ketergantungan pada teknologi inilah yang akan memberikan dampak buruk bagi manusia karena manusia menganggap bahwa teknologi dapat menjadi sumber pemecahan masalahnya, hal ini jugalah yang akan memunculkan sifat individualisme dimana rasa sosial dalam bermasyarakat akan pudar dan akhirnya menghilang. Namun tak dapat dipungkiri juga bahwa teknologi memberikan dampak yang positif bagi kehidupan apabila digunakan dengan bijak.

Pada zaman kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini membuat setiap elemen dalam kegiatan ekonomi mengalami pergeseran dalam setiap aktivitasnya. Konsumen menginginkan pola pemenuhan kebutuhan yang efektif dan efisien dan produsen menghasilkan produk-produk inovasi yang selama ini mungkin tidak pernah ada dalam benak orang lain.

Kemajuan teknologi terlihat seperti meningkatnya jumlah telepon seluler, meningkatnya penggunaan internet dan munculnya bisnis yang selama ini tidak di perhitungkan dan tiba tiba merajai pasar seperti Yahoo, Amazon.com, Google atau E-bay. Setiap orang memiliki notebook atau netbook, serta munculnya *smartphone* yang dilengkapi oleh Internet Acces, E-mail, Instagram, Facebook, Twitter dan sebagainya (Situmorang, 2011: 3).

Menurut Mandibergh (2012) media sosial adalah media yang memudahkan kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten atau *user generated content* (Nasrullah, 2017: 11). Dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sebagai perantara para penggunanya untuk mempublikasi konten yang telah di

buat. Di era digital ini media sosial menjadi media sumber informasi maupun hiburan yang banyak di gunakan oleh masyarakat, karena kita dapat memperoleh informasi dan hiburan dengan mudah. Selain itu, media sosial dapat menjadi media komunikasi antar penggunanya.

TikTok diluncurkan oleh Bytedance pada bulan September 2016. TikTok juga disebut-sebut mengungguli aplikasi WeChat sejak peluncurannya. Hingga di tahun 2018 aplikasi ini sudah mulai digunakan oleh berbagai negara di dunia. Berdasarkan *Sensor Tower Analytics*, TikTok berhasil mengungguli Facebook dan Instagram pada 2019 lalu dan berhasil diunduh sekitar 700 juta pengguna yang mana penggunanya merupakan remaja muda atau sering kita sebut generasi Z. TikTok merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh di Amerika Serikat dengan total unduhan sebanyak 9,14 juta. Aplikasi ini berhasil mengalahkan Instagram yang diunduh sebanyak 2,47 juta kali (Sumber: kinetic.co.id).

Berdasarkan *Monthly Active User* (MAU) diketahui bahwa jumlah pengguna aktif bulanan TikTok tercatat mencapai 732 juta pada Oktober 2020. TikTok juga membeberkan jumlah MAU mereka di wilayah Amerika Serikat, yakni mencapai 100 juta pengguna dari total keseluruhan. Angka tersebut terbilang besar. Pada akhir Juli 2020 hingga Oktober 2020, TikTok berhasil menambah sekitar 14,3 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia setiap bulannya.

Jika angka pertumbuhan ini terus berlanjut selama 13 bulan ke depan, TikTok diprediksi akan memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif bulanan

secara global pada Mei 2022 mendatang. Masih dalam laporan yang sama, 47 persen pengguna mengatakan bahwa mereka tergiur untuk membeli sesuatu setelah menonton konten di TikTok. Sementara 67 persen pengguna menyebut bahwa TikTok menginspirasi mereka untuk membeli barang yang sebelumnya tidak pernah direncanakan. Menurut laporan tersebut, 42 persen pengguna TikTok berasal dari kalangan muda (Generasi Z) dengan rentang usia 18-24 tahun. Hasil riset ini juga mengatakan bahwa rata-rata pengguna menghabiskan 89 menit sehari untuk mengakses aplikasi TikTok. (Sumber: Kompas.com)

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa media sosial TikTok merupakan media sosial yang digemari oleh kalangan remaja, yang mana remaja ini merupakan kalangan yang mudah terpengaruh dan terbawa oleh perkembangan teknologi. Pengguna media sosial TikTok jumlahnya mengalahkan jumlah pengguna Instagram yang sebelumnya digemari oleh para pengguna media sosial.

Dengan adanya media sosial TikTok mempengaruhi perubahan gaya hidup para penggunanya. Konten dari aplikasi ini berupa video joget, haul (review belanja), tutorial, dan lain sebagainya yang dapat menimbulkan sifat konsumtif dan suka menyepelkan waktu. Selain itu, video yang viral di media sosial TikTok akan ramai dibicarakan oleh orang banyak dan dijadikan acuan bergaya oleh para penggunanya. Adanya media sosial TikTok, menimbulkan banyak kontroversi karena beberapa pihak berpendapat bahwa aplikasi ini melahirkan generasi yang tidak produktif karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk membuka aplikasi tersebut. Namun di sisi lain, aplikasi ini juga bermanfaat dalam

menambah wawasan, mendapat informasi terkini, serta menambah kreativitas para pengguna.

Dengan adanya fenomena tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “Peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latarbelakang masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon.



1.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Informasi apa yang diperoleh dari konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di Desa Babakan?
- b. Apakah konten media sosial TikTok bentuk korelasi yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan?
- c. Adakah kesinambungan konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan?
- d. Hiburan apa yang diperoleh dari konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan?
- e. Bagaimana bentuk mobilisasi konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui Informasi apa yang diperoleh dari konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di Desa Babakan.
- b. Untuk mengetahui konten media sosial TikTok bentuk korelasi yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan
- c. Untuk mengetahui kesinambungan konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan.
- d. Untuk mengetahui hiburan Hiburan apa yang diperoleh dari konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan.

- e. Untuk mengetahui Bagaimana bentuk mobilisasi konten media sosial TikTok yang berperan pada gaya hidup remaja di desa Babakan.

1.5 Kegunaan Penelitian

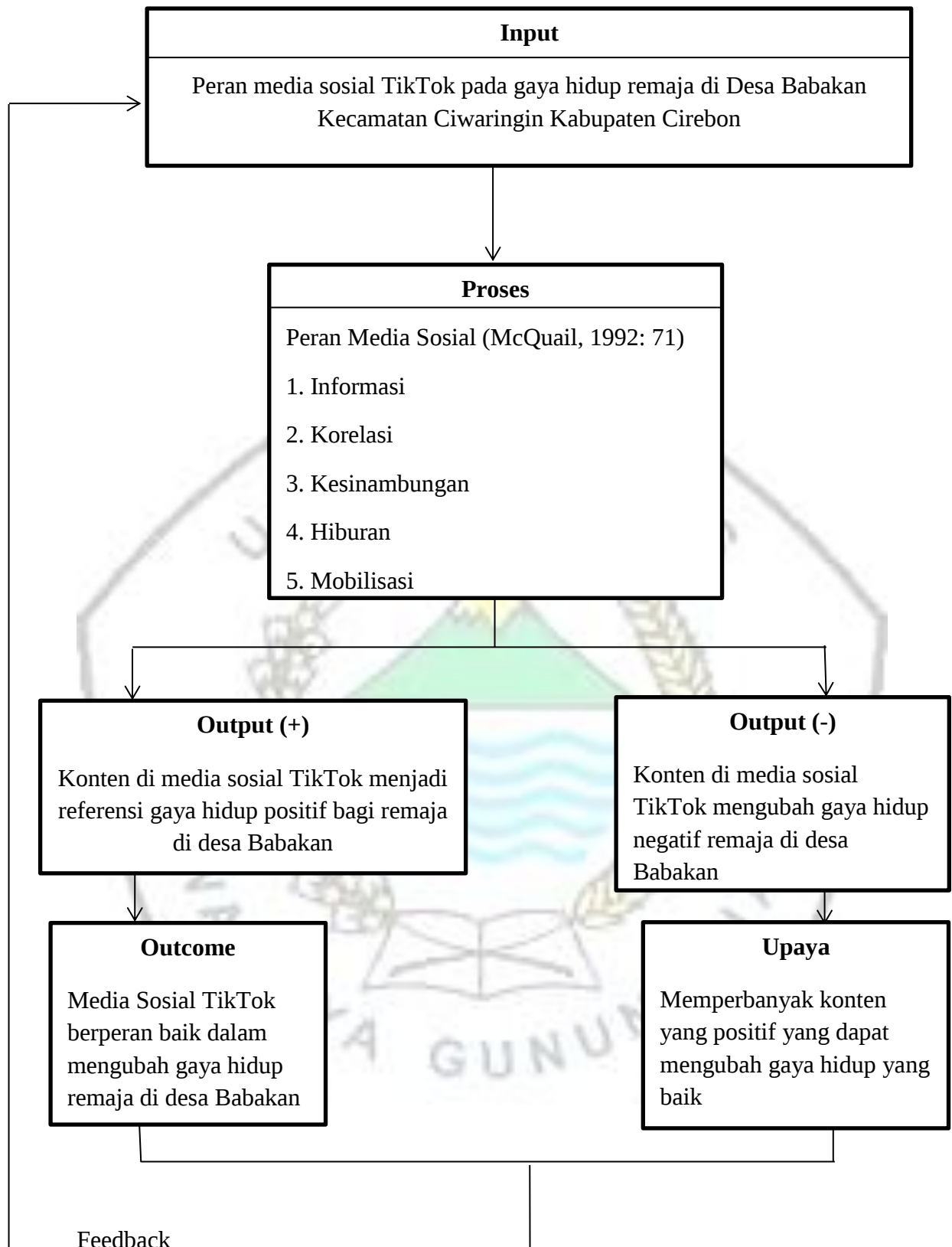
Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. **Manfaat teoritis**, penelitian ini dapat memberi gambaran tentang peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon sehingga menjadi sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang ilmu komunikasi.
- b. **Manfaat metodologis**, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi untuk peneliti selanjutnya dalam menyusun penelitian guna melihat peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon.
- c. **Manfaat praktis**, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai literatur oleh peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6 Kerangka Pemikiran

Fokus penelitian ini adalah mengenai peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon dan untuk memahami bagaimana peran media sosial TikTok dengan menggunakan fungsi media sosial teori menurut McQuail (1992: 71) dimana dijelaskan bahwa terdapat 5 fungsi dari media sosial yaitu: informasi, korelasi, kesinambungan, hiburan, dan mobilisasi. Adapun kerangka pemikiran pada penelitian ini adalah sebagai berikut





Bagan 6. Kerangka Pemikiran

1.7 Definisi dan Operasionalisasi Konsep Penelitian

1.7.1 Definisi Konsep Penelitian

1. Media Sosial

Menurut Van Dijk (2013) mengatakan bahwa “media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasimereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial (Nasrullah, 2015: 11)

Media sosial adalah penerbitan online dan alat-alat komunikasi, situs, dan tujuan dari Web 2.0 yang berakar pada percakapan, keterlibatan, dan partisipasi (Gunelius, 2011: 10). Definisi media sosial diperluas dikatakan bahwa media sosial adalah demokratisasi informasi, mengubah orang dari pembaca konten ke penerbit konten. Hal ini merupakan pergeseran dari mekanisme siaran yang berakar pada percakapan antara penulis, orang, dan teman sebaya. berdasarkan definisi tersebut diketahui unsur-unsur fundamental dari media sosial yaitu;

- a. Media sosial melibatkan saluran sosial yang berbeda dan online menjadi saluran utama.
- b. Media sosial berubah dari waktu ke waktu, artinya media sosial terus berkembang.
- c. Media sosial adalah partisipatif “penonton” dianggap kreatif sehingga dapat memberikan komentar (Evans, 2008: 34).

Menurut Boyd (2009) menjelaskan media sosial media sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa. (Nasrullah, 2017: 11)

2. Gaya Hidup

Gaya hidup dapat didefinisikan sebagai pola-pola tindakan dalam membedakan antara satu dengan yang lain. Gaya hidup adalah bentuk identitas kolektif yang berkembang seiring waktu (Chaney, 2004: 237).

Gaya hidup adalah cara hidup yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungan (ketertarikan), dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga dunia sekitarnya (Plummer, 1983: 131).

Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (*activities, interests, and opinions*). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengubah model dan merk pakainnya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya (Sumarwan, 2011: 57).

Dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola tindakan yang dianggap penting dalam lingkungan untuk diri seseorang yang tidak permanen atau cepat berubah menyesuaikan perubahan hidup seseorang. Gaya hidup dipengaruhi oleh

lingkungan dan perkembangan dari masa ke masa. Gaya hidup pada prinsipnya adalah bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uang. Ada orang yang senang mencari hiburan bersama temannya, ada yang senang menyendiri, ada yang senang berpergian bersama keluarga, berbelanja, melakukan aktivitas yang dinamis, dan ada pula yang memiliki waktu luang dan uang berlebih untuk kegiatan soal keagamaan. Gaya hidup dapat mempengaruhi perilaku seseorang dan akhirnya menentukan pilihan-pilihan seseorang.

3. Remaja

Menurut Piaget, secara psikologis remaja adalah suatu usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada di tingkat yang sama, sekurang-kurangnya masalah hak (Hurlock, 1980: 206).

Menurut WHO (*World Health Organization*) remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Sarlito, 2004: 9).

Dapat disimpulkan bahwa remaja adalah bagian dari masyarakat dimana kategori remaja disini yaitu tahap menuju pendewasaan, yaitu sekitar umur 13 tahun sampai 21 tahun. Remaja sering dikatakan memiliki sifat labil dimana

mudah menerima segala hal yang bersifat baru, karena memang remaja sedang dalam proses bertransformasi untuk menemukan jati diri mereka.

4. Tik Tok

TikTok adalah merupakan aplikasi yang berasal dari perusahaan teknologi ByteDance. TikTok dikembangkan sebagai pembuat video pendek yang memiliki misi untuk merekam dan menyajikan kreativitas serta momen berharga. TikTok memungkinkan setiap orang untuk menjadi creator dan mendorong pengguna untuk membagikan ekspresi kreatif melalui video berdurasi 15 detik

TikTok pun mudah digunakan lantaran sederhana dan membuat siapapun bisa menjadi creator. Aplikasi di negara asalnya dikenal dengan nama Douyin ini secara resmi didirikan pada September 2016.

Sepanjang tahun 2018, aplikasi TikTok merajai App Store dengan 500 juta kali unduhan lebih. Sebagian besar pengguna TikTok diketahui merupakan anak muda. Hal tersebut sesuai target yang menyasar pengguna generasi muda. (sumber: wartaekonomi.co.id)

1.7.2 Operasionaliasi Konsep Penelitian

Adapun operasionalisasi konsep dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 7.2 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Konsep Penelitian	Ukuran	Parameter
Peran Media Sosial (McQuail, 1992: 71)	1. Informasi	Konten media sosial berisi tentang pengetahuan
	2. Korelasi	Konten media sosial menjelaskan dan menafsirkan suatu hal atau peristiwa
	3. Kesenambungan	Apa yang disampaikan oleh konten media sosial membawa perubahan
	4. Hiburan	Konten media sosial sebagai sarana relaksasi para pengguna
	5. Mobilisasi	Konten media sosial mengkampanyekan sesuatu agar pengguna tertarik

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Metode Penelitian yang Digunakan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Erickson (1968: 13-14) dalam buku metode penelitian kualitatif oleh Albi Anggito & Johan Setiawan bahwa “metode penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Secara umum, pengertian metode kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci pengambilan sampel sumber data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran mengenai Peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon. Pada penelitian deskriptif kualitatif, peneliti dapat merumuskan dan mengadakan batasan masalah yang kemudian berdasarkan masalah tersebut melakukan studi pendahuluan untuk menghimpun informasi dan teori-teori sebagai dasar menyusun kerangka konsep penelitian.

1.8.2 Informan dan Teknik Pemilihan Informan

Dalam buku Metode Penelitian sosial oleh Dr. Drs. Ismail Nurudin, M.Si, Dra. Sri Hartati, M.Si Informan adalah orang yang memberikan informasi. Dengan pengertian ini, maka informan dapat dikatakan sama dengan respinden, apabila pemberian keterangannya karena dipancing oleh pihak peneliti. Istilah “informan” banyak digunakan dalam penelitian kualitatif.

Teknik pemilihan informan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, sebagaimana maksud yang disampaikan oleh Sugiyono dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif, adalah: “*Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti”. (Sugiyono, 2012: 54)

Dimana informan menjadi sumber informasi yang mengetahui tentang masalah yang akan diteliti, dengan pertimbangan bahwa merekalah yang memiliki informasi mengenai penelitian. Pemilihan informan tersebut adalah remaja Desa Babakan yang merupakan pengguna aktif media sosial TikTok dan sesuai kriteria informan yang ditentukan oleh peneliti.

1.8.3 Teknik Pengujian Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Tirangulasi merupakan teknik pengecekan data dengan memanfaatkan sumber lain sebagai pembanding pada data tersebut. teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dimana untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek dan membandingkan data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh nantinya berasal dari subjek-subjek yang telah dipilih secara purposive. Data-data yang diperoleh tersebut kemudian akan diteliti kembali kebenarannya dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Dimana data-data yang diperoleh dari hasil wawancara akan dibandingkan dengan data hasil pengamatan atau observasi dan data-data dari studi dokumen yang akan dilakukan oleh peneliti.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2009: 224).

Ada dua macam data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diambil langsung dari sumbernya (komunitas Edan Sepur), sementara data sekunder adalah data yang diambil langsung dari hasil pengumpulan orang lain atau lewat dokumen. Sumber data primer yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini

adalah hasil wawancara dengan informan. Selanjutnya data sekunder diperoleh yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat (Sugiyono, 2009: 224-225) .

Secara umum terdapat tiga macam teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Observasi / survey, yaitu penulis melakukan pengamatan langsung untuk mengadakan pengamatan terhadap suatu kegiatan yang sedang berjalan sehingga didapat data yang akurat
- b. Wawancara (interview) yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, biasanya dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, biasanya dilakukan jika ingin diketahui hal-hal yang lebih mendalam dari informan. Data yang dihasilkan adalah data kualitatif
- c. Teknik dokumentasi, yaitu penelusuran dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Biasanya berupa foto, tuisan gambar, karya dan sebagainya..

1.8.5 Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dalam buku metode penelitian kualitatif dan kuantitatif oleh Prof Dr. Sugiyono, mengatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan temuannya dapat diinformasikan kepada oranglain.

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik reduksi data yang dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabsahan, pengabstrakan dan transformasi data kasar muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan berawal dari data observasi yang diperoleh sehingga selanjutnya dapat memperoleh data sesuai dengan apa yang dibutuhkan (Moleong, 2013: 325)

Penulis melakukan reduksi data setelah pengumpulan data selesai. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan selama di lapangan.

1.9 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.9.1 Lokasi Penelitian

Rencana lokasi yang diambil dalam penelitian ini dengan judul “Peran media sosial TikTok pada gaya hidup remaja di Desa Babakan Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon” di sekitar Desa Babakan. Penelitian akan direncanakan pada bulan Juli 2021.

1.9.2 Jadwal Penelitian

Penelitian mengenai peran media sosial TikTok terhadap gaya hidup remaja di desa Babakan ini dilakukan selama empat bulan terhitung sejak bulan April 2021 hingga Juli 2021. Diawali dengan melakukan tahap persiapan literatur, pengamatan. Tahap pelaksanaan seperti bimbingan dan pembuatan proposal, seminar proposal, penelitian sampai dengan sidang skripsi.

Tabel 9.2 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Tahun 2021						
	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
Pengajuan Judul							
Pembuatan Proposal							
Seminar Proposal							
Penelitian							
Sidang Draft							
Sidang Skripsi							