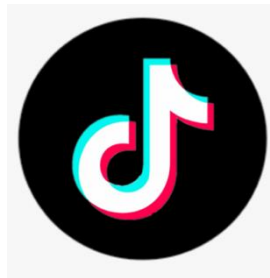


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin berkembangnya zaman, maka teknologipun semakin berkembang. Mulai dari siaran di televisi, internet dan media sosial. Semua berlomba-lomba untuk memberikan segala sesuatu yang baru dan dapat diminati oleh semua kalangan. Saat ini banyak sekali konten video yang tersebar di media sosial di berbagai negara termasuk negara Indonesia. Dapat di katakan perkembangan konten video dipadukan dengan kemajuan kecepatan internet sehingga konten video tersebut dapat dengan mudah di unggah ke internet. di Indonesia sendiri banyak juga tersebar Aplikasi-Aplikasi yang dapat mendukung pembuatan video. Dan Aplikasi tersebut dapat dengan mudah di unduh di berbagai macam *smartphone*.



Gambar 1.2 Logo Aplikasi TikTok

Sumber: (TikTok, 2023)

Media sosial yang saat ini ramai digunakan adalah Aplikasi TikTok. Aplikasi tersebut merupakan media sosial pembuatan konten video yang dapat di padukan dengan musik, dan efek unik yang menarik, namun durasi video pada TikTok dibatasi paling lama hanya tiga menit. Aplikasi ini banyak sekali diminati oleh berbagai kalangan dan Aplikasi tersebut sebenarnya sudah lama ada, akan tetapi penggunaanya masih sedikit, namun semenjak wabah *Covid-19* muncul di Indonesia pada tahun 2020 lalu, Aplikasi

tersebut kembali ramai digunakan. awalnya Aplikasi ini digunakan oleh anak-anak remaja untuk menghibur diri mereka yang jenuh dirumah pada masa pembatasan sosial berskala besar (PSBB) berlangsung.



Gambar 1.2 Konten *Dance*

Sumber: (TikTok, 2021a)

Namun semenjak video-video TikTok tersebut semakin banyak di *upload* ke berbagai akun media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp* dan *Youtube*, maka orang-orang semakin antusias untuk melihat video tersebut, dan karena merasa tertarik akan video-video TikTok itu maka semakin banyak orang yang men *download* Aplikasi tersebut di *smartphone* mereka untuk mencobanya. Mulai dari kalangan anak SD, SMP, SMA, bahkan kalangan orang dewasa juga ikut bermain Aplikasi TikTok. Pada awalnya orang-orang bermain Aplikasi tersebut dikarenakan mereka merasa bosan dengan keadaan *pembatasan social berskala besar* (PSBB) karena mereka harus berada dirumah saja, akhirnya mereka mengekspresikan gaya mereka dengan bermain TikTok, dan membuat konten-konten video yang lucu, menarik, dan ada juga konten yang menginspirasi banyak orang. Aplikasi ini dapat dimainkan dengan

seorangdiri, berdua, bahkan beramai-ramai dengan teman atau keluarga, contohnya pada Gambar (1.2).



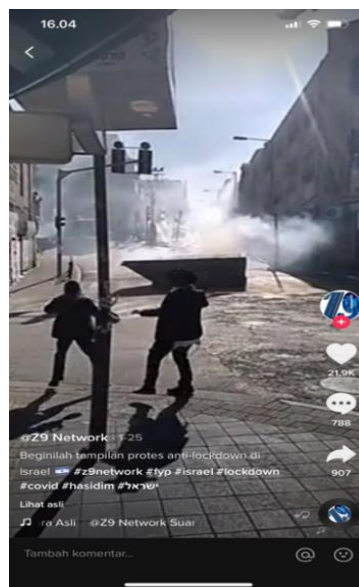
Gambar 1.3 Konten Online Shop
Sumber: (TikTok, 2021e)



Gambar 1.4 Konten Kuliner
Sumber: (TikTok, 2021d)



Gambar 1.5 Konten Dalam Negeri
Sumber: (TikTok, 2021b)

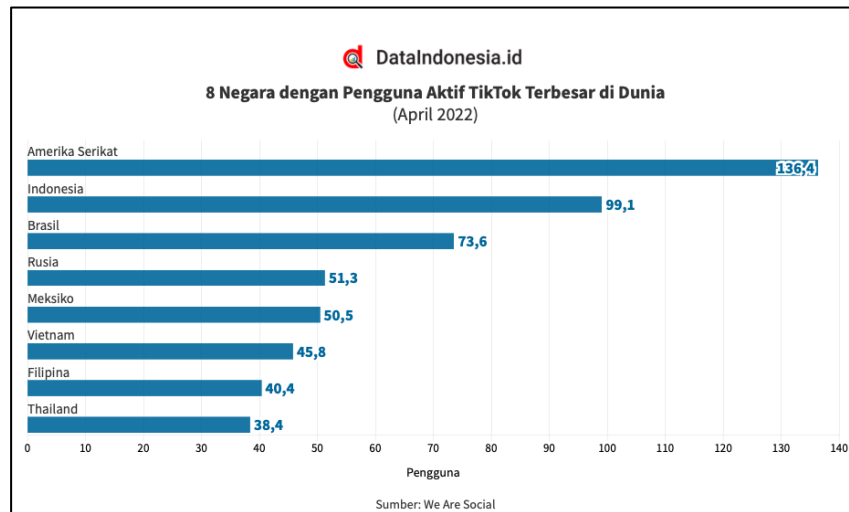


Gambar 1.6 Konten Informasi Luar Negeri
Sumber: (TikTok, 2021c)

Selain untuk bersenang-senang dalam mengisi waktu kosong, Aplikasi TikTok juga dimanfaatkan oleh beberapa penggunanya untuk mempromosikan barang jualan mereka terlihat pada gambar (1.3) dikarenakan peminat Aplikasi tersebut semakin hari

semakin ramai dan juga untuk menambah pemasukan uang bulanan agar dapat bertahan hidup karena seluruh aktivitas kerja yang dilakukan diluar rumah saat ini dilarang oleh pemerintah. Dan dengan seiring berjalannya waktu bukan hanya konten-konten video *dance*, online shop ataupun video-video lucu yang diunggah di halaman TikTok melainkan berbagai informasi umum juga sering ditemukan diunggah TikTok. Maka dari itu saat ini kita dapat dengan mudah menemukan banyak informasi umum di aplikasi tersebut. Contoh informasi umum yang dapat kita temui di unggahan TikTok yaitu informasi seputar kuliner pada gambar (1.4) ataupun berita kriminalitas yang terjadi di dalam negeri pada gambar (1.5) maupun di luar negeri, pada gambar (1.6). Semakin lama semakin banyak konten TikTok yang sering diikuti oleh orang-orang dalam kehidupan mereka. Indonesia menduduki urutan kedua di dunia sebagai pengguna aktif TikTok terbanyak tercatat pada April 2022 terlihat pada gambar (1.7).

TikTok merupakan salah satu media sosial paling populer hampir ke seluruh dunia. Aplikasi video pendek ini berhasil menarik perhatian banyak khalayak, terutama di kalangan remaja, karena tampilan dan fitur yang diberikan sangat menarik dan unik. Menurut penelitian dari sumber *We Are Social*, TikTok mempunyai 1,4 miliar pengguna aktif bulanan (*monthly active users/MAU*) yang berumur 18 tahun ke atas secara mendunia hingga tahun 2022. Jumlah ini meningkat 15,34% dibandingkan 1,2 miliar pengguna di tahun sebelumnya. Negara Amerika Serikat menduduki posisi pertama pengguna TikTok paling aktif di dunia. Pada April 2022, tercatat sekitar 136,4 juta orang April 2022. Kemudian negara Indonesia berada di urutan ke dua dengan total 99,1 juta pengguna aktif TikTok. Pengguna TikTok di Indonesia.



Gambar 1.7 Pengguna Aplikasi TikTok Terbesar di Dunia

Sumber: (Rizaty, 2022)

Menghabiskan waktu rata-rata 23,1 jam perbulan di Aplikasi TikTok. Kemudian di urutan ketiga ada negara Brasil dengan total 73,6 juta pengguna aktif TikTok. Lalu disusul negara Rusia dan Meksiko yang mempunyai 51,3 juta dan 50,5 juta pengguna aktif TikTok. Selanjutnya ada Vietnam yang mempunyai 45,8 juta pengguna aktif TikTok. Disusul oleh negara Philippines dengan total pengguna aktif TikTok 40,4 juta dan di posisi akhir ada negara yang biasa di sebut negeri gajah putih yaitu Thailand, tercatat mempunyai sekitar 38,4 juta pengguna aktif TikTok. Sangat banyak konten video *viral* dari unggahan TikTok yang tersebar luas di berbagai media sosial sehingga konten video tersebut menjadi *trend* dikalangan remaja maupun orang dewasa dan diterapkan pada pola komunikasi keseharian mereka. Seperti sekarang ini fenomena yang pernah peneliti jumpai terdapat pada kalangan remaja di kota Jayapura yaitu pada saat mereka melakukan komunikasi komunikasi antar sesama secara tatap muka atau dapat juga berupa gerak tubuh ataupun ekspresi wajah, dalam komunikasi yang dilakukan oleh remaja yang pernah peneliti jumpai, terdapat beberapa perkataan yang berasal dari video TikTok yang sedang *viral*, tidak hanya melalui perkataan namun juga mereka

melakukan dengan adegan gerak tubuh yang mereka tonton dari konten video *dance* TikTok yang sedang viral juga di kalangan para remaja di kota Jayapura.

Video *viral* yang pernah ramai diperbincangkan yakni kata “*Gelay*”. Kata “*Gelay*” ini menjadi *viral* dan banyak digunakan pada saat berkomunikasi karena video Nissa Sabyan penyanyi berusia 21 tahun tersebut yang menyebutkan kata “*Gelay*” dengan nada manja dan lucu pada salah satu video yang sempat viral di media sosial yang menyebukan “*Enggak mau, gak suka gelay*” yang di unggah oleh akun TikTok @Bagaskara.HM. (sumber: Pikiranrakyat.com). Kemudian video viral yang pada saat ini masih beredar di kalangan remaja yaitu kata “*yaolloh-yaolloh-yaolloh*” yang diviralkan oleh pengguna akun TikTok @bundacorlaofficial. Pada saat live di media sosialnya wanita yang biasa di panggil dengan sebutan Bunda Corla ini sering mengucapkan kata “*yaolloh-yaolloh-yaolloh*” yang pada akhirnya kata tersebut menjadi viral dan membuat para penonton menirukannya dalam keseharian mereka. Dengan sering beredarnya video *viral* di TikTok yang nantinya akan semakin mempengaruhi pola komunikasi para penggunanya terutama bagi para remaja yang lebih sering bermain Aplikasi tersebut, maka saat mereka melakukan komunikasi akan semakin tidak efektif karena pola komunikasi seperti itu akan mengurangi sopan santun mereka jika nantinya mereka akan melakukan komunikasi interpersonal atau berbicara langsung dengan orang yang lebih tua dari mereka ataupun saat sedang berkerja.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi TikTok terhadap remaja, seperti pada penelitian yang berjudul Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya. Hasil penelitian disimpulkan bahwa Aplikasi TikTok memiliki pengaruh besar terhadap tingkat kreativitas remaja (Prianbodo, 2018) Kemudian seiring berjalannya waktu telah dilakukan penelitian baru penelitian pada jurnal (Dwi Putri, 2020) Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan diri Remaja di Kabupaten Sampang. Menyatakan bahwa pemanfaatan platfrom sosial Tiktok dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri remaja di daerah Sampang. Temuan penelitian menunjukkan adanya ketertarikan yang signifikan antara penggnaan media sosial TikTok dan tingkat kepercayaan diri remaja di daerah tersebut (Adawiyah,

2020). Terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan Aplikasi TikTok terhadap komunikasi interpersonal remaja yang berusiakan 18-21 tahun serta waktu dan tempat penelitian berlangsung yaitu di Kota Jayapura pada tahun 2023.

Berdasarkan latar belakang tersebut saya sebagai peneliti merasa tertarik melakukan penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang lebih relevan, peneliti menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif deskriptif, serta teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran kuesioner (Sugiyono, 2013:14). Sesuai dengan standar sampel yang telah ditentukan. Terdapat dua variabel di dalam penelitian ini yaitu, variabel X sebagai remaja pengguna Aplikasi TikTok dan variabel Y yaitu, komunikasi interpersonal remaja di kota Jayapura. dan untuk mengembangkan hasil penelitian terdahulu, maka metode analisis data yang digunakan ialah regresi linier sederhana oleh program komputer SPSS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, maka identifikasi masalah yang akan diteliti adalah :

1. Adakah pengaruh penggunaan Aplikasi TikTok terhadap pola komunikasi interpersonal remaja di kota Jayapura?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan Aplikasi TikTok terhadap pola komunikasi interpersonal remaja di kota Jayapura?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditulis pada bagian sebelumnya, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan Aplikasi TikTok terhadap pola komunikasi interpersonal remaja di kota Jayapura.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan Aplikasi TikTok terhadap pola komunikasi interpersonal remaja di kota Jayapura.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan memperluas ilmu pengetahuan terutama dalam konteks pengaruh penggunaan Aplikasi TikTok terhadap pola komunikasi remaja.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan pengetahuan bagi pembaca dan remaja mengenai dampak penggunaan Aplikasi TikTok terhadap pola komunikasi interpersonal remaja dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman dalam pembuatan karya ilmiah dan memperluas pengetahuan.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Lokasi dalam melakukan penelitian ini akan dilaksanakan di Provinsi Papua tepatnya pada remaja di kota Jayapura. Waktu penelitian ini akan dilakukan berdasarkan Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Periode Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	Bulan/Tahun					
		Februari 2021	Maret 2021 – 2023	April 2023	Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023
1	Menentukan topik, awal pembahasan						
2	Menyusun BAB I-III						
3	<i>Desk Evaluation</i>						
4	Revisi <i>Desk Evaluation</i>						
5	Melanjutkan pengerjaan BAB IV-V						
6	Sidang Skripsi						

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian disusun untuk dapat memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum objek penelitian yang terdiri latar belakang mengenai pentingnya dilakukan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan rangkuman teori yang berkaitan dengan topik dan variabel penelitian untuk dijadikan dasar bagi penyusunan kerangka pemikiran, yakni Definisi Komunikasi, Pendekatan Deskriptif pada Komunikasi Antarpribadi, Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal*), Media Sosial, Aspek-Aspek Penggunaan Media Sosial, TikTok, Remaja, Daya Tarik Media Sosial Bagi Remaja, serta *Uses and Gratification*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pendekatan, metode penelitian, jenis penelitian, variabel operasional, skala pengukuran, populasi dan sampel, dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat menjawab atau menjelaskan masalah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan secara jelas mengenai pengolahan data, hasil analisis, serta pembahasan dalam penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan berisi kesimpulan dari penelitian serta saran-saran untuk objek penelitian ataupun pihak-pihak terkait lainnya.