BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk memposting dan membagikan hal yang diinginkan oleh penggunanya. Beragam aplikasi media sosial yang banyak digemari pada setiap aplikasi memiliki fasilitas dan kriteria yang berbeda-beda. Seiring merajanya era digital yang ditandai munculnya berbagai *platform* aplikasi yang menyediakan dukungan pembuatan video dengan hal-hal yang menarik pada pengguna *smartphone* (Susilowati, 2018).

Kini konten video sudah banyak tersebar di media sosial di berbagai negara dan juga di Indonesia. Pertumbuhan konten video sendiri dapat dengan mudah diunggah ke internet hal ini di dukung dengan kemajuan kecepatan internet. Banyak *platform* maupun aplikasi yang menyediakan dukungan pembuatan video dan dengan hal menarik pada pengguna *smartphone*. Salah satunya terdapat pada aplikasi TikTok yang berasal dari perusahaan teknologi asal Singapura, Bytemod.

Menurut Adawiyah (2020) TikTok memiliki ciri khas sendiri. Video yang diunggah oleh TikTok memiliki “*watermark*” berupa *username* yang membedakannya dengan aplikasi lainnya. Menurut Rosdiana & Nurnazmi (2021) Aplikasi TikTok digunakan untuk merekam, mengedit dan mengunggah ke beberapa media sosial sehingga dapat dilihat oleh teman-teman baik sesama pengguna aplikasi TikTok maupun yang bukan pengguna aplikasi TikTok, yang membedakannya dengan media sosial lain adalah TikTok memiliki berbagai macam fitur yang bisa dinikmati penggunanya seperti adanya fitur *special effects* yang terdiri dari *effects shaking* dan *shivering* yang berfungsi untuk menciptakan sebuah video yang menarik, selain itu dilengkapi dengan fitur *music background* dari berbagai artis terkenal dari berbagai penjuru dunia, dan fitur wajah penggunanya dapat membuat video dengan berbagai rupa tampilan wajah unik mulai dari wajah lucu, seram, sedih, marah dan lain-lain.

Adanya media baru seperti TikTok menjadi sasaran empuk bagi masyarakat Indonesia untuk mendapatkan suatu eksistensi maupun mengekspresikan diri dengan membuat konten apapun sehingga terlihat bahwa adanya suatu hiper-

realitas yang tercipta dari adanya bentuk ekspresi diri di aplikasi TikTok. Saat ini banyak yang lebih memilih aplikasi TikTok sebagai bentuk ekspresi diri dan eksistensi diri karena di TikTok dapat melakukan berbagai macam cara untuk memperlihatkan potensi atau kelebihan mereka melalui video sehingga pengguna lebih ekspresif untuk “*show off*” (Arventine & Yuliarti, 2021).

Menurut Saputra (2021) TikTok mengampanyekan sebuah program yang berisi tantangan yang bisa dilakukan bersama teman atau pun sendiri yang disebut dengan *Challenge*. Tujuan orang tersebut untuk menantang orang lain melakukan *challenge*, salah satunya adalah *Dance Challenge*. Dimana dalam *Dance Challenge* tersebut si pemilik akun akan membuat gerakan atau tarian sesuai dengan *sound* yang telah ada ataupun *sound* yang baru di aplikasi TikTok untuk diikuti pemilik akun-akun lainnya dari berbagai kalangan penjuru dunia. Biasanya konten yang paling menarik perhatian pengguna adalah konten tarian (*dance content*) yang berisi tentang gerakan tarian yang diikuti oleh *sound* atau *tracklist* lagu di aplikasi TikTok, konten tarian (*dance content*) akan dibuat sebuah tantangan (*dance challenge*) yang dibuat berdasarkan beberapa *track* lagu, mulai dari lagu yang aneh (misalnya lagu remix) sampai lagu yang sedang populer baik lagu Indonesia ataupun lagu Barat sekalipun.

Saat ini, fenomena *dance challenge* di media sosial TikTok pada remaja sangat berkembang, karena melalui *dance challenge* ini tentunya para remaja bisa bebas mengekspresikan dirinya, tetapi dalam perkembangan fenomena *dance challenge* dapat berbagai pro dan kontra dari berbagai pihak. Salah satunya Kominfo mendapat banyak laporan negatif yang muncul pada aplikasi TikTok dari masyarakat, Kementerian Komunikasi dan Informatika mengumumkan Selasa 3 Juli 2018 resmi memblokir TikTok, kominfo memblokir delapan nama domain atau DNS yang terkait dengan TikTok, karena banyak konten yang negatif terutama bagi anak – anak (Kominfo.go.id, 2018).

Penggunaan aplikasi TikTok yang sering atau terus menerus dilakukan remaja akan menyebabkan intensitas penggunaan, karena menurut Rahmania & Yuniar (2012) intensitas didasarkan rasa senang terhadap kegiatan yang dilakukan. Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi seperti TikTok menurut Singh et al., (2018) berasal dari keinginan mendapatkan perhatian banyak orang, hal ini

menyebabkan individu membagikan postingan sesuka hati tanpa memperdulikan orang lain dan penampilan diri yang ditampilkan dalam media sosial.

Selain menyebabkan intensitas penggunaan, pengguna TikTok berkeinginan untuk menjadi eksis atau terkenal. Keinginan untuk menjadi eksis ini identik dengan orang yang memiliki kepribadian narsistik, karena menurut Najah et al., (2021) bentuk permasalahan yang berujung pada kesehatan mental adalah narsistik. Narsistik tentunya sangat berhubungan dengan penggunaan media sosial menurut Asiah et al., (2018), karena menurut Durand & Barlow (2007) individu dengan kecenderungan narsistik memiliki perasaan mementingkan diri sendiri yang tidak masuk akal dan terlalu sibuk dengan diri sehingga mereka kurang empati terhadap orang lain serta memanfaatkan orang lain untuk kepentingan diri sendiri sehingga menunjukkan sedikit empati kepada individu lain. Dalam penelitian Widiyanti et al., (2017) bahwa orang yang memiliki perilaku narsis tidak hanya yang gemar memotret diri sendiri lalu mengunggahnya di media sosial, tetapi juga gemar membanggakan diri sendiri pada orang lain.

Seseorang berperilaku narsistik tentunya disebabkan beberapa hal, seperti penelitian Santi (2017) menunjukkan bahwa perilaku narsis seseorang bisa diukur berdasarkan tingkat harga diri. Jika harga diri seseorang itu rendah, maka tingkat narsistiknya tinggi, sebaliknya ketika harga dirinya itu tinggi, tingkat narsistiknya rendah. Seiring dengan harga diri, narsistik terkait dengan kurangnya kontrol diri. Tidak hanya itu, temuan penelitian Handayani (2014) menunjukkan bahwa ada korelasi negatif yang sangat kuat antara pengendalian diri dan narsistik.

Menurut Leung (2013) individu dengan kecenderungan narsistik menunjukkan superioritas, eksibisionisme atau perilaku menyimpang, eksploitasi emosi orang lain yang berlebihan, dan rasa penting. Menurut Hardika et al., (2019) keinginan narsistik puas ketika individu mencari perhatian dan kekaguman orang lain, yang dapat dicapai melalui penggunaan media sosial. Sebab menurut Coralia et al., (2017) dapat memungkinkan individu untuk menyampaikan tujuan mereka, menunjukkan pencapaian mereka kepada orang lain, dan berfungsi sebagai *platform* untuk mendapatkan pengakuan melalui komentar media sosial orang lain.

Remaja tentu selalu ingin mengetahui perkembangan teknologi, contohnya penggunaan TikTok menjadi fenomena di kalangan remaja, karena remaja memiliki

4 alasan gemar media sosial seperti dilansir dari laman Tempo.co, Jatmika (2013) pertama remaja mendapatkan perhatian berdasarkan hasil penelitian dari Pew Research Center Study, AS, menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berbagi informasi di sosial media, untuk mendapatkan perhatian bagi diri mereka sendiri.

Kedua, remaja seringkali meminta pendapat dan persetujuan teman-temannya untuk memutuskan sesuatu. Namun, dengan adanya media sosial, para remaja menjadi meminta pendapat untuk hal yang tidak penting. Contohnya, mereka akan semakin sering mengunggah foto untuk sekadar melihat bagaimana komentar teman-temannya. Semakin banyak pujian atau sekadar “Like” di Facebook akan membuat remaja tersebut merasa populer. Dengan kata lain, media sosial menjadi indikator kepopuleran mereka. Ada ‘kepuasan intrinsik’ pada remaja jika mereka populer di media sosial.

Ketiga, menumbuhkan citra. Media sosial tidak akan mampu mendeskripsikan pribadi seorang pengguna secara utuh. Oleh sebab itu, remaja menjadikan media sosial penumbuh citra positif mereka. Remaja akan cenderung memberikan kesan yang baik saat di media sosial. Mereka berharap orang lain melihat mereka seperti apa yang mereka harapkan. Keempat, media sosial membuat remaja kecanduan, dan sulit mengalihkan pandangan dari situ.

TikTok sebagai salah satu aplikasi yang paling terpopuler dan diminati di dunia. Dilansir dari laman merdeka.com, Cahya (2021) TikTok menjadi aplikasi nomor 1 yang paling banyak diunduh pengguna smartphone di kuartal pertama 2021. Dilansir dari laman beritasatu.com, Wirawan (2021) TikTok menyatakan pada Senin 27 September 2021 telah memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif. Seperti dilaporkan AFP, pencapaian ini hanya empat tahun setelah aplikasi berbagi video yang sangat populer itu diluncurkan oleh grup Cina *ByteDance*. Awalnya dibangun berdasarkan prinsip video 15 detik, platform ini menaikkan batas waktu menjadi tiga menit pada awal Juli untuk menarik pemirsa yang lebih luas dan bersaing dengan YouTube.

Dilansir dari laman databoks.katadata.co, Annur (2021) Indonesia merupakan pasar kedua terbesar TikTok di dunia pada 2020. Melansir dari Statista, ada 22,2 juta pengguna aktif bulanan (monthly active users/MAU) aplikasi video pendek tersebut di tanah air pada tahun lalu. Menurut Hasiholan et al., (2020)

Sebenarnya aplikasi TikTok bukanlah media sosial yang baru di Indonesia, karena pada beberapa tahun belakangan ditahun 2018 hingga 2019 TikTok sudah mulai dikenal di Indonesia, akan tetapi pada saat itu TikTok menjadi aplikasi digital berbasis video yang mengeluarkan output yang sifatnya membodohkan. Bahkan, fenomena internet mengamini itu saat pengguna mengetik ‘aplikasi bodoh’ pada kolom alamat yang kosong. Bahwa puncaknya dari itu semua adalah saat TikTok diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, dengan alasan TikTok memproduksi konten negatif, terutama bagi kalangan anak-anak (Kominfo.go.id, 2018).

Menurut Hasiholan et al., (2020) dua tahun dari TikTok di blokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, kini TikTok menjadi *trend* baru dan budaya populer di Indonesia. Budaya Populer merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang dan tidak terikat dengan kelas sosial tertentu, budaya populer saat ini semakin besar dampaknya di era digital saat ini, karena Kemudahan akses ke informasi memiliki dampak signifikan pada budaya populer yang ada di suatu negara. Perkembangan suatu budaya populer saat ini di Indonesia sangat besar peran generasi millennial, karena para millennial sangat aktif dan intens dengan teknologi baru, salah satunya adalah aplikasi Tik Tok yang banyak di gunakan generasi millennial di Indonesia dan menjadikannya budaya populer di Indonesia.

Dilansir dari laman tekno.sindonews.com, Rakhmayanti (2020) Pengguna TikTok di Indonesia ternyata didominasi oleh para remaja dengan rentang usia 14-24 tahun. Sementara dari segi wilayah, pengguna TikTok di Indonesia berasal dari kota-kota besar. Pemerintah sudah membuka akses aplikasi TikTok, namun tidak semua pengguna remaja bisa memakai aplikasi tersebut. Jika pengguna berusia di bawah 13 tahun, maka mereka tak diperbolehkan mengakses aplikasi TikTok (Kominfo.go.id, 2018).

Salah satu fitur yang dimiliki oleh media sosial TikTok adalah fitur atau *For You Page*, dilansir dari laman kompas.com, Stephanie (2021) FYP adalah tab yang berisi kumpulan video pendek berdurasi 15 detik hingga tiga menit, yang muncul di timeline TikTok. Bisa dibilang FYP adalah home page atau laman beranda dari media sosial TikTok ini. Kumpulan video pendek itu berasal dari pengguna lain (*random*), teman Anda (*followers*), dan orang yang Anda ikuti (*following*). Sama

seperti kolom *Explore* di Instagram, konten video TikTok yang muncul di FYP juga disesuaikan dengan preferensi personal masing-masing pengguna.

Peneliti meneliti tentang pengalaman komunikasi remaja SMA selama melakukan *dance challenge* di media sosial TikTok sebagai media ekspresi diri. Peneliti menggunakan pengguna aktif *dance challenge* di media sosial TikTok sebagai subjek dari penelitian ini. Biasanya pengguna aktif *dance challenge* di media sosial TikTok cenderung membagikan konten *dance challenge* yang sedang *viral* maupun tidak *viral*. Ada juga yang sekedar ingin mencoba filter – filter baru di TikTok yang digunakan saat *dance challenge*.

Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bagaimana bentuk ekspresi diri remaja melalui beberapa media sosial, seperti Path, Twitter, Facebook, Whatsapp, dan Instagram dengan fitur dan manfaat yang berbeda-beda pastinya seperti tercantum pada jurnal Estiyani. Rata-rata remaja memiliki banyak media sosial dikarenakan pengaruh teman-temannya yang terlebih dahulu memiliki media sosial tersebut. Melalui media sosial tersebut, remaja biasa mengunggah foto *selfie* mereka, mendapat teman baru, sebagai tempat curhat, sebagai sumber informasi terkini seperti pada jurnal Ramadhan dkk.

Remaja menggunakan media sosial untuk mendapat *like*, *viewers*, *comment*, dan *seen* yang banyak yang membuat remaja tersebut senang dan bangga. Penggunaan media sosial yang berbeda-beda, seperti untuk ekspresi diri, eksistensi diri, membentuk konsep diri, pengungkapan diri, pencitraan diri, keterbukaan diri, dan pengakuan diri seperti yang tercantum pada jurnal Kusuma dan Oktaviani, 2020 ; Yunita, 2019 ; Sagiyanto dan Ardiyanti, 2018 ; Zaskya dkk, 202 ; Sakinah dkk, 2019.

Tentunya dari manfaat media sosial yang begitu banyak, media sosial juga memiliki pengaruh yang buruk terhadap remaja, seperti menjadikan remaja sebagai seseorang yang narsistik, haus pujian, lebih percaya diri di media sosial dibanding kehidupan nyata, berlomba-lomba memperlihatkan sisi-sisi kehidupannya yang kadang tidak sesuai dengan kehidupan nyata, membuang-buang waktu, memiliki pemikiran yang sempit seperti yang tercantum pada jurnal Efani dan Budiman, 2020 ; Ayun, 2015 ; Wiyono dan Muhid, 2020 ; Kurniawan dkk, 2021 ; Jacqueline, 2019.

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas tentu memiliki banyak perbedaan dengan peneliti. Perbedaan pertama terletak pada objek penelitian, karena penelitian terdahulu menggunakan banyak media sosial, sedangkan peneliti fokus menggunakan 1 media sosial. Perbedaan kedua terletak pada subjek penelitian, karena penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian campuran yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian perempuan. Perbedaan ketiga terletak pada teknik pengumpulan data, dimana teknik pengumpulan penelitian terdahulu dilakukan secara triangulasi (gabungan), sedangkan teknik pengumpulan data peneliti dilakukan hanya dengan wawancara mendalam. Perbedaan keempat terletak pada sumber data, karena penelitian terdahulu hanya berasal dari sumber data primer, sedangkan peneliti menggunakan sumber data primer dan sekunder. Perbedaan kelima terletak pada metode yang digunakan, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan metode fenomenologis.

Penelitian - penelitian terdahulu diatas akan menjadi referensi penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk melanjutkan penelitian mengenai pengalaman komunikasi remaja SMA dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat mendukung para pengguna media sosial khususnya TikTok untuk mengekspresikan diri dengan banyaknya fitur – fitur yang disediakan, salah satunya melalui *dance challenge*. Dengan adanya media sosial seperti TikTok ini, dapat mempermudah individu untuk memenuhi segala kebutuhannya, karena setiap individu berhak untuk mengekspresikan diri di mana pun dan kapanpun. Maka penggunaan media sosial TikTok menjadi jawaban untuk individu agar tetap bisa mengekspresikan diri.

Dengan menggunakan Teori Fenomenologi Sosial menurut Alfred Schutz, peneliti melakukan penelitian terhadap pengguna media sosial TikTok khususnya *dance challenge*, sehingga nantinya informan akan terlihat masuk ke dalam jenis motif sebab atau motif bertujuan yang menghasilkan bentuk ekspresi diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti adakah fenomena tersebut yang berjudul **“Pengalaman Komunikasi Remaja SMA di Tangerang Selatan dalam Mengekspresikan Diri Melalui *Dance Challenge* di Media Sosial TikTok”**.

Alasan peneliti untuk meneliti topik mengenai *dance challenge* media sosial TikTok karena fenomena tersebut sedang menjadi *trend* dikalangan masyarakat, serta fenomena tersebut merupakan pengalaman pribadi yang dirasakan oleh peneliti yang memang nyata adanya. Maka dari fenomena ini, peneliti ingin meneliti lebih dalam lagi mengenai pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah digariskan di latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi pertanyaan penelitian yang akan diangkat adalah: Bagaimana pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok?

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan permasalahan yang telah diungkapkan di atas, tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah : Untuk mengetahui dan menjelaskan serta menganalisa secara mendalam bagaimana pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya dalam hal praktis dan teoritis.

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, terutama pada studi fenomenologi dan ekspresi diri.

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran terkait pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi hal-hal yang masih kurang dalam penelitian ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki beberapa bab yang akan dijabarkan. Setiap bab dan sub-bab ditulis secara rinci, dan diatur sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menguraikan latar belakang penelitian yang menjelaskan masalah dari penelitian mengenai Pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok. Selain itu, terdapat perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara praktis dan akademis serta sistematika penulisan yang menjadi pertimbangan bagi penulis dalam menentukan topik, judul, pokok permasalahan yang akan diambil sebagai contoh suatu masalah untuk kemudian diteliti lebih dalam.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan konsep penelitian, teori penelitian dan kerangka berfikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Terdapat konsep-konsep penelitian yang digunakan seperti media sosial, TikTok, ekspresi diri, dan remaja. Teori yang digunakan yaitu teori fenomenologi sosial.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan deskripsi metode penelitian yang akan digunakan, seperti objek penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data, teknik analisis data, dan tabel rencana waktu. Dalam bab ini, penulis

menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan data seperti wawancara mendalam dan data sekunder seperti penelitian terdahulu dan karya-karya tulis yang bersifat ilmiah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti setelah melalui pengolahan data yang didapatkan dari partisipan penelitian. Kesimpulan dari hasil penelitian dan hasil pembahasan mengenai pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang berasal dari hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta saran yang diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya, yaitu pengalaman komunikasi remaja SMA di Tangerang Selatan dalam mengekspresikan diri melalui *dance challenge* di media sosial TikTok. Saran yang diberikan untuk penelitian berikutnya baik secara teoritis maupun praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian daftar pustaka berisikan semua referensi atau sumber data yang digunakan peneliti dalam persiapan penelitian ini. Referensi atau sumber data yang peneliti gunakan antara lain berasal dari buku, jurnal ilmiah, dan website.

LAMPIRAN

Lampiran mencakup data-data pendukung yang berguna untuk melengkapi penelitian ini serta segala persyaratan yang ditentukan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN "Veteran" Jakarta.