

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya membutuhkan manusia lain untuk bertahan hidup. Mempertahankan hidup bukan hanya menjaga kebutuhan fisik akan tetapi juga kebutuhan untuk saling bersosialisasi. Manusia sebagai makhluk sosial perlu berkomunikasi dengan manusia lain. Manusia memerlukan komunikasi sehingga akhirnya akan timbul interaksi dalam kehidupan manusia. Satu – satunya cara untuk dapat berinteraksi dengan manusia lain adalah dengan berkomunikasi. Manusia tidak dapat menghindarkan diri dari komunikasi untuk mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan – kebutuhannya. Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia dalam menjalani kehidupannya. Kegiatan komunikasi ini berlangsung dari hari ke hari, dari waktu ke waktu, selama manusia hidup dan melakukan aktivitasnya. Kegiatan komunikasi selalu ada di mana manusia hidup bersama – sama dengan manusia lain.

Pada era globalisasi, informasi semakin meningkat seiring perkembangan teknologi. Dengan kemajuan teknologi informasi serta komunikasi, dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Bahkan manusia dapat berkomunikasi dengan siapa saja di berbagai tempat di dunia ini, hanya dengan memanfaatkan seperangkat komputer yang tersambung ke internet. Internet (*Interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer dengan

jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui, internet merupakan bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu seperti komputer, televisi, radio, dan telepon (Bungin,2006:135). Kehadiran internet telah membawa revolusi serta inovasi pada cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet berhasil mengatasi keterbatasan ruang jarak dan waktu, disebabkan internet turut mengubah bentuk masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat.

Internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Dewasa ini, internet telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdayanya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Pengguna internet banyak didominasi oleh remaja karena keberadaan ribuan internet dan pilihan paket internet provider di seluruh Indonesia dengan biaya terjangkau membuat akses internet tidak lagi menjadi kegiatan yang mahal. Bahkan di masa yang akan datang di setiap rumah sudah bisa mengakses seperti saat ini orang memiliki televisi dan radio (Supriyanto,2005:343).

Menurut Supriyanto, dengan adanya internet manusia yang menggunakannya seolah bisa “ Menggenggam dunia “ (2005:15). Karena segala sesuatu yang dibutuhkan tersedia pada internet baik yang gratis maupun berbayar, dengan internet manusia bisa melakukan komunikasi data teks, gambar, suara bahkan komunikasi audio – visual secara langsung

dengan internet pula memungkinkan orang berbicara kepada berbagai orang berbagai negara di seluruh dunia dan tentunya untuk berkomunikasi dengan berbagai orang tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal seperti telepon.

Menurut Gowi (2010), era global merupakan awal dari segala perkembangan dunia secara menyeluruh termasuk didalamnya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi telah menjadi kebutuhan yang terus berkembang di berbagai bidang kehidupan. Hal tersebut terjadi sebagai akibat semakin majunya pola pikir manusia yang selalu ingin segera memperoleh informasi secara cepat dan instan tanpa membutuhkan banyak tenaga dan biaya. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai pihak dalam memberikan layanan akses informasi yang dibutuhkan.

Media sosial merupakan salah satu bentuk dari perkembangan internet. Perkembangan media sosial yang semakin hari semakin pesat terjadi, telah membawa manusia pada titik di mana mereka tidak bisa lepas dari penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari – hari. Penggunaan media sosial pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari lagi. Hampir setiap orang mengakses media sosial hanya untuk sekedar mencari informasi, kemudian membagikan informasi tersebut melalui akun media sosial milik mereka.

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *webpage* pribadi, kemudian terhubung dengan teman – teman untuk berbagi

informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Twitter, dan Instagram. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberikan kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses Facebook atau Instagram misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara – negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita – berita.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau Koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial. Seorang pengguna media sosial dapat mengakses sosial media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna sosial media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi, baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model konten lainnya.

Perkembangan jejaring sosial saat ini, bukan lagi sekedar teks dan gambar. Jika dulu orang ramai *nge – tweet, mention*, atau mengunggah gambar kini konten teks dan gambar bertransformasi menjadi satu, dalam rupa video. Memang konten video menjadi salah satu medium favorit sekarang ini, untuk menyajikan aneka pesan maupun hiburan. Ini disebabkan, video dianggap bisa mengekspresikan emosi manusia lebih lengkap.

Lebih jauh lagi menarik mengamati perkembangan *video streaming* saat ini, meski sebenarnya orang telah lama mengenal beberapa penyedia layanan *video streaming*, seperti Youtube, Instagram, Facebook, dan lainnya. Namun bedanya dengan sekarang, *video streaming* tersebut dibungkus dalam bentuk aplikasi dan jejaring sosial. Keunggulan aplikasi *video streaming* ini adalah memungkinkan setiap orang melakukan kegiatan perekaman video melalui ponsel mereka, untuk di – *upload*, dan ditonton seketika itu juga oleh audiens tertentu. Dan hanya dengan bermodalkan perangkat ponsel pintar, tanpa perlu alat penyiaran berharga mahal.

Saat ini, sudah banyak aplikasi jejaring sosial dengan fasilitas *video streaming*, formatnya mementingkan unsur hiburan serta interaksi antar penggunanya. Saat ini muncul aplikasi jejaring sosial yang tergolong baru, namun kehadirannya semakin menonjol di kalangan remaja. Aplikasi yang sedang eksis saat ini adalah TikTok, yaitu aplikasi penggubah video yang tersedia di sistem operasi *iOS* dan *Android*. TikTok diluncurkan perdana

pada September 2016 oleh Zhang Yiming, pendiri Toutiao. Aplikasi ini telah mencuri perhatian banyak pengguna sosial media.

Aplikasi ini berguna untuk membuat cuplikan video klip dengan spesial efek yang unik dan menarik dan dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah. TikTok memiliki berbagai macam *background* musik sehingga pengguna dapat melakukan kreativitas dalam bentuk tarian dan mendorong penggunanya menjadi *content creator*. Spesial efek yang diberikan pada pengguna aplikasi TikTok ini pun beraneka ragam sehingga akan membuat video – video pendek yang dihasilkan menarik karena hadir dengan efek yang dapat digunakan secara instan dan cepat. Selain itu, TikTok juga telah menyediakan musik dari berbagai artis terkenal dengan berbagai kategori, mulai dari *DJ, Dance, R&B, Pop, Instrumental*, dan masih banyak lagi yang dapat membuat video memiliki alunan lagu untuk disesuaikan dengan situasi di dalam video tersebut. Lewat TikTok, pengguna bisa berbagi *video streaming online* dengan pengguna lainnya. Semenjak diluncurkan pada awal tahun 2017 di Indonesia, TikTok memang langsung populer dan menjadi aplikasi yang banyak diunduh. Para pengguna TikTok banyak yang menyalurkan hobi, bakat, dan keahliannya lewat *video streaming*. Mereka mempertontonkan keahlian mereka seperti bernyanyi, menari, hingga sekedar *chit – chat*. Meskipun baru dirilis di Indonesia, ternyata tidak sedikit mulai bermunculan para pengguna TikTok yang menjadi viral. Mulai dari kalangan anak – anak, remaja hingga dewasa dengan keahlian mereka, kemudian menjadi lebih dikenal lewat TikTok.

Selain itu, *platform* video musik dan jejaring sosial milik perusahaan teknologi ByteDance dari Negeri Tiongkok memperluas jangkauannya di Indonesia dengan menjalin kolaborasi bersama para kreator konten muda Indonesia, mulai dari selebgram, Youtubers, ikon fashion, dan anak – anak muda kreatif lainnya. Salah satunya adalah dengan memfasilitasi para kreator konten muda dalam acara *Official Warm Up Party* yang diadakan dalam rangka *Djakarta Warehouse Project (DWP) 2017*. Acara tersebut menghadirkan para *influencer* Tik Tok di The Pallas SCBD Jakarta pada Sabtu (16/12/2017) lalu. Tidak seperti kegiatan *party* kebanyakan, *party* kali ini berlangsung meriah dengan digelarnya kompetisi pembuatan video pendek bagi pengunjung dengan melibatkan para selebgram dan Youtubers dengan menggunakan aplikasi Tik Tok. "Tik Tok menjadikan ponsel seperti menjadi studio berjalan. Aplikasi ini mencakup efek khusus yang menarik perhatian dan mudah digunakan sehingga semua orang dapat membuat video yang menyenangkan dan menghibur lebih mudah. Melalui kombinasi teknologi kecerdasan buatan dan pengambilan gambar, pembuatan video menjadi lebih mudah lebih sederhana dengan tampilan yang semakin bagus" kata Vivienne Gong. <https://www.wartaekonomi.co.id/read165477/tik-tok-perkuat-kolaborasi-dengan-creator-konten-muda-indonesia.html>

TikTok ini layaknya aplikasi *video streaming* lainnya seperti Youtube, Instagram, Facebook, Periscope dan banyak aplikasi *streaming* lainnya. Namun ada keunikan dari TikTok ini, yaitu fitur wajah yang sangat unik dan lucu. Dengan adanya fitur wajah, pengguna dapat membuat video dengan

rupa tampilan wajah yang sangat unik mulai dari wajah lucu, seram, hingga memalukan atau konyol. Fitur pengenalan wajah ini memang sudah tidak asing lagi terutama bagi para pengguna media sosial atau yang sudah biasa menggunakan fitur ini di aplikasi lain. Jadi secara cepat fitur ini termasuk fitur yang populer dipakai di aplikasi TikTok. Tidak hanya fitur wajah saja yang unik dan lucu, karena belum lama ini *developer* TikTok mengeluarkan fitur baru mereka, yaitu TikTok *gaga dance*. Fitur baru yang satu ini memiliki *Artificial Intelligence* (AI) atau lebih dikenal dengan kecerdasan buatan, sehingga pengguna bisa menikmati *motion sensing* di *smartphone* – nya. Dalam fitur ini, pengguna diajak untuk bermain sekaligus menari seperti permainan aplikasi *Just Dance*. Fitur TikTok *gaga dance* akan membuat pengguna menari sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh fitur tersebut. Pada saat pengguna sedang menari, sensor pada fitur ini akan membaca gerakan tarian pengguna dan ketika tarian sudah selesai, fitur ini akan memberikan hasil nilai yang nantinya akan ditampilkan pada layar *smartphone*. Pengguna yang menggunakan TikTok *gaga dance* harus menyesuaikan badan mulai dari kepala hingga kaki dengan sensor pemindai yang berada di layar *smartphone* agar bisa terbaca oleh sensornya dengan benar. Lalu, para pengguna harus menyesuaikan gerakan dan berusaha memperoleh nilai setinggi – tingginya agar menang dari pengguna yang lainnya. Tentu dengan menggunakan fitur ini pengguna tidak akan merasa bosan saat sedang tidak beraktivitas apapun. Sayangnya banyak pengguna TikTok menyalahgunakan aplikasi ini untuk menyiarkan berbagai adegan

tidak senonoh dan adegan seksual dewasa seperti, dengan mempertontonkan kemolekan badan seperti belahan payudara dan menari dengan menggunakan *hotpants* ketat atau rok mini yang mengundang hasrat seksual. Tentu cukup mengherankan, aplikasi yang ditujukan untuk mengolah kreatifitas *video creator* ini malah dianggap sebagai aplikasi untuk menyiarkan adegan dewasa.

Banyaknya pengguna aplikasi TikTok yang menayangkan konten dewasa akhirnya membuat aplikasi ini ditutup oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Layanan berbagi video, TikTok, resmi diblokir di Indonesia. Pantauan KompasTekno, Selasa (3/7/2018) malam, aplikasi TikTok sudah tak bisa diakses. Ketika dibuka, antarmuka aplikasi hanya menyodorkan pemrosesan (*loading*) konten. Dirjen Aptika Kominfo, Samuel Pangerapan, mengatakan pemblokiran sudah dilakukan sejak siang hari ini. “Kominfo melakukan pemblokiran aplikasi TikTok dengan 8 DNS-nya,” kata dia pada KompasTekno via pesan singkat. Menurut dia, pemblokiran didasari hasil pemantau tim AIS Kominfo, pelaporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (Kemen PPA), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), serta masyarakat luas. “Pelanggaran konten yang ditemukan antara lain pornografi, asusila, pelecehan agama, dan lain-lain,” ujarnya. Samuel mengatakan, pemblokiran bersifat sementara sampai ada perbaikan dan pembersihan konten-konten ilegal dari pihak TikTok.
<https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/18503327/tik-tok-diblokir-di-indonesia-karena-dinilai-negatif-untuk-anak>.

Alasan peneliti ingin meneliti aplikasi TikTok karena fenomena pro dan kontra dari aplikasi tersebut telah memberikan dampak baik positif maupun negatif bagi masyarakat. Adapun dampak positif yang dapat diambil dari aplikasi TikTok masyarakat menjadi terpacu untuk mengekspresikan kreatifitasnya melalui kegiatan pembuatan video yang fitur efeknya bermacam – macam, namun di sisi lain TikTok memiliki dampak yang negatif yaitu seseorang menjadi terlalu kreatif dan tidak melihat batas – batas norma tata krama yang ada di masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah :

“Bagaimana penerimaan mahasiswa Surabaya tentang aplikasi TikTok”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerimaan mahasiswa Surabaya soal aplikasi TikTok, sehingga apa yang akan diketahui mahasiswa Surabaya menerima soal aplikasi TikTok atau tidak.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Memberikan referensi bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur khususnya FISIP program studi Ilmu Komunikasi mengenai studi kualitatif.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa Surabaya mengenai penerimaan terhadap aplikasi TikTok.

1.4.3. Kegunaan Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi yang menjelaskan keberlakuan teori – teori komunikasi mengenai respon terhadap aplikasi TikTok. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan bahan bagi penelitian selanjutnya.