

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media sosial adalah media online yang memungkinkan penggunaanya dengan mudah bergabung, berbagi, dan membuat konten seperti blog, jejaring sosial, Wiki, forum, dan dunia maya. Blog dan jejaring sosial juga merupakan bentuk media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat umum. Di dunia saat ini, teknologi komunikasi sangat penting bagi masyarakat secara keseluruhan dan merupakan dunia dengan pertumbuhan tercepat dibandingkan dengan dunia lain. Salah satunya adalah teknologi komunikasi media sosial seperti Instagram dan Youtube. Youtube dan Instagram sangat populer dalam perkembangannya di seluruh belahan dunia, terutama di kalangan remaja. Youtube adalah situs berbagi video yang sangat menarik untuk berbagi video mulai dari hiburan, klip video musik, video tutorial hingga film dan berita.

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia untuk menyampaikan informasi. Dalam dunia konvergensi media saat ini, sangat mudah untuk menerima dan menyampaikan informasi melalui video yang ditonton dan dibuat orang. Video disampaikan melalui media sosial seperti YouTube yang mudah diakses melalui

smartphone. Instagram merupakan aplikasi audio visual media yang memungkinkan pengguna mengambil foto , menerapkan filter digital , dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri.

Aplikasi ini juga dapat memberikan banyak informasi yang belum kita ketahui sebelumnya dan menghibur pengguna dengan menghadirkan video-video menarik dan unik yang diunggah oleh pengguna lain. Di sana kita dapat berbagi berbagai jenis video. Di era digital ini, banyak orang menciptakan aplikasi modern yang dapat digunakan atau digunakan oleh semua kalangan. Baru-baru ini, ada aplikasi yang mengejutkan remaja saat ini dengan mengambil video yang mereka buat dan memposting hasil videonya ke aplikasi Instagram.

Video yang mereka hasilkan memiliki berbagai genre, mulai dari gerakan lipsync, menirukan gerakan, hingga video dance dan video parodi menghibur lainnya. Aplikasi yang mereka gunakan seperti "Tik-Tok", sebuah platform video sosial berbasis musik pendek. Baik itu dance music, freestyle atau performance, para pembuat video didorong untuk berkreasi sekreatif mungkin, bebas berimajinasi dan berekspresi dengan cara terbaik..

Aplikasi tersebut menyuguhkan special effect diantaranya effect shaking dan shivering biasa digunakan pada video dengan electronic music, tidak hanya efek tersebut yang menjadi unggulan

“TikTok” daripada aplikasi video musik lainnya. Aplikasi ini juga dapat mengubah warna rambut, stiker, dan lainnya. Untuk mendapatkan aplikasinya juga sangat mudah. Anda dapat mengunduh aplikasi dari aplikasi Google Playstore atau App store. Segera setelah mereka mengunduh aplikasi dan mulai menjelajahi platform, mereka akan melihat berbagai fitur video dan contoh video yang ingin anda buat. Nantinya mereka dapat menyimpan video yang mereka buat dan mengunggahnya ke Instagram atau Youtube untuk mendapatkan banyak pengikut dan likes.

Aplikasi yang dibuat oleh perusahaan teknologi asal Tiongkok, ByteDance tersebut dapat memberdayakan pemikiran kreatif sebagai wujud tolak ukur baru, dalam berkreasi bagi para online content creators di seluruh dunia, terutama Indonesia sebagai salah satu pengguna internet terbesar didunia ([liputan6.com](http://liputan6.com)).

Aplikasi ini berisi banyak konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Mereka tidak hanya dapat menonton dan meniru, tetapi mereka juga dapat membuat video dengan caranya sendiri. Mereka dapat mengekspresikan ide-ide kreatif, mendapatkan banyak penonton dan suka pada video, dan menjadi contoh bagi pengguna lain untuk membuat video. Tidak hanya mengenai video- video menarik, joget, lipsync dll, mereka juga bisa ikut tantangan- tantangan yang dibuat oleh pengguna lain.

Untuk menggunakan aplikasi tersebut sangatlah mudah, dengan hanya melihat, menghafal, dan menirukan apa yang ada didalam aplikasi Tik-Tok tersebut. Setelah mereka mereka memilih video yang ingin mereka buat, dengan memastikan salah satu video yang dipilih sesuai selera dengan menekan tombol bergambar kamera video dan nantinya akan diproses beberapa detik. Musik sudah di proses barulah mereka bisa membuat video yang mereka pilih dan sudah mereka hafalkan.

Aplikasi di bawah naungan Bytedance itu, menurut laporan perusahaan riset pasar aplikasi mobile Sensor Tower, mengantongi lebih dari 65,2 juta unduhan, yang setara dengan 21,4 persen peningkatan dari periode yang sama pada tahun sebelumnya.

Negara-negara dengan pemasangan aplikasi TikTok terbanyak selama periode ini adalah Amerika Serikat dengan 9,7 persen (6.324.000) dan Indonesia dengan 8,5 persen (5.542.000). Sementara menurut Sensor Tower, diperkirakan hanya terdapat 1,04 juta unduhan baru dilakukan di Singapura selama periode antara Januari dan Juli.

Dengan total unduhan 8,5 persen pada Juli 2020, Indonesia memperkuat posisi sebagai negara pengguna TikTok terbesar keempat di dunia. Terdapat sekitar 30,7 juta pengguna TikTok di Indonesia. Brasil berada di posisi ketiga dengan 34,7 juta pengguna. Di atasnya ada Amerika Serikat dengan 45.6 juta pengguna.

(*selular.id*) Aplikasi Tik-Tok juga meraih Aplikasi paling Populer di Google Play Store.

Konten Tik-Tok sangat beragam, mulai dari konten edukasi, konten diskusi film, hingga konten hiburan seperti video lucu. Fungsi yang diberikan juga sangat beragam, antara lain efek cahaya dan efek kartun, pengguna Tik-Tok juga bermacam-macam mulai dari remaja – dewasa.

Pengguna baru akan di suguhkan tontoon yang bernama FYP, yaitu For Your Page, yang sifatnya sangat random, jadi video apapun bisa keluar di FYP ini, dan jika kita tidak suka dengan konten yang keluar berada di FYP kita, kita bisa menghapusnya dengan cara klik kolom “Tidak suka dengan konten ini”

Dengan fitur yang di berikan TikTok, penggunanya bisa berkreasi dengan imajinasinya sendiri, konten tiktok yang menarik perhatian adalah konten tiktok “JAMET” yang sedang viral di Indonesia, konten TikTok ini berisikan tentang sekumpulan anak muda yang mengekspresikan dirinya dengan berjoget-joget layaknya penari latar. Dengan menari nari di depan kameran dengan menggunakan lagu DJ FUNKOT REMIX tentu sangat lah pas, namun para pemuda ini menciptakan tarian tersendiri yang pada akhirnya banyak yang mengikuti. Trend ini pun cukup viral di kalangan kelompok pemuda yang di ketahui tinggal di pulau Madura

ini dan banyak juga yang mengikuti trend ini dan di upload di TikTiknya masing masing.

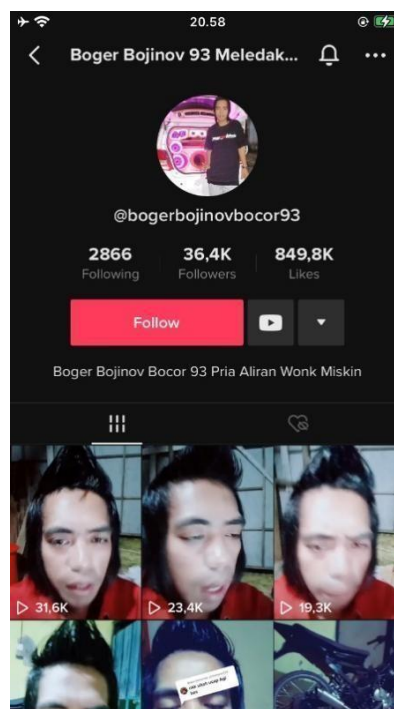


Gambar 1.1

(Jamet Kuproy Tiktok)

*Jamet* merupakan sebutan dari kalangan pengguna TikTok di Indonesia untuk orang yang mengikuti trend ini, *Jamet* merupakan kepanjangan dari “Jawa Metal” karena fashion orang yang mengikuti trend ini seperti personil band metal, dengan rambut panjang lurus, celana pensil yang sangat ketat, dan juga baju yang kebesaran. Di balik trend jogetannya yang mendayu-dayu, trend fashion ini pun banyak yang mengikuti di kalangan anak muda Madura.

TikTok merupakan suatu wadah untuk menyalurkan ekspresi, dan tentunya untuk para *Jamet* ini. Dengan adanya Tik-Tok para penggunanya juga dapat menambah teman dan juga ada yang membuat komunitas berbasis teman TikTok. Seperti contohnya adalah komunitas para *Jamet* ini yang para anggotanya adalah para anak muda yang mengikuti trend jogetan dan juga trend fashion ini.



Gambar 1.2

(Profil *Jamet* di Tik-tok)

Peminat Tren *Jamet* Tik-Tok ini tersebar di seluruh Indonesia, di dalam salah satu orang yang sering update tentang tren ini yaitu @bogerbojinov, dia memiliki Followers total 36,4k dan Jumlah

Likes yang menyentuh angka 849,8k, Peminat tren ini juga menirukan apa yang *Jamet* ini lakukan seperti berjoget dengan lagu DJ FUNKOT REMIX, dan menirukan setiap detailnya seperti, Rambut, Baju, Celana, dan setiap gerakan yang *Jamet* ini lakukan.

Media sosial adalah media untuk membentuk identitas diri di era digital ini dimana kita bisa mem-branding identitas kita di media sosial. Media sosial adalah dunia kedua bagi remaja, terkadang kehidupan nyata dan kehidupan social media berbeda, tergantung kita membuat identitas di social media seperti apa.

Seperti kita ketahui, identitas orang Madura dikenal dengan keuletannya dan meskipun bermigrasi ke luar Madura, namun tetap mempertahankan nilai budaya asli Madura. Rata-rata orang Madura memiliki identitas sebagai santri. Karena banyak yang menyekolahkan anaknya ke pesantren untuk menambah wawasan ilmu agama dan bertemu dengan orang tuanya untuk merealisasikan nilai agamanya. Selain itu, orang Madura terkenal kalem dan saling menghargai.

Namun tren *Jamet* di Tik-tok ini merubah image orang Madura di Media sosial, image yang awalnya baik sekarang jadi bahan bercandaan di media sosial dengan adanya tren *Jamet* di Tik-tok ini yang membuat orang madura di pandang sebagai *Jamet* di Media sosial, “memang tidak semua orang seperti ini, tapi yang seperti ini



pasti warga Madura” kata kata itu yang sering Penulis temui di kolom komentar Video Jamet Tiktok.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk mengetahui Bagaimana Analisis Resepsi Identitas Diri Remaja Madura di Surabaya terhadap video Jamet Kuproy di aplikasi Tik-Tok Analisis resepsi memfokuskan pada pemaknaan dan pemahaman yang mendalam dalam teks media dan bagaiman individu menginterpretasikan media.

Analisis resepsi akan memfokuskan pada pertemuan antara teks dan pembaca atau dengan kata lain antara media dan audiensnya. Pertemuan media dan audiens itu dapat memberi informasi akan kompleksitas dan dinamika yang telah terjadi antara konsumen dan produk budaya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Bagaimana Analisis Resepsi Remaja asal Madura di Surabaya terhadap video *Jamet* di Aplikasi Tik-Tok.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana Analisis Resepsi Remaja asal Madura yang tinggal di Surabaya terhadap di Video Trending Jamet di Aplikasi Tiktok.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memperluas peneliti di bidang Ilmu komunikasi khususnya di bidang analisis resepsi
2. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif di lingkungan UPN VETERAN JAWA TIMUR, khususnya di Jurusan Ilmu Komunikasi, dan untuk menyempurnakan bahan penelitian.
3. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan ilmu yang terkait dengan penelitian