

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada masa kini cenderung memahami, belajar, dan merespons informasi melalui indera penglihatan (visual) lebih efektif dibandingkan dengan indera lainnya. Sebagai makhluk visual, manusia memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dalam bentuk gambar, symbol, warna, dan pola dengan cepat serta mudah. Hal ini didukung dengan fakta bahwa sekitar 80% informasi yang diterima manusia berasal dari penglihatan. Otak manusia diprogram untuk memproses data visual dengan lebih cepat dibandingkan dengan teks atau suara. Itulah mengapa gambar, video, diagram dan symbol sering kali lebih mudah diingat dan dipahami daripada penjelasan verbal dan tertulis. Di dalam kehidupan sehari-hari, sifat visual manusia tercermin dalam beberapa aspek, seperti komunikasi (ekspresi wajah, Bahasa tubuh, dan simbol visual yang membantu menyampaikan emosi dan pesan), Pembelajaran (Grafik, diagram, dan ilustrasi sering digunakan untuk mempermudah pemahaman konsep), Kreativitas dan Seni: Karya seni, fotografi, dan desain menjadi salah satu bentuk ekspresi yang mudah diterima secara visual. Dan teknologi (Desain antarmuka aplikasi dan perangkat elektronik yang berbasis visual agar lebih menarik dan mudah digunakan). Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan dan hal yang sangat penting terhadap keberlangsungan hidup manusia saat ini, hal ini dibuktikan dengan beberapa pekerjaan yang berkaitan dengan teknologi secara langsung. Hal ini secara tidak sadar teknologi dapat mempengaruhi kehidupan manusia dari berbagai aspek, termasuk perilaku manusia itu sendiri. Salah satu contoh teknologi yang dapat mempengaruhi perilaku manusia adalah media sosial. Situs jejaring sosial yang umum digunakan oleh kita saat ini adalah media sosial.

Sosmed atau Sosial Media dapat menghubungkan kita ke berbagai sudut tempat yang tidak kita ketahui, hal-hal baru juga dapat kita peroleh dari sini. Media sosial juga bisa digunakan untuk menyimpan momen yang telah kita potret dan rekam. media sosial dapat menampung semua informasi yang telah kita

berikan kepada platform tersebut yang sering kita sebut adalah konten. Dengan adanya media sosial ini, bahkan media sosial dapat menampung semua informasi dari semua pengguna media sosial, dan informasi yang sering kita sebut konten tersebut di upload ke platform tersebut dan terjadi pertukaran konten dengan pengguna lain (Rezeki Hasibuan et al., 2023).

Dampak dari penggunaan media sosial tidak hanya positif. Seiring dengan meningkatnya keterhubungan digital, fenomena "*alone together*" semakin sering diamati. Istilah ini, yang pertama kali diperkenalkan oleh Sherry Turkle, merujuk pada kondisi di mana individu secara fisik berada bersama orang lain tetapi secara emosional atau mental terisolasi karena fokusnya pada perangkat teknologi, seperti smartphone. Fenomena ini memunculkan pertanyaan tentang bagaimana media sosial memengaruhi interaksi sosial langsung dan membentuk pola perilaku baru dalam masyarakat modern.

Dari perspektif psikologi dan komunikasi, fenomena "*alone together*" dapat dijelaskan melalui teori *Stimulus-Organisme-Response* (S-O-R). Teori ini menekankan ketika suatu stimulus eksternal (media sosial) dapat memengaruhi organisme (pengguna) dan memicu respon tertentu (perilaku *alone together*). Dalam konteks ini, media sosial bertindak sebagai stimulus yang menyediakan konten menarik dan pengalaman sosial virtual, yang dapat memengaruhi persepsi dan emosi pengguna, kemudian memicu respon berupa perubahan perilaku interaksi sosial, seperti penurunan kualitas komunikasi tatap muka.

Hal ini yang sering kita jumpai pada salah satu media sosial yang bernama tiktok. Dalam platform ini media sosial berperan memberikan berbagai informasi/konten dari pengguna lain maupun konten kita sendiri. Konten yang telah di upload ke dalam aplikasi tiktok tersebut dan diverifikasi kelayakan oleh tiktok sebelum diperlihatkan kepada pengguna lain. Manusia adalah makhluk visual, hal tersebut yang mungkin menjadi salah satu ide pembuatan platform media sosial yang memiliki nama TikTok. TikTok merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan untuk menyajikan berbagai macam konten-konten audio visual. TikTok merupakan aplikasi yang diciptakan lalu dikembangkan oleh suatu perusahaan dari negara Tiongkok, China. Perusahaan tersebut bernama ByDance,

Aplikasi ini diluncurkan pertama kali dengan nama Douyin, dimana dalam 1 tahun angka pengguna douyin ini menyentuh mencapai angka yang cukup fantastis, yaitu sekitar 100 juta pengguna lalu mencapai hingga 1 miliar tayangan video di setiap harinya. Karena aplikasi douyin ini memiliki potensi yang sangat besar, douyin ini kemudian di luncurkan ke internasional dengan nama Tiktok. pada tahun 2019, tercatat aplikasi ini telah berhasil di unduh oleh 700 juta pengguna, dan bersumber dari website databoks.kadata.co.id pada tahun ini pengguna tiktok sudah mencapai 1,66 miliar pengguna.

(Dalimunthe et al., 2024) tiktok adalah platform media sosial yang sangat populer di berbagai kalangan, terutama pada mahasiswa. Hal itu dikarenakan konten yang tersedia pada tiktok ini terus menerus diperbaharui dan secara tidak sadar konten yang tersedia di tampilan pengguna mengikuti konten-konten yang ingin dilihat oleh para penggunanya. Tiktok ini juga dapat secara cepat merubah konten dalam sekali usapan ke atas atau ke bawah. Hal ini yang membuat pengguna lebih tertarik menggunakan media sosial ini, karena jika pengguna sudah bosan atau tidak tertarik melihat konten yang dia lihat, pengguna dapat segera langsung melihat konten lain yang ingin dia lihat.

Bersumber dari CNN Indonesia, Pada bulan Agustus 2024 Indonesia tercatat sebagai pengguna aplikasi tiktok terbanyak di seluruh dunia dengan pengguna sebanyak kurang lebih 157,6 juta pengguna tiktok di seluruh Indonesia. hal ini membuat konten-konten yang tersedia di aplikasi ini akan lebih banyak, ditambah dengan konten dari negara lain. konten yang tidak monoton ini akan secara tidak langsung membuat pengguna tiktok akan terus mendapatkan informasi-informasi ataupun hiburan lain yang segar dan baru dilihat oleh pengguna. Keberadaan Negara Indonesia di peringkat teratas pengguna aplikasi tiktok memberikan kesan yang familiar terhadap penggunanya, sehingga konten yang mampu berada di paling atas dalam pencarian akan menjadi trend dan lebih banyak ditonton oleh seluruh pengguna tiktok. Trend Tiktok ini akan mengundang ketertarikan pengguna untuk mencari trend-trend lain dan bahkan berusaha membuat trend itu sendiri. Hal lain yang terjadi pada aplikasi ini adalah fitur yang dapat memberikan penghasilan untuk penggunanya. Trend yang terjadi jadi pada

aplikasi ini akan memberikan dampak yang sangat berpengaruh terhadap hal-hal yang bahkan awalnya tidak ada kaitannya dengan aplikasi ini. contohnya seperti lagu yang viral pada aplikasi tiktok secara tidak langsung akan membuat lagu dan penyanyi/band tersebut akan mendapatkan lebih banyak keuntungan dan penghasilan. Selain fenomena trend yang terdapat pada aplikasi ini. juga terdapat fenomena viral, dimana video yang memiliki penonton yang banyak akan secara tidak langsung memiliki perhatian yang lebih banyak juga dari pengguna tiktok. fenomena viral tiktok ini diberi nama FYP oleh tiktok. Dalam beberapa tahun terakhir tiktok telah menjelma sebagai ladang penghasil uang untuk pencipta dan penggunanya sendiri(Adawiyah, 2020). Dengan popularitasnya tiktok dapat merubah segala hal yang berhubungan dengan kegiatan penggunanya bahkan yang bukan penggunanya sekalipun. Tiktok berhasil menyulap media informasi yang semula kaku menjadi lebih santai dan efektif. Hal tersebut terbukti dengan tak sedikitnya konten-konten pada tiktok yang berhasil mengangkat sesuatu menjadi lebih baik.

Fitur-fitur yang inovatif dan efektif membuat aplikasi ini digemari oleh semua orang, termasuk generasi z yang tidak lain adalah mahasiswa. (Madhani et al., 2021) Mahasiswa adalah individu yang melakukan proses pembelajaran di tingkat perguruan tinggi setelah dirinya dinyatakan lolos dari sekolah menengah (SMA) atas dan kejuruan (SMK). Menurut (Madhani et al., 2021) Mahasiswa dikategorikan memiliki usia rata-rata 18-25 tahun, merupakan golongan Generasi Z. yang mana generasi ini sangat erat dengan perkembangan teknologi modern dan hampir seluruh aspek kehidupannya saat ini tergantung pada teknologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya terdiri dari 4 program studi, diantaranya adalah program studi Ilmu Komunikasi, Sosiologi, Sastra Inggris dan Psikologi. Realitanya, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya ini memiliki keinginan ataupun kemampuan untuk bersosial lebih tinggi dari mahasiswa-mahasiswa yang ada di Kampus Universitas Trunojoyo Madura. Karena pada fakultas ini, mahasiswa mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan sosial. Namun hipotesis dari peneliti menganggap bahwa pada perkembangan zaman saat ini, terjadi perubahan pola komunikasi yang terjadi

pada mahasiswa ilmu sosial dan ilmu budaya. Hal tersebut terjadi karena adanya efek kecanduan terhadap teknologi khususnya aplikasi tiktok.

Menggunakan media sosial yang berlebihan bisa menimbulkan ketergantungan bagi pengguna media sosial khususnya aplikasi tiktok. ketergantungan terhadap tiktok ini membuat pengguna tiktok ini lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dengan scroll tiktok. sehingga pengguna akan lebih memilih untuk asyik sendiri dan menghabiskan waktu tanpa bersosialisasi dengan orang lain atau asosial. (Mubaroq & Hidayati, 2022) mengungkapkan bahwa *Alone Together* menurut istilah ialah muncul dari tipe asosial dimana pengguna akan asyik dengan dunianya sendiri saat menjelajahi dunia maya yang di genggam oleh tangannya (handphone). Tiktok menjadi salah satu penyebab utama dalam pembentukan budaya *Alone Together* ini. Fitur yang ada dalam aplikasi ini sangat mendorong para pengguna dalam pembentukan budaya *alone together*. Sehingga para pengguna aplikasi tiktok ini secara tidak sadar membentuk budaya *alone together*. Jika diurai lebih jauh lagi, efek dari adanya budaya *Alone Together* ini memberikan dampak yang baik dan buruk mahasiswa Fakultas ilmu sosial dan ilmu budaya. (Mujianto & Nurhadi, 2024) Salah satu contoh dampak positif dari fenomena *Alone Together* bagi mahasiswa adalah penghematan uang. Dengan hanya menghabiskan waktu untuk scroll TikTok di kos, mahasiswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk berkumpul dengan teman-teman atau membeli kopi. Namun, ada juga banyak dampak negatif dari budaya *Alone Together* ini bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Misalnya, seorang dari fakultas ini merupakan seorang individu yang seharusnya memiliki tingkat kepedulian sosial yang lebih tinggi dibandingkan fakultas lain. Oleh karena itu, menjadi sesuatu yang mencolok jika mereka yang menempuh pendidikan di FISIB malah menunjukkan sifat yang terasing dari interaksi sosial.

Mahasiswa yang masuk fakultas ilmu sosial dan ilmu budaya ini sebagian besar adalah orang yang memiliki tipe sosial lebih tinggi dari orang lain. hal tersebut menjadi catatan penting sebagai objek penelitian. Tiktok merupakan aplikasi yang sangat populer hingga saat ini, popularitas tersebut juga perlahan bisa menjadi boomerang bagi penggunanya, Seperti contoh adalah mahasiswa

lebih memilih rebahan di rumah atau di kos sambil scroll tiktok ketimbang berkumpul dan berdiskusi dengan mahasiswa lain, bahkan lebih parahnya lagi saat berkumpul dan berdiskusi mahasiswa lebih memilih scroll tiktok dan asyik dengan dunianya sendiri sehingga lupa dengan tujuannya berkumpul tersebut adalah berdiskusi.

Kegiatan utama mahasiswa adalah belajar dan bersosial. Forum diskusi bersama dosen di dalam kelas, forum diskusi bersama organisasi dan bahkan percakapan antar pribadi dengan mahasiswa lain adalah bentuk bersosial. Namun pada realitanya saat ini, sering kita lihat di dalam forum diskusi terdapat individu yang asik sendiri menggunakan handphonenya membuka aplikasi tiktok dan melihat konten-konten yang ada di dalamnya sehingga individu tersebut tidak mengikuti secara keseluruhan forum diskusi yang sedang berlangsung. maka dari itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti khususnya yang berhubungan dengan platform media sosial, terutama aplikasi TikTok, dengan melibatkan mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura sebagai subjek dalam penelitian ini. maka, judul yang diusulkan dalam penelitian ini adalah “Dampak Media Sosial TikTok Terhadap Pembentukan Perilaku *Alone Together*”.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh media sosial tiktok terhadap pembentukan “Perilaku *Alone Together*” pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini merupakan dapat menilai dampak dari media sosial TikTok pada perilaku keterasingan di antara mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan, khususnya pada Fakultas Ilmu Sosial dan

Ilmu Budaya dalam memahami pergeseran cara berkomunikasi yang muncul sebagai akibat dari perilaku *Alone Together*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan oleh peneliti dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman berharga baik bagi peneliti yang akan meneliti dengan topik selanjutnya, atau bagi pembaca, serta dapat diterapkan dalam kehidupan.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Pada sub Bab Ruang Lingkup Penelitian, terdapat dua poin penting yaitu batasan serta asumsi.

1.5.1. Batasan

Batasan yang diterapkan dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti adalah mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya sehingga tidak bisa dijadikan acuan bagi mahasiswa dari fakultas lain.
2. Informasi berupa data yang digunakan bersumber dari kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada responden.
3. Informasi berupa data yang digunakan berupa instrumen pertanyaan yang dirancang oleh peneliti sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

1.5.2. Asumsi

Asumsi adalah keyakinan dasar dalam suatu studi yang dipercayai kebenarannya oleh peneliti. Oleh karena itu, asumsi dalam penelitian ini adalah jika tiktok berfungsi sebagai tanda pembentukan *alone together*, maka telah terjadi perubahan cara berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.

Peneliti mengamati bahwa apa yang terjadi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya adalah suatu perubahan pola komunikasi. Perubahan Pola komunikasi tersebut terjadi ketika mahasiswa yang awalnya melakukan percakapan dengan sesama temannya (komunikasi antarpribadi) dan melakukan diskusi dengan teman organisasi (antar kelompok) terhambat dengan adanya aplikasi tiktok yang membuat individu fokus dengan gadgetnya sendiri

(Komunikasi Massa). dengan mengamati realita yang ada saat ini, peneliti berasumsi bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya lebih memilih scroll tiktok daripada berbicara atau berdiskusi dengan temannya sehingga terjadi perubahan perubahan pola komunikasi (*alone together*).