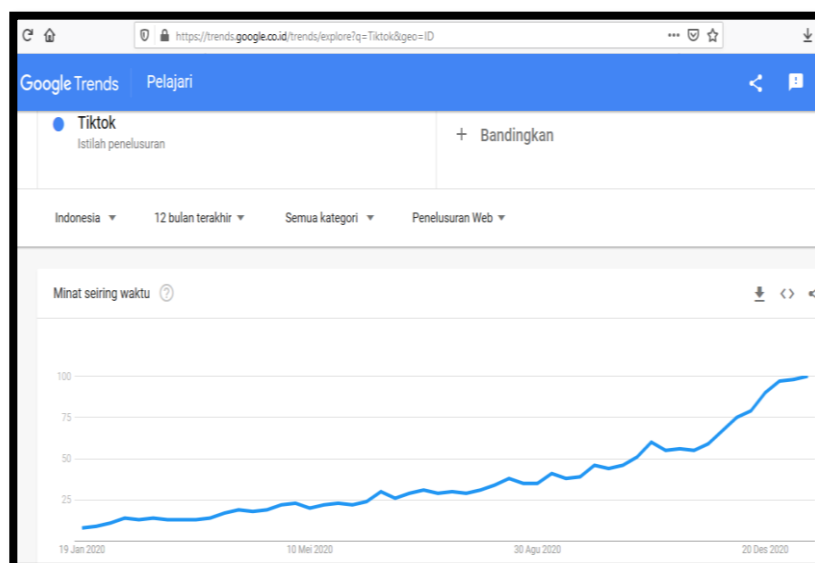


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi merupakan perubahan global yang melanda seluruh dunia, salah satunya yakni Indonesia. Proses perkembangan globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat (Suneki, 2012: 309). Karakteristik era ini dunia menjadi sangat sempit tanpa adanya batasan jarak, ruang, dan waktu dengan menggunakan alat bantu yakni teknologi digital (Muhasim, 2017: 54). Perkembangan teknologi digital memicu adanya komunikasi secara daring (*online*) dengan menggunakan bantuan jaringan internet, sehingga orang-orang dapat berkomunikasi dengan cepat (Gandi, 2020: 1). Salah satu bagian dari internet yakni media sosial, yang menurut (Nasrullah, 2017: 8) digunakan untuk berbagai kegiatan sosial, seperti halnya membagi informasi dalam waktu cepat dan tak terbatas. Beberapa situs media sosial seperti Blog, Wiki, Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, TikTok, dll (Kade, 2017: 15). Salah satu media sosial yang lagi naik daun di kalangan masyarakat saat ini yakni Aplikasi TikTok. Pernyataan ini dikuatkan dengan adanya laporan pencarian pada laman Google Trends (2021) yakni web yang berfungsi untuk mencari informasi kata kunci yang sering dicari orang. Berikut penjabaran pencarian aplikasi TikTok dalam Google Trends.



Gambar 1.1

Minat TikTok Seiring Waktu

(Google Trends, 2021)

Sumber: <http://trends.google.co.id>

Laporan pada tahun 2021 yang bersumber dari laman <http://trends.google.co.id> (Dalam <https://trends.google.co.id/trends/explore?q=tiktok&geo=ID> diakses pada tanggal 13 Januari 2021) fakta tersebut menunjukkan bahwa di Indonesia minat penggunaan aplikasi TikTok dari tanggal 19 Januari s/d 20 Desember mengalami kenaikan yang sangat drastis. Hal ini menandakan bahwa aplikasi TikTok memiliki peran penting bagi warga Indonesia. Aplikasi TikTok seolah menjadi aplikasi primadona yang wajib diunduh oleh semua orang. Aplikasi TikTok menurut (Fauziah, 2019: 2) yakni sebuah jejaring sosial dan platform video pendek yang dibuat berdurasi 15-60 detik. Dalam penelitian (Susilowati, 2018: 177) aplikasi TikTok memiliki berbagai macam fitur seperti *special effect* yang beraneka ragam, fitur musik dari berbagai penjurur sehingga penggunaanya bisa melakukan performa dengan beragam gaya/tarian sehingga mendorong kreativitas penggunaanya menjadi *content creatore*. Serta adanya fitur wajah yang sangat unik dan menarik yang bisa digunakan secara instan.

Pengguna aplikasi TikTok banyak digemari oleh anak-anak, remaja, maupun orang tua dari berbagai profesi. Namun sebagian besar diketahui pengguna TikTok merupakan anak muda yang menjadi target pemasaran dari aplikasi tersebut. Sesuai dengan yang diutarakan oleh (Taubah, 2020: 58) bahwa mayoritas pengguna aplikasi TikTok didominasi oleh remaja atau yang sering disebut anak milenial atau generasi Z. Karena pada masa remaja merupakan masa transisi dan proses pencarian identitas diri. Remaja dalam menggunakan aplikasi TikTok dengan berbagai motivasi, tidak hanya untuk berbagi informasi tapi sebagai proses pencarian dan membangun identitasnya demi memperoleh citra yang mereka inginkan (seperti ingin dipuji dan ingin dikenal banyak orang), mengekspresikan diri dalam bentuk foto/video, ingin tampil eksis dan memburu popularitas yang instan. Hal ini dilakukan karena Aplikasi TikTok menawarkan kemudahan bagi penggunaanya menjadi populer dalam waktu cepat. Itulah yang

membuat pengguna TikTok memperoleh kepuasan. Oleh karena itu, orang-orang merasa lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya melalui media sosial TikTok daripada di dunia nyata. Media sosial TikTok ini merupakan wadah baru yakni berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Media sosial TikTok ini mempunyai ruang lingkup dan pola yang unik karena terdapat banyak hal yang bisa saja berbeda dan tidak ditemui dalam tatanan masyarakat *real*.

Media tersebut tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media sosial TikTok lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri. Realitas saat ini tidak hanya diceritakan tetapi dapat dibuat, direayasa, dan disimulasi. Simulasi menurut Baudrillard, 1994 dalam (Febriana, 2017: 22) kesadaran akan yang *real* dibenak khalayak semakin berkurang, dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan karena imaji yang disajikan media secara terus-menerus. Khalayak seakan-akan ada diantara realitas dan ilusi karena tanda yang ada di media sepertinya sudah terputus dari realitas. Dalam masyarakat simulasi, segala sesuatu ditentukan oleh tanda, kode, dan citra yang mendominasi hampir seluruh proses komunikasi manusia. Ruang realitas kebudayaan saat ini merupakan cerminan apa yang disebut sebagai *simulacrum* atau simulacra yakni realitas tiruan yang tidak mengacu pada realitas sesungguhnya. Artinya, tidak memiliki acuan, duplikasi dari duplikasi, tiruan dari tiruan, pemalsuan dari yang palsu, sehingga tidak bisa dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, hal ini dijelaskan Baudrillard dalam (Hidayat, 2021: 110). Kemudian tahap selanjutnya setelah simulasi dan simulacra yakni hiperrealitas, yang merupakan realitas yang lebih nyata dari yang nyata: sesuatu yang sebetulnya palsu, buatan, tiruan, tetapi menjadi lebih nyata dari pada kenyataan itu sendiri, hal ini diutarakan oleh Jean Baudrillard, 1983 dalam (Hidayat, 2021: 128). Hiperrealitas ini berangsur-angsur mencair disela-sela kehidupan nyata, serta efek yang timbul yakni masyarakat semakin menggemari media sosial, seperti halnya aplikasi TikTok. Banyak remaja terlibat dalam *euforia* TikTok. Padahal mereka tidak menyadarinya, bahwa mereka terjebak dalam dunia simulasi yang penuh dengan ilusi (buatan).

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Febriana, 2017: 18-29) tentang “Hiperrealitas *Endorse* dalam Instagram”, dalam penelitian ini

menjelaskan bahwa adanya ketergantungan mahasiswa dalam menggunakan Instagram, seperti berlomba-lomba memperoleh *endorse* supaya mahasiswa mendapatkan *like* dan menjadi semakin populer. Ada perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni media yang diteliti menggunakan media sosial TikTok. Namun, terdapat juga persamaan yakni individu melakukan berbagai kegiatan dalam media sosial tersebut yang mengarah ke hiperrealitas. Sebagaimana penelitian yang akan dilakukan di desa peneliti, yakni di Desa Taman Prijek.

Desa Taman Prijek berada di Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan. Di desa ini terjadi fenomena yang melanda masyarakat, khususnya dikalangan remaja yakni adanya fenomena aplikasi TikTok. Berdasarkan observasi awal, adanya aplikasi tersebut menjadi salah satu pemicu perubahan perilaku dan perubahan tatanan sosial budaya remaja di Desa Taman Prijek. Berbagai macam dampak ditimbulkan, dampak negatifnya bisa berupa pengguna TikTok lebih fokus pada kehidupan di dunia maya, bagaimana masyarakat menilai dirinya di dunia maya daripada di dunia nyata sehingga mereka akan membentuk identitas baru kemudian untuk dikonstruksi masyarakat luas sebagai label diri mereka sendiri. Adanya aplikasi ini dapat dilihat adanya realitas yang dibuat oleh pengguna TikTok. Realitas yang dibuat ini memiliki maksud sesuai keinginan pengguna TikTok yakni untuk kepentingan popularitas. Realitas buatan inilah yang bisa membuat realitas dan sesuatu yang maya bercampur menjadi satu atau disebut hiperrealitas. Hiperrealitas yang ditunjukkan oleh pengguna TikTok adalah bagian dari rekayasa, mereka menggunakan aplikasi TikTok untuk membuat video joget dan diedit menggunakan filter cantik/ganteng, kemudian mengunggah video mereka di akun TikTok, jadi tidak heran jika video yang dibagikan di TikTok terlihat lebih sempurna daripada wajah dan bentuk tubuh asli. Dengan isi konten tersebut, mereka berharap memperoleh simpati dari pengikut atau pengguna TikTok lain, seperti mendapatkan komentar positif, *like*, dan *followers* bertambah. Selain filter untuk mempercantik diri yang dibagikan, masih banyak aktivitas yang mencerminkan bahwa ada hal yang berbeda dari kondisi pelaku pada apa yang diunggah di TikTok dengan kondisi nyata.

Melihat adanya fenomena yang terjadi di Desa Taman Prijek, peneliti merasa hal ini perlu dijadikan penelitian. Fokus penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan apa yang sedang dilakukan informan di akun TikToknya, kesan apa yang ingin informan tampilkan pada pengikut terhadap realitas yang informan ciptakan dalam akun TikTok, serta perubahan apa yang dialami informan peneliti melalui pengalamannya dalam menggunakan aplikasi TikTok tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini guna mengetahui bagaimana “Hiperrealitas dalam Popularitas Diri Remaja Pengguna Aplikasi TikTok di Desa Taman Prijek Kecamatan Laren Kabupaten Lamongan”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Hiperrealitas dalam Popularitas Diri Remaja Pengguna Aplikasi TikTok di Desa Taman Prijek Kecamatan Laren Kabupaten Lamongan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan (penulisan skripsi)
2. Untuk mengetahui bagaimana Hiperrealitas dalam Popularitas Diri Remaja Pengguna Aplikasi TikTok di Desa Taman Prijek Kecamatan Laren Kabupaten Lamongan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan Hiperrealitas dalam Popularitas Diri Remaja Pengguna Aplikasi TikTok.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pihak peneliti
 - a. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guna mengetahui dan memahami bagaimana Hiperrealitas dalam Popularitas Diri Remaja Pengguna Aplikasi TikTok.
 - b. Untuk memenuhi tugas akhir menempuh skripsi

2. Bagi pihak prodi Sosiologi
 - a. Manfaat penelitian ini bagi pihak prodi Sosiologi dapat menambah koleksi pustaka yang akan digunakan mahasiswa Sosiologi
3. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Sebagai bahan pertimbangan atau referensi jika ingin melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan tema yang serupa.
4. Bagi masyarakat sekitar
 - a. Agar lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial, sehingga tidak mengarah pada dampak negatif.