

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehadiran media sosial telah membawa revolusi pada cara manusia melakukan komunikasi dan sebagai ajang perkenalan diri untuk lebih dikenal oleh banyak orang. Saat ini, media sosial sudah menjadi kebutuhan pokok di setiap harinya untuk berkomunikasi dengan sesama dan sebagai media mencari informasi seperti berita olahraga, *lifestyle*, kesehatan, dan lain-lain.

Media sosial juga sudah menjadi tempat membentuk *image* diri, mengungkapkan perasaan, maupun kritik. Semua aktifitas yang dilakukan wajib di-*share* melalui media sosial agar semua orang atau *followers*-nya mengetahui apa yang sedang dilakukan. Di dalam membuat citra dirinya melalui media sosial banyak orang menggunakan berbagai macam cara seperti mengunggah foto, memposting status, bahkan membuat video yang menampilkan dirinya dengan sedemikian rupa sehingga orang lain dapat melihat dan tertarik untuk terus menerus mengikuti setiap kegiatannya yang dibagikan di media sosial.

Dari semakin banyaknya fitur yang tersedia di media sosial, muncullah berbagai aplikasi yang mendukung warganet untuk lebih berkreasi menunjukkan eksistensi dirinya di dunia maya seperti, Tik Tok, Musically, Snapchat, Snow, dan lain-lain. Hal ini menjadikan semakin banyaknya pengguna media sosial berlomba-lomba dalam mengolah citra dirinya dengan memainkan aplikasi tersebut kemudian diposting di media sosialnya masing-masing. Dengan menunjukkan penampilannya, busana, maupun gaya bicarannya untuk menunjukkan kepada khalayak tentang dirinya.

Melihat dari *trend* yang sedang berkembang saat ini, banyak warganet membuat konten video dengan menggunakan aplikasi video yang terhubung langsung ke media sosial. Salah satunya adalah aplikasi Tik Tok. Aplikasi ini sedang berada ditingkat aplikasi yang sering dan paling banyak digunakan dan termasuk aplikasi yang sedang viral belakangan ini. Banyak kalangan baik remaja maupun dewasa yang menggunakan aplikasi Tik Tok untuk hiburan, ajang unjuk berkreasi, maupun sebagai media memperkenalkan dirinya kepada orang banyak

di media sosial. Meningkatnya pengguna dan video yang *dishare* menjadikan aplikasi ini fenomenal hingga menjadikan aplikasi paling banyak diunduh di dunia. Dari fenomena Tik Tok ini banyak isu negatif yang timbul. Banyak *users* menghabiskan berjam-jam menonton video dan membuat video. Video Tik Tok sendiri berkisar tentang *talent, challenge, stunt, joke*, sampai *prank*. Dengan durasi singkat dan algoritma Tik Tok, video menarik dan lucu membuat Tik Tok sulit ditinggalkan. Kebanyakan pengguna hanya sekedar menjiplak atau menyalin konten yang dibuat *users* sebelumnya walau dengan latar belakang orang yang berbeda, biasanya satu konten memiliki plot yang serupa. Bisa juga, membuat video hanya sekedar untuk viralitas atau mencari hadiah dengan *challenge* video.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki pengguna aktif aplikasi Tik Tok. Seperti yang dilansir oleh Viva.co.id, sebanyak sepuluh juta penduduk Indonesia yang meng-*install* dan memainkan aplikasi Tik Tok dari berbagai kalangan. Pengguna aplikasi ini berlomba-lomba unjuk diri membuat video berdurasi lima belas detik sekreatif mungkin. Munculnya Tik Tok ini mencuri banyak perhatian masyarakat Indonesia, sehingga lahirlah “Generasi Tik Tok”. Penggunaan aplikasi ini dianggap sebagai media untuk membuat para pengguna dikenal banyak orang dengan cara membuat video yang menarik. Aplikasi Tik Tok ini menunjuk pasar kaum muda mudi generasi milenial dengan menyajikan berbagai fitur yang bisa dinikmati dan mengikuti perkembangan zaman. Remaja yang menjadi pengguna terbanyak Tik Tok, menjadikan media sosial ini untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan kemampuan dalam membuat video berdurasi pendek. Tidak hanya itu, mereka juga menganggap media sosial adalah wadah untuk bisa dikenal oleh banyak publik di lingkup sosial daring. Tik Tok juga dijadikan wadah untuk bersenang-senang selepas mereka penat belajar di sekolah maupumm untuk saling membentuk relasi teman baru.

Hal ini juga dilakukan oleh remaja sekolah menengah atas di Indonesia, khususnya di Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Yang mana siswa-siswa dengan berbagai macam karakter dan latar belakang yang berbeda berusaha menampilkan dirinya di media sosial dan ditonton *followers*-nya. Dengan sengaja menunjukkan sisi diri yang lain dan mencoba untuk menarik perhatian banyak penonton untuk menilai dirinya dan lebih mengenal dirinya dari

tampilan yang disajikan dalam media sosialnya. Siswa sekolah menengah atas yang notabennya sebagai remaja yang akan beranjak dewasa ini, menjadi menarik untuk diteliti sisi sosialnya. Dari sisi interaksi sosial dengan masyarakat sekitarnya maupun dengan masyarakat yang lebih luas. Juga bagaimana mereka membuat citra baik dirinya sebagai remaja yang berstatus pelajar dengan berbagai macam ide dan cara untuk mengembangkan kreatifitasnya dan mendapatkan nilai yang baik dari khalayak umum.

Impression management atau pengelolaan kesan yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Membahas tentang *Impression Management* tentu tidak terlepas dari kajian dramaturgi karena pada dasarnya, dramaturgi Goffman salah satu prinsipnya adalah *Impression Management*. Pendekatan dramaturgis Goffman khusus yang berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu, setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain (Mulyana, 2013:109, 112).

Pada saat pengguna beraktifitas atau mengunggah foto maupun video di media sosial, yang pasti akan dilakukan adalah menampilkan sosok atau sesuatu yang dianggap baik agar pandangan orang lain terhadapnya pun sesuai dengan keinginan pengguna media sosial dan dalam hal ini disebut wilayah depan (*front region*). Menurut Goffman, wilayah depan merujuk pada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Mereka sedang memainkan suatu peran di atas panggung sandiwara dihadapan khalayak penonton. Sedangkan wilayah belakang (*back region*) biasanya berbatasan dengan panggung depan, tetapi tersembunyi dari pandangan khalayak. Ini dimaksudkan untuk melindungi rahasia pertunjukan, dan oleh karena itu, khalayak biasanya tidak diizinkan memasuki panggung belakang. Pada panggung belakang ini yang terlihat hanya realitas diri. Dengan demikian, dramaturgi media sosial sedang berlangsung seperti panggung drama yang sedang ditampilkan oleh sang aktor yaitu pengguna media sosial (Mulyana, 2013:114-115).

Melihat dari fenomena yang terjadi ada sisi yang menarik untuk diteliti yaitu

tentang bagaimana mereka mengelola kesan di hadapan khalayak khususnya bagi siswa menengah atas dimana masa-masa ini adalah masa perkembangan kreatifitas dan pembentukan citra diri. Dengan menggunakan aplikasi video yang sedang digandrungi saat ini dan melihat banyaknya konten video Tik Tok yang menirukan suatu adegan dan melakukan gaya layaknya *public figure* menimbulkan pertanyaan bagaimana mereka tampil dengan leluasa di media sosial dan bagaimana sejatinya mereka di dunia nyata. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman, salah satu prinsipnya adalah *Impression Management*. Bagaimana siswa di Ambulu menampilkan dirinya di depan orang lain, bagaimana konsistensinya dalam memainkan perannya sebagai siswa, serta bagaimana caranya agar dapat mempersuasi orang lain agar orang tersebut memandang dirinya sesuai dengan keinginannya. Dengan melihat beberapa faktor yang terlibat dalam diri siswa dan faktor lingkungan yang masih tergolong daerah yang berkembang dalam hal memahami penggunaan media sosial dengan baik dan cermat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana panggung depan siswa SMA/SMK di Ambulu dalam menggunakan aplikasi Tik Tok?
2. Bagaimana panggung belakang siswa SMA/SMK di Ambulu dalam menggunakan aplikasi Tik Tok?
3. Bagaimana *impression management* siswa SMA/SMK di Ambulu dalam menggunakan aplikasi Tik Tok?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti uraikan di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui panggung depan (*front stage*) siswa SMA/SMK di Ambulu dalam menggunakan aplikasi Tik Tok.
2. Mengetahui panggung belakang (*back stage*) siswa SMA/SMK di Ambulu dalam menggunakan aplikasi Tik Tok.
3. Mengetahui *impression management* siswa SMA/SMK di Ambulu

dalam menggunakan aplikasi Tik Tok.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang peneliti uraikan di atas, manfaat penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengembangan teoritis dalam teori sosial, teori dramaturgi, khususnya tentang penggunaan aplikasi Tik Tok. Dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Sebagai sumbangan bagi lembaga terkait khususnya yang mendalami pemuda/ remaja dalam menentukan kebijakan di masa mendatang.

