

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**TREND OME TV DI KALANGAN REMAJA SEBAGAI SARANA  
KOMUNIKASI UNTUK MENJALIN PERTEMANAN ASING**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penyusunan Skripsi  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau



**DEDEK FAIZAL**

NPM : 189110138  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2022**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : Dedek Faizal  
NPM : 189110138  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Usulan Penelitian : *Trend Ome Tv* Dikalangan Remaja Sebagai Sarana

Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam usulan penelitian ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk diseminarkan dalam Seminar Proposal Penelitian.

Pekanbaru, 22 April 2022.

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,

Menyetujui,



**Dr. Fatmawati, S.IP., MM**



**Tessa Shasrini, B. Comm, M.Hrd**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Nama : Dedek Faizal  
NPM : 189110138  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Komprehensif : Rabu / 8 Juni 2022  
Judul Skripsi : *Trend Ome Tv Di Kalangan Remaja Sebagai  
Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan  
Asing*

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 16 Juni 2022  
Tim Seminar

Ketua,

**Tessa Shasrini, B. Comm, M.Hrd**

Anggota,

**Dr. Fatmawati, S. IP., MM**

Mengetahui,

Wakil Dekan I

**Cutra Aslinda, M. I. Kom**

Anggota

**Dr. Dafrizal, S.Pd, M. Soc, Sc**

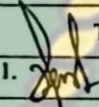
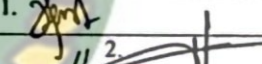
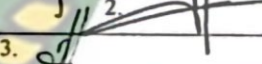
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 1083/A-UIR/3-Fikom/2022 Tanggal 02 Juni 2022 maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini Rabu Tanggal 08 Juni 2022 Jam : 13.00 – 14.00. WIB bertempat di ruang Aula Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : **Dedek Faizal**  
NPM : 189110138  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)  
Judul Skripsi : " Trend Ome TV Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing "  
Nilai Ujian : Angka : " 80 " ; Huruf : " A- "  
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Tessa Shasrini , B, Comm, M. Hrd	Ketua	1. 
2.	Dr. Dafrizal , S.Pd, M. Soc, Sc	Penguji	2. 
3.	Dr. Fatmawati , S.I.P, MM	Penguji	3. 

Pekanbaru, 08 Juni 2022  
Dekan

  
Dr. Mohd. AR. Imam Riauan , M. I. Kom  
NPK : 150802514

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**TREND OME TV DI KALANGAN REMAJA SEBAGAI SARANA  
KOMUNIKASI UNTUK MENJALIN PERTEMANAN ASING**

Yang diajukan oleh :

Dedek Faizal

189110138

Pada Tanggal :

16 Juni 2022

Mengesahkan :

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**



**Dr. Muhd Ar. Imam Riauan, S. Sos., M. I. Kom**

Tim Penguji

Tanda Tangan,

**Tessa Shasrini, B. Comm, M.Hrd**



---

**Dr. Fatmawati, S. IP., MM**



---

**Dr. Dafrizal, S.Pd, M. Soc, Sc**



---

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dedek Faizal  
NPM : 189110138  
Tempat/Tanggal Lahir : Bagan Siapi-api, 29 September 2000  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Alamat/No Hp : Jln. Borneo Kota Pekanbaru/081364659914  
Judul Penelitian : *Trend Ome Tv* Dikalangan Remaja Sebagai Sarana  
Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulisan saya (Usulan Penelitian) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengaruh Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam Daftar Pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (Usulan Penelitian) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai skripsi atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 22 April 2022

Menyatakan,



Persembahan

*Bismillahirrahmanirahim...*

Ku persembahkan karya tulis ini kepada

Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang karena segala rahmat dan nikmat yang diberikan untuk penulis. Tiada alasan penulis untuk berhenti bersyukur mengucapkan “Alhamdulillah” dan tidak lupa kepada Nabi Muhammad SAW yang memberikan teladan kepada seluruh umatnya.

Terimakasih kepada Ibunda Aryati yang selalu mendo’akan dan selalu memberikan kasih sayang yang tiada henti kepada kami anaknya. Cinta kasih dan sayang yang sangat luar biasa yang tidak kenal lelah berjuang untuk sekolah kami hingga sarjana.

**MOTTO**

Tuntaskan apa yang telah kau mulai,  
dan jangan pernah memandang kearah belakang ketika kau belum sampai di garis  
finish

Jangan pernah menyerah.

Hal memalukan bukanlah ketika kau jatuh, tetapi ketika kau tidak mau bangkit lagi  
(Midorima Shintarou)



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kehadiran Allah SWT, diiringi shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena atas rahmat-Nya karya tulis dalam bentuk usulan penelitian dengan judul “*Trend Ome Tv* Dikalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing” ini dapat penulis selesaikan. Dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama belajar di Universitas Islam Riau.
2. Ibu Tessa Shasrini, B. Comm, M.Hrd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, pendapat dan masukan yang sangat berarti serta telah meluangkan waktu dalam proses bimbingan di tengah Pandemi COVID-19 secara tatap muka.
3. Teristimewa orang tua penulis, Ibunda Aryati yang telah membesarkan saya, memberikan kasih sayang dan doa yang tiada henti serta dukungan baik moral maupun material kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan usulan penelitian ini.
4. Sundari Iriani dan Khairul Rizal, yang selalu berada di samping penulis, memberikan semangat dan nasihat kepada penulis dalam menyelesaikan usulan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan usulan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya usulan penelitian ini dimasa yang akan datang.

Pekanbaru, 22 April 2022

Penulis

**Dedek Faizal**

## DAFTAR ISI

COVER	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
Abstrak .....	xiv
Abstrack .....	xv
خلاصة .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Fokus Penelitian.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II.....	14
TINJAUAN PUSTAKA .....	14
A. Kajian Literatur.....	14
1. Komunikasi Massa.....	14
2. Media Sosial.....	14
3. Teori dan Konsep yang Relavan dengan Penelitian.....	17
B. Defenisi Operasional.....	21
1. <i>Trend</i> .....	21
2. Media Sosial <i>Ome Tv</i> .....	22
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	24
BAB III .....	28
METODE PENELITIAN.....	28

A.	Pendekatan Penelitian .....	28
B.	Subjek dan Objek Penelitian.....	30
1.	Subjek Penelitian .....	30
2.	Objek Penelitian.....	30
C.	Lokasi dan Waktu penelitian .....	31
1.	Lokasi Penelitian.....	31
2.	Waktu Penelitian.....	31
D.	Sumber Data .....	32
1.	Data <i>Primer</i> .....	32
2.	Data Sekunder.....	33
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
1.	Observasi.....	33
2.	Wawancara.....	34
3.	Dokumentasi .....	35
F.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	36
G.	Teknik Analisis Data .....	37
BAB IV	.....	40
A.	Gambaran Umum Lokasi Peneliti.....	40
B.	Hasil Penelitian.....	47
C.	Pembahasan Penelitian .....	67
BAB V	.....	79
A.	Kesimpulan .....	79
B.	Saran .....	80
DAFTAR PUSTAKA		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Penelitian Terdahulu .....	24
Tabel 3.1: Waktu Penelitian .....	31
Tabel 3.2: Informan Remaja Yang Menggunakan Ome Tv di Kota Pekanbaru Berdasarkan Umur .....	35
Tabel 4.1: Komposisi Etnis Di Kota Pekanbaru .....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Gambaran dari aplikasi ome tv .....	3
Gambar 1.2: Screenshot Obrolan Fiki Naki dengan Orang Asing.....	5
Gambar 1.3: Awal mula Fiki Naki terkenal di Youtube dengan memainkan aplikasi Ome Tv.....	7
Gambar 1.4: Jumlah total pengguna aplikasi Ome Tv.....	9
Gambar 2.1: Konsep Kerangka Teori Understanding Media.....	20
Gambar 3.1: Komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman .....	39
Gambar 4.1: Screenshot sedang Aktif Bermain Ome Tv.....	52
Gambar 4.2: Mencari Teman Bermain Game Bareng.....	55
Gambar 4.3: Screenshot sedang Aktif Bermain Ome Tv.....	58
Gambar 4.4: Screenshot Aktif Bermain Ome Tv.....	61
Gambar 4.5: Tidak Dikenal Dalam Kalangan Sosial.....	69
Gambar 4.6: Mencari Teman Bermain Game Bareng.....	70
Gambar 4.7: Membuka Wawasan Dengan Orang Luar.....	71
Gambar 4.8: Mencari Jodoh.....	73
Gambar 4.9: Tempat Hiburan.....	74
Gambar 4.10: Mengekspresikan Diri.....	75
Gambar 4.11: Ajang Silaturahmi.....	77
Gambar 4.12: Memperoleh Teman Baru.....	77
Gambar 4.13: Memperoleh Informasi Terkini.....	78
Gambar 4.14: Trend Ome Tv Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing.....	79

## Abstrak

### ***Trend Ome Tv Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing***

Dedek Faizal

NPM : 189110138

*Ome Tv* adalah salah satu aplikasi media sosial yang sangat banyak diminati, *Ome Tv* didirikan oleh Leif K-Brooks dari Brattleboro, Vermont dan diluncurkan pada tanggal 25 maret 2009 dan perilisian aplikasi *Ome Tv* ini di Indonesia terdapat pada tanggal 31 juli 2015. *Ome Tv* mampu menarik perhatian penggunanya dari berbagai usia. *Ome Tv* menawarkan beberapa fitur seperti *video call*, *chat*, dan pilihan negara. Kecendrungan untuk mendapatkan teman atau jodoh sekarang *Ome Tv* banyak di isi kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *trend Ome Tv* di kalangan remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dari penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber data guna menjawab permasalahan peneliti yaitu data primer dan sekunder. Penelitian ini menggunakan teori *fenomenologi* Alfred Schuz sebagai landasan dalam pembuatan skripsi ini. Informan dalam penelitian ini sebanyak 5 orang. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang *trend Ome Tv* di kalangan remaja sebagai sarana komunikasi untuk menjalin pertemanan asing dengan menggunakan berdasarkan fenomenologi Alfred Schuz yang menggolongkan motif menjadi dua bagian *because motive* yang merujuk pada pengalaman masa lalu, hal tersebut berupa tidak dikenal dalam kelompok sosial, mencari teman bermain game bareng, membuka wawasan dengan orang luar. *In order motives* yang merujuk pada masa yang akan datang, hal tersebut berupa mencari jodoh, tempat hiburan, mengekspresikan diri. Faktor-faktor yang mendorong remaja menggunakan *Ome Tv* sebagai ajang silaturahmi, memperoleh teman baru, memperoleh informasi.

**Kata kunci :** *Ome Tv*, Kalangan Remaja dan Fenomenologi

## Abstrack

### *Ome Tv Trend Among Teenagers As a Communication Mean To Make Foreign Friends*

Dedek Faizal

189110138

*Ome Tv is one of the most popular social media applications, Ome Tv was founded by Leif K-Brooks from Brattleboro, Vermont and launched on 25 March 2009 and the release of this Ome Tv application in Indonesia was on 31 July 2015. Ome Tv is capable of attracts the attention of users of all ages. Ome Tv offers several features such as video calls, chat, and a choice of countries. The tendency to get friends or a mate is now mostly filled with teenagers. This study aims to determine the trend of Ome Tv among teenagers. This research use descriptive qualitative approach. Data collection techniques from observation, interviews, and documentation. The data from this study were obtained from various data sources in order to answer the researcher's problems, namely primary and secondary data. This research uses Alfred Schuz's phenomenological theory as the basis in making this thesis. There were 5 informants in this study. The results of this study explain the trend of Ome Tv among adolescents as a means of communication to make foreign friends using Alfred Schuz's phenomenology which classifies motives into two parts because motives refer to past experiences, these are unknown in social groups, looking for friends play games together, open horizons with outsiders. In order motives which refer to the future, it is in the form of finding a mate, places of entertainment, self-expression. Factors that encourage teenagers to use Ome Tv as a gathering place, make new friends, get information.*

*Keywords: Ome Tv, Teenagers and Fenomology*

## خلاصة

اتجاه vT emO بين المراهقين كوسيلة اتصال يعنى تكوين صداقات أجنبية

Dedek Faizal

189110138

أحد أشهر تطبيقات بديقات الوسائط الاجتماعية، وقد تم تأسيس vT emO بعد vT emO في عام 2009 من قبل كوفي هق اللطيمتون ومريف هي الوب وروبنتاربنم Brooks-ب واسطة K fieL وتم إصدار تطبيق vT emO هاف في إندونيسياف في 13 يوليو 2012. vT emO هو قدرة لثم تازيملا نم ديدعلا Ome Tv على جذب انتباه المستخدمين من جميع الأعمار. يقدم مكالمات الفيديو وال دردشة واخذ تيار البلدان. المبل إلى الحصول على أصدقاء أو رفيق يمتلئ الآن بالمراهقين. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد اتجاه vT emO بين المراهقين. يستخدم هذا البحث المنهج النوعي الوصفي. تقنيات جمع البيانات من الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تم الحصول على بيانات هذه الدراسة من مصادر بيانات مختلفة للإجابة على مشاكل الباحث وهي البيانات الأولية والثانوية. تستخدم هذه الدراسة نظرية الظواهر لألفريد شوز كأساس لعمل هذه الأطروحة. كان هناك 5 مخبرين في هذه بين المراهقين كوسيلة للتواصل لتكوين صداقات Ome Tv دراسة اتجاه الدراسة. توضح نتائج هذه الأجنبية باستخدام علم الظواهر لألفريد شوز الذي يصنف الدوافع إلى جزئين لأن الدوافع تشير إلى التجارب السابقة، هذه غير معروفة في المجموعات الاجتماعية، تبحث عن أصدقاء يلعبون معاً، تفتح الأفق مع غرباء. من أجل الدوافع التي تشير إلى المستقبل، فهي في شكل المعثور على الرفةيقة، وأماكن للترفيه، والتعبير عن الذات. العوامل التي تشجع المراهقين على استخدام vT emO كمكان للجمع، وتكوين صداقات جديدة، والحصول على المعلومات

الظواهر علم الظواهر، والمراهقون Ome TV : الدالة الكلمات

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam kehidupan Sehari-hari, manusia tergolong sebagai makhluk sosial yang tidaklah hidup dalam lingkungan yang hampa. Sebagai makhluk sosial anggota keluarga maupun anggota masyarakat manusia saling berinteraksi dengan manusia lainnya yang dimana setiap orang membutuhkan informasi berupa pesan yang disampaikan. Seiring berkembangnya zaman, teknologi komunikasi pada saat ini telah terjadi penunjang sarana informasi dan ajang mengkreasikan diri. Komunikasi berfungsi sebagai alat untuk bertukar pendapat dalam sebuah lingkungan sekitar, hal ini dapat menghantar masyarakat pada era digital yang sangat canggih dari tahun ketahunnya yang sangat mudah dan juga praktis (Muamar Andre 2019:1)

Dunia pada saat ini di namakan dengan dunia modern, semua serba canggih dan hal tersebut tidak lepas dari yang namanya Smartphone, semakin hari semakin banyak pengguna Smartphone dengan berbagai *type* yang bagus-bagus, tidaklah menutup kemungkinan semua kalangan sudah memiliki Smartphone, karena harganya sangat terjangkau untuk masyarakat.

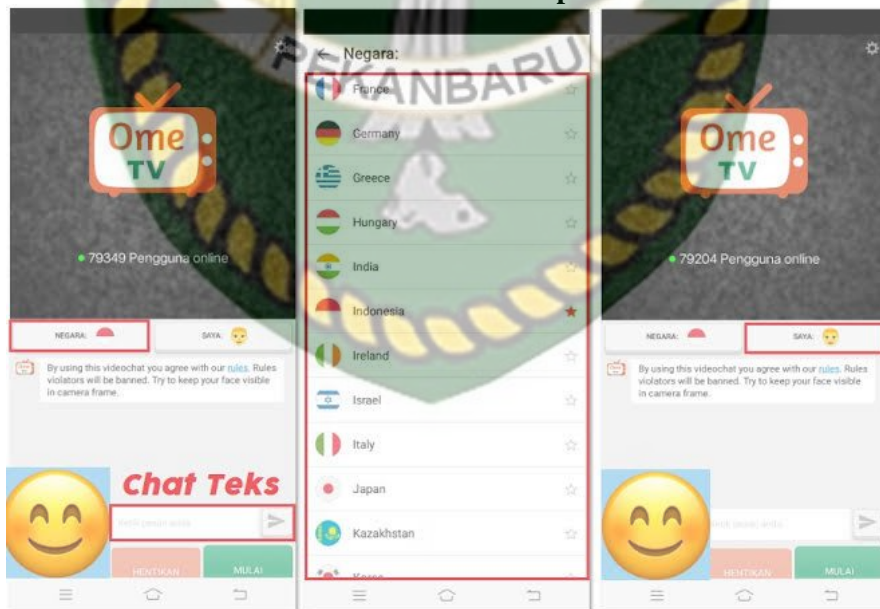
Perkembangan teknologi pada saat ini yang sangat pesat telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan yang beragam aspek sosial, salah satunya yaitu berkomunikasi dapat dengan mudah dan cepat. Seiring dengan berkembangnya teknologi, komunikasi antara remaja di lingkungan sosial jauh lebih mudah dengan teknologi yang hanya perlu menggunakan jaringan internet, yaitu media sosial. Oleh dari karena itu sekarang media telah menjadi salah satu kebutuhan hidup bagi setiap orang. (Muhammad Qadaruddin Abdullah, 2013)

*Trend* merupakan suatu pandangan, gagasan, ide maupun mode yang sedang digandrungi oleh masyarakat, dapat digemari oleh remaja, anak-anak, dewasa maupun para orang tua. *Trend* adalah sesuatu yang sedang “menjamur” atau sedang disukai dan digandrungi oleh orang banyak. Cirinya mudah saja, apabila kita sedang berjalan di tempat-tempat umum atau belanja tertentu untuk melihat ada sebuah kesamaan 5-25 orang yang lewat, maka itulah *trend* yang sedang berlaku. (Arum Ranistya Diany S, 2014)

Kehadiran media sosial terbaru membuat setiap orang mudah untuk berinteraksi secara *virtual* dan *verbal*, Contohnya seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *facebook*, *Ome Tv* yang merupakan jaringan untuk mempermudah orang-orang bersosialisasi. *Ome Tv* Merupakan aplikasi berbasis *video call* yang memungkinkan seseorang melakukan *video call* dengan sesama pengguna aplikasi tersebut. Dalam melakukan *video call* seseorang di minta untuk bisa berkomunikasi dengan orang-orang random

dari berbagai negara dari Indonesia bahkan diluar Indonesia. Aplikasi ini termasuk media sosial yang sangat praktis di masa pandemic *covid-19* ini dengan menggunakan aplikasi ini semua orang tidak perlu lagi harus berinteraksi di luar rumah, sama dengan di kalangan remaja kota pekan baru yang berkomunikasi dengan memanfaatkan media sosial *Ome Tv* tanpa harus keluar rumah. Dengan memanfaatkan media sosial *Ome Tv* ini remaja di kota pekanbaru bisa dengan mudah melatih skill komunikasi mereka ataupun *public speaking*, dengan orang-orang tidak mereka kenal. Aplikasi ini juga bisa dimanfaatkan untuk mencari orang-orang yang baru untuk di jadikan teman. Namun ada pula hambatan yang terdapat di dalam aplikasi ini seperti susahnya menemukan *server* yang ingin di tuju.

**Gambar 1.1: Gambaran dari aplikasi ome tv**



(Sumber : Google, Apa itu Ome Tv?)

Pemanfaatan komunikasi di dalam aplikasi *Ome Tv* ini sering di gunakan di kalangan remaja sebagai media yang bisa dikatakan perkenalan dengan orang baru, bahkan remaja di zaman sekarang menggunakan media ini untuk mencari teman asing melalu media *virtual*, bahkan jodoh *virtual* sekalipun, namun di dalam aplikasi *Ome Tv* ini banyak juga terdapat penipuan seperti menggantikan lambang negaranya dari yang aslinya negara Indonesia diganti menjadi negara lain. Dan menurut sipenulis aplikasi *Ome Tv* ini masih sangat jarang untuk diteliti bagi penelilitainnya

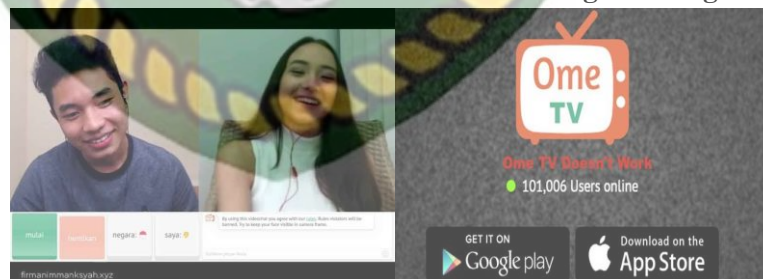
Media merupakan sebuah jembatan yang di lalui pesan si pengirim untuk si penerima, Remaja dizaman sekarang menggunakan media sosial terbut dengan tujuan untuk mengubah gaya komunikasi mereka yang lebih *efektif*. Dengan menuntut diri mereka untuk berani berkomunikasi dengan orang-orang beda daerah bahkan beda negara tidak mereka kenal secara *virtual*. Media ini hanya di gunakan minimal di usia remaja sampai dewasa, karena di dalam aplikasi ini banyak mengandung pembahasan yang tidak cocok untuk usia anak-anak, ucapan yang tidak sesuai etika berkomunikasi. media ini diakses sangat luas dari beberapa negara dengan cara mengklik salah satu *icon* pilihan negara.

Di Era sekarang dengan muncul dan berkembangnya Internet membawa cara untuk menjalin suatu interaksi dari berbagai gaya berbicara seseorang terhadap orang lain. Di dalam penelitian ini ingin mengetahui bagaimana gaya berbicara seseorang pengguna aplikasi *Ome tv* ini dengan pengetahuan Bahasa asing yang sangat minim. Media sosial hadir secara

perlahan merubah paradigma berkomunikasi di masyarakat saat ini. Komunikasi tak terbatas jarak, waktu, ruang. Bisa terjadi dimana saja, kapan saja, tanpa harus bertemu langsung, Bahkan media social mampu meniadakan status sosial, yang sering kali sebagai penghambat komunikasi. Dengan hadirnya *Ome Tv* ini orang-orang tanpa harus bertemu, bisa saling berinteraksi. Jarak tak lagi menjadi masalah dalam berkomunikasi. Lama waktu terakhir bertemu pun juga tak lagi menjadi masalah.

Media sosial telah banyak mengubah kehidupan setiap orang untuk berinteraksi dengan orang yang berjarak jauh, contohnya seperti berkomunikasi dengan keluarga yang berada di kampung, dengan adanya media sosial orang-orang menjadi lebih mudah untuk menjalin hubungan atau silaturahmi dengan keluarga yang jauh. Dengan hadirnya media sosial juga banyak membuka mindset orang-orang.

**Gambar 1.2: Screenshot Obrolan Fiki Naki dengan Orang Asing**



(sumber: Channel Fiki Naki)

Fiki Naki membuat *Channel Youttubnya* di pertengahan tahun 2019 namun dia baru aktif mengunggah video pertamanya pada 30 september 2020 konten yang di unggah Fiki Naki ini memang terbilang unik karena berbeda dari konten pada umumnya, dalam kontennya dia selalu berbicara dengan sopan pada orang-orang luar negeri yang di jumpainya yang mayoritas adalah perempuan. Belum genap satu bulan di dunia *Youtube*, dia mendapatkan 984.000 *Subscribere*, dan total 30jt *viewer*. Fiki Nakipun semakin *viral* semenjak dia mengunggah vidionya yang berjudul Dayana cewek Kazakhstan yang ngajak aku menikah. Pada tanggal 11 januari 2021 di dalam video tersebut Fiki Naki di lamar oleh gadis cantik asal Kazakhstan yang Bernama Dayana, awalnya mereka berbincang dan memperkenalkan diri satu sama lain, tak disangka Dayana disitu Bersama temannya yang Bernama Dariqya terkagum dengan kemampuan Fiki berbahasa Russia. Karna merasa kagum Dayana tidak segan untuk mengakui bahwa dia menyukai Fiki Naki, dan semenjak itu warga net mulai tertarik untuk menonton Fiki Naki.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

*Gambar 1.3 Awal mula Fiki Naki terkenal di Youtube dengan memainkan aplikasi*



*Ome Tv (sumber : Channel Didicx puji)*

Untuk mencapai komunikasi yang *efektif* kita memerlukan sebuah perantara, perantara itu adalah media. Di Kutip dari Vardiansyah (2004:24) Media komunikasi diartikan sebagai alat perantara yang sengaja dipilih komunikator untuk mengirimkan pesannya agar sampai kepada komunikan yang mengacu kepada pemilihan dan pengguna teknologi media komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan Effendy (2008:9) Komunikasi media adalah komunikasi yang menggunakan saluran atau sarana untuk meneruskan suatu pesan kepada komunikan yang jauh tempatnya dan yang banyak jumlahnya.

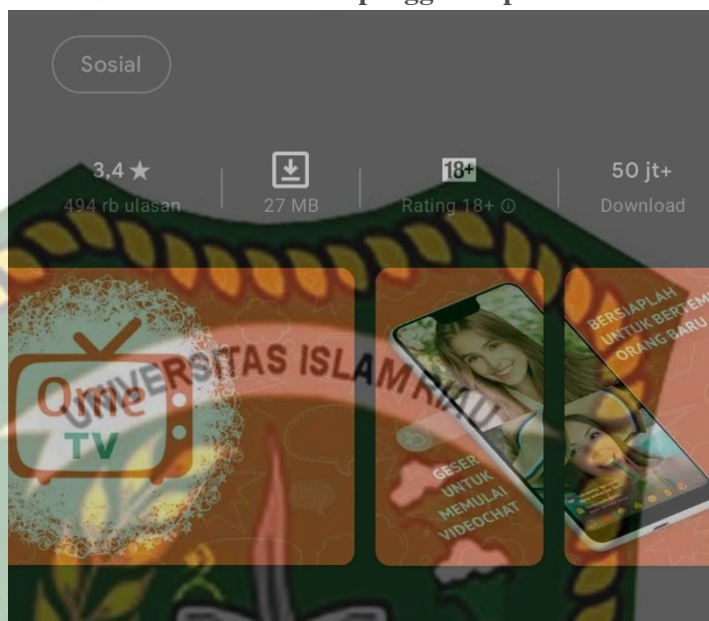
Berkomunikasi melalui media dapat memberikan kemudahan yang sangat besar yang dikatakan oleh Effendy (200:15) bahwa komunikasi massa ialah komunikasi melalui media, penyebaran pesan menggunakan media

yang ditunjukkan kepada massa yang abstrak, yakni sejumlah orang yang tidak tampak oleh komunikator.

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa, kemungkinan besar berkomunikasi secara langsung akan lebih *efektif* dibandingkan berkomunikasi melalui media. Karena berkomunikasi secara langsung bertatap muka itu tidak memiliki hambatan informasi yang akan disampaikan. Berbeda dengan berkomunikasi menggunakan media, seperti menggunakan media sosial yang didasari oleh jaringan internet.

Perkembangan teknologi informasi tidak lagi berbicara seputar perangkat komputer saja, namun sudah merujuk seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menyampaikan, menyimpan, mengubah dan menggunakan informasi dalam segala bentuk. Di era glocalisasi saat ini, keberadaan media tidak hanya media cetak dan elektronik, namun bertambah dengan adanya media sosial. Media sosial ini didukung dengan jaringan internet yang sangat memudahkan kita mendapatkan sebuah informasi atau berekspresi diri hingga menunjukkan identitas diri (Muamaar Andre 2019: 2)

**Gambar 1.4 Jumlah total pengguna aplikasi Ome Tv**



(Sumber: Playstor)

Berdasarkan dengan gambar yang di atas merupakan seberapa banyak orang-orang menggunakan aplikasi *Ome Tv* ini dengan total 50jt pengguna dan memiliki ulasan 3,4 serta *rating* 18+ pada tahun 2022. Hal demikian juga membuktikan bahwa aplikasi tersebut tak kalah *Trend* di kalangan masyarakat pada saat ini. Masyarakat mulai tertarik untuk mencoba aplikasi *Ome Tv* karena peran dari Fiki Naki tersebut bisa mendapatkan teman asing melalui *Ome Tv*, aplikasi *Ome Tv* ini didirikan oleh 18-tahun Leif K-Brooks dari Brattleboro, Vermont, dan diluncurkan pada tanggal 25 maret 2009 dan perilisan aplikasi *Ome Tv* ini di Indonesia terdapat pada tanggal 31 juli 2015 dengan hal tersebut membuat orang-orang ingin mendapatkan pertemanan orang asing juga. Beberapa pesaing dari aplikasi *Ome Tv* yaitu aplikasi *Holla* yang dimana *Holla* merupakan aplikasi yang

hampir mirip namun memiliki rating yang sama dengan *Ome Tv* yaitu 18+ hal ini yang membuat kedua aplikasi saling bersaing satu dengan yang lain.

Salah satu manfaat internet bagi masyarakat yaitu jejaringan sosial tidak hanya menambah pergaulan, tetapi juga mempercepat pertemanan atau mempersatukan kawan lama yang telah hilang dan tidak ada kabar dan membuat kita terlatih untuk bersosialisasi lebih baik. Pergaulan dalam media sosial pun tak luput dari kalangan politisi, artis, bahkan orang lanjut usia juga menggunakan media sosial, hal ini dapat dari orang-orang yang menggunakan media sosial contohnya seperti *facebook* (Renia Fabriani : 2021)

*Facebook* adalah salah satu media sosial yang paling di gemari oleh semua kalangan mulai dari anak-anak muda, dewasa hingga para lansia bisa saja menggunakan *facebook*. *Facebook* pertama kali hadir di tahun 2006 di Indonesia. Perkembangan *Facebook* di Indonesia semakin hari semakin berkembang dengan pesat dengan memiliki banyak fitur menarik di dalamnya.

Akhir-akhir ini *Facebook* di tinggalkan oleh kalangan anak muda. Seperti yang dikutip oleh Lembaga riset *eMarketer* dalam Febriansyah (2019 :3) mengemukakan bahwa setengah dari pengguna internet yang berusia 12-17 tahun diperiksa tidak tertarik memakai *Facebook*, Bill Fisher, seorang analis senior di *eMarketer* penyebab berkurangnya para

pengguna muda karna mereka memilih menggunakan aplikasi seperti *Snapchat* dan *Instagram*. Namun kabar baiknya menurut *eMarketer* *Facebook* diperkirakan bakal banjir pengguna yang berusia 55 yang akan mendaftar. Berdasarkan riset *pew Reasearch Center* kepopuleran *Facebook* di kalangan remaja terus menerus oleh platform lain seperti *Youtube*, *Snapchat*, dan *Instagram*, saat ini hanya 51% anak usia 13-17 yang menggunakan aplikasi *Facebook*. Temuan lain dari riset firma pasar *eMarketer* menunjukkan pengguna remaja *Facebook* lebih cepat dari perkiraan firma tersebut. Sebaliknya saat remaja tak mau menggunakan *facebook*, kalangan orang tua malah makin menyukai *Facebook* (Renia Febriani : 2021)

*Ome Tv* menjadi permasalahan di kalangan remaja namun dari observasi awal maka dari itu peneliti mengambil sampel penelitian yaitu remaja tinggal di Pekanbaru yang menggunakan media sosial *Ome Tv* di nilai *negative* dan hal yang buruk tersebut tidak pantas di contoh, dari beberapa narasumber, penulis mendapatkan informasi dari dua narasumber.

*Narasumber 1: (Annisa, 2021) yang berasal dari pekan baru mengatakan "sebagai perempuan yang menggunakan aplikasi Ome Tv merasa sangat di rendahkan karna ketika menggunakan aplikasi tersebut ada beberapa pria yang sengaja menggoda dan bahkan memperlihatkan hal-hal yang sensitive terhadap pengguna lainnya, hal itu membuat remaja-remaja yang memainkan Ome Tv merasa tidak nyaman". Senin (22/11/2021)*

*Narasumber 2: (Habibi, 2021) yang berasal dari pekan baru yang berpendapat “bahwa aplikasi ini tidak layak digunakan untuk anak kecil sesuai dengan pengalaman bermain di Ome Tv ini saya pernah di tipu atau diprank dari beberapa user anonim dengan memunculkan vidio-vidio yang berkonten dewasa, dan saya juga pernah dilihatkan vidio-vidio jumscare horror dengan sengaja untuk mengagetkan user lainnya, hal demikianlah membuatkan anak kecil tidak layak menggunakan aplikasi Ome Tv ini”. Selasa (23/11/2021)*

Dari hasil wawancara awal di atas sudah menggambar bagaimana populer *Ome Tv* sudah menjadi tempat kalangan remaja zaman sekarang dalam mengekspresikan diri seseorang, dilihat dari wawancara tersebut adapun remaja yang menggunakan aplikasi *Ome Tv* ini untuk hal yang tidak baik dan juga tidak patut untuk di contoh. Hal *negatif* yang tidak patut di contoh dari permasalahan ini menjadikan media sosial untuk merugikan pengguna lain dengan mengerjai remaja-remaja yang ingin menikmati aplikasi *ome tv*, beberapa *user anonim* mengeluarkan vidio-vidio yang tidak senonoh sehingga membuat remaja lain merasa tidak nyaman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah penggunaan *Ome Tv* pada masyarakat zaman sekarang sebagai berikut:

1. Cara remaja untuk berkomunikasi dalam pemanfaatan aplikasi *Ome Tv* untuk mendapatkan teman asing

2. Adanya faktor-faktor tertentu yang menjadi pemicu para remaja untuk menggunakan media *Ome Tv*
3. Adanya dampak *negatif* dari pengguna aplikasi *Ome Tv* bagi remaja

#### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini memfokuskan penelitian kepada **“Trend *Ome Tv* Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing”**.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara remaja berkomunikasi dalam pemanfaatan aplikasi *Ome Tv* untuk mendapatkan teman asing?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui cara remaja berkomunikasi dalam pemanfaatan aplikasi *Ome Tv* untuk mendapatkan teman asing
2. Penelitian ini untuk memberikan referensi pemikiran *positive* dan membangun bagi pemecahan masalah yang berkaitan dengan judul penelitian

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang komunikasi khususnya jurusan Ilmu Komunikasi
2. Untuk mengembangkan wawasan keilmuan dan kemampuan berfikir penulis melalui sebuah karya ilmiah

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Komunikasi Massa

Menurut Britner yakni Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah orang besar. Sedangkan definisi komunikasi massa yang lebih rinci dikemukakan oleh ahli komunikasi Gerbner dalam Ardito (2008) komunikasi massa adalah produksi yang distribusi yang berlandaskan teknologi dan Lembaga dari arus pesan yang kontiniu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Sementara itu, menurut Jay Black dan Frederick C dalam Nuruddin (2008) disebut bahwa komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massa atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim, heterogen, (Hazisah 2017:14).

##### 2. Media Sosial

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui Laughey (2007) dan McQuail (2003) dan Nasrullah (2017:13) terkadang pengertian media cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena hal ini terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang muncul ada yang

memiliki kecendrungan yang sama bahwa ketika disebutkan “media”, yang muncul dalam bersamaan dengan itu adalah sarana disertai teknologinya. Sedangkan kata “sosial” dalam media secara teori semestinya didekati oleh ranah sosiologi.

Menurut Tonnies dalam Nasrullah (2017:7) sosial merujuk pada kata “komunikasi” (*community*). Menurutnya, eksistensi dari komunitas merujuk pada kesadaran dari anggota komunitas itu bahwa mereka saling memiliki dan afirmasi dari kondisi tersebut adalah kebersamaan yang saling bergantung satu sama lain. Komunitas baru bisa terjadi jika kebersamaan yang ada di antara anggota komunitas itu memiliki kesepakatan dan nilai-nilai yang lebih penting adalah keinginan untuk bersama.

Dua pengertian dasar tentang media sosial telah dijelaskan, namun tidak mudah membuat sebuah definisi tentang media sosial berdasarkan perangkat teknologi semata. Diperlukan pendekatan teori-teori sosial untuk memperjelas apa membedakan antara media sosial dan media lainnya di internet sebelum pada kesimpulan apa yang dimaksud dengan media sosial. Hal ini juga termasuk perlunya membahas khusus untuk mencari hubungan antara media dan masyarakat Burton dalam Nasrullah (2017:8).

Defenisi lain dari media sosial menurut Van Dijk dalam Nasrullah (2017:11) media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas

maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator *online* menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Boyd dalam Nasrullah (2017:11) memaparkan media sosial sebagai kumpulan *software* yang memungkinkan seseorang atau komunitas untuk berkumpul, berbagai, berkomunikasi, dan dalam kepentingan tertentu saling bekerjasama atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna dan bukan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di intitusi media massa.

Menurut Mandibergh media sosial adalah media yang mawadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*use-generated content*). Dan hal ini senada yang disampaikan oleh Meike dan Young mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to the share one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhusus individu. (Nasrull 2017:11)

Menurut Kaplan dan Henlein dalam Purbohastuti (2017:214) mendefenisikan media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasisi internet, beraskan ideologi dan teknologi web 2.0 sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh penggunanya.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya menurut Shirky dalam Nurkarima (2018:11) menjelaskan bahwa media sosial adalah untuk

meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.

### 3. Teori dan Konsep yang Relevan dengan Penelitian

#### a. Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Menurut Alfred Schutz Fenomenologi adalah Tindakan sosial yang dilakukan melalui proses penafsiran yang dapat di gunakan untuk memperjelaskan makna yang sesungguhnya, agar dapat mendapatkan konsep yang jelas, dengan kata lain, mendasari tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran (Kuswarno, 2009:18).

Alfred Schutz menjelaskan teorinya dalam dua fase yaitu:

- *Because Of Motives (Weil Motives)*, yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.
- *In-Order-Motive (Um-Zu-Motives)* yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

## b. Pendekatan Penelitian Kualitatif Fenomenologi

Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filosofis yang menyelidiki pengalaman manusia. Fenomenologi bermakna metode pemikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang ada dengan Langkah-langkah logis, sistematis kritis, tidak berdasarkan apriori/prasangka dan tidak dogmatis.

Pendekatan perilaku dalam arsitektur dan lingkungan, menekankan pada keterkaitan hubungan timbal balik antara ruang dengan manusia yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut. Pendekatan ini menekankan perlunya memahami perilaku manusia yang berbeda-beda di setiap tempat dalam memanfaatkan ruang. Ruang dalam pendekatan penelitian ini mempunyai arti dan nilai yang plural dan berbeda-beda, tergantung tingkat apresiasi dan kognisi individu-individu yang menggunakan ruang tersebut (Purwanto 2010).

Dalam fenomenologi yang menjadi objeknya adalah fakta, gejala, atau keadaan, kejadian, atau benda, atau realitas yang menggejala. Realitas yang menggejala itu akan mengambil pengertiannya menurut tuntunan realitas itu sendiri, artinya pengertian yang sebenarnya dari realitas itu, bukan pengertian yang tidak asli. Misalnya pengertian yang sudah terpengaruh oleh warna sesuatu teori tertentu atau pengertian yang populer sebelumnya.

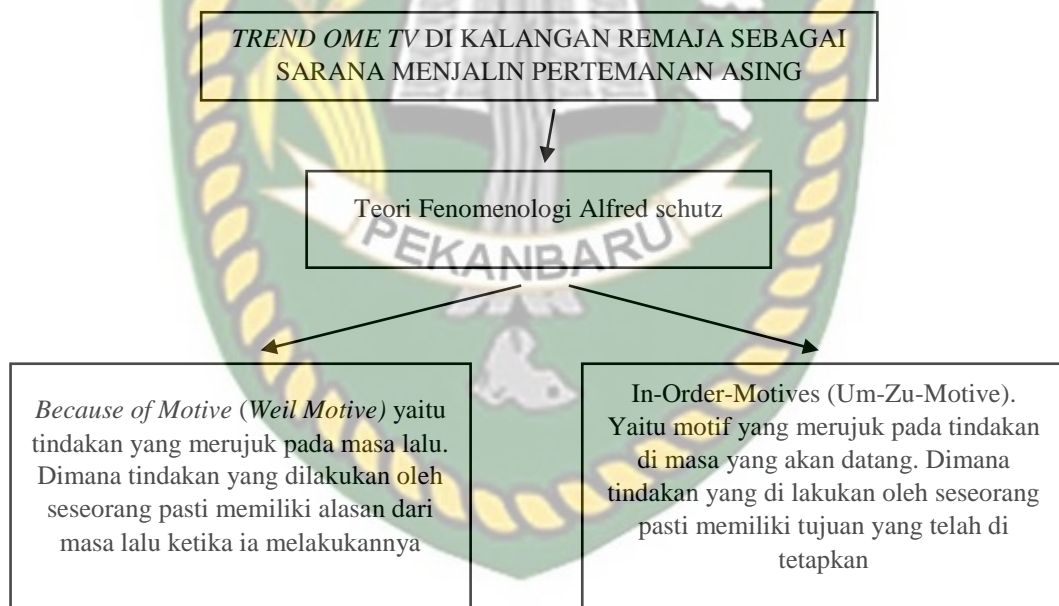
Fenomenologi menjadikan pengalaman sebenarnya sebagai data utama dalam memahami realitas. Apa yang dapat diketahui seseorang adalah apa yang di alaminya. Jika anda ingin mengetahui apakah itu “cinta” maka anda tidak akan bertanya kepada orang lain tapi anda langsung memahi cinta dari pengalaman langsung diri anda sendiri. Stanley Deetz mengemukakan tiga prinsip dasar fenomenologi.

- Pertama, pengetahuan adalah kesadaran. Pengetahuan tidak disimpulkan dari pengalaman namun ditemukan secara langsung dari pengalaman sadar.
- Kedua, makna dari sesuatu terdiri atas potensi sesuatu itu pada hidup seseorang. Dengan kata lain, bagaiman anda memandang suatu objek bergantung pada makna objek itu bagi anda. Misalnya, anda belajar bahasa asing, misalnya inggris, dengan serius sebagai pengalaman Pendidikan karena anda menyakini Bahasa ingris akan memberikan manfaat atau efek *positive* bagi hidup anda.
- Ketiga, Bahasa adalah “kendara makna” (vehicle meaning). Kita mendapatkan pengalaman melalui Bahasa yang digunakan untuk mendefenisikan dan menjelaskan dunia kita. Kita mengetahui objek misalnya “kuda” melalui berbagai label yang dimilikinya: “hewan,” “lari,” “gagah,” “cepat,” dan seterusnya.

### c. Pendekatan Penelitian Kualitatif

Menurut Kuswarno (2009:7) menyatakan fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfokuskan kepada pengalaman hidup manusia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami secara lebih baik tentang sosial, budaya, politik, atau konteks sejarah dimana pengalaman itu terjadi.

**Gambar 2.1: Konsep Kerangka Teori**



## B. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam kajian ini, maka konsep teori perlu di operasionalkan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini, menurut Kriyantono (2006) riset tergantung pada pengamatan dan pengamatan tidak dapat dibuat tanpa pernyataan atau batasan yang jelas mengenai apa yang diamati.

Sehubung dengan penelitian ini yang berjudul *Trend Ome Tv Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Menjalin Pertemana Asing*, maka dapat peneliti menjelaskan sebagai berikut:

### 1. *Trend*

*Trend* menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah bentuk nomil yang berartikan ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu, pakaian, gaya rambut, corak hiasan, serta penggunaan jilbab dan lain sebagainya.

*Trend* adalah segala sesuatu yang saat ini sedang dibicarakan, diperhatikan, dikenakan, atau dimanfaatkan oleh banyak masyarakat pada saat tertentu. Dalam hal ini, tanda-tanda suatu objek sedang menjadi trend adalah jika disaat tersebut menjadi pusat pembicaraan, pusat perhatian dan sering sekali digunakan.

Dalam Bahasa Inggris *Trend* merupakan kata yang sudah tidak asing ditelinga kita, selain mendengar mungkin diantara kita pernah atau bahkan sering mengucapkan kata *Trend*. *Trend* adalah

segala sesuatu yang saat ini sedang dibicarakan, diperhatikan, pusat perhatian dan sering sekali digunakan. Dan *Trend* ini terjadi pada saat tertentu saja. Karena *Trend* mempunyai masa atau umur dimata masyarakat.

Secara garis besar *Trend* adalah objek yang sedang menjadi pusat perhatian di masyarakat pada saat tertentu. Jika dikaitkan dengan media sosial *Ome Tv*, *Trend* adalah media sosial yang digemari banyak kalangan remaja sebagai media untuk menjalin suatu hubungan asing.

## 2. Media Sosial *Ome Tv*

Salah satu keajaiban dimasa sekarang adalah perkembangan dan penggunaan teknologi yang belum pernah terjadi sebelumnya yang mendukung adanya interaksi sosial. Media sosial telah menimbulkan cara baru yang radikal untuk bekerja, bermain, menciptakan makna, bertukar informasi antara individu dengan individu lainnya yang tidak bertemu langsung. Jutaan orang sekarang merajut hubungan sosial melalui *Email*, *Facebook*, *Twiter*, *Sms*, *Instagram*, dan sebagainya. Peran media sosial adalah menghubungkan pengguna dengan orang-orang yang diinginkan atau orang-orang yang mereka sayangi.

Rancangan strategi media sosial yang unik dan tepat bagi organisasi, merupakan tugas yang penuh tantangan. Dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seseorang dapat

mengembangkan strategi media sosial yang sesuai dengan kebutuhan, tujuan, kemampuan dan sumberdaya yang dimiliki organisasi, serta aturan/regulasi yang ada dalam organisasi. Media sosial adalah media *online* berbasis internet untuk memudahkan penggunaannya dalam berpartisipasi dengan cepat melalui bentuk-bentuk media sosial, seperti *blog*, *wiki*, jejaring sosial, *forum*, dan dunia *virtual*. Dalam penelitian ini media sosial yang dimaksud adalah *Ome Tv* yang sedang *Trend* di kalangan remaja untuk mendapatkan pertemanan asing.

*Ome Tv* merupakan media sosial yang sangat populer pada masa kini di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Meskipun pasar untuk *platform* sejenis ini dengan perlahan akan hilang, namun media sosial *Ome Tv* mampu tetap naik dan bertahan. Media sosial jenis ini memungkinkan seseorang untuk bercocokan dengan orang asing secara *online* dan siapapun boleh memilih untuk berkomunikasi melalui obrolan video, teks, atau suara.

Dilihat dari (Wikipedia) bahwa *Ome tv* atau *Omegle* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial yang berbasis android pada telepon pintar yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang asing tanpa mendaftar. Layanan secara acak pasangan pengguna dalam satu – satu sesi *chat* dimana mereka *chatting* anonim menggunakan pegangan “anda” dan “orang tidak dikenal”. Aplikasi ini dibuat

oleh Leif K-Brooks berasal dari negara Vermont sebuah negara bagian Amerika Serikat.

Selain itu juga di dalam aplikasi inipun ada yang namanya sistem mengawasi pelanggan aturan obrolan secara otomatis. Tugas dari aplikasi ini untuk *me-report* atau *mem-banned* secara otomatis bilamana ada salah seorang yang melanggar aturan seperti berkata kasar atau hal *negative* lainnya akan terkena *banned*. Dengan kemudahan seperti ini semua pengguna harus lebih berhati-hati kembali ketika saat sedang melakukan obrolan kamera ke kamera dengan orang yang kita tidak kenal.

### C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam mendukung penelitian penelitian ini, peneliti mengambil penelitian terdahulu untuk mendasari penelitian ini, tentang penelitian yang berhubungan dengan pengguna media sosial *Ome Tv* terhadap pengetahuan yang dilakukan peneliti. Untuk mempermudah pembaca memahaminya maka peneliti menyusun dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 2.1: Penelitian Terdahulu**

No	Nama Dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan Dan Metode Penelitian	Hasil/Kesimpulan Penelitian
1	Yonan (2021) Sumber: Universitas Negeri Malang	Optimalisasi Penggunaan Media Video Call Ome Tv Sebagai Solusi Dalam Melatih Keterampilan	Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Yang dimana bertujuan untuk melatih terampilan berbahasa	Keterampilan berbiacara bahasa Arab merupakan keterampilan seseorang dalam mengutarakan ide, gagasan, dan perasaan dengan huruf, kata, atau kalimat Bahasa Arab.

		n Berbicara Bahasa Arab	<p>arab. Dengan melatih keterampilan ini memungkinkan orang terhubung dan terciptakan lingkungan berbahasa dengan Sudan, Saudi, dan lain-lain. Bahkan ringan dan simple untuk pengoperasiannya dan juga bisa dilakukan dimanapun dengan adanya akses internet.</p>	<p>Untuk memperoleh keterampilan berbicara ini perlu adanya upaya yang terus menerus dalam melatihnya baik lingkungan sekolah maupun diluar sekolah.</p>
2	<p>Anis Endang Sri Murwani (2020)          Sumber: Universitas Dehasen Bengkulu</p>	<p>Menejeman Privasi Dalam Aplikasi Tantan (Kajian <i>Gendered Criteria</i> Dalam Teori <i>Communication Privacy Management</i>)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Informan dalam penelitian berjumlah empat orang, terdiri dari dua informan perempuan yaitu Anindia yang berusia 24 tahun dan pekerjaannya sebagai jurnalis serta Nina yang berusia 23 tahun, pekerjaannya sebagai penyiar dan dua informan laki-laki yaitu Arif dan Riski mereka berusia 22 tahun dan masih menjadi mahasiswa. Mereka dipilih dengan Teknik <i>snowball</i>, dari keempat jawaban informan tersebut dapat dikatakan bahwa, walaupun aplikasi Tantan tidak murni digunakan untuk mencari pasangan, namun keempat informan mengaku tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan pasangan melalui aplikasi tersebut.</p>	<p>Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa <i>young adulthood</i> pengguna aplikasi Tantan memiliki menejeman privasi yang baik karena mereka melakukan menejemen privasi dengan memberlakukan aturan yang tegas dalam memilih <i>co-owner</i> atas privasi yang mereka miliki. Beberapa aturan tegas yang dimaksud adalah: tidak menceritakan privasi kepada teman yang dijumpai di aplikasi Tantan.</p>
3	<p>Yasmin Syabilla (2021)          Sumber: Universitas Multimedia</p>	<p>Aktivitas <i>Self Disclosure</i> Pengguna Aplikasi Online</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode fenomenologi, fenomenologi adalah studi tentang</p>	<p>Berdasarkan dalam hasil penelitian dalam memaknai keseriusan suatu hubungan yang dibangun melalui <i>Bumble</i> tiap parti</p>

	Nusantara Tangerang	Dating Di Era Pandemi (Studi Fenomenologi Pengguna Aplikasi <i>Bumble</i> Di Masa Pandemi Covid-19)	pengetahuan yang di alami oleh seseorang dengan memiliki kesadaran atau pemahaman mengenai peristiwa yang di alaminya dengan upaya mengungkapkan tentang pemaknaan dari pengalamannya tersebut.	sipan memiliki makna yang berbeda. Proses pengungkapan jati diri yang dilakukan oleh para partisipan di masa pandemic cenderung lebih aktif dan lebih dalam pada prosesnya. Perkenalan yang tidak hanya seputar informasi mengenai latar belakang kehidupan seperti pendidikan dan pekerjaan umum mereka juga menceritakan aktifitas yang dilakukan sehari-hari di masa pandemi hingga permasalahan pribadi yang di alami oleh masing-masing pasangan
--	---------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Perbandingan:

1. Pada Yonan (2021) memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang media sosial *Ome Tv* sedangkan perbedaannya penelitian tersebut lebih berfokus terhadap Optimalisasi Penggunaan Media Video Call *Ome Tv* Sebagai Solusi Dalam Melatih Keterampilan Berbicara sedangkan peneliti mengenai *Trend Ome Tv* di kalangan remaja sebagai sarana komunikasi untuk menjalin pertemanan asing.
2. Pada penelitian Anis Endang Sri Murwani (2020) memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang media sosial yang sejenis yaitu media sosial *Tantan*. Sedangkan perbedaan yaitu peneliti Anis Endang Sri Murwani (2020) meneliti Menejeman Privasi Dalam Aplikasi

Tantan, sedangkan peneliti mengenai *Trend Ome Tv* di kalangan remaja sebagai sarana komunikasi untuk menjalin pertemanan asing.

3. Pada penelitian Yasmin Syabilla (2021) memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti media sosial yang bisa menambah pertemanan melalui media sosial tersebut, yaitu media sosial *Bumble*. Sedangkan perbedaan yaitu peneliti Pada penelitian Yasmin Syabilla (2021) meneliti Aktivitas *Self Disclosure* Pengguna Aplikasi Online Dating Di Era Pandemi (Studi Fenomenologi Pengguna Aplikasi *Bumble* Di Masa Pandemic *Covid-19*, sedangkan peneliti mengenai *Trend Ome Tv* di kalangan remaja sebagai sarana komunikasi untuk menjalin pertemanan asing.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif ini merupakan upaya untuk penyampaian gambaran mengenai keadaan yang terjadi atau disebut dengan deskriptif. Penelitian adalah proses yang digunakan untuk menganalisis informasi yang berguna untuk pemahaman lebih atas suatu topik. Ada (3) alasan penting, yaitu: (1) penelitian akan dapat menambah pengetahuan. (2) penelitian meningkatkan praktik, dan (3) penelitian menginformasikan perdebatan kebijakan (Gunawan 2013:79).

Menurut Sugiyono dalam Gunawan (2013:81) menyatakan penelitian kualitatif bersifat sementara, relatif, dan Adapun berkembang atau berganti setelah penelitian berada dilapangan. Maka dari itu penelitian kualitatif itu dapat mengubah masalah awal menjadi judul lain setelah lain setelah mereka berada dilapangan dan langsung melihat keadaan yang terjadi di sekitar.

Ciri-ciri penelitian kualitatif menurut Finaly 2006 dalam Gunawan (2013:91) yaitu mampu mengetahui peranan penelitian dalam membentuk pengetahuan. Karena penelitian merupakan *figure* yang dapat mempengaruhi maka diperlukan bagi peneliti untuk dapat mengumpulkan, memilih dan menginterpretasikan data, mampu mengetahui arti penting dari hubungan

penelitian dengan pihak lainnya, serta mampu mengetahui makna, *interpretasi*, mampu bersifat *inductivei*, *exploratory*, dan *Hyposheis-generating* dan mampu mengetahui mengenai penelitian dengan sangat kompleks, rinci dan juga komprehensif.

Sedangkan menurut Cathrine Mashall dalam Sarwono (2006:193) dalam Febrian (2009:30) mendeskripsikan penelitian kualitatif dan defenisi sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik memahami kompleksitas yang dalam interaksi manusia.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dengan menggunakan penelitian kualitatif merupakan sebuah prosedur penelitian dengan menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau secara lisan dan orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian ini memfokuskan kajian pada *Trend Ome Tv* di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Menjalin Pertemanan Asing. Dengan terfokus pada sebuah media massa, maka metode penelitian ini yang cocok digunakan adalah metode penelitian dengan pendekatan Media massa.

Berdasarkan kutipan diatas maka penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana *Trend Ome Tv* di kalangan remaja sebagai sarana menjalin pertemanan asing dapat dikatakan sebagai sebuah penelitian kualitatif.

## B. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian kualitatif merupakan pihak-pihak yang menjadi sasaran penelitian atau sumber informasi terhadap penelitian yang akan dilaksanakan. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini remaja di pekanbaru yang berumur 12-19 tahun yang aktif menggunakan media sosial *Ome Tv* sebagai ajang ekspresi diri. Teknik pemilihan subjek utama yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, dimana peneliti memilih 5 orang informan yang di mana informan tersebut memiliki ciri-ciri yaitu:

- a. Informan yang memiliki media sosial *Ome Tv*
- b. Informan yang sudah lama menggunakan *Ome Tv*
- c. Informan yang masih aktif dalam penggunaan media sosial *Ome Tv*
- d. Informan memiliki permasalahan dan mempunyai latar belakang yang menarik terhadap media sosial *Ome Tv*

Hal ini dilakukan agar informan tersebut memiliki informasi-informasi yang penting dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data sehingga peneliti dapat menemui *Trend Ome Tv* di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Menjalani Pertemanan Asing.

### 2. Objek Penelitian

Objek adalah apa yang akan diselidiki selama penelitian. Beberapa persoalan sekiranya perlu dipahami agar bisa menentukan dan menyesuaikan objek penelitian dalam metode penelitian ini dengan baik,

yaitu berkaitan dengan apa itu dengan objek penelitian dalam penelitian kualitatif. (Fitrah dan Luthfiyah, 2017:156).

Maka yang menjadi objek pada penelitian ini adalah *Trend Ome Tv* di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Menjalin Pertemanan Asing.

### C. Lokasi dan Waktu penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini maka penulis memilih tempat di Pekanbaru. Bertempat jalan Karya 1 Kecamatan Bukit raya, Provinsi Riau. Selain itu penulis meneliti dengan menggunakan metode *Zoom Met* atau pun *Whatsapp* karena kendala jarak antara penulis dan narasumber yang akan diwawancara oleh si penulis.

#### 2. Waktu Penelitian

**Tabel 2.1: Waktu Penelitian**

No.	Jenis Kegiatan	Bulan Dan Minggu Ke															
		Okt	Nov- Des				Jan-Feb				Mar-Apr						
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Persiapan Dan Penyusunan UP	X	X	X													
2	Seminar UP				X												
3	Revisi UP					X											
4	Penelitian Lapangan						X	X									
5	Pengelohan Data Dan Analisis Data									X							
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi											X					
7	Ujian Skripsi												X				

8	Revisi Dan Pengesahan Skripsi												X	
9	Penggandaan Serta Penyerahan Skripsi													X

#### D. Sumber Data

##### 1. Data Primer

Sumber data *primer* adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data (Sugioyono 2013:225). Sumber data utama dari data *primer* adalah narasumber. Data *primer* merupakan data yang diperoleh di lapangan yang merupakan sumber utama dengan cara melihat secara langsung dari hasil wawancara maupun tatap muka. Data *primer* dalam penelitian ini diperoleh dengan wawancara langsung antara peneliti dengan informan yang sering bersosialisasi melalui media sosial *Ome Tv*. Dan juga observasi sumber yang di dapat dari pihak lain yaitu masyarakat.

Informan utama peneliti ini adalah remaja-remaja di kota Pekanbaru yang menggunakan media sosial *Ome Tv* dengan usia 17-20 tahun. Dengan jumlah informan sebanyak 5 orang. Alasan memilih informan tersebut karena peneliti ini bersifat kualitatif dan tidak bersifat mengeneralisir dan 5 orang tersebut dapat dapat dijadikan sebagai sumber data yang didapatkan dengan prinsip *purposive sampling*. Dengan kriteria remaja yang berumur 15-20 tahun yang aktif menggunakan media sosial *Ome Tv* sebagai ajang menjalin pertemanan asing.

## 2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, tetapi melalui orang lain atau dengan dokumen (Sugiyono, 2013:225). Dalam penelitian ini diperlukan data skunder yang berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung data *primer*. Data *skunder* merupakan hasil yang diperoleh dari data dan dokumen-dokumen yang berhubungan langsung dengan penelitian ini. Dalam bentuk wawancara, buku, jurnal, skripsi, foto dan data *sekunder* lainnya. Selain itu juga menggunakan dokumen yang berupa *Screenshot* gambar *Ome Tv* dari remaja kota Pekanbaru.

### E. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi adalah metode yang paling dasar dan paling perlu, karena cara-cara tertentu kita selalu terlibat dalam proses mengamati Poerwandari (1998) dalam Gunawan (2013:143). Dalam penelitian yang dilakukan baik itu secara kualitatif maupun kuantitatif sangat diperlukan proses observasi. Istilah observasi berasal dari Bahasa latin yang berarti “melihat” dan “memperlihatkan”, observasi digunakan sebagai bentuk keakuratan data yang akan diteliti.

Menurut Guba dan Luncoln (2005) dalam Gunawan (2013: 145) menyampaikan manfaat dari observasi dalam penelitian kualitatif itu adalah sebagai pengamatan dengan pengalaman langsung, dengan pengamatan yang dilihat sendiri, pengamatan yang kemungkinan peneliti

mencatat peristiwa yang dilihat langsung di lapangan dengan sebenarnya. Sering terjadi keraguan, di dalam pengamatan ini memungkinkan peneliti mampu menguasai situasi yang rumit. Dalam hal ini pengamatan dapat dibedakan menjadi 2, yakni: (1) pengamatan berperan serta dan (2) pengamatan tidak berperan serta.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik observasi yang berarti peneliti terjun langsung untuk mengamati media sosial terhadap remaja tersebut untuk melihat trend dari pengguna media sosial *Ome Tv* sebagai sarana menjalin pertemanan asing. Namun peneliti di sini tergolong kedalam partisipasi pasif, yang dimana peneliti melihat bagaimana pemanfaatan media sosial *Ome Tv* ini di kalangan remaja sebagai sarana menjalin pertemanan asing tanpa terlibat langsung.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari yang tidak didapat dari proses observasi. Wawancara dapat dilakukan dengan memperoleh data dengan memperoleh data dengan bercakap-cakap dengan orang yang terjadi tujuan dari penelitian. Teknik percakapa yang dilakukan tidak sama dengan bercakap-cakap biasa karna percakapan ini lebih *formal* dan juga ketat. Wawancara yang akan dilakukan peneliti ini untuk mendapatkan informasi dari masalah yang tampak dan lebih mengarah pada penemuan perasaan, persepsi dan pemikiran informasi dalam Gunawan (2013:160).

Wawancara memiliki tiga bentuk dalam mendapat mendapatkan informasi yang diinginkan yaitu wawancara struktur, wawancara semi-struktur dan wawancara tidak struktur.

Dalam penelitian ini jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi struktur dengan teknik-teknik *depth interview* yaitu wawancara dilakukan dengan mendalam. Penelitian melakukan wawancara pada 5 orang informan yaitu (remaja) yang berumur 15-20 tahun yang aktif menggunakan *Ome Tv* di kota Pekanbaru sumber data yang didapatkan dengan prinsip *purposive sampling*.

**Tabel 3.2: Informan Remaja Yang Menggunakan Ome Tv di Kota Pekanbaru Berdasarkan Umur**

Umur	Jumlah Orang
18	1
19	1
20	3

Penelitian memiliki daftar pertanyaan tertulis dan memungkinkan untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan lain secara bebas yang berkaitan dengan permasalahan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi biasanya berbentuk fakta yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Isi dari dokumentasi biasanya surat-surat, catatan harian, laporan artefak, foto dan juga sebagainya (Gunawan, 2013:175).

Berdasarkan alasan penelitian dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berbentuk foto dari *screenshot* unggahan

media sosial dari informan dan juga berupa artikel dan bahan-bahan lainnya untuk mendukung penelitian. Tujuan dilakukan dokumentasi ini untuk melengkapi data yang didapat oleh peneliti dari observasi dan juga wawancara.

#### **F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Untuk mendapatkan keabsahan data yang akan diteliti maka peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu teknik pemeriksaan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. (Bachtiar, 2010:56)

Ada beberapa jenis triangulasi data yang umum digunakan :

##### **a. Triangulasi Sumber**

Membandingkan mencek ulang drajat kepercayaan atau suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan pribadi, membandingkan hasil dengan dokumen yang ada.

##### **b. Triangulasi Waktu**

Digunakan dengan validitas data yang berkaitan dengan perusahaan suatu proses dan prilaku manusia, karena prilaku manusia mengalami prubahan dari waktu ke waktu.

c. Triangulasi Teori

Memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu untuk itu diperlukan rancangan penelitian pengumpulan data dan analisis data yang lebih lengkap.

d. Triangulasi Peneliti

Menggunakan lebih dari satu peneliti dalam mengadakan observasi atau wawancara. Karena masing-masing peneliti mempunyai gaya, sikap, dan persepsi yang berbeda dalam mengamati suatu kejadian maka hasil pengamatan dapat berbeda dalam menggunakan pengamatan yang sama.

e. Triangulasi Metode

Usaha mencek keabsahan data, atau mencek kebiasaan penemuan peneliti. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama.

Dari beberapa jenis triangulasi data, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber, karena menurut peneliti teknik ini dianggap yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data.

## G. Teknik Analisis Data

Merujuk kepada permasalahan yang dilakukan diteliti dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut pendapat Meleong dalam Haqqoni (2019:61) mendefenisikan analisis data sebagai proses

mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan suatu dasar sehingga dapat ditemukannya tema dan dapat dirumuskan masalah kerja yang disarankan data. Data pada riset kualitatif ini tidak menggunakan uji statistik karena datanya berupa data kualitatif yaitu kata-kata atau kalimat-kalimat dan gambar-gambar bukan berupa angka-angka.

Analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Yusuf (2014:207) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif data terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda, seperti interview, observasi, kutipan, dan seri dari dokumen. Terdapat empat kerangka model dari Miles dan Huberman dan dilakukan secara bersamaan yaitu:

1. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian dituliskan dalam catatan lapangan yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan, dialami dan juga temuan apa saja yang dijumpai selama penelitian dan merupakan bahan pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses dimana peneliti melakukan pemilihan, pemutusan penyederhanaan, dan pengabstrakan dan transformasi data “mentah” yang terlihat dalam catatan dan dokumen-dokumen lainnya.

3. Data Display

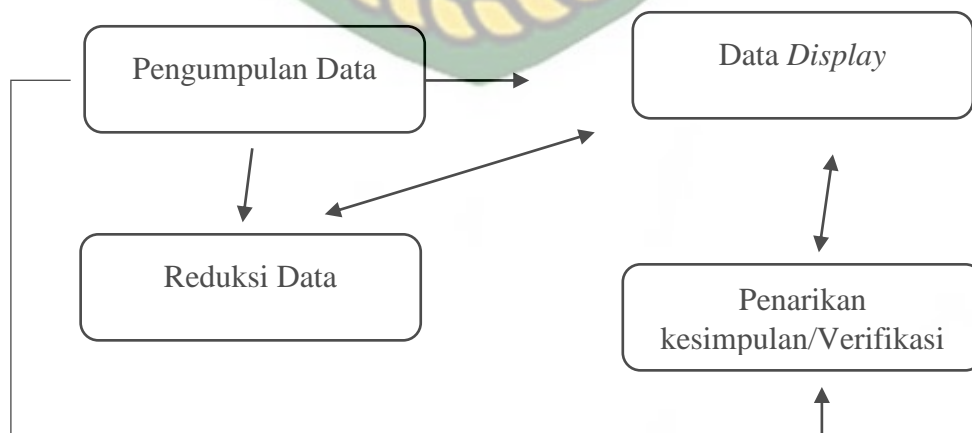
Data *display* adalah kumpulan informasi yang telah tersusun yang dimana penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

#### 4. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Kesimpulan atau *verifikasi* data yaitu penarikan yang dimana telah dilakukan pengumpulan data sejak awal penelitian dilakukan. Tahap penarikan kesimpulan mempunyai maksud usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan Kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih cepat dan tepat. Selain itu juga dapat dilakukan agar data yang diperoleh dan penafsiran terhadap data tersebut memiliki validitas sehingga kesimpulan yang ditarik menjadi kokoh.

Proses menyimpulkan suatu data merupakan proses yang membutuhkan pertimbangan yang sangat matang, agar peneliti dapat menyimpulkan atau menafsirkan data. Secara skematis interaksi ini dapat digambarkan dengan gambar berikut:

**Gambar 3.1: Komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman**



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Peneliti

##### 1. Sejarah Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru adalah ibu kota dan kota terbesar di Provinsi Riau, Indonesia. Kota ini merupakan salah satu sentra ekonomi terbesar di pulau Sumatra dan termasuk kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi, dan urbanisasi yang tinggi. Perkembangan kota Pekanbaru berawal dari pusat perdagangan tepian sungai Siak yang ada di daerah Senapelan, dan dari situ lah titik nol kota pekan baru itu berada. Titik nol kota Pekanbaru saat itu ditandai dengan sebuah tugu kecil yang berada di Kawasan Gudang Pelabuhan Indonesia I, Kelurahan Kampung Bandar.

Dimasa Pemerintahan Sultan Syarif Kasim II, dengan dijadikannya Pekanbaru menjadi Ibu Kota District dan Onderdistrict Senapelan kota Pekanbaru telah ditata. Bangunan resmi mulai dibangun, seperti rumah kediaman Districhoofd di Kampung Bukit, Balai, rumah penjara, jalan-jalan dalam kota, yaitu jalan senapelan jalan di muka mesjid Raya sekarang, jalan-jalan di pasar (kompleks pasar bawah sekarang) sampai ke pelabuhan dan terus Kekampung Dalam.

Luas Kota Pekanbaru 632,3km, yang di dalam nya terdapat beberapa sungai yang dibelah oleh sungai Siak yang mengalir dari barat ketimur. Terdapat beberapa anak sungai yaitu Sungai Umban Sari, Air Hitam,

Siban, Setukul, Pengambang, Ukui, Sago, Senapelan, Limau, Tampan dan Sungai Sail. Sungai siak merupakan jalur perhubungan lalu lintas perekonomian rakyat pendalaman ke kota serta dari daerah lainnya.

Sejak tahun 2010, Pekanbaru telah menjadi kota ketiga berpenduduk terbanyak di pulau Sumatra, setelah Medan dan Palembang. Laju pertumbuhan ekonomi di kota pekanbaru yang cukup pesat, menjadi pendorong laju pertumbuhan penduduknya.

Etnis Minangkabau merupakan masyarakat terbesar dengan jumlah sekitar 37,96% dari total penduduk kota. Mereka umumnya bekerja sebagai professional atau pedagang. Selain itu, Etnis yang juga memiliki proporsi cukup besar adalah Melayu, Jawa, Batak, dan Tionghoa. Perpindahan ibu kota Provinsi Riau dari Tanjungpinang ke Pekanbaru pada tahun 1959, memiliki andil besar menempatkan suku Melayu mendominasi struktur biokrasi pemerintahan kota. Namun sejak tahun 2002 hegemoni mereka berkurung dengan berdirinya Provinsi Kepulauan Riau, hasil pemekaran Provinsi Riau.

Masyarakat Tionghoa pada umumnya merupakan pengusaha, pedagang, dan pelaku ekonomi. Selain berasal dari Pekanbaru sendiri, masyarakat Tionghoa yang bermukim di Pekanbaru banyak yang berasal dari pesisir Provinsi Riau, seperti dari Selatpanjang, Bengkalis dan Bagan Siapi-api. Selain itu, Masyarakat Tionghoa dari medan dan padang juga banyak ditemui di Pekanbaru, terutama setelah era millennium

dikarenakan perekonomian Pekanbaru bertumbuh sangat pesat hingga sekarang.

Masyarakat Jawa awalnya banyak didatangkan sebagai petani pada masa pendudukan tentara jepang, Sebagian mereka juga sekaligus sebagai pekerja *romusha* dalam proyek pembangunan rel kereta api. Sampai tahun 1950 kelompok etnik ini telah menjadi pemilik lahan yang disignifikan di kota Pekanbaru. Namun perkembangan kota yang mengubah fungsi lahan menjadi Kawasan perkantoran dan bisnis, mendorong kelompok masyarakat ini mencari lahan pengganti di luar kota, namun banyak juga yang beralih okupansi.

Berkembangnya industri terutama yang berkaitan dengan minyak bumi, membuka banyak peluang pekerjaan, hal ini juga menjadi pendorong berdatangnya masyarakat batak. Pasca PRRI eksistensi kelompok ini makin menguat setelah beberapa tokoh masyarakatnya memiliki jabatan penting di pemerintahan, terutama pada masa Khairuddin Nasution menjadi “Penguasa Perang Riau Daratan”

### KOMPOSISI ETNIS DI KOTA PEKANBARU

No	Etnis	Jumlah	Persentase
1	Minang Kabau	415.498	38
2	Melayu	284.288	26
3	Jawa	174.946	16
4	Batak	120.275	11
5	Tionghoa	21.864	2
6	Lain-lain	76.539	7

(Sumber : Kantor Walikota Pekanbaru)

Jumlah penduduk di kota Pekanbaru ini pada tahun 2015 berjumlah 1.093.416. dengan berkembangnya zaman penduduk di kota Pekanbaru sering bertambah hingga pada tahun 2021 penduduk di kota Pekanbaru bertambah menjadi 1.045.039.

Perkembangan kota ini pada awalnya tidak terlepas dari fungsi sungai siak sebagai sarana transportasi dalam mendistribusikan hasil bumi dari pedalaman dan daratan tinggi Minangkabau ke wilayah pesisir selat Malaka. Pada abad ke-18, wilayah Senapelan di tepi sungai Siak, menjadi pasar (*pekan*) bagi para pedagang Minangkabau. Seiring dengan berjalannya waktu, daerah ini berkembang menjadi tempat pemukiman yang ramai. Pada tanggal 21 Juni 1784, berdasarkan musyawarah “Dewan Manteri” dari datuk empat suku (Pesisir, Limapuluh, Tanah Datar, dan Kampar), kawasan ini dinamai dengan Pekanbaru, dan dikemudian hari di peringati sebagai hari jadi kota ini.

### 1. *Ome Tv*

Media Sosial *Ome Tv* merupakan sebuah aplikasi yang dimana aplikasi ini berfungsi untuk berinteraksi dengan orang-orang baru dengan cara melakukan *video call* dan tidak hanya itu saja media sosial *Ome Tv* juga terdapat beberapa fitur seperti bisa *chatting*, ada juga fitur pilihan jenis kelamin, dan ada fitur negara.

Untuk fitur negara yaitu agar pengguna dapat mengubah negara, di *Ome Tv* tidak hanya negara Indonesia saja yang menggunakan tetapi masih banyak negara-negara lain yang menggunakan aplikasi ini untuk bertujuan mencari teman “*Friends*” secara acak.

Sedangkan untuk fitur pilihan jenis kelamin yang dimana para pengguna bisa mengubah status asalnya perempuan menjadi laki-laki, karena di *Ome Tv* ini sering kali banyak orang yang kena tipu oleh statusnya misalkan laki-laki ternyata perempuan. Tetapi juga si pengguna alasannya hanya sekedar mencari hiburan saja. Maka itu harus lebih berhati-hati saat menggunakannya.

Selain itu juga di dalam aplikasi *Ome Tv* inipun ada yang namanya system mengawasi pelanggaran aturan otomatis. Tugas dari aplikasi ini untuk *me-report* atau *mem-banned* secara otomatis bilamana ada salah seorang yang melanggar aturan seperti berkata kasar atau hal negative lainnya akan terkena

*banned*. Dengan kemudahan seperti ini semua pengguna harus lebih berhati-hati kembali ketika saat sedang melakukan obrolan kamera ke kamera dengan orang yang tidak kita kenal.

*Ome Tv* merupakan media sosial yang sangat populer pada masa kini di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Meskipun pasar untuk *platform* sejenis ini dengan perlahan akan hilang, namun media sosial *Ome Tv* mampu tetap naik dan bertahan. Media sosial jenis ini memungkinkan seseorang untuk bercocokan dengan orang asing secara *online* dan siapapun boleh memilih untuk berkomunikasi melalui obrolan video, teks, atau suara.

Media sosial *Ome Tv* ini dibuat oleh Leif K-Brooks yang berasal dari negara Vermont sebuah negara bagian Amerika Serikat dan diluncurkan pada tanggal 25 maret 2009, sedangkan untuk perilisan aplikasi *Ome Tv* ini di Indonesia terdapat pada tanggal 31 juli 2015, dan pengguna aplikasi *Ome Tv* ini memiliki total 50jt pengguna dan memiliki ulasan 3,4 serta *rating* 18+ pada tahun 2022. Hal demikian juga membuktikan bahwa aplikasi tersebut tak kalah *Trend* di kalangan masyarakat pada saat ini.

Hal ini dilakukan agar orang-orang bisa lebih mudah berinteraksi dan untuk membentuk tali silaturahmi dengan orang luar sana. Tidak sedikit pula di temukan beberapa konten di dalam media *Ome Tv* ini berupa konten prank yang dimana rame orang melakukan konten prank agar mereka lebih eksis atau lebih

dikenali di dalam khalayak orang banyak. Media sosial *Ome Tv* ini juga termasuk ketat untuk pengasan dalam bermain media sosial tersebut, tidak boleh sembarangan memberikan konten-konten negatif karna akan berakibat fatal yang dimana akun dari pihak tersebut akan di *banned* secara permanen. Hal ini dilakukan agar menjaga nama baik dari media tersebut dan juga untuk menjaga kenyamanan terhadap *user* aktif lainnya.

## 2. Profil Subjek Penelitian

Dalam bab ini akan dikemukakan hasil penelitian dan juga pembahasan yang dilakukan pada seluruh narasumber, maka pada profil subjek penelitian ini, peneliti akan memaparkan profil 5 narasumber yang telah di wawancarai yang menjadi pendukung dalam penelitian, sebelum membahas hasil lebih lanjut, berikut adalah identitas dari narasumber penelitian, sebagai berikut:

### a. Informan Utama Penelitian

1. Nama : Sundari Iriani

*Username Ome Tv* : Sundari Iriani

Usia : 19 tahun

Asal : Pekanbaru

2. Nama : Ayuni Putri Rezeki

*Username Ome Tv* : Ayuni

Usia : 20 Tahun

Asal : Bagansiapi-api

3. Nama : Mawaddah Luthfia

*Username Ome Tv* : Lutfia

Usia : 20

Asal : Pekanbaru

4. Nama : M SYAFRI ABDILLAH

*Username Ome Tv* : Abdiice

Usia : 18

Asal : Bagansiapi-api

5. Nama : Andre Hidayat

*Username Ome Tv* : Andre

Usia : 19

Asal : Pekanbaru

## B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang penulis dapatkan, maka dalam bab ini seluruh hasil penelitian yang berjudul “Trend *Ome Tv* dikalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing”

Pada bagian ini peneliti juga akan memaparkan hasil wawancara dan dokumentasi dari akun *Ome Tv* remaja yang akan menjadi informan peneliti, sehingga mendapatkan hasil wawancara, dan dokumentasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut adalah wawancara peneliti dapatkan dari informan.

## 1. Penggunaan Media Sosial *Ome Tv* Di Kalangan Remaja

Penggunaan media sosial *Ome Tv* ini, dapat dipelajari melalui sudut pandang fenomenologi. Menurut Pandangan Alfred Schutz dalam Kuswarno (2009:18) fenomenologi adalah bagaimana cara memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana tindakan melalui penafsiran, dimana tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan datang.

Maka peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif fenomenologi dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz guna untuk mengetahui dari pengalaman dari masing-masing narasumber yang sudah menjadi target penelitian dan akan di analisis menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, yang menggolongkan motif dalam dua bagian yaitu *because of motives* (*weil motiv*), yaitu yang merujuk pada pengalaman pada masa lalu yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi di remaja yang bermain media sosial *Ome Tv* tersebut. Dan *in order motive* (*un-zu-motiv*) berkaitan dengan alasan tentang remaja tersebut mulai aktif bermain media sosial *Ome Tv* sehingga hal tersebut merujuk pada masa yang akan datang, sebab tindakan yang dilakukan oleh remaja tersebut untuk masa yang akan datang pasti memiliki tujuan tertentu.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan. Maka penelitian akan menguraikan hasil wawancara dan observasi akun Media sosial *Ome Tv*

beberapa bagian agar mendapatkan hasil wawancara yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu :”Trend *Ome Tv* Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing” berikut ini adalah hasil wawancara dan observasi akun *Ome Tv* peneliti dengan 5 orang informan sebagai berikut:

**a. *Because Motives* (Motif Masa Lalu)**

*Because motives*, yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu.

Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para remaja aktif menggunakan media social *Ome Tv* itu dengan berbagai alasan yaitu tidak dikenal dalam kelompok sosial, mencari teman bermain game bareng, membuka wawasan dengan orang luar.

1. Tidak dikenal dalam Kelompok sosial

Dalam penelitian motif masa lalu yang ditemukan dari para informan berkaitan dengan pengalaman tentang tidak dikenalnya oleh kelompok sosial. Dimana kelompok sosial tempat berlangsungnya aktivitas sehari-hari, jika masa lalu remaja tersebut dapat dibandingkan bahwa sekarang remaja tersebut lebih bahagia karna dapat tanggapan dari beberapa orang luar.

Pertanyaan tersebut didapati dari hasil wawancara berikut:

“Sebelum saya mengetahui media social dulu saya tidak banyak dikenal orang apalagi saya termasuk orang yang sangat tertutup, dan semenjak saya aktif di *Ome Tv*

sekarang saya sudah banyak punya kenalan orang-orang luar, dan sekarang saya merasa bahagia aja gitu di kenal sama orang banyak”. (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

“jujur saya dilingkungan terdekat saya memiliki banyak orang-orang yang saya kenali dan juga sebaliknya, namun untuk penggunaan media sosial *Ome Tv* ini saya lebih memanfaatkan untuk kesenangan pribadi saya sendiri, seperti mengisi waktu luang walaupun secara otomatis dengan cara seperti ini saya juga menambahkan teman online saya secara tidak disadari” (Ayuni Putri Rezki. Jum’at, 8 April 2022).

“nah kalo saya juga termasuk salah satu orang yang malas untuk keluar rumah jadi saya jarang berinteraksi dengan orang-orang yang lingkungan terdekat, jadi saya memanfaatkan media sosial *Ome Tv* ini sebagai media yang membantu saya untuk berinteraksi dengan orang-orang diluar sana” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022).

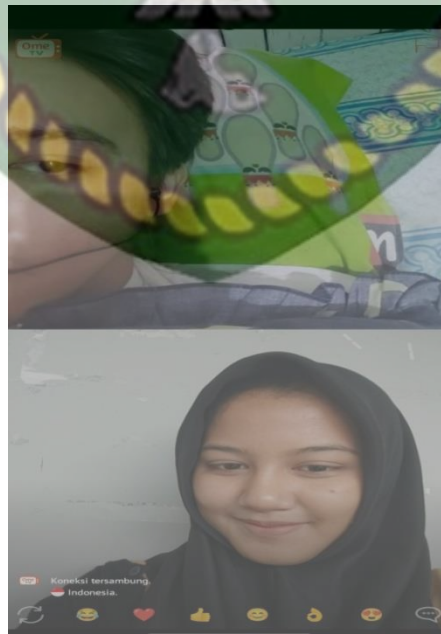
“untuk saya sendiri tidak memiliki banyak temen untuk di lingkungan saya karna saya juga orang yang termasuk yang malas untuk keluar rumah, jadi saya juga memanfaatkan media sosial ini sebagai ajang pencarian teman, contohnya mencari teman main game online bareng” (Abdillah. Kamis, 7 April 2022).

“saya tipe orang yang lebih aktif di luar rumah yang dimana saya memiliki banyak pergaulan lingkungan, namun di dalam media sosial ini saya lebih melakukannya karna

sekedar untuk senang-senang terhadap diri sendiri, dan secara tak sadar saya juga dapat menambahkan teman saya dari dunia maya” (Andre. Kamis, 7 April 2022).

Dalam penelitian motif masa lalu yang ditemukan dari para informan berkaitan dengan pengalaman tentang tidak dikenalnya oleh kelompok sosial. Menurut wawancara di atas terhadap beberapa narasumber ada beberapa narasumber yang memanfaatkan media sosial ini lebih untuk mencari teman berdiskusi atau saling bertukar pikiran karna ada narasumber yang tidak suka keluar rumah da nada juga narasumber yang lebih mencari untuk hiburan diri sendiri di media sosial *Ome Tv* ini.

**Gambar 4.1**  
**Screenshot sedang Aktif Bermain *Ome Tv***



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

## 2. Mencari teman bermain game bareng

Selain itu masa lalu yang lainnya juga berkaitan dengan pengalaman tentang mencari teman bermain game. Sebelum adanya media sosial yang mudah untuk mendapatkan teman, biasanya bermain game adalah hal yang paling dasar untuk mencari kesenangan, namun hal tersebut tidaklah memenuhi kepuasan individu karna hal tersebut terdapat pada kurangnya teman bermain. Tapi dengan adanya teman bermain yang banyak akan mendapatkan rasa yang lebih puas terhadap remaja-remaja tersebut.

Pernyataan tersebut di dapati oleh hasil wawancara berikut:

“jadi gini, saya adalah salah satu orang yang bisa dibilang *introvert* yang dimana saya lebih suka mencari kesenangan dengan cara bermain game *online*, namun sebelumnya saya hanya bermain game sendiri, tetapi setelah saya mulai aktif bermain media sosial *Ome Tv* saya mulai menemukan orang-orang yang bermain game *online* yang sejenis dengan game *online* yang saya mainkan, dan setelah berkenalan dengan beberapa orang asing dari luar, saya mengajak mereka untuk bermain game bareng-bareng. Hal tersebut membuat pengalaman bermain game saya lebih memuaskan dibandingkan sebelumnya” (Abdillah. Kamis, 7 April 2022).

Hal yang senada juga disampaikan oleh remaja Andre:

“iya saya dulu juga mencari teman untuk bermain game makanya saya aktif bermain media social *Ome Tv* karna gampang aja dapat teman yang bermain game sejenis, jadi saya bisa bermain game *online* bareng teman-teman saya yang berbeda-beda daerah” (Andre. Kamis, 7 April 2022).

“kalo saya tidak terlalu berfokus terhadap hal tersebut, karna saya tidak hobi bermain game *online*, saya memanfaatkan media sosial ini hanya untuk mencari teman dan berinteraksi dengan orang asing” (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

“kalo saya tidak pernah berfikir untuk mencari teman bermain game *online* di *Ome Tv* karna menurut saya, untuk mencari teman bermain game online itu saya bisa dapati teman bermain di dalam game tersebut, saya juga salah satu orang yang memiliki hobi bermain game, namun saya lebih berfokus untuk mencari teman berinteraksi atau bertukar pendapat aja” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022).

“saya tidak pernah melakukan hal tersebut karna saya tidak terlalu suka bermain game *online* namun saya lebih suka tu untuk cari teman ngobrol untuk ngisi waktu luang aja ketika lagi bosan” (Ayuni Putri Rezki. Jum’at, 8 April 2022).

Menurut hasil wawancara dari informan diatas terdapat beberapa pendapat terhadap mencari teman di dalam media tersebut, yang dimana para informan memiliki berbeda pendapat,

sebagain dari informan di atas memanfaatkan media sosial *Ome Tv* ini untuk mencari teman bermain game *online* dan ada juga hanya untuk mencari teman berdiskusi atau bertukar pikiran saja dengan alasan tidak terlalu menyukai game *online*, namun terlepas dari itu semua media sosial *Ome Tv* sangat bisa dimanfaatkan di berbagai kalangan karna media ini sangat mudah untuk melakukan interaksi secara *online* dengan orang asing yang tidak kita kenali.

**Gambar 4.2**  
**Mencari Teman Bermain Game Bareng**



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

### 3. Membuka Wawasan Dengan Orang Luar

Motif masa lalu lainnya juga berkaitan dengan membuka pikiran atau wawasan dengan orang luar, hal ini dikarenakan adanya media terbaru yang mempermudah seseorang untuk berinteraksi satu dengan yang lain, dan hal ini juga membuat orang-orang jadi bisa membuka wawasan mereka karna adanya interaksi dengan orang-orang luar.

Pernyataan tersebut di dapati oleh hasil wawancara berikut:

“motif masa lalu saya palingan Cuma susah untuk mencari teman berdiskusi atau mencari informasi kadang hanya dari mulut ke mulut saja, tapi sekarang karna ada media sosial yang baru jadi saya gampang aja mau berinteraksi sama orang-orang luar saya juga bisa bertukar pendapat sama orang-orang disana, kadang juga saya jadi tau informasi yang menarik di daerah-daerah luar sana” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022)

Hal senada juga disampaikan oleh remaja bernama Sundari:

“biasanya dulu saya cuma berinteraksi sama teman saya yang tinggal berdekatan saja dengan saya, karna dulu belum ada media sosial menurut saya pas atau efektif berinteraksi sama orang asing diluar sana contohnya *facebook*, nah media ini dulu hanya bisa chat atau melihat status orang saja, tetapi semenjak saya aktif bermain media social *Ome Tv* ini saya bisa langsung *video call* sama orang-orang asing untuk bertukar pendapat atau memperluas wawasan untuk saya” (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

“nah alasan lain saya bermain *Ome Tv* ini selain mudahnya berinteraksi dengan orang asing, saya juga sering bertukar pendapat dengan orang asing yang jumpai di dalam media tersebut, nah hal inilah yang dapat membuka wawasan untuk diri saya sendiri saya jadi tahu apa yang dia ketahui begitu pula sebaliknya karna adanya pertukaran pendapat tersebut” (Abdillah. Kamis, 7 April 2022).

“kalo saya itu biasanya menggunakan media sosial *Ome Tv* ini selain mencari teman baru, saya juga suka bertukar pendapat, kadang saya juga suka mendengar saran dari beberapa teman saya ketika saya ingin melakukan suatu hal” (Andre. Kamis, 7 April 2022).

“saya biasanya menggunakan *Ome Tv* untuk melakukan interaksi dengan orang baru secara *online* selain bisa menambah teman, saya bisa memulai obrolan apa saja dan bisa bertukar pendapat juga dengan orang tersebut, dan biasanya saya suka nanyain tentang daerah mereka yang saya tidak ketahui, nah itu bisa menambah wawasan dari diri saya sendiri mengetahui daerah orang random yang saya jumpai” (Ayuni Putri Rezki. Jum’at, 8 April 2022).

Setelah melakukan wawancara terhadap narasumber diatas, rata-rata narasumber yang menggunakan media sosiasl *Ome Tv* ini melakukan interaksi dengan orang asing baik itu melakukan obrolan yang serius maupun tidak, dan para narasumber diatas mengakui bahwa media *Ome Tv* ini merupakan media yang bisa berinteraksi, menambah teman tapi juga bisa menambah wawasan untuk orang.

Gambar 4.3

Screenshot Sedang Aktif Bermain *Ome Tv*

Sumber : Olahan Pribadi, 2022

**b. *In Order Motive* (Motif Masa Yang Akan Datang)**

*In order motive*, yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan alasan remaja menggunakan media sosial *Ome Tv* dengan berbagai alasan yaitu ingin mencari jodoh, sebagai tempat hiburan, mengekspresikan diri, adapun alasannya sebagai berikut:

## 1. Mencari Jodoh

Selain media sosial yang bisa menambah teman *Ome Tv* ini juga sering digunakan banyak kalangan untuk mencari jodoh atau pacar di kalangan jomblo. Hal inilah yang menjadikan para remaja ramai untuk aktif di dalam media sosial *Ome Tv* dengan begitu mereka bisa mencari orang-orang yang berbeda daerah bahkan diluar negeri sekalipun dan dengan cara demikian mereka bisa memilih tipe yang pas menurut mereka dengan ada nya interaksi yang menyambung satu dengan yang lainnya.

Pernyataan berikut di dapati dari wawancara terhadap narasumber yang bernama Ayuni:

“jadi saya awal bermain *Ome Tv* ini karna saya menemukan beberapa platform dari berbagai kalangan, yang dimana salah satu media sosial yang saya ketahui yaitu media sosial *Ome Tv* ini, alasan saya memilih media sosial ini sebagai alat untuk mencari jodoh karna *Ome Tv* ini lebih simple untuk di mainkan bahkan untuk orang awam sekalipun. Dan semenjak saya aktif di dalam media sosial ini saya bisa berinteraksi langsung dengan orang yang berbeda-beda daerah dengan cara *video call* dengan begitu saya bisa memilih tipe orang yang sefrekuensi” (Ayuni. Jum’at, 8 April 2022).

“kalo saya tidak pernah mencari jodoh melalui *Ome Tv* walaupun kebanyakan pengguna yang aktif di dalam media tersebut untuk mencari jodoh, namun saya tidak melakukan hal tersebut, saya hanya untuk menambah teman saja, karna

saya tidak terlalu yakin dengan yang namanya jodoh firtual” (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

“selain mencari teman saya juga mencari jodoh di media sosial *Ome Tv* tapi saya juga memilih tipe yang sefrekuensi dengan saya sendiri, saya menilai hal tersebut dari sebuah obrolan yang santai, jadi saya tau mana yang harus dijadikan teman dan mana yang harus saya pdktkan” (Abdillah. Kamis, 7 April 2022).

“saya tidak terlalu memikirkan hal tersebut karna saya hanya untuk menambahkan teman saja, karna saya tidak terlalu tertarik mencari jodoh di dalam media tersebut, saya tidak terlalu suka dengan hubungan secara virtual” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022).

“kalo saya tidak terlalu tarik mencari jodoh di dalam media *Ome Tv* ini karna di dalam media inikan, kita bertemu dengan orang-orang yang random, dan kebetulan saya lebih sering ketemu dengan sesama cowok dari pada cewek, dan obrolan sesama cowok itu lebih bebaslah, dalam suatu obrolan misalnya candaan karna cowok itu lebih tidak baper kalo misalnya bercanda yang ringan atau berat, beda sama cewek yang mudah baper” (Andre. Kamis, 7 April 2022).

Menurut hasil wawancara dengan narasumber diatas terdapat beberapa pendapat yang berbeda dengan permasalahan di atas yang dimana beberapa informan mengatakan bahwa kalo dia selain mencari teman berbicara dia juga mencari jodoh dengan cara firtual, namun ada juga dari beberapa informan yang tidak melakukan hal tersebut, beberapa alasan dari hal tersebut yaitu

tidak terlalu yakin dengan jodoh virtul dan juga tidak suka dengan hubungan yang virtual

**Gambar 4.4**  
**Screenshot Aktif Bermain Ome Tv**



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

## 2. Tempat Hiburan

Hiburan merupakan segala sesuatu yang mampu menjadi penghibur dan pelipur hati. Padatnya aktivitas remaja saat ini menjadikan hiburan sebagai salah satu kebutuhan mereka. Hal tersebut sejalan dengan kebutuhan individu yang mana manusia itu butuh pelepasan dan hiburan untuk memnuhi hasrat

melepaskan beban pikiran dan upaya melepaskan diri dari kejenuhan guna mendapatkan kesenangan (Wibowo, ddk 2016:13).

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan ternyata banyak remaja menggunakan media sosial *Ome Tv* untuk mencari kesenangan pada dirinya sendiri sehingga membuat dirinya menjadi terhibur di media sosial, hal tersebut dilakukan oleh remaja untuk mengisi kekosongan dan juga waktu luang. Hal tersebut diketahui dari wawancara pada remaja disaat remaja remaja ini merasa bosan dan butuh hiburan maka dari itu media sosial *Ome Tv* digunakan tempat hiburan bisa dengan cara *video call* ataupun dengan *chat*.

Berikut adalah hasil wawancara remaja tersebut:

“motif saya itu hanya berbagi hiburan dan kesenangan dengan cara saya aktif bermain *Ome Tv* dan berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda daerah diluar sana, dan saya tu seneng berinteraksi sama mereka terus saya jug suka ngomong yang lucu-lucu buat hiburan kami, seperti joks yang kecil-kecil gitu” (Andre. Kamis, 7 April 2022).

“saya menggunakan media sosial *Ome Tv* sebagai tempat hiburan saya untuk mengisi waktu luang saya, biasanya saya sering melakukan obrolan yang lucu terhadap pengguna lainnya” (Abdillah. Kamis, 7 April 2022).

“kalo saya biasanya aktif dalam bermain *Ome Tv* ini ketika ada waktu luang saja, saya melakukan hal itu untuk hiburan diri saya sendiri, karna saya banyak ketemu sama orang-orang yang random dan mereka suka ngobrol hal-hal yang lucu juga” (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

“saya sering menjumpai orang-orang random yang lucu mereka kadang suka ngeshare video-vidio lucu berupa prank, hal ini menjadi hiburan buat saya sendiri dan bisa mengisi waktu luang saya untuk aktif bermain *Ome Tv*” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022).

“kalo menurut saya sendiri media ini selain bisa menambahkan teman, di dalam hal tersebut juga saya bisa jadi terhibur karna saya juga sering memulai obrolan yang lucu atau absurd terhadap orang-orang yang saya jumpai di media *Ome Tv* ini” (Ayuni. Jum’at, 8 April 2022).

Menurut hasil wawancara terhadap informan di atas rata-rata para informan tersebut mengakui bahwa media sosial *Ome Tv* ini tidak hanya untuk mencari teman tapi juga bisa sebagai tempat hiburan di waktu luang yang dimana di dalam pembicaraan infroman tersebut mengandung obrolan-obrolan yang lucu.

### 3. Mengekspresikan Diri

Motif eksistensi dari kalangan remaja saat menggunakan media social *Ome Tv* sebagai tempat mengekspresikan dirinya yaitu eksis, dimana remaja ini aktif di dalam *Ome Tv* agar

banyak orang mengetahui dirinya, dan selain itu pula remaja tersebut juga sering memasuki beberapa foto dia sama orang yang beda daerah ke status wanya. Peneliti menemukan adanya motif mengekspresikan diri sebagai motif dimasa depan. Dapat diketahui bahwa remaja tersebut yang bermain media sosial *Ome Tv*, mereka ingin mendapatkan pujian dari dunia maya dan juga perlakuan yang belum mereka dapatkan di dunia nyata. Motif tersebut diketahui berdasarkan pada hasil wawancara. Berkaitan dengan hal ini berikut hasil wawancara remaja tersebut:

“tujuan saya mengekspresikan diri itu hanya untuk kesengan saya saja, apa lagi saya kadang suka memasuki konten-konten berupa foto kalo saya itu sedang aktif bermain *Ome Tv* supaya orang-orang tau kalo saya itu bermain *Ome Tv*, saya dapat inspirasi dari salah satu youtuber Fiki Naki yang dimana dia aktif bermain media sosial *Ome Tv* dan memasuki konten tentang *Ome Tv* ke media sosial lainnya. Nah hal ini yang saya gemari ketika saya aktif bermain *Ome Tv* saya suka up beberapa konten di media sosial lainnya sehingga saya terkadang mendapat pujian dari orang-orang yang melihat status saya, hal ini yang bisa saya rasakan di dunia maya tapi tidak di dunia nyata” (Abdillah. Kamis, 7 April 2022).

“kalo saya tidak terlalu melakukan hal tersebut karna saya orang yang juga tertutup dan saya tidak terlalu sering untuk melakukan update an status misalnya ngeshare ke orang-orang kalo saya itu aktif di *Ome Tv* saya lebih berfokuskan

kearah mencari teman” (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

“kalo saya juga suka untuk mengekspresikan diri saya sendiri, dan hal ini saya lakukan agar menarik perhatian orang-orang baru yang saya kenal, dengan begitu saya merasa senang dengan diri saya sendiri dan saya juga suka ngeshare ke medsos saya kalo saya tu aktif dalam bermain *Ome Tv*” (Andre. Kamis, 7 April 2022).

“kalo saya sendiri tidak terlalu suka mengekspresikan diri saya karna saya hanya bertingkah laku sesuai dengan yang biasa atau yang wajarnya saya, saya tidak terlalu aktif dalam bermain media sosial lainnya, jadi saya tidak pernah update sesuatu tentang *Ome Tv*” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022).

“saya kadang juga suka mengekspresikan diri saya terhadap orang-orang random yang saya jumpai di *Ome Tv*, tapi tidak kesemua orang yang saya jumpai, karna saya mengekspresikan diri saya itu terhadap orang yang menurut saya sefrekuensi dengan diri saya sendiri” (Ayuni. Jum’at, 8 April 2022).

Menurut beberapa informan diatas sesuai dari hasil dari survei ada beberapa pendapat yang berbeda-beda terhadap informan diatas yang dimana sebagian informan memanfaatkan media *Ome Tv* ini untuk mengekspresikan dirinya dan ada pula yang tidak melakukan hal tersebut dengan alasan bahwa dia

merupakan salah satu orang yang cukup tertutup dengan orang baru.

## 2. Faktor Yang Berperan Dalam Penggunaan *Ome Tv*

Setiap melakukan sesuatu pasti memiliki tujuan tertentu, oleh karena itu dalam kalangan remaja di kota Pekanbaru mempunyai tujuan tertentu dalam menggunakan media sosial *Ome Tv*. Oleh karena itu, dapat dari hasil wawancara yang telah dilakukan ada beberapa faktor yang mendorong remaja ini menggunakan media sosial *Ome Tv* sebagai berikut:

### a. Ajang Silaturahmi

Faktor yang mendorong remaja dalam menggunakan *Ome Tv* yaitu adanya media sosial dapat memudahkan remaja dalam menjalin silaturahmi dengan orang lain, seperti orang yang baru tidak dikenali di berbeda daerah.

Berkaitan dengan itu remaja menyatakan sebagai berikut:

“dengan adanya media sosial *Ome Tv* tentunya sangat mempermudah saya untuk menjalin silaturahmi dengan orang banyak di berbagai kalang maupun daerah, hal ini membuat saya jadi mudah untuk menjalin tali silaturahmi saya dengan kalangan yang luas” (Sundari Iriani. Selasa, 5 April 2022).

### b. Memperoleh Teman Baru

Dalam menggunakan media sosail *Ome Tv* dapat mempermudah remaja dalam memperoleh teman baru bahkan jodoh sehingga dapat memberikan pengalaman baru yang belum

didapatkan dengan teman lamanya. Berkaitan dengan remaja menyatakan sebagai berikut:

“faktor yang mendorong itu saya dapat memperbanyak pertemanan, kan tidak harus berjumpa untuk mendapatkan teman baru di media sosial, sekarang pertemanan saya di *Ome Tv* sudah banyak dan tidak semuanya saya kenal” (Mawaddah Luthfia. Jum’at, 8 April 2022).

### c. **Memperoleh Informasi**

Dengan adanya *Ome Tv* dapat mempermudah remaja memperoleh informasi yang di dapati dari beberapa orang di luar sana sebab itu hal tersebut dapat menambah pengetahuan remaja dan mendapatkan informasi yang di anggap berguna di kehidupan. Berkaitan dengan hal itu remaja menyatakan sebagai berikut:

“tidak hanya menambah pertemanan saja tetapi hal ini juga bisa menambah informasi bagi saya sendiri contohnya seperti saya bertemu dengan orang daerah luar sana yang dimana mereka bercerita tentang daerah mereka hal tersebut membuat saya jadi tahu bagaimana informasi atau keadaan di kota luar sana. Hal ini membuat pemikiran saya jadi lebih luas tidak hanya mengetahui informasi di daerah saja” (Abdi. Kamis, 7 April 2022).

### C. Pembahasan Penelitian

Pada sub hasil pembahasan pada penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis pada seluruh hasil dari penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, dengan judul penelitian **“Trend *Ome Tv* Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalnkan Pertemanan Asing”**.

#### 1. Trend *Ome Tv* Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalnkan Pertemanan Asing

Dari hasil Penelitian yang telah peneliti paparkan di sub sebelumnya, peneliti akan menjelaskan dalam proses analisis, peneliti akan menguraikan serta menganalisis dari hasil penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap informasi dalam penelitian ini. Tentunya pembahasan penelitian ini tidak lepas dari teori yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang akurat dalam sebuah fenomena.

Maka penelitian ini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schuz guna untuk mengetahui dari pengalaman dari masing-masing narasumber yang sudah menjadi target penelitian dan dapat di analisis dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, yang mengolongkan motif dalam berbagai yaitu *because motives* (*well motives*), yaitu yang merujuk pada pengalaman pada masalah yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi remaja tersebut bermain *Ome Tv*. Dan *in order motives* (*um-zu-motiv*) berkaitan

dengan alasan tentang remaja tersebut mulai aktif bermain *Ome Tv* sehingga hal tersebut merujuk pada masa yang akan datang, sebab tindakan yang dilakukan remaja untuk masa yang akan datang pasti memiliki tujuan tertentu.

Sesuai dengan hasil wawancara 5 orang remaja yang menjadi informan dalam penelitian ini, setengah dari remaja tersebut mengatakan ia sangat aktif bermain media sosial *Ome Tv*. Sesuai wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa beberapa dari remaja tersebut tidak dikenal dalam kelompok sosial, menjadikan *Ome Tv* tempat mencari teman bermain game, membuka wawasan dengan orang luar, tempat untuk mencari jodoh, tempat untuk ajang mengekspresikan diri dan untuk mencari informasi jadi sangat mudah. Untuk hal ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

- 1) Tidak Dikenal Dalam Kelompok Sosial

**Gambar 4.5**

**Tidak Dikenal Dalam Kalangan Sosial**



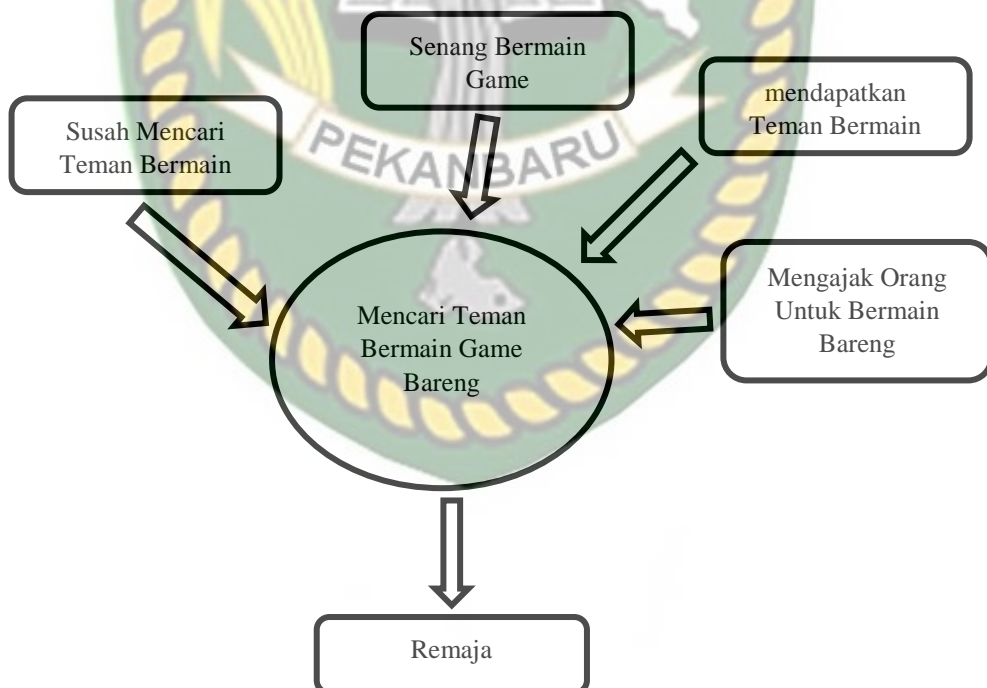
Sumber : Olahan Pribadi, 2022

Di kalangan remaja dalam tipikasi pertama ini adalah masa lalu remaja yang tidak dikenal dalam kelompok sosial. Berkaitan dengan pengalaman masa lalu remaja tersebut tidak terlalu aktif didalam media sosial, sehingga dia tidak dikenali oleh orang karena dia merasa dirinya sangat tertutup dan semenjak kenal dengan media sosial *Ome Tv* dan aktif remaja tersebut lebih banyak dikenal sehingga ia merasa bahagia.

## 2) Mencari Teman Bermain Game Bareng

**Gambar 4.6**

### **Mencari Teman Bermain Game Bareng**

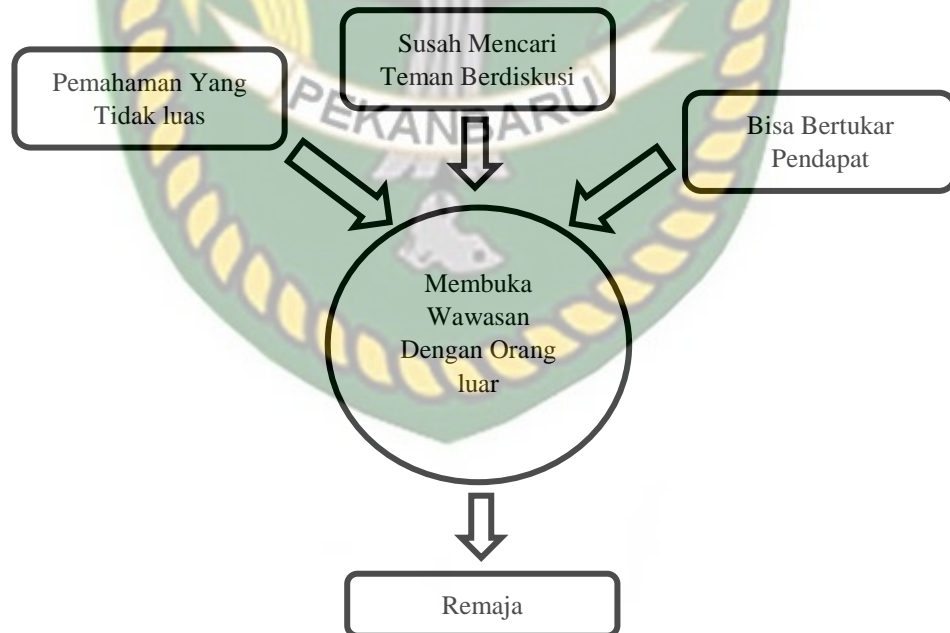


Sumber : Olahan Pribadi, 2022

Remaja yang berkaitan dengan pengalaman tentang mencari teman bermain game. Sebelum adanya media sosial yang mudah untuk mendapatkan teman, biasanya bermain game adalah hal yang paling dasar untuk mencari kesenangan, namun sebelumnya remaja tersebut tidak memiliki teman bermain game, dan remaja tersebut memanfaatkan media sosial *Ome Tv* sebagai tempat mencari teman bermain game dengan adanya teman bermain yang banyak akan mendapatkan rasa yang lebih puas terhadap remaja-remaja tersebut.

### 3) Membuka Wawasan Dengan Orang Luar

**Gambar 4.7**  
**Membuka Wawasan Dengan Orang Luar**



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

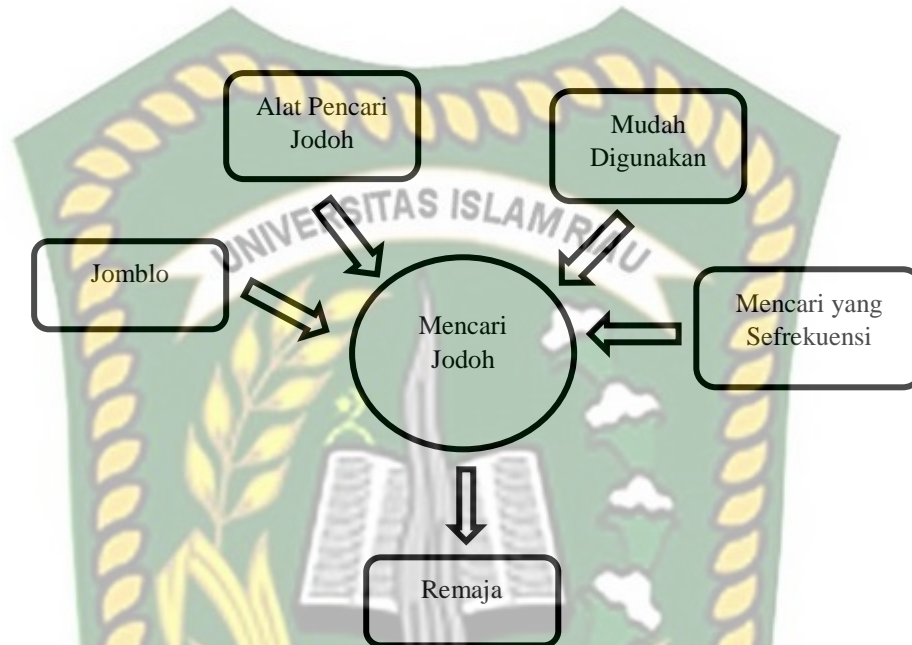
Para remaja tentunya ingin punya pemikiran yang luas, jauh sebelum adanya media terbaru pengalaman yang di dapati terhadap remaja tersebut susahnyanya mencari teman untuk berdiskusi, pemahaman yang tidak luas, susah mencari teman berdiskusi, dengan adanya media terbaru mempermudah orang-orang untuk berinteraksi dengan orang luar, hal ini bisa dimanfaatkan oleh remaja untuk membuka wawasan pemikiran.

Kemudian, untuk masa yang akan datang kalangan remaja banyak yang memanfaatkan media sosial *Ome Tv* ini untuk mencari jodoh atau pacar di kalangan jomblo. Hal inilah yang menjadikan para remaja ramai untuk aktif di dalam media sosial *Ome Tv* dengan begitu mereka bisa mencari orang-orang yang berbeda daerah bahkan diluar negri sekalipun dan dengan cara demikian mereka bisa memilih tipe yang pas menurut mereka dengan ada nya interaksi yang menyambung satu dengan yang lainnya. Remaja lebih memilih media sosial *Ome Tv* ini karna media ini lebih dikenali di kalangan kaum jomblo.

Untuk remaja di kalangan kota Pekanbaru juga ramai menggunakan media sosial ini sebagai sarana hiburan, yang dimana mereka melakukan obrolan-obrolan yang lucu sehingga remaja tersebut bisa mengisi waktu luang mereka. Dan remaja ini juga memanfaatkan media sosial ini untuk mengekspresikan diri mereka, agar remaja lebih banyak dikenal di banyak kalangan dengan memasukkan beberapa konten tentang mereka bermain *Ome Tv* dengan begitu remaja lebih merasa eksis dikalangnya.

## 1) Mencari Jodoh

**Gambar 4.8**  
**Mencari Jodoh**

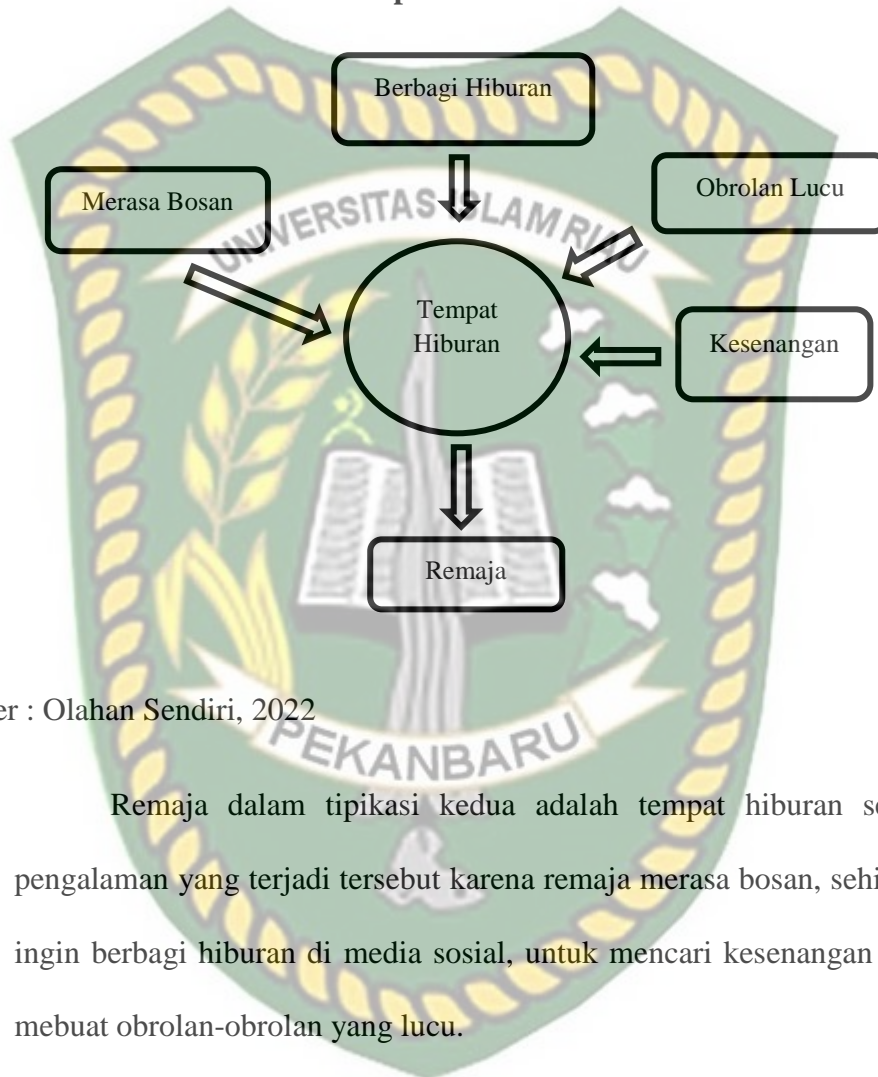


Sumber : Olahan Pribadi, 2022

Remaja dalam tipikasi pertama ini adalah mencari jodoh, yang dimana remaja ini memanfaatkan media sosial *Ome Tv* ini untuk mencari jodoh/pacar dengan status jomblo, remaja tersebut mengakui media sosial *Ome Tv* bisa digunakan sebagai alat pencari jodoh, mudah digunakan, dan bisa mencari yang sefrekuensi. Hal ini juga salah satu penyebab banyaknya orang menggunakan media sosial ini.

## 2) Tempat Hiburan

**Gambar 4.9**  
**Tempat Hiburan**

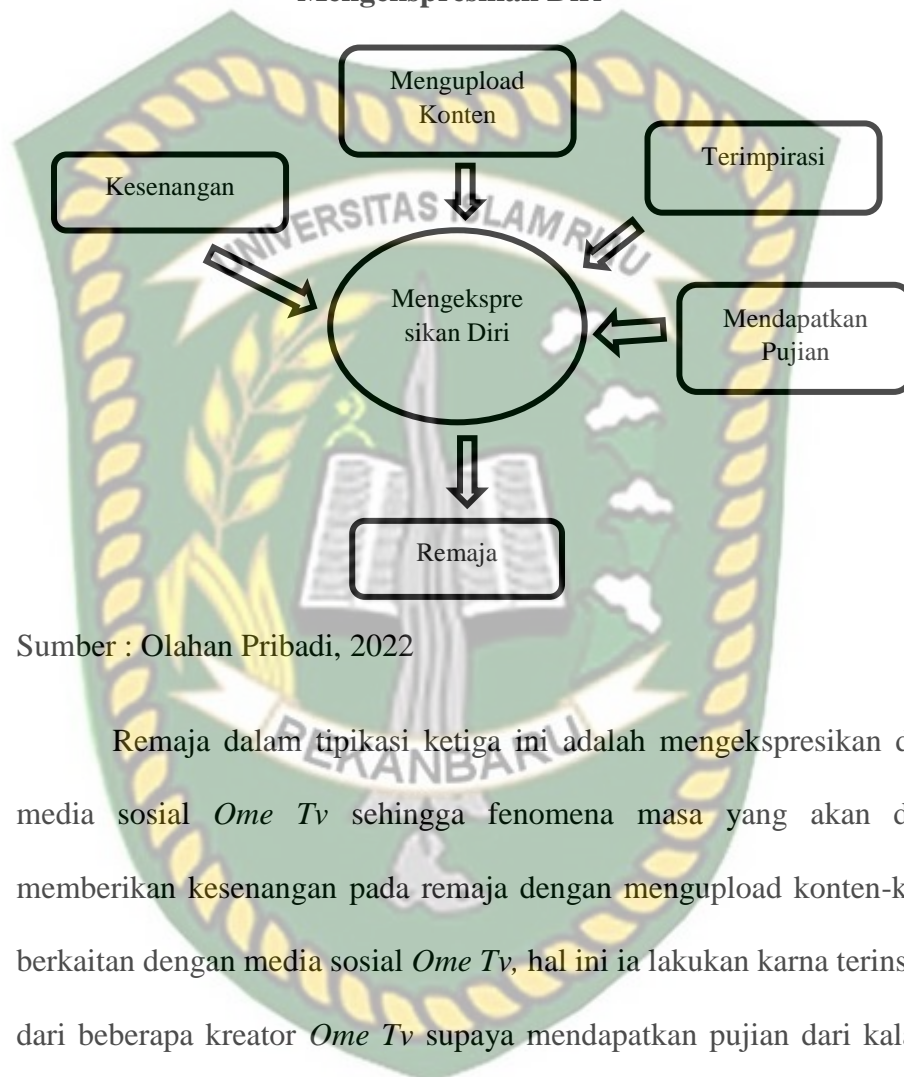


Sumber : Olahan Sendiri, 2022

Remaja dalam tipikasi kedua adalah tempat hiburan sehingga pengalaman yang terjadi tersebut karena remaja merasa bosan, sehingga ia ingin berbagi hiburan di media sosial, untuk mencari kesenangan dengan membuat obrolan-obrolan yang lucu.

## 3) Mengekspresikan Diri

**Gambar 4.10**  
**Mengekspresikan Diri**



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

Remaja dalam tipikasi ketiga ini adalah mengekspresikan diri di media sosial *Ome Tv* sehingga fenomena masa yang akan datang memberikan kesenangan pada remaja dengan mengupload konten-konten berkaitan dengan media sosial *Ome Tv*, hal ini ia lakukan karna terinspirasi dari beberapa kreator *Ome Tv* supaya mendapatkan pujian dari kalangan orang-orang.

## 2. Faktor Yang berperan Dalam Penggunaan Ome Tv Di Kalangan Remaja

Didalam hasil penelitian dan pemaparan pembahasan yang sudah sangat sudah jelas

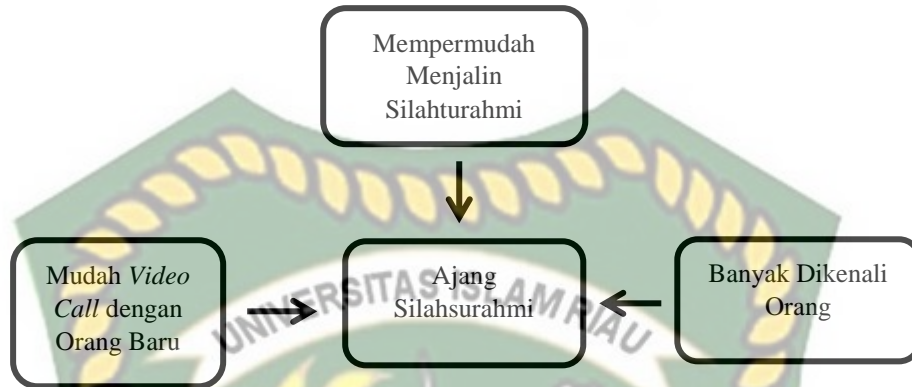
Dari hasil penelitian yang telah peneliti paparkan di sub bab sebelumnya, peneliti akan menjelaskan dalam proses analisis, peneliti menjawab faktor-faktor yang berperan dalam penggunaan media sosial *Ome Tv* di kalangan remaja dan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan. Sehingga setiap apa yang dilakukan pasti memiliki faktor tertentu yang mendorong remaja tersebut menggunakan *Ome Tv*.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti ternyata faktor yang berperan pada remaja tersebut dalam menggunakan *Ome Tv* adalah:

1. Sebagai ajang silaturahmi, tempat dimana semua orang bisa melakukan *video call* dengan orang-orang baru, sehingga bisa membentuk silaturahmi kepada banyak orang dengan begitu remaja punya banyak dikenali orang. Hal ini bisa digambarkan sebagai berikut :

Gambar 4.11

## Ajang Silahsurahmi

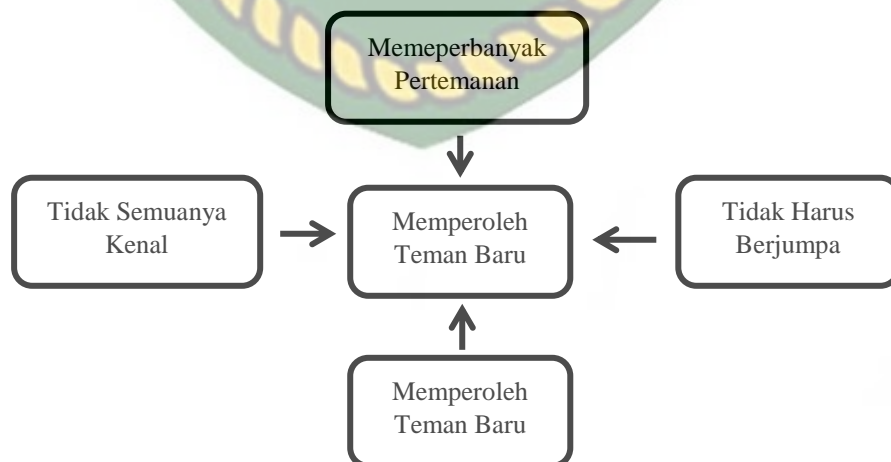


Sumber : Olahan Pribadi, 2022

2. Untuk memperoleh teman baru, dimana *Ome Tv* dapat dimanfaatkan sebagai tempat mencari teman baru di dunia maya sehingga memperbanyak teman. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 4.12

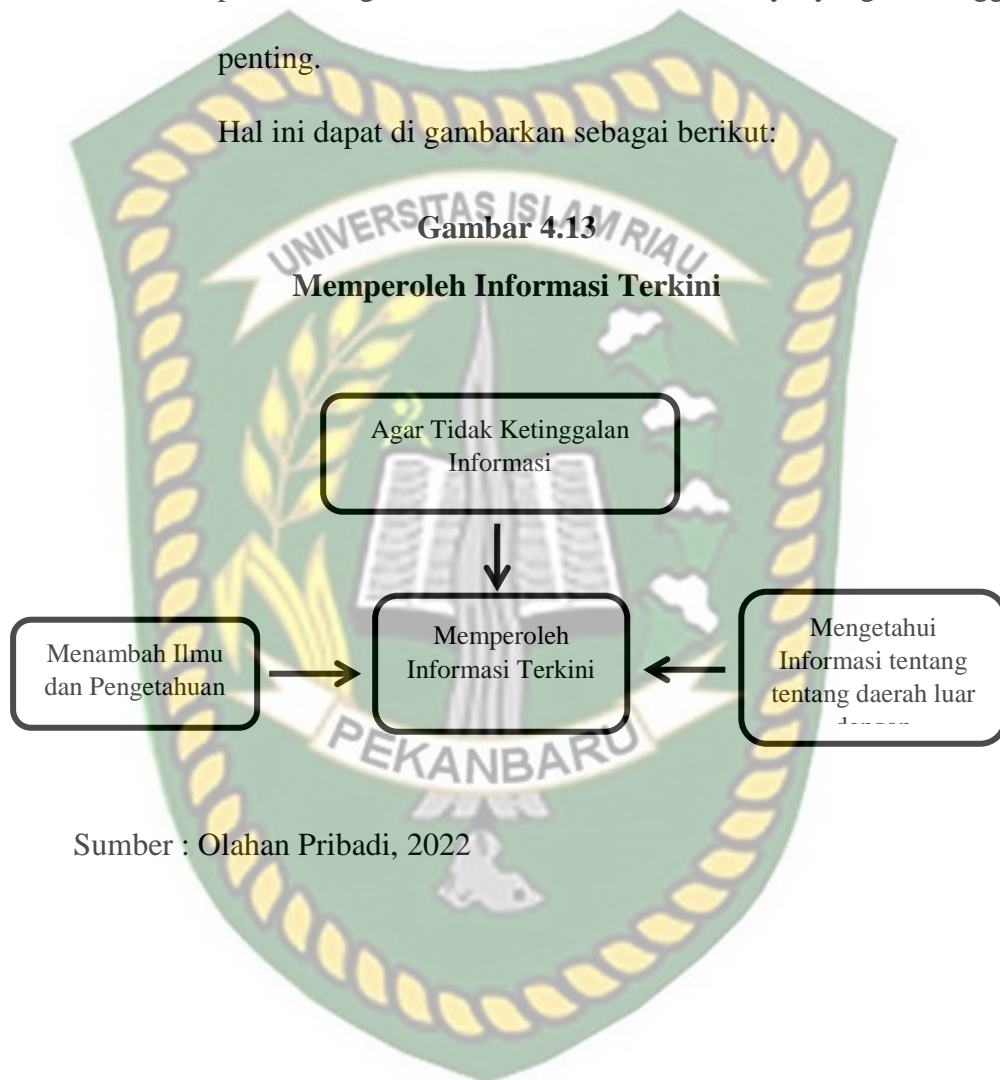
## Memperoleh Teman Baru



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

3. Untuk memperoleh Informasi terkini, informasi yang didapatkan bisa berupa resep, berita terkini tentang perkembangan zaman, dan informasi lainnya yang dia anggap penting.

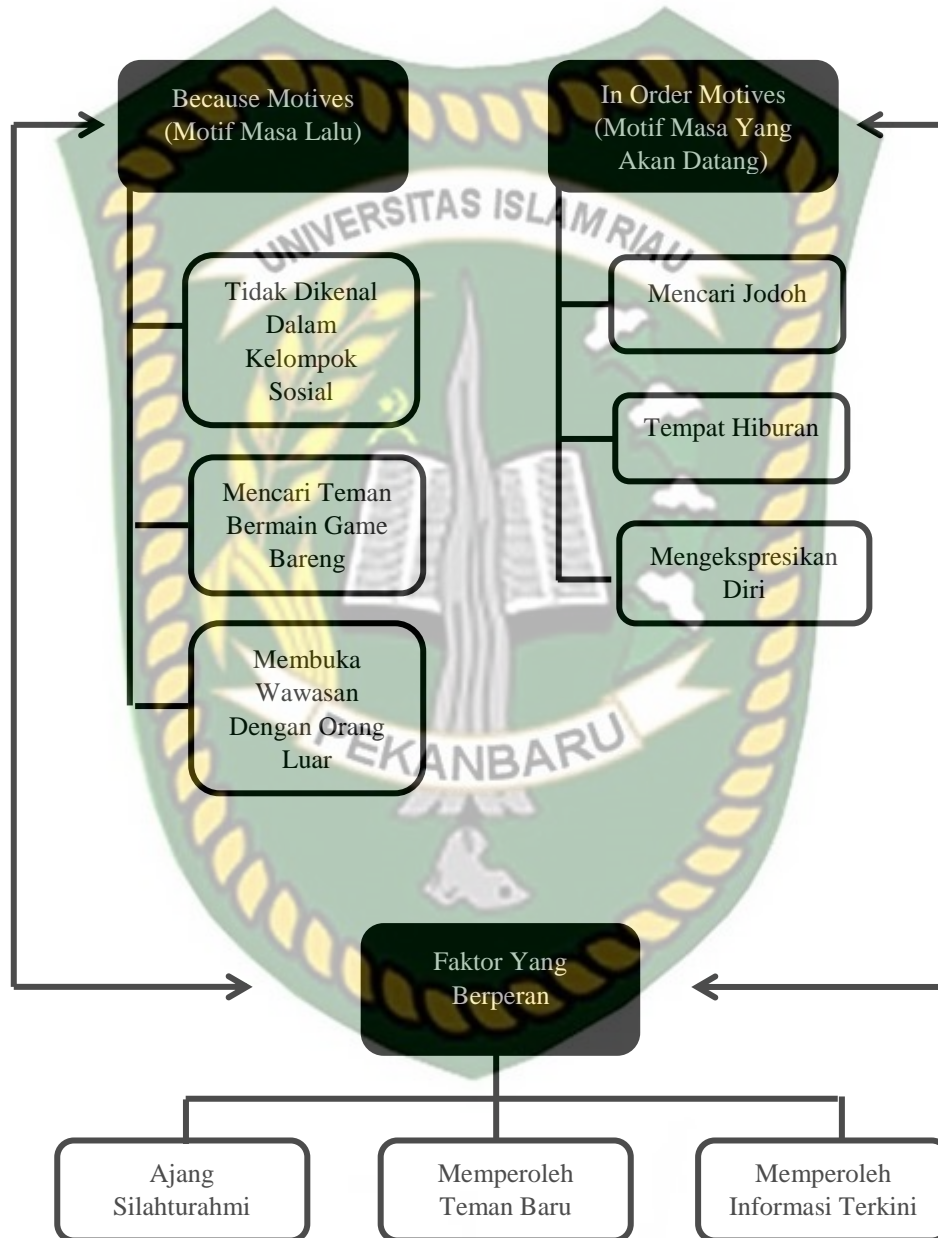
Hal ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

**Trend Ome Tv Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalnkan Pertemanan Asing**

**Gambar 4.14**



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Dari penelitian Mengenai Trend *Ome Tv* Di Kalangan Remaja Sebagai Sarana Komunikasi Untuk Menjalin Pertemanan Asing dengan pendekatan kualitatif fenomenologi maka ada beberapa hal yang menjadi motif remaja tersebut menggunakan *Ome Tv*, Penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan *Ome Tv* di kalangan remaja di kota Pekanbaru adalah terkait motif masa lalu yang menjadi alasan remaja tersebut menggunakan *Ome Tv* yaitu tidak dikenalnya oleh kelompok sosial, mencari teman bermain game bareng, membuka wawasan dengan orang luar. Motif masa yang akan datang pada remaja, sehingga remaja mempunyai harapan dalam menggunakan *Ome Tv* untuk mendapatkan jodoh, mencari hiburan, dan untuk menjadi eksis atau mengekspresikan diri.
2. Faktor yang berperan dalam penggunaan *Ome Tv* di kalangan remaja yaitu untuk memperoleh ajang silaturahmi. Memperoleh teman baru di media sosial *Ome Tv* sehingga dapat banyak pertemanan. Dan untuk memperoleh informasi, yang dimana informasi tersebut berupa informasi tentang daerah yang remaja temukan dengan orang asing yang berbeda-beda daerah.

Dari sudut pandang seluruh informan tersebut mereka beragumen bahwa *Ome Tv* ini merupakan sebuah Aplikasi pencari teman yang dimana hal tersebut lebih dominan diketahui oleh orang-orang umum bahwa Aplikasi *Ome Tv* sebuah Aplikasi seperti menambah teman, dengan cara melakukan *Videocall* bisa menambah teman baru bahkan jodoh sekalipun. Namun yang menjadi ketertarikan dari penelitian tersebut yang dimana di antara beberapa kasus dari informan di atas ada salah satu informan yang berhasil menemukan jodoh atau pacar dalam Aplikasi *Ome Tv* ini.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan yang ada, peneliti memberi saran yang dapat berguna bagi penelitian selanjutnya. Adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi awal bagi yang tertarik melakukan penelitian dengan objek atau subjek yang sama.
2. Untuk para pengguna *Ome Tv* sebaiknya memanfaatkan situs *Ome Tv* bisa lebih memperhitungkan waktu sesuai keperluan. Patuhi aturan yang ada dalam suatu jaringan sosial yang kalian gunakan dan pergunakanlah dengan baik bahkan juga untuk hal-hal yang positif tentunya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Bangun, Anugrah Rizki Cendera, dkk. (2018). *Media Sosial Untuk Advokasi Publik*. Jakarta: ICT Watch.
- Dualay, maraimbang. (2010). *Filsafat fenomenologi: suatu pengantar*. Medan: Panjiaswaja Press.
- Hadi, Abdi, Asrori, Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Jawa Tengah: CV.Pena Persada.
- Kriyantono, Rahmat. (2016). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT. Kencana Perdana.
- Kuswarno, Engkus. (2009). *Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Widya Padjajaran.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosiote-Knologi*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.
- Purwanto, Edi. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Fenomenologi Penerapannya Dalam Bidang Arsitektur, Lingkungan, Dan Perilaku*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Sugiana, Dadang. (2019). *Komunikasi Dalam Media Digital*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

**Jurnal :**

Fauzi, Rizki Muhammad. (2018). Fenomena Pengguna Aplikasi Ome Tv Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pasundan Bandung.

Febriansyah, M. A. (2019). Fenomena Penggunaan Media Sosial Facebook Oleh Generasi X Di Kota Bandung. (*Studi Fenomenologi Penggunaan Media Sosial Facebook Oleh Generasi X Di Kota Bandung*)

Maryam, Sitti. (2019). Analisis Busana Muslim Sebagai Popular Menolak Modernisasi Busana Yang Erotis. *Jurnal Teknologi dan Kerumahtanggaan*, 16(2): 1-38.

Murwani, Anis Endang Sri. (2020). Menejeman Privasi Dalam Aplikasi Tantan (Kajian *Gendered Criteria* Dalam Teori *Communication Privacy Management*). *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 7(2): 29-39.

Setyawan, Ryan Ari, dkk. (2018). Survei Aplikasi Video Live Streaming Dan Chat Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Nasional Edusainstek*. 185-191.

Sobarudin, Karmilah. (2019). Konsep Dan Dinamika Komunikasi Antarbudaya Di Indonesia. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 4(1): 42-56.

Sofiah, Arum Ranistya Diany. (2011) Studi Analisis Isi Produksi Pesan Rubrik Mode Majalah Gadis Dalam Pembentukan Trend Mode Remaja Putri Tahun 2011. *Jurnal Trend Remaja Putri*, 1-20.

Syabilla, Yasmin. (2021). Aktivitas *Self Disclosure* Pengguna Aplikasi Online Dating Di Era Pandemi (Studi Fenomenologi Pengguna Aplikasi *Bumble* Di Masa Pandemic *Covid-19*. *Skripsi* Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

Yonan. (2021). Optimalisasi Penggunaan Media Video Call Ome Tv Sebagai Solusi Dalam Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021*, 389-398.

**Internet :**

<https://www.google.com/amp/s/www.alltechbuzz.net/id/ulasan-obrolan-vidio-ometv-2021/%3famp>

<https://www.pekanbaru.go.id/p/menu/profil-kota/wilayah-geografis#:~:text=Kota%20Pekanbaru%20terletak%20antara%20101,berkisar%200antara%205%20%2D%2011%20meter.>

**Wawancara :**

Habibi, Nur Muhammad. (2021). *Wawancara Awal 2021*: Pekanbaru

Lestari, Annisa. (2021). *Wawancara Awal 2021*: Pekanbaru.

Sundari Iriani. (2022) *Wawancara 2022*: Pekanbaru.