

**YAYASAN LEMBANGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS KOMUNIKASI**

---

**FENOMENA PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK  
REMAJA DESA RAJA BEJAMU, KECAMATAN SINABOI,  
KABUPATEN ROKAN HILIR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau



**MEGI IRAWAN**

NPM : 169110163  
KONSENTRASI : MEDIA MASSA  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

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

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Megi Irawan  
NPM : 169110163  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Massa  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Skripsi : **Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok Remaja  
Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi  
Kabupaten Rokan Hilir**

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub bab dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam dalam ujian skripsi konverensif.

Pekanbaru, Juni 2021

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Fatmawati, S.I.P ., MM

Pembimbing



Al Sukri, M. I. Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Megi Irawan  
NPM : 169110163  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Komperhensif : Rabu, 19 Oktober 2022  
Judul Skripsi : “Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir”

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

Pekanbaru, 24 Oktober 2022

Ketua



(Al Sukri, S.Sos, M.I.Kom)

Penguji,



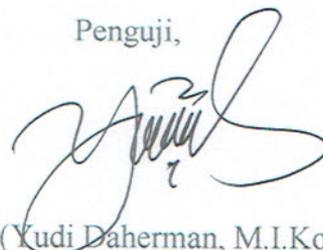
(Benni Handayani, S.I.Kom, M.I.Kom)

Mengetahui,  
Wakil Dekan I



(Cutra Aslinda , M.I.Kom)

Penguji,



(Yudi Daherman, M.I.Kom)

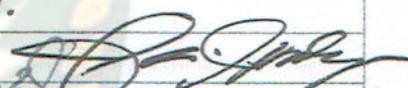
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

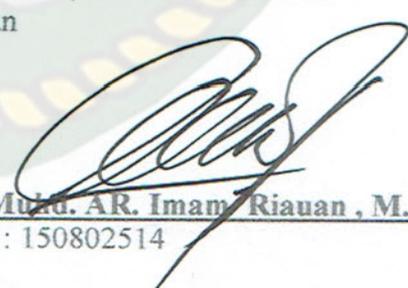
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 2559/UIR-Fikom/Kpts/2022 Tanggal **13 Oktober 2022** maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu** Tanggal **19 Oktober 2022** Jam : **09.00 – 10.00. WIB** bertempat di ruang **Konfrensi Pers** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : **Megi Irawan**  
NPM : 169110163  
Bidang Kosentrasi : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)  
Judul Skripsi : " Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Remaja Desa Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir "  
Nilai Ujian : Angka : " **71** " ; Huruf : " **B** "  
Keputusan Hasil Ujian : ~~Lulus / Tidak Lulus / Ditunda~~  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Al Sukri , S. Sos, M. I. Kom	Ketua	1. 
2.	Benni Handayani , S. I. Kom , M. I. Kom	Penguji	2. 
3.	Yudi Daherman , M. I. Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 19 Oktober 2022  
Dekan

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

## LEMBAR PENGESAHAN

Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok  
Remaja Desa Raja Bejamu, Kecamatan Sinaboi, Kabupaten Rokan Hilir

Yang Diajukan Oleh :

MEGI IRAWAN

169110163

Pada Tanggal :

25 Oktober 2022

Mengesahkan :

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Dr. Muhd. AR. Imani Riauan, M.I.Kom

Tim Penguji,

Tanda Tangan

Ketua Al Sukri, M.I.Kom

Anggota Benni Handayani, S.I.Kom, M.I.Kom

Anggota Yudi Daherman, M.I.Kom

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Megi Irawan  
Tempat/Tempat Tanggal Lahir : Raja Bejamu, 26 April 1998  
NPM : 169110163  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Alamat : Jl. Amanah, Marpoyan Damai  
No. Hp : 082288189057  
Judul Skripsi : **Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir**

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan tim komisi pembimbing.
3. Dalam tulis karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis di cantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (Skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apa bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan diatas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai Proposal atau pencabutan gelar alademik kerjasama saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, Juni 2021  
Yang Membuat Pernvataan



Megi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya tulis ini kepada :

- Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan ku, mendukung dan memberikan semangat dan selalu mengingatkan ku agar tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa agar semua yang diharapkan dapat dilaksanakan dengan baik, terimakasih untuk kasih sayang yang tak bisa dijelaskan dengan kata-kata.
- Terimakasih untuk Kakak-kakak dan Adik-adik yang selalu memberikan semangat dan doa yang terbaik.
- Terimakasih untuk keluarga besar Ayah dan Ibu yang selalu memberikan semangat dari awal masa perkuliahan hingga saat ini, untuk segala bantuan dan doa saya ucapkan terimakasih.

## MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”

Abi bin Abi Thalib

“Janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta. Masa yang lampau sangat berguna sebagai kaca benggala daripada masa yang akan datang.”

Soekarno

“Setiap kamu bertemu orang baru, jangan lupa selalu kosongkan gelasmu.”

Bob Sadino

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

Dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayangnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan usulan penelitian ini dengan baik. Dengan judul penelitian “Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir”. Usulan penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat guna meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Penulis mengakui bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak niscaya penelitian ini tidak akan dapat terwujud. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang dalam kepada :

1. Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Al Sukri, M.I.Kom., selaku Pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan kepada penulis melalui petunjuk dan saran yang diberikan selama menyelesaikan penelitian ini.
3. DR. Abdul Aziz, M.Si., selaku Pembimbing Akademik (PA) yang sudah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan kepada penulis melalui petunjuk dan saran yang diberikan selama menyelesaikan penelitian ini.
4. Dosen program studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, yang sudah membekali penelitian ini dengan berbagai ilmu yang bermanfaat

serta tidak lupa tenaga administrative Fikom Universitas Islam Riau yang lain yang sudah memberi kemudahan kepada penulis selama proses pendidikan berlangsung.

5. Himpunan Pelajar Mahasiswa Sinaboi (HIPEMASIN) Pekanbaru yang telah menjadi wadah untuk penulis bisa mengembangkan keterampilan berorganisasi.
6. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa terbaik untuk kesuksesan penulis.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 16, yang selalu memberikan penulis semangat dan membuat penulis percaya diri untuk segera menyelesaikan penelitian ini.

Penelitian ini telah penulis selesaikan dengan semaksimal mungkin, jika dalam Skripsi ini terdapat kesalahan ataupun kekurangan dalam penulisan dan isi, maka penulis mohon maaf dan mengharapakan kritikan dan saran yang membangun untuk penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, Juni 2021

Penulis

MEGI IRAWAN

## DAFTAR ISI

COVER .....	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....	iii
BERITA ACARA .....	iv
LEMBARAN PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah Penelitian .....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian .....	5
C. Fokus Masalah Penelitian.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Literatur.....	8
1. Pengertian Fenomena .....	8
2. Jenis-jenis Fenomena.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Perkembangan Teknologi Komunikasi .....	9
4. Media Sosial .....	11
5. Tiktok.....	14
B. Defenisi Operasional .....	17
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	19

<b>BAB III</b> .....	<b>30</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	30
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
1. Subjek Penelitian .....	31
2. Objek Penelitian .....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
1. Lokasi Penelitian .....	31
2. Waktu Penelitian.....	31
D. Sumber Data .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	34
G. Teknik Analisa Data .....	35
<b>BAB IV</b> .....	<b>37</b>
A. Gambaran Umum Aplikasi TikTok.....	37
1. Sejarah TikTok .....	37
2. Fitur-fitur TikTok .....	39
B. Hasil Penelitian.....	41
1. Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok pada Remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir .....	42
C. Pembahasan .....	61
<b>BAB V</b> .....	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	
		Perbandingan Video Musik Pendek Tiktok dengan kompetitornya ..... 4
Tabel	2.1	
		Penelitian Terdahulu yang Relevan ..... 26
Tabel	3.1	
		Waktu Penelitian ..... 32
Tabel	4.1	
		Informan Penelitian ..... 45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Berjoget dalam Masjid Saat Adzan Berkumandang .....	1
Gambar 1.2	Bermain Tiktok Saat Pelajaran Berlangsung .....	2
Gambar 2.1	Logo TikTok .....	22
Gambar 2.2	Aplikasi TikTok di Google Playstore .....	23
Gambar 4.1	Objek Penelitian.....	38
Gambar 4.2	Akun TikTok Responden Penelitian.....	46



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## ABSTRAK

### FENOMENA PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK (Remaja Desa Raja Bejamu, Kecamatan Sinaboi, Kabupaten Rokan Hilir)

Megi Irawan  
169110163

Fokus penelitian ini adalah fenomena yang terjadi berkaitan dengan penggunaan Aplikasi Tiktok pada remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Pendekatan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Ini merupakan bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data. Subjek dalam penelitian ini adalah Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah pada Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir tentang Fenomena Aplikasi Tiktok. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Dalam fenomena Tiktok sebagai gaya hidup pada remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir, peneliti menyimpulkan bahwa arti Tiktok di mata penggunanya khususnya para remaja. Bagaimana Tiktok sedikit banyak berpengaruh akan diri dan kehidupannya. Selain itu, bagaimana mereka menikmati serta membuat konten sebagai seorang *content creator*. Tiktok sebagai sebuah gaya hidup narsistik dan kebanyakan dari mereka tidak sadar bahwa Tiktok telah membuat mereka menjadi sosok narsis. Aplikasi satu ini telah menjadi bagian dari hidup mereka, serta sedikit demi sedikit mereka tidak bisa lepas dari pengaruh aplikasi satu ini karena apa yang ditawarkan Tiktok dapat memenuhi kebutuhan batin penggunanya sehingga menjadikan Tiktok sebagai aplikasi pencari informasi yang lebih cepat dibanding lainnya. Walaupun realitanya masih banyak yang menggunakan aplikasi ini hanya untuk mendapat validasi dan pengakuan dari masyarakat luas. Hal tersebut yang menjadikan Tiktok menjadi sebuah gaya hidup di zaman sekarang ini.

**Kata Kunci:** fenomena, Media Sosial, Tiktok, Remaja.

## **ABSTRACT**

### **A PHENOMENOLOGY STUDY OF USING TIKTOK (Teenagers at Raja Bejamu Village, Sinaboi District, Rokan Hilir Regency)**

Megi Irawan  
169110163

*The focus of this research is the phenomenon that occurs related to the use of the Tiktok application in adolescents in Raja Bejamu Village, Sinaboi District, Rokan Hilir Regency. The approach in this study the author uses a qualitative descriptive research method. This is aimed at explaining the phenomena that occur as deeply as possible through data collection. The subjects in this study were the youth of Raja Bejamu Village, Sinaboi District, Rokan Hilir Regency. The object of this research is the Youth of Raja Bejamu Village, Sinaboi District, Rokan Hilir Regency about the Tiktok Application Phenomenon. The results of this study reveal that in the Tiktok phenomenon as a lifestyle for teenagers in Raja Bejamu Village, Sinaboi District, Rokan Hilir Regency, the researchers concluded that the meaning of Tiktok in the eyes of its users, especially teenagers. How Tiktok has affected him and his life more or less. In addition, how do they enjoy and create content as a content creator. Tiktok as a narcissistic lifestyle and most of them are not aware that Tiktok has made them narcissistic. This one application has become a part of their lives, and little by little they cannot escape the influence of this one application because what Tiktok has to offer can meet the inner needs of its users so that it makes Tiktok a faster information search application than others. Although the reality is that there are still many who use this application only to get validation and recognition from the wider community. This is what makes Tiktok a lifestyle today.*

**Keywords:** phenomenology, Social Media, Tiktok, Teenager.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Media sosial merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberi ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber. Media sosial telah menjadi jembatan untuk membangun jaringan antarpersonal. Pengguna internet di Indonesia mengalahkan para pengguna internet di Negara lain. Dahsyatnya fenomena yang terjadi pada media sosial bagi remaja ialah kurangnya adap kesopanan dalam menggunakan media sosial terutama bagi siswa-siswi tingkatan SMP dan SMA. Fenomena media sosial di Desa Raja Bejamu itu sendiri menyebabkan generasi remaja tidak lagi peduli dengan norma kesopanan kepada orang tua. Contoh:

**Gambar 1.1**

**Berjoget Dalam Masjid Saat Adzan Berkumandang**



## Gambar 2.2

### Bermain TikTok Saat Pelajaran Berlangsung

Saat aktifitas belajar mengajar sedang berlangsung, siswa-siswi tersebut tetap bermain Tiktok di ruang kelas.



Media sosial adalah sebuah wadah untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Media sosial sekarang bukan sesuatu hal yang asing, hampir semua kalangan menggunakan media sosial, di mulai dari anak-anak hingga remaja, orang tua pun ikut dalam media sosial tersebut. Bahkan mencari seseorang yang tidak menggunakan media sosial sangatlah sulit. Karena sosial media ini telah mempermudah cara berkomunikasi antara sesama.

Di era perkembangan teknologi komunikasi TikTok tidak hanya cukup untuk membuat video hiburan saja, namun TikTok juga bisa menjadi sebuah konten bagi sebagian artis untuk menjadi pekerjaan. Salah satu hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat adalah bermain menggunakan Aplikasi Tiktok. Lewat Aplikasi Tiktok, rasa sesal dan mungkin kepenatan dalam pikiran terkadang dihempaskan dengan membuat konten tersebut sebagai pemenuhan kepuasan diri, sehingga masyarakat baik pekerja maupun pelajar menjadikan Aplikasi Tiktok sebagai sarana hiburan dengan tujuan untuk menghilangkan

kepenatan, ketengangan, dan rasa capek karena kegiatan rutinitas yang dilakukan setiap hari nya. Seiring dengan perkembangan teknologi membuat banyak perubahan diberbagai aspek. Sekarang orang tidak lagi berkumpul mendatangi tempat bermain bersama lucu-lucuan, akan tetapi tempat hiburan tersebut sudah dapat di nikmati di handpone berbasis android.

Aplikasi Tiktok adalah aplikasi video berbasis android yang dirilis pada 07 Mei 2017. Didalamnya terdapat berbagai kategori musik pendek dan video lip-sing 3 hingga 15 detik dan video pendek 3 hingga 60 detik dan lain-lain. Aplikasi Tiktok ini populer di Asia, Amerika, dan bagian negara benua lainnya. Indonesia sendiri menjadi negara dengan jumlah penggunaan aktif Aplikasi Tiktok terbanyak didunia. Persentase pengguna Aplikasi Tiktok di Indonesia yaitu sebanyak 20,7%. Sedangkan amerika menempati urutan ketiga dengan 15,8% pengguna aktif.

Aplikasi Tiktok memiliki jumlah pengguna paling banyak diantara kompetitor sejenisnya dan dapat menarik minat orang untuk menggunakannya. Perbandingan kualitas Aplikasi Tiktok dengan kompetitornya dapat dilihat dalam table berikut:

Tabel 1.1

## Perbandingan Video Musik Pendek by Tiktok dengan kompetitornya

NO	Play store			
	Nama Aplikasi	Jumlah Downloader	Jumlah Visitor	Rating
1	<i>Tiktok</i>	100 milion	4.989.092	4.6
2	<i>Cocofun</i>	5 milion	40.388	4.4
3	<i>Likee</i>	100 milion	4.986.712	4.5

Sumber: Data yang di olah dari Google Play Store/2019

Dengan demikian peneliti memilih Aplikasi Tiktok karena menurut table data olahan peneliti terlihat bahwa Aplikasi Tiktok merupakan aplikasi yang paling banyak di download, mendapat rating yang bagus dan jumlah visitor yang banyak. Di Indonesia sendiri, pengguna Aplikasi Tiktok memiliki komunitas terbesar di dunia yang pada tahun 2018-2019. Tiktok diunduh 738,5 juta kali sepanjang 2019. Angka tersebut meningkat 12,6% dibanding tahun sebelumnya. Sebab, aplikasi ini diunduh sehingga 219 juta kali pada kuartal IV-2019, tertinggi sejak dirilis. Lonjakan unduhan tiktok sebenarnya lebih besar terjadi dua tahun sebelumnya. Pada tahun 2017, jumlah unduhan meningkat 93,7% dari tahun sebelumnya. Lalu, angkanya menjolak hingga 398,7% pada 2018.

Tidak hanya sekedar bermain video singkat, di Aplikasi tiktok ini juga terdapat navigasi follow unfollow, anggota VIP dan non VIP, kabar (beranda), musik-musik singkat, pemberitahuan, duet video lucu, aktivitas, profil, love (suka), serta komentar. Fenomena di aplikasi Tiktok antara lain ialah bermunculan seperti Ratu Goyang, Ratu Tiktok, dan Artis dadakan.

Dampak positif dari media sosial dapat belajar mengembangkan keterampilan teknik dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Memperluas jaringan pertemanan, akan lebih mudah berteman orang diseluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah bertemu secara langsung. Menambah wawasan tentang berita atau kabar yang sedang banyak dibicarakan untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lainnya. Adapun dampak negatif yaitu berkurangnya waktu belajar. Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone dan komputer dapat mengganggu kesehatan mata, menjadi lebih mudah malas, kurang sosialisasi dengan lingkungan, memicu terjadinya aksi pornografi, kriminalitas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

Setelah melakukan survey dengan 10 orang tiap RT di Desa Raja Bejamu, didapatkan bahwa peminat yang paling besar ialah Remaja di RT-13 yaitu 8 dari 10 orang. Tingginya peminat penggunaan Aplikasi Tiktok tersebut menjadi salah satu alasan peneliti mengangkat fenomena tersebut. Maka berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka penelitian ini berjudul: Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok (Studi Fenomenologi pada Remaja Desa Raja Bejamu, Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir).

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Tiktok memiliki jumlah pengguna yang paling banyak diantara kompetitor sejenisnya.

2. Fenomena Aplikasi Tiktok antara lain ialah bermunculan seperti gelar ratu goyang, ratu Tiktok dan bermunculan artis dadakan.
3. Motif menggunakan Aplikasi Tiktok dikalangan Remaja Desa Raja Bejamu, Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.
4. Makna Aplikasi Tiktok dikalangan Remaja Desa Raja Bejamu, Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

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

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka untuk fokus penelitian ini adalah fenomena yang terjadi berkaitan dengan penggunaan Aplikasi Tiktok pada remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena yang telah peneliti uraikan tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana motif menggunakan Aplikasi Tiktok dikalangan remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir?  
‘Dalam mencapai suatu tujuan, terdapat dorongan atau penggerak dalam diri sendiri yang disebut dengan motif. Apabila dikaitkan dengan penggunaan media, motif adalah dorongan dalam diri seseorang yang mengakibatkannya menggunakan suatu media untuk tujuan tertentu. Penggunaan media yang dipilih khalayak akan diseleksi dan disesuaikan dengan motif individu tersebut’.
2. Bagaimana makna Aplikasi Tiktok dikalangan remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir?’

## **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumus penelitian diatas, maka tujuan akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fenomena penggunaan Aplikasi Tiktok khususnya pada Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media aplikasi Tiktok terhadap prestasi belajar, kedisiplinan, dan kesopanan Remaja Desa Raja Bejamu, Kecamatan Sinaboi, Kabupaten Rokan Hilir.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi kepada ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya mengenai Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok (Studi Femenologi pada Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

#### **b. Manfaat praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat pada umumnya dan khususnya pada Remaja/Remaji yang menggunakan Aplikasi Tiktok

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Pengertian Fenomena

Fenomena berasal dari kata Yunani *phainomenon* “apa yang terlihat”, fenomena juga berarti: suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan hal-hal yang dapat dirasakan oleh pancaindra bahkan hal-hal yang mistik dan klenik. Kata *akturan* adjektif, fenomena berarti: “sesuatu yang luar biasa”. Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kacamata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu.

Dalam kamus sosiologi dan kependudukan, fenomena diartikan sebagai unsur dasar *variable* yang secara sosiologi dianggap stabil. Ilmu yang mempelajari fenomena disebut *menologi* (Haryono Suyono dalam Aria Gautama 2011:12) diartikan cara pendekatan ilmiah yang mempersoalkan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian semata-mata tanpa mencoba menerangkannya. Dengan demikian dari pengeritan-pengertian diatas dapat dinyatakan bahwa fenomena adalah suatu peristiwa tidak lazim yang terjadi di masyarakat yang dapat dilihat, dapat dirasakan dan dapat dinikmati oleh manusia sehingga menarik untuk dikaji atau diteliti keadaannya secara ilmiah. Dalam pendekatan sastra, fenomenologi memanfaatkan pengalaman intuitif atas fenomena, sesuatu yang hadir dalam refleksi fenomenologis, sebagai titik awal dan usaha untuk mendapatkan fitur hakekat dari pengalaman dan hakekat dari apa yang kita alami.

G.W.F Hegel dan Edmund Husserl adalah dua tokoh penting dalam pengembangan pendekatan filosofi ini.

## 2. Jenis-jenis fenomena

Inti dari tradisi fenomenologi adalah mengganti kehidupan dalam keseharian dalam suasana yang alamiah. Tradisi memandang manusia secara aktif menginterprestasikan pengalaman mereka sehingga mereka dapat memahami lingkungannya melalui pengalaman personal dan langsung dengan lingkungannya. Titik berat tradisi fenomenologi adalah pada bagaimana individu mempresepsi serta memberikan interpretasi pada pengalaman subjektifnya. Adapun varian dari tradisi fenomenologi menurut Litteljohn dan Foss (Morissan, 2013:41).

- a) Fenomena klasik, percaya pada kebenaran hanya bisa didapatkan melalui pengarah pengalaman, artinya hanya mempercayai suatu kebenaran dari sudut pandangan tersendiri atau objektif.
- b) Fenomenologi persepsi, percaya pada suatu kebenaran bisa didapatkan dari sudut pandang yang berbeda-beda, tidak hanya membatasi fenomenologi pada objektifitas, atau bisa dikatakan lebih subjektif.
- c) Fenomenologi Hermenutik, percaya pada suatu kebenaran yang ditinjau baik dari aspek objektifitas maupun subjektifitasnya, dan juga disertai dengan analisis guna menarik suatu kesimpulan.

## 3. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Pada saat ini teknologi komunikasi mengalami perkembangan yang cukup pesat. Selain perkembangan teknologi juga diikuti dengan perkembangan *software*

aplikasi yang sangat canggih yang mendukung perkembangan teknologi komunikasi tersebut.

Menurut Hary Nuryanto dalam bukunya sejarah perkembangan teknologi informasi (2012:15-19), dalam komunikasi terdapat beberapa unsur yang memengaruhi terjadinya komunikasi yang baik, yaitu adanya pengirim informasi, penerima informasi, dan saran atau media komunikasi yang digunakan.

Saran atau media komunikasi merupakan alat atau bahan untuk mengirimkan informasi jenis dari alat tersebut bermacam-macam tergantung bentuk informasi dan area penyebaran informasi yang disampaikan. Peralatan komunikasi adalah segala bentuk alat yang digunakan dalam menyampaikan komunikasi sehingga tujuan dari komunikasi tersebut tercapai.

Perkembangan teknologi komunikasi dari masa kemasa terus berkembang. Alat komunikasi yang digunakan pada zaman kuno umumnya menggunakan alat yang menyampaikan informasi yang bersifat lokal, karena pada masa tersebut belum ada teknologi atau penyampaian informasi untuk jarak jauh yang ditemukan. Contohnya seperti kentongan, beduk, dan asap. Kemudian pada zaman selanjutnya ditemukan teknologi komunikasi untuk jarak jauh yang menggunakan gelombang radio untuk mentransmisikan suara manusia dalam bentuk audio atau data untuk didengar seperti suara, atau musik dalam lagu. Pada penyampaian datanya menggunakan sinyal gelombang yang dibedakan mejadi tiga jenis, yaitu : AM (Amplitudo Modulation), FM (Frequency Modulation), dan SW (Short

Wave). Perbedaan dari tiga modulation tersebut adalah jarak jangkauan sinyal yang dipancarkan, kualitas suara yang dihasilkan dan kondisi geografis.

Selain radio teknologi komunikasi juga berkembang dalam bentuk cetakan (surat kabar atau koran). Teknologi komunikasi ini mulai digunakan pada 1450M di benua eropa. Pada masa tersebut surat kabar terbit tidak beraturan tergantung kebutuhan komunikasi jarak jauh yang dilakukan, karena kertas yang berbahan baku kayu cukup sulit untuk di peroleh.

Kemudian media komunikasi juga berkembang untuk menjangkau jarak jauh serta berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara dan bersifat satu arah yaitu pesawat televisi. Alat ini dipergunakan untuk menyampaikan siaran dari stasiun pemancar televisi, baik televisi monokrom (hitam putih atau berwarna). Namun perkembangan teknologi di atas dapat dikalahkan dengan teknologi *software* dimana radio, surat kabar, dan televisi sudah bisa diakses dengan teknologi yang terhubung jaringan internet.

## 8. Media Sosial

Cara hidup masyarakat kini telah bergeser dari televisi ke layar *smartphone*. Mereka yang tidak memiliki waktu untuk menonton televisi, dengan mudah mendapatkan informasi melalui *smartphone*. Hampir tidak ada yang tidak dapat diakses melalui *smartphone*, informasi-infomasi dapat diperoleh dari fitur-fitur yang tersedia serta *link* yang di *posting*.

Keberadaan media sosial pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan dan cara komputer. Tiga bentuk bersosial, seperti pengenalan, komunikasi dan kerja sama bisa dianalogikan dengan cara kerja

computer yang juga membentuk sebuah sistem bagaimana adanya sistem di antara individu atau masyarakat (Nasrullah, 2015:10)

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Menurut Van Dijk pada tahun 2013, media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. (Nasrullah, 2015:8).

*Social networking* atau media jaringan sosial merupakan sarana yang bisa digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial di dunia virtual dan konsekuensi dari hubungan sosial tersebut, seperti terbentuknya nilai-nilai, moral, dan etika (Nasrullah, 2015:48).

Karakter utama dari situs jejaring sosial adalah setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan, baik terhadap pengguna yang sudah diketahuinya dan kemungkinan sering bertemu di dunia nyata (*offline*) maupun membentuk jaringan pertemanan baru. Banyak kasus, pembentukkan pertemanan baru ini berdasarkan pada suatu yang sama, misalnya hobi atau kegemaran (Nasrullah, 2015:40).

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial merupakan media bagi pengguna untuk menciptakan informasi, berbagai informasi dan saling berinteraksi serta membentuk ikatan sosial secara *virtual*.

Media sosial hadir karena perkembangan muthakhir dari teknologi-teknologi perkembangan *web* baru berbasis internet yang memudahkan semua

orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan *online*, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri.

Media sosial merupakan suatu produk yang dibentuk pasti memiliki karakteristik sendiri. Beberapa karakteristik media sosial (Nasrullah, 2015:16-32) ialah :

a. Jaringan (*network*)

Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara para penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata antar pengguna atau saling kenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.

b. Informasi (*information*)

Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antara pengguna itu sendiri.

c. Arsip (*archive*)

Kehadiran media sosial memberikan akses yang luar biasa terhadap penyimpanan. Pengguna tidak lagi terhenti pada memproduksi dan mengonsumsi informasi, tetapi informasi itu telah menjadi bagian dari dokumen yang tersimpan.

d. Interaksi (*interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak hanya memperluas hubungan pertemanan

atau pengikut di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut. Contoh : *like* di facebook.

e. Simulasi (*simulation*) sosial

Layaknya masyarakat atau Negara, di media sosial juga terdapat aturan dan etika yang mengikat penggunanya.

f. Konten oleh pengguna (*user generated content*)

Konten oleh pengguna ini adalah sebagai penanda bahwa sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten, tetapi juga mengonsumsi konten.

Media sosial saat ini telah menguasai kehidupan para pengguna internet. Layanan yang dihadirkan oleh masing-masing situs media sosial berbeda-beda. Hal inilah yang merupakan ciri khas dan juga keunggulan masing-masing situs media sosial. Tetapi umumnya layanan yang ada pada media sosial adalah *chatting*, berbagi pesan, berbagi video atau foto, dan lain-lain. (Nasrullah : 2015)

## 9. Tiktok

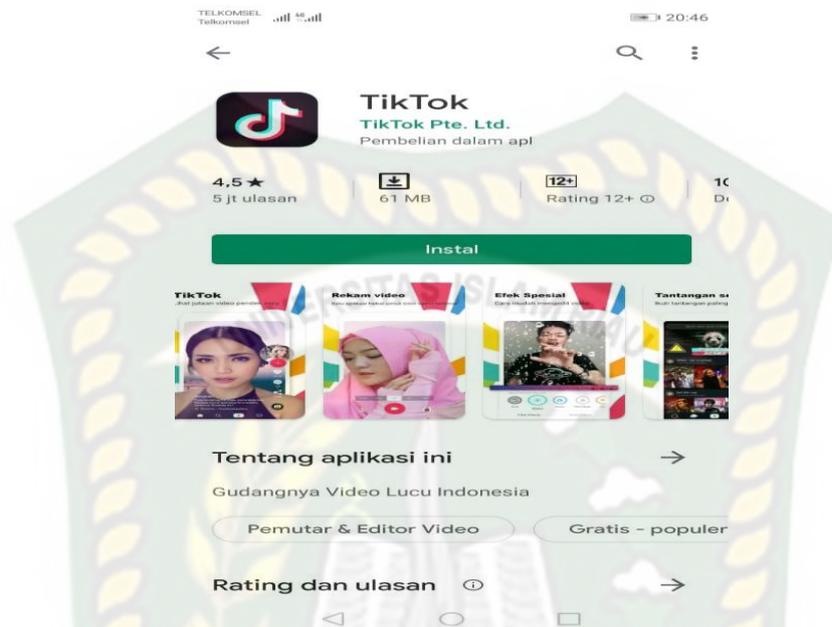
Video Tiktok adalah aplikasi video singkat berbasis android yang mulai debutnya pada 07 Mei 2017. Didalamnya terdapat berbagai kategori musik, lagu. Aplikasi Tiktok ini merupakan salah satu aplikasi merekam dan mengedit yang berbasis android yang digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kepuasan diri.

**Gambar 2.1****Logo Tiktok**

Indonesia menjadi negara dengan jumlah penggunaan aktif Tiktok yang banyak di dunia. Persentase pengguna aplikasi Tiktok di Indonesia yaitu sebanyak 20,7% dari total penggunaan aplikasi Tiktok. Sedangkan Amerika menempati urutan ke tiga dengan 15,8% pengguna aktif.

Gambar 2.2

## Aplikasi Tiktok di Google Playstore



Cara untuk mendownload Aplikasi Tiktok:

- a. *Search* dan *install* aplikasi Tiktok di google playstore.
- b. Kemudian akan muncul interface seperti dibawah ini, anda bisa daftar atau *log in* menggunakan akun Facebook atau akun google anda.
- c. Anda bisa menambahkan foto profil dan juga username, tekan simpan (save) jika sudah selesai.
- d. Selanjutnya anda akan disuruh memiliki jenis musik atau lagu untuk video yang anda buat.

Tiktok mempunyai banyak musik dan lagu dengan singkat untuk membuat suatu video. Aplikasi tiktok ini memiliki beberapa fitur seperti *special effect*, *editing*, *collaboration* sesama pengguna tiktok lainnya. Pengguna dapat

membagikan hasil video nya ke orang lain melalui sosial media pengguna dengan mengirimkan *link* yang terintegrasi langsung dengan halaman Tiktok. Selain itu, pengguna juga dapat mengikuti program video challenge dengan pengguna lainnya, seperti buet bergaya lucu, joget daln lain-lain. Bagi pengguna yang terlihat lucu dan viral akan di muat di halaman Tiktok pick.

Di android, Tiktok sudah menghasilkan angka unduhan sebanyak 1,5 miliar. Ukuran file sebesar 66 MB dengan sistem operasi yang bisa menjalankanya versi 10.0.5 atau yang lebih baru. Didalam nya terdapat berbagai musik, lagu dan efek yang unik dan lucu.

#### **B. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional ini merupakan gaambaran umum tentang judul yang peneliti angkat:

1. Fenomena berasal dari kata yunani *phainomenon* “apa yang terlihat”, fenomena juga berarti : suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan hal-hal yang dapat dirasakan oleh pancaindra bahkan hal-hal yang mistik dan klenik. Kata akturan adjektif, fenomena berarti : “sesuatu yang luar biasa”. Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu.
2. Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Menurut Van Djik pada tahun 2013, media

sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. (Nasrullah, 2015:8).

3. Tiktok adalah aplikasi video singkat berbasis android yang mulai debutnya pada 07 Mei 2017. Didalamnya terdapat berbagai kategori musik, lagu. Aplikasi Tiktok ini merupakan salah satu aplikasi merekam dan mengedit yang berbasis android yang digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kepuasan diri.
4. Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja, orang tersebut tidak dapat disebut dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak menuju dewasa. Dalam mempelajari perkembangan remaja, remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik yaitu secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berfikir secara abstrak atau secara social, sebagai periode perubahan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ seks, tinggi, berat, dan massa otot, serta perubahan besar dalam struktur otak. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berfikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif.

### C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	Togi Prima Hasiholan, Rezki Pratami, Umaimah Wahid	Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan di Indonesia Untuk Mencegah Corona (COVID- 19)	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video pendek yang dekat dengan realitas dan situasi umum. Video dan lagu yang berdurasi pendek yang di buat oleh creator (sebutan pembuat konten di tiktok) memiliki kedekatan realitas masyarakat, dan dibalut dengan hiburan, sains, dan fashion sebagai konten utama sehingga mudah menarik perhatian audiens.</li> <li>2. Layanan Video Pendek yang sederhana Pada Tik Tok para creator dibebaskan membuat konten video dengan durasi pendek (15 detik hingga sampai 1 menit), disini creator diberikan memudahkan untuk membuat konten, mulai dari pemilihan lagu yang sudah ada layanan "search" dan pada layanan pemilihan lagu ini juga memberikan kemudahan dengan</li> </ol>



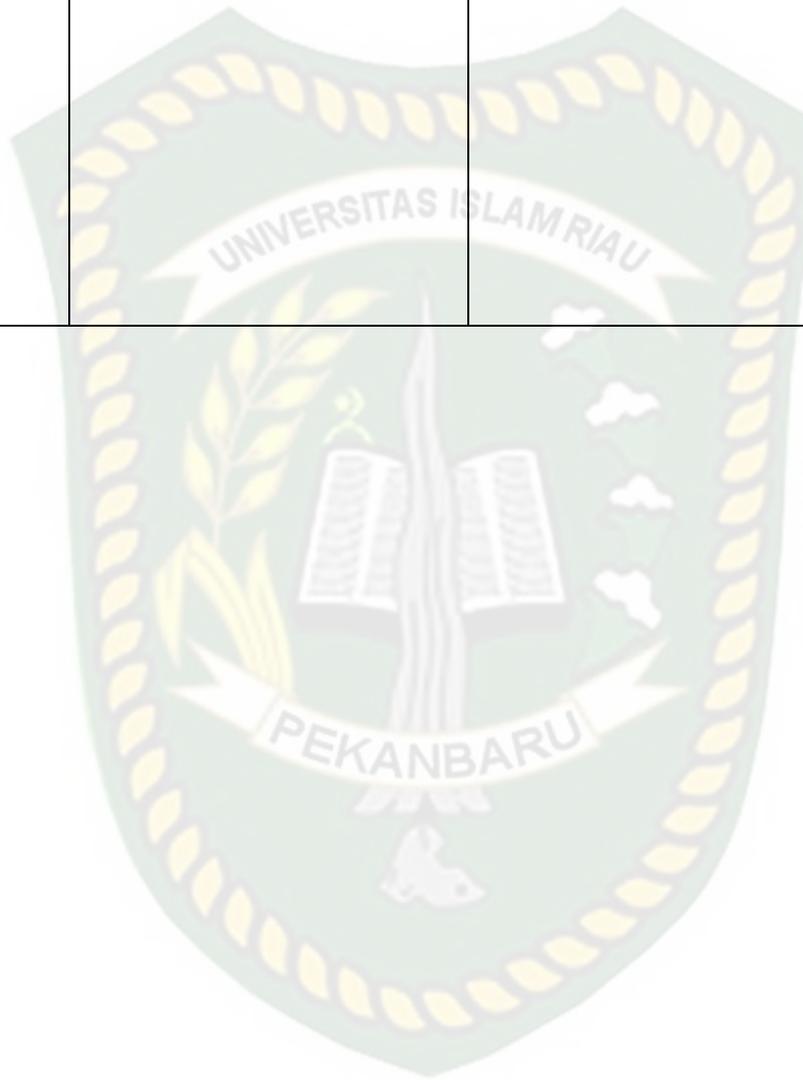
				<p>mengklasifikasikan lagu yang ada, mulai dari genre hingga sampa klasifikasi yang sedang trending saat ini, bila creator tidak tahu judul lagu yang akan digunakannya maka creator bisa langsung memilih judul lagu pada video creator lain yang menggunakannya, sehingga proses produksi konten yang rumit dimasa lalu sudah diminimalisir.</p> <p>3. Antar Muka Aplikasi yang Friendly Dari semua layanan (fitur) yang memanjakan creator dan audience tidak akan maksimal penggunaanya bila tanpa antar muka yang mudah dan user friendly, Tik Tok menyediakan kemudahan itu sehingga pengguna Tik Tok dapat memilih antarmuka musik mereka sendiri, menambahkan efek khusus seperti keindahan dan gerak lambat, dan kemudian membuat video pendek musik favorit mereka.</p>
2.	Sulilowati	Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal	Jenis penelitian yang digunakan dalam	Dalam bab ini, hasil penelitian mengenai

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Dokumen ini adalah Arsip Milik : Perpustakaan Universitas Islam Riau</p>		<p>Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe)</p>	<p>penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Bungin menyatakan bahwa "Format deskriptif kualitatif memusatkan diri pada suatu unit tertentu dari berbagai fenomena. Dengan demikian memungkinkan studi ini dapat dilakukan secara mendalam dan kedalaman data yang menjadi pertimbangan dalam penelitian ini".(Soraya, 2017)</p>	<p>Personal Branding Bowo Alpenliebe melalui akun instagram @bowo_allpennliebe. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, dengan mendokumentasikan isi dari akun instagram @bowo_allpennliebe, pada video yang menggunakan aplikasi Tik Tok pada tanggal 2 Juli 2018. Dimana pada video tersebut Bowo melakukan gerakan – gerakan atau mimik wajah dan tangan dengan menggunakan lagu Enie Minie dan dinyayikan oleh penyanyi Justin Bieber yang pada saat itu sedang booming di kalangan remaja.</p>
<p>3.</p>	<p>Desy Oktaheriyani<sup>1</sup> , M. Ali Wafa<sup>2</sup> , Shen Shadiqien<sup>3</sup></p>	<p>ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA MEDIA SOSIAL TIKTOK (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Studi fenomenologi mendeskripsikan pemaknaan umum dari sejumlah individu terhadap berbagai pengalaman hidup mereka terkait dengan konsep atau fenomena</p>	<p>Informan merupakan orang yang dapat memberikan informasi mengenai objek penelitian, informan dipilih karena dianggap memahami situasi dan kondisi mengenai latar belakang penelitian dalam memberikan jawaban ketika wawancara, dalam artian informan yang dipilih harus memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang apa yang akan diteliti. Dalam pemilihan informan, karakteristik informan juga harus</p>

				dipertimbangkan. Pertimbangan karakteristik yang dimaksud adalah informan yang dipilih harus memiliki pola pikir yang dewasa dan jika diukur berdasarkan usia, seorang informan yang dipilih untuk dilakukan wawancara setidaknya minimal usia 17 atau setara dengan usia Sekolah Menengah Atas (SMA).
--	--	--	--	--

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Ini merupakan bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data. Penelitian ini data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti (Moleong, 200:11).

Penelitian kualitatif menghasilkan data dalam bentuk rekaman hasil wawancara, transkrip wawancara, catatan hasil pengamatan, dokumen-dokumen tertulis, serta catatan lain yang tidak terekam selama pengumpulan data (Martono, 2015:11)

Penulis buku kualitatif lainnya Danzim dan Licon menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dari segi penelitian ini, para penulis masih tetap mempersoalkan latar alamiah dengan maksdu agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena dan yang dimanfaatkan untuk penelitian kualitatif adalah berbagai macam metode penelitian. Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan

adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen (Moleong, 2007: 5).

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Menurut Mulyana, pendekatan subjektif mengansumsi bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat tetap, melainkan bersifat interpretif. Meskipun mereka mencari kebenaran, mereka meragukan bahwa terdapat realitas yang objektif. Pendekatan subjektif meragukan mengenai apakah kita menemukan sesuatu yang objektif (Hikmat, 2011: 32).

Subjek dalam penelitian ini adalah Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

### **2. Objek Penelitian**

Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah pada Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir tentang Fenomena Aplikasi Titok

## **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ialah di Desa Raja bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir

### **2. Waktu Penelitian**

Rencana penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Waktu Penelitian**

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE															
		JUL				AGS				SEP				OKT			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan dan Penyusunan Up																
2	Revisi																
3	Seminar Up																
4	Riset																
5	Pengolahan dan Analisis Data																

#### D. Sumber Data

Menurut Lofland sumber data utama dalam kualitatif adalah data primer dan data sekunder, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya (Moleong, 2007: 157)

##### 1. Data Primer

Data primer adalah yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek penelitian. Atau dengan kata lain, merupakan sumber pokok dalam yang dibutuhkan dalam penelitian (Ardial, 2014: 359). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yang diperoleh dari secara langsung dari hasil wawancara terstruktur maupun non struktur kepada informansi kunci *face to face* (langsung bertatap muka) ketika mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendalam dengan para Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir yang menggunakan Aplikasi dan memainkan Tiktok.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berasal dari data primer yang telah mengalami pengolahan seperti grafik, table, diagram dan sebagainya sehingga menjadi lebih informative. Walaupun data sekunder diluar dari kata-kata dan tindakan jelas itu tidak bisa diabaikan. Dilihat dari segi sumber data, bahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2015: 159). Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari buku-buku, jurnal, skripsi, foto.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang menggunakan adalah wawancara. Dalam penelitian ini tidak menggunakan observasi, karena dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok pada Remaja Desa Raja Bejamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Peneliti akan melakukan wawancara secara mendalam dan mengumpulkan hasil wawancara sampai menemukan data-data yang mendalam dan menguatkan hasil penelitian.

Wawancara adalah salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau ataupun karena peneliti tidak diperolehkan hadir ditempat itu. Namun demikian, wawancara hanya akan berhasil jika orang atau tokoh yang di wawancarai bersedia menuturkan dengan kata-kata

tentang cara berlaku yang telah menjadi kebiasaan tentang kepercayaan dan nilai-nilai yang dijunjung masyarakat (Rohidi, 2011: 205).

Dari pengertian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa wawancara adalah sebuah proses Tanya jawab antara pewawancara dan narasumber untuk menggali informasi-informasi yang berkaitan dengan suatu permasalahan yang sedang diangkat guna mendapatkan informasi dan klarifikasi.

Dalam penelitian ini jenis wawancara yang digunakan adalah semi struktur dengan teknik *depth interview* yaitu wawancara yang dilakukan secara mendalam dan *intensif*. Pewawancara memiliki daftar pertanyaan tertulis dan memungkinkan untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan lain secara bebas yang berkaitan dengan permasalahan.

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

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya (Moleong, 2007: 330).

Triangulasi merupakan metode pengujian keabsahan atau kebenaran suatu data hasil penelitian dengan menggunakan metode yang berbeda atau bervariasi. Untuk melakukan triangulasi, peneliti harus menggali data

menggunakan beberapa metode dan sumber data (Black & Champion, 1992: 323).

Patton mengatakan triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Moleong, 2007: 330).

Pada triangulasi dengan metode menurut Patton terhadap dua strategi yaitu : pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan kedua pengecekan derajat kepercayaan pada sumber data dengan metode yang sama (Moleong, 2007: 331).

Triangulasi dengan teori, menurut Lincoln dan Guba berdasarkan anggapan bahwa fakta tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori (Moleong, 2007: 331).

#### **G. Teknik Analisa Data**

Kriyantono mengemukakan analisis data kualitatif dapat digunakan bila data-data yang terkumpul dalam penelitian kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat, atau narasi, baik yang di peroleh dari wawancara mendalam maupun observasi (Hidayat, 2018: 48).

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data didasarkan pada beberapa proses yang berlangsung secara interaktif, yaitu:

1. Pengumpulan data lapangan yang dilakukan peneliti.
2. Reduksi data, dalam hal ini masih bersifat tumpang tindih, sehingga perlu direduksi dan dirangkum.
3. Penyajian data yaitu, untuk melihat secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dalam penelitian. Data yang telah di pilih disisihkan tersebut telah tersusun sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan selaras dengan permasalahan yang dihadapi.
4. Kesimpulan, merupakan proses untuk penarikan kesimpulan dan berbagai kategori data yang telah di reduksi dan disajikan untuk menuju pada kesimpulan akhir yang mampu menjawab, menerangkan tentang berbagai permasalahan penelitian (Sugiyono, 2013 : 334).

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Aplikasi TikTok

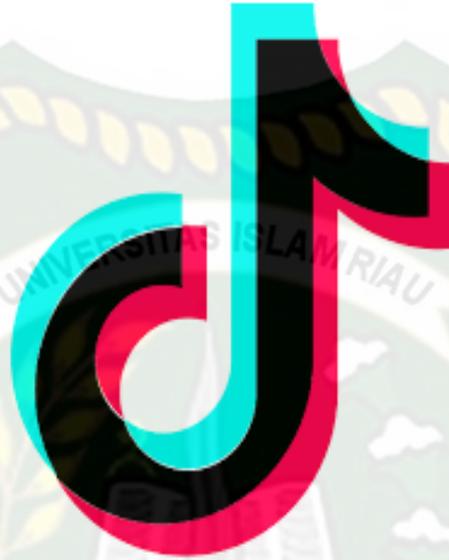
##### 1. Sejarah TikTok

TikTok merupakan salah satu platform media sosial yang memberikan kemungkinan bagi para penggunanya untuk dapat membuat video pendek dengan durasi hingga 3 menit yang didukung dengan fitur musik, filter, dan berbagai fitur kreatif lainnya. Pada awalnya TikTok diluncurkan bukan dengan nama TikTok. Pada bulan September tahun 2016, ByteDance, sebuah perusahaan yang berbasis di China, meluncurkan sebuah aplikasi video pendek yang memiliki nama Douyin. Douyin dapat memiliki pengguna sebanyak 100 juta pengguna dan tayangan video sebanyak 1 miliar tayangan setiap harinya hanya dalam jangka waktu 1 tahun. Oleh karena kepopularitasnya yang meningkat dengan pesat, ByteDance memutuskan untuk memperluas jangkauan Douyin hingga ke luar China dengan nama baru, yaitu TikTok.

Video Tiktok adalah aplikasi video singkat berbasis android yang mulai debutnya pada 07 Mei 2017. Didalamnya terdapat berbagai kategori musik, lagu. Aplikasi Tiktok ini merupakan salah satu aplikasi merekam dan mengedit yang berbasis android yang digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kepuasan diri.

### Gambar 4.1

#### Logo Tiktok



Indonesia menjadi negara dengan jumlah penggunaan aktif Tiktok yang banyak di dunia. Persentase pengguna aplikasi Tiktok di Indonesia yaitu sebanyak 20,7% dari total penggunaan aplikasi Tiktok. Sedangkan Amerika menempati urutan ke tiga dengan 15,8% pengguna aktif.

TikTok memiliki misi untuk dapat menangkap momen-momen berharga dari seluruh penjuru dunia melalui *smartphone* dan menampilkan kreativitas masing-masing para penggunanya. TikTok memungkinkan para penggunanya untuk bisa menjadi konten kreator melalui aplikasinya yang menawarkan kesederhanaan dan kemudahan. Hal tersebut yang membuat TikTok menjadi lebih menarik dibandingkan dengan para pesaing lainnya.

## 2. Fitur-fitur TikTok

Untuk memberikan dukungan pada para penggunanya dalam membuat konten-konten yang lebih kreatif, TikTok menawarkan berbagai fitur yang menarik kepada para penggunanya, antara lain:

### 1. Penambahan musik

Salah satu fitur utama pada TikTok adalah penambahan musik, para pengguna TikTok diberikan fitur untuk dapat menambahkan berbagai jenis musik ke dalam video yang sedang dibuat. Para pengguna TikTok dapat dengan bebas menggunakan musik yang telah disediakan di dalam TikTok karena sudah mendapatkan izin dari pemilik musiknya dan akan terbebas dari *copyright*.

### 2. Filter pada video

Para pengguna TikTok juga dapat menggunakan filter pada video. Filter digunakan untuk mengubah rona dan *tone* warna pada video yang disesuaikan dengan objek pada video agar dapat terlihat lebih bagus dan menarik.

### 3. *Sticker* dan efek video

TikTok juga menyediakan fitur *sticker* dan efek video yang bisa digunakan agar video yang sedang dibuat menjadi lebih kreatif dan unik. Terdapat 5 kategori efek video yang dapat digunakan oleh pengguna TikTok, antara lain efek visual, efek *sticker*, efek transisi, efek *split*, dan efek waktu. *Sticker* yang disediakan oleh TikTok juga sangat beragam, mulai dari *sticker*

dekoratif, teks, suasana hati, gaya hidup, alam, dan para pengguna TikTok juga bisa mencari *sticker* yang diinginkan dengan memasukkan kata kunci.

4. *Voice changer*

Fitur ini memungkinkan para pengguna TikTok untuk dapat mengubah suara dalam video yang sedang dibuat. Dengan fitur *voice changer* ini, video yang dihasilkan akan menjadi lebih unik dan lucu. Terdapat banyak pilihan *voice changer* yang bisa digunakan, seperti tupai, bariton, mic, megaphone, bergema, raksasa, dan lainnya.

5. *Beautify*

Fitur *beautify* ini dapat memberikan perubahan pada bentuk wajah, warna mata, dan memperhalus kulit wajah sehingga wajah para pengguna TikTok akan terlihat lebih cantik dan tampan. Fitur ini tentunya akan menambah kepercayaan diri para pengguna TikTok yang ingin tampil dengan menarik.

6. *Auto captions*

Fitur *auto captions* merupakan salah satu fitur terbaru dari TikTok yang memungkinkan para pengguna TikTok untuk menambahkan *subtitle* pada video secara otomatis yang ditranskripsi oleh TikTok. Fitur ini disediakan dengan tujuan untuk memfasilitasi para pengguna TikTok yang memiliki kesulitan dalam mendengar.

7. Hapus komentar dan blokir pengguna secara massal

Fitur ini juga termasuk ke dalam fitur baru yang disediakan oleh TikTok untuk menghindari tindakan *bullying*. Para pengguna TikTok bisa memilih

hingga 100 komentar untuk dihapus atau pengguna TikTok untuk diblokir. Fitur ini akan memudahkan penghapusan komentar dan pemblokiran pengguna TikTok secara massal daripada harus dilakukan satu per satu.

#### 8. *Live streaming*

TikTok juga memiliki fitur untuk *live streaming* seperti beberapa media sosial lainnya, tetapi hanya pengguna TikTok yang memiliki paling sedikit 1000 pengikut yang dapat melakukan *live streaming*.

### **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi, teori fenomenologi dianggap tepat untuk mengkaji dan menganalisis bagaimana fenomena penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Teori ini membawa peneliti agar memahami pemahaman tindakan individu yang dialaminya secara sadar. Dalam penelitian ini, peneliti akan menjabarkan seperti apa fenomena penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir tersebut, peneliti menggunakan sudut pandang dari teori fenomenologi untuk mengkaji mengenai fenomena tersebut yang terdiri dari tiga aspek utama diantaranya yaitu pengalaman pengguna itu sendiri dalam hal ini remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir, motif dari pengguna ketika menggunakan aplikasi TikTok dan pengetahuan dari pengguna itu sendiri. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan mengenai hal tersebut sebagai berikut.

### **1. Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok pada Remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir**

Tinjauan atau konsep fenomena itu sendiri berakar dari suatu fenomenologi. Fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasi pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak dapat berdiri sendiri, karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran yang lebih lanjut. Tujuan dari fenomenologi, seperti yang dikemukakan oleh Alfred Schutz, adalah untuk mempelajari fenomena manusia tanpa mempertanyakan penyebabnya, realitas yang sebenarnya, dan penampilannya.

Kajian tersebut bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam dari individu mengenai pengalaman atau peristiwa yang dialaminya (*conscious experience*) dan cara individu dalam memahami pengalaman tersebut. Berdasarkan pemikiran fenomenologi, sebuah peristiwa tidak dapat memiliki makna sendiri, kecuali manusia membuatnya menjadi makna. Makna itu sendiri harus benar-benar dimiliki dan dipahami bersama. Dalam konteks interaksi sosial, “bersama dengan orang lain” merupakan arena untuk membangun makna. Sebab ketika suatu kelompok masyarakat memiliki pengetahuan yang sama, mereka akan memiliki keyakinan yang sama akan suatu realitas. Dalam proses pembangunan tersebut mereka menggunakan bahasa. Karena dengan bahasa, baik verbal maupun non-verbal, individu-individu menegosiasikan makna.

Pemahaman terhadap makna merupakan refleksi pengalaman yang dirasakannya pada saat tertentu atau berbagai pengalaman yang dirasakan selama bertahun-tahun. Ketika ia berinteraksi dengan orang lain, ia bukan hanya menginterpretasikan pengalamannya pribadi, tetapi ia juga menginterpretasikan orang lain yang dilihat atau diceritakan kepadanya. Pengalaman tersebut menjadi dunia keseharian atau “Lebenswelt” (*lifeworld*) dengan kata lain fenomenologi bertujuan untuk menganalisis cara manusia menginterpretasikan tindakan sosialnya dan orang lain dan memberinya makna. Interaksi yang diwujudkan kedalam bahasa, memungkinkan manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia. Pada saat sendirian, individu hanya mengalami sedikit sekali peristiwa (1), dan karenanya ia memiliki pengetahuan yang sedikit, tetapi kondisi tersebut berbeda ketika ia bersama orang lain (2). Keduanya berinteraksi dan saling menginterpretasikan pengalaman masing-masing dan membandingkannya dengan pengalaman sendiri (3), hingga menjadi kesepakatan. Garis putus-putus menunjukkan proses yang tidak disadari. Dari kesepakatan tersebut mereka memberikan makna pada pengalaman masing-masing (5). Makna tersebut menuntun mereka dalam melakukan tindakan.

Perkembangan teknologi komunikasi dari masa kemasa terus berkembang. Alat komunikasi yang digunakan pada zaman kuno umumnya menggunakan alat yang menyampaikan informasi yang bersifat lokal, karena pada masa tersebut belum ada teknologi atau penyampaian informasi untuk jarak jauh yang ditemukan. Aplikasi TikTok sebagai suatu kebaruan dari perkembangan teknologi saat ini, hal ini ditangkap sebagai suatu fenomenologi. Fenomenologi

mampu mengungkap objek secara menyakinkan, meskipun objek itu berupa kognitif maupun tindakan atau pun ucapan. Fenomenologi mampu melakukan itu karena segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang selalu melibatkan mental (Wirawan, 2012:135).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yang telah ditetapkan pada penelitian ini yaitu sebanyak 5 orang remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir yang menggunakan aplikasi TikTok untuk mendapatkan validasi informasi jawaban mengenai seperti apa fenomena penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

Adapun waktu wawancara terhadap responden yang peneliti lakukan dilapangan dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Kegiatan wawancara tersebut dilakukan untuk keperluan memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian mengenai fenomena penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

Data informan yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti dijabarkan berdasarkan masing-masing akun TikTok yang digunakannya sehari, umur, jenis kelamin, latar pendidikan, jumlah following dan followers akun TikTiknya. Berikut adalah data informan dalam penelitian ini:

**Tabel 4.1****Informan Penelitian**

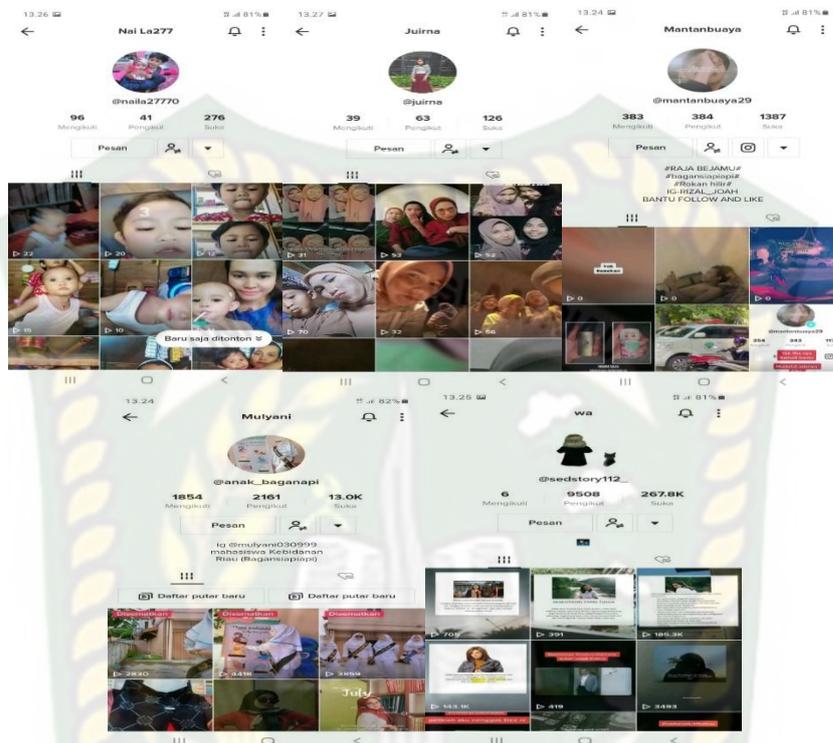
No	Nama Informan	Usia	Jenis Kelamin	Akun TikTok	TikTok		
					Following	Followers	Likes
1.	Junatul Hawa	18	P	@sedstory112_	6	9508	267,8k
2.	Mulyani	22	P	@anak_baganapi	1854	2161	13k
3.	Syafrizal	27	L	@mantanbuaya29	383	384	1387
4.	Juirna	20	P	@juirna	39	63	126
5.	Naila	28	P	@naila27770	91	41	276

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2022

Berdasarkan data pada tabel di atas dimana terdapat 5 orang informan utama yaitu remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil informasi berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 5 orang informan penelitian. Pengambilan 5 orang sebagai informan penelitian dianggap sudah mewakili dikarenakan informan tersebut telah dipilih peneliti sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dan dianggap sudah memberikan cukup informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

Gambar 4.2

## Akun TikTok Responden Penelitian



Untuk menggali informasi mengenai fenomena penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir, terlebih dahulu peneliti menggali informasi mengenai awal atau alasan dari masing-masing informan menggunakan aplikasi TikTok ini, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap informan 1 dengan jawaban sebagai berikut:

“Saya menggunakan TikTok setahun akhir, TikTok ini sebetulnya dulu cuman buat *scroll* cari informasi apa yang viral, tapi memang sekarang lebih sering main TikTok daripada media sosial lainnya karna mudah mendapatkan informasi yang *up to date* dibanding medsos lainnya.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas mengatakan bahwa penggunaan TikTok ini sudah dimainkan sejak setahun belakangan ini namun lebih intens digunakan akhir-akhir ini karena gampang untuk mendapatkan informasi yang

lebih luas dan lebih duluan viral dibandingkan media sosial lainnya. Kemudian, terdapat fitur-fitur pada TikTok ini yang dengan mudahnya untuk mencari apa yang sedang viral dan yang terbaru yang terjadi di seluruh dunia maupun di Indonesia yang lebih khususnya. Jadi, ia menganggap pada aplikasi TikTok ini terdapat kemudahan dalam mencari informasi yang viral.

Berikut ini akan dijabarkan mengenai hasil wawancara, adapun hasil wawancara dengan responden berikutnya yang menjelaskan sebagai berikut:

“Saya mengetahui TikTok ini dari kakak saya yang sudah dulu punya akun TikTok dan saya lihat sangat betah sekali ia menggunakan TikTok ini. Saya juga mencoba untuk buat akun awalnya untuk memenuhi rasa penasaran tapi banyak *trend-trend* yang bisa diikuti salah satunya ada yang namanya *fyp* jadi kita bisa tahu apa informasi yang terbaru dari TikTok.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa TikTok memiliki fitur *fyp* yaitu Fitur for You Page alias FYP adalah halaman yang berisi rekomendasi konten video TikTok, berdasarkan sejumlah faktor kontribusi, seperti riwayat video yang telah dilihat dan disukai. TikTok memiliki banyak fitur yang membuat aplikasi ini ramah pengguna, salah satunya fitur For You Page alias FYP yang tampil pertama kali saat membuka aplikasi. FYP berisi koleksi video khusus yang telah dikurasi TikTok untuk memenuhi minat dan selera masing-masing pengguna.

Melansir Wired, saat sebuah video diunggah ke TikTok, algoritma FYP menunjukkan video tersebut kepada sekelompok kecil pengguna. Mereka bisa jadi mengikuti atau tidak mengikuti pembuat video tersebut. Algoritma FYP TikTok

menggunakan beberapa faktor kontribusi, termasuk riwayat tontonan, sehingga video bisa tampil di FYP.

Sistem rekomendasi FYP TikTok dirancang untuk membantu pengguna mendapatkan pengalaman yang lebih personal. Secara umum, sistem ini menyarankan konten setelah mempertimbangkan preferensi pengguna, seperti berinteraksi dengan posting komentar atau mengikuti akun. Faktor kontribusi ini membantu algoritma FYP TikTok untuk menentukan konten yang disukai serta konten yang ingin diawasi.

**a. Fenomena TikTok ditinjau dari Aspek Pengalaman**

Pengalaman berasal dari kata “alami”, menempuh, mengurangi, menghadapi, menyebrangi, menanggung, mendapat, menyelami, dan merasakan. Pengalaman ialah hasil persentuhan alam dengan panca indra manusia. Berasal dari kata peng-alam-an. Pengalaman memungkinkan seseorang menjadi tahu dan hasil tahu ini kemudian disebut pengetahuan. Setiap pengalaman akan memberikan makna baru bagi yang mengalaminya dan begitu seterusnya. Dengan demikian makna tersebut yang diinterpretasikan oleh individu akan berubah terus menerus sepanjang hidupnya seiring dengan setiap pengalaman baru yang ditemui oleh individu tersebut dan makna yang diberikannya terhadap pengalamn baru.

Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami. Seorang individu memiliki pengalaman melalui pengetahuan. Kesadaran dan pemaknaan inilah yang mendorong individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu. Menurut Schutz mengatakan “*behavior is an experience of consciousness that bestowns meaning through spontaneous activity*” setiap peristiwa yang dialami akan

menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan dioalah menjadi pengetahuan pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu. Berdasarkan hasil wawancara yang telah diperoleh, adapun mengenai pengalaman yang dapat diketahui mengenai konstruksi makna bagi pengunjung yang berkunjung tersebut adalah dijelaskan sebagai berikut:

### 1) **Rasa Penasaran dengan Fitur-fiturnya**

Pengalaman pengguna yang dianalisis adalah pengalaman bagaimana setiap remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir dalam menghabiskan waktunya untuk “nongkrong” di TikTok tersebut sehingga mereka merasa betah dan nyaman untuk main TikTok sepanjang harinya. Setiap pengguna khususnya pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir tentunya memiliki berbagai pengalaman saat mereka bermain TikTok tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dalam hal ini peneliti telah menentukan siapa yang menjadi informan dalam penelitian ini. Peneliti mengambil informan sebanyak 5 orang pengguna TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir, sebagaimana yang diungkapkan sebagai berikut:

“Saya suka bikin konten TikTok joget-joget untuk seru-seruan bersama teman-teman.” (Wawancara dengan Gondoria, 26 September 2021).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui dari pengalaman yang dirasakan terdapat keseruan dalam bermain TikTok karena melalui TikTok dapat membuat video untuk melakukan gerakan-gerakan yang sedang viral yang diiringi oleh musik-musik yang sedang viral pula. Biasanya, di Indonesia ini musik-musik yang viral adalah musik zaman dahulu yang telah diremix oleh anak-anak muda di TikTok sehingga musik tersebut kembali menjadi viral.

Dalam penggunaannya, aplikasi TikTok memiliki muatan positif, misalnya sebagai ajang hiburan, satu seni, mengimplementasikan dan menegksistensi diri untuk memberikan kepuasan bagi dirinya sendiri maupun orang lain, selain itu dengan menggunakan aplikasi TikTok penggunaannya dapat mengeluarkan kreativitas dan bakat yang dimiliki misalnya seperti bernyanyi, *dubbing*, membuat konten-konten seru yang unik sampai dapat menjadikan seorang sebagai *influencer* seperti artis, selebgram, youtuber dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ramainya remaja yang menggunakan TikTok merupakan suatu fenomena baru bahwa anak-anak muda khususnya para remaja memang suka dengan yang namanya hiburan. Jadi, peneliti berasumsi bahwa pengalaman seseorang dalam bermain TikTok merupakan tujuannya dalam mencari hiburan melalui TikTok tersebut.

TikTok juga kemudian memiliki karakteristik yang hampir sama dengan media sosial lainnya. Selain berfungsi sebagai *platform* yang tujuan utamanya adalah sebagai hiburan, TikTok juga memiliki fungsi yang beragam jika penggunaannya pintar dalam melihat celah dan kesempatan di dalam aplikasinya. Mencari uang, ketenaran, sensasi, belajar, dan religi semua dapat kita lihat dan

saksikan secara langsung di TikTok. Penyanyi, artis bahkan bintang iklan yang tampil di televisi tak jarang yang awal mula karirnya hanya membuat konten ringan melalui TikTok.

Dari fenomena tersebut kemudian banyak orang yang mulai menganggap bahwa membuat konten di TikTok akan berdampak besar kepada diri sendiri maupun orang lain. Hal ini kemudian menjadikan banyak orang memiliki ekspektasi tinggi pada aplikasi ini dan beberapa bahkan menggantungkan segalanya pada aplikasi ini. Sedangkan bagi narasumber yang peneliti wawancarai, bermain TikTok awalnya adalah kegiatan untuk mengisi waktu luang saja. Namun seiring berjalannya waktu dan semakin seringnya mereka membuat konten, TikTok menjadi suatu bagian dari hidup mereka yang memakan cukup banyak waktu mereka. Hal ini dikarenakan semakin hari semakin banyak juga konten dan video yang harus dibuat demi memenuhi tuntutan pengikut maupun *brand*.

“Ya awalnya iseng aja buat *happy-happy* buat mengisi waktu luang, soalnya waktu itu lagi pandemi dan *gabut* jadi nyoba aja main TikTok. Sering juga liat-liat rekomendasi di TikTok buat nyari referensi liburan dan lain-lain gitu”.

TikTok menjadi suatu komoditas dimana tidak sedikit orang yang mencoba peruntungan dan menggantungkan hidup pada aplikasi satu ini. Selain itu, hal-hal yang berputar pada aplikasi ini dapat mempengaruhi sedikit banyak keadaan di masyarakat luas. Tren di dalam aplikasi TikTok adalah suatu hal yang harus diikuti oleh sebagian orang. Hal ini dibuktikan dengan hastag dan

penggunaan lagu pada tren tersebut. Tren tarian dan lagu adalah senjata utama TikTok untuk dapat terus berkembang dan disukai oleh masyarakat.

## 2) TikTok Sebagai Gaya Hidup

Secara tidak langsung, fenomenologi aplikasi TikTok tercipta dari sudut pandang remaja itu sendiri. Artinya, fungsi dari media sosial itu telah beralih fungsi atau menjadi *trend* sebagai gaya hidup dari remaja di Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Peneliti berasumsi bahwa remaja tersebut telah menjadikan TikTok sebagai gaya hidup melalui intensitas penggunaan media sosialnya.

Dalam fenomena TikTok sebagai gaya hidup yang disebutkan di atas, banyak fenomena yang sudah sering terjadi. Seperti yang dikatakan oleh remaja yang menjadi sebagai informan pada penelitian ini. Menurutnya ketika kita tidak bisa lepas dari aplikasi tersebut, entah untuk hiburan, pekerjaan, edukasi atau alasan lainnya maka TikTok sudah menjadi bagian dari gaya hidup seseorang. Berdasarkan pernyataan responden berikut, maka dirinya sudah menganggap TikTok sebagai gaya hidupnya dan tidak bisa lepas dari aplikasi satu ini.

“Ya udah jadi gaya hidup soalnya udah jadi kebiasaan aku tiap hari harus buka TikTok, bisa dibilang TikTok itu udah menjadi hal yang berkaitan erat dengan aku. Karena bisa dibilang TikTok itu kayak pelarian misal kalau *gabut* atau lagi *stress* karena banyak tugas sekolah jadi dengan melihat video-video lucunya itu bikin aku kembali mood lagi”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa remaja kerap kali membuka TikTok tanpa adanya motivasi yang jelas dan sudah menjadi

kebiasaan untuk membuka TikTok. Hampir disetiap kesempatan dan disetiap tempat selalu menyempatkan diri untuk membuka TikTok, entah itu hanya melihat-lihat atau membuat konten. Sebagai seorang remaja yang cukup memiliki jumlah followers yang banyak di Desanya, mereka menganggap bahwa TikTok menjadi salah satu media untuk mencari bahan dan materi untuk dibahas dan didiskusikan bersama teman-temannya. Kadang disela-sela aktivitasnya di sekolah para remaja ini kadang mencuri-curi waktu untuk membuka content creator favoritnya atau hanya ingin membuat konten ringan saja untuk konsumsi pribadi.

“TikTok tu platform pertama yang bikin aku update sama semua berita, gosip sampe film-film terbaru gitu. Terus kalau nyari materi juga di TikTok soalnya kalo di web gitu kan males baca, nah kalau di TikTok itu ada videonya jadi nggak bosen”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dengan remaja lainnya yang mengatakan bahwa ia sangat terbantu dengan adanya TikTok, selain memudahkan dalam penggunaannya, TikTok juga membantu dalam hubungan pertemanan karena hal-hal yang sering mereka obrolkan adalah sesuatu yang sering muncul di TikTok. Seperti gosip artis, Jokes, film, lagu dan lain-lain. Hal-hal tersebutlah yang membuat ia tidak canggung untuk bersosialisasi dengan lingkungannya karena dia memiliki bahan untuk memulai pembicaraan yang berasal dari TikTok.

Sifatnya yang ceria dan umur yang masih muda menjadikan remaja-remaja ini lebih mudah bergantung pada aplikasi satu ini. TikTok memberikan apa yang mereka cari dalam kesehariaanya, seperti hiburan, gosip, rekomendasi film dan lain-lain. selain itu, mereka juga mendapat tambahan pengetahuan dari menonton

video-video yang ada di dalam TikTok sehingga menjadikan TikTok ini sebagai aplikasi yang sudah menjadi gaya hidup bagi remaja-remaja tersebut.

**b. Fenomena TikTok ditinjau dari Aspek Motif**

Dalam teori fenomenologi Alfred Schutz ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam motif terhadap sesuatu yaitu aspek pengetahuan dan tindakan. Esensi dari pengetahuan dalam kehidupan sosial menurut Alfred Schutz adalah Akal untuk menjadi sebuah alat kontrol dari kesadaran manusia dalam kehidupan kesehariannya. Karena akal merupakan sesuatu sensorik yang murni dengan melibatkan, penglihatan, pendengaran, perabaan dan sejenisnya yang selalu dijumpai dan disertai dengan pemikiran dan aktivitas kesadaran. Unsur-unsur pengetahuan yang terkandung dalam fenomenologi Alfred Schutz adalah dunia keseharian. Dunia keseharian adalah merupakan hal yang paling fondasional dalam kehidupan manusia karena inilah yang mengukir setiap kehidupan manusia.

Dalam pemahaman mengenai fenomena penggunaan aplikasi TikTok pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir terdapat juga motif yang melatarbelakangi dalam pemakaian terhadap aplikasi TikTok tersebut sebagai media komunikasi mengenai pemakaian. Motif merupakan suatu kekuatan atau dorongan yang datang dari dalam diri untuk bertindak atau berbuat sesuatu.

Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Motif juga dapat didefinisikan suatu dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga

penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif-motif itu memberikan tujuan dan arah kepada tingkah laku). Motif timbul karena adanya kebutuhan. Berikut ini akan dijabarkan fenomenologi TikTok ditinjau dari aspek motif, sebagaimana yang diungkapkan pada tiap sub-bab berikut.

### 1) **Pengetahuan dalam Mencari Hiburan dan Informasi**

Selain untuk kebutuhan hiburan, remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir juga menganggap TikTok adalah aplikasi yang paling memahami dirinya. Dalam fitur TikTok ini terdapat fitur FYP yaitu *Fitur for You Page* adalah halaman yang berisi rekomendasi konten video TikTok, berdasarkan sejumlah faktor kontribusi, seperti riwayat video yang telah dilihat dan disukai. TikTok memiliki banyak fitur yang membuat aplikasi ini ramah pengguna, salah satunya fitur For You Page alias FYP yang tampil pertama kali saat membuka aplikasi. FYP berisi koleksi video khusus yang telah dikurasi TikTok untuk memenuhi minat dan selera masing-masing pengguna.

Melansir Wired, saat sebuah video diunggah ke TikTok, algoritma FYP menunjukkan video tersebut kepada sekelompok kecil pengguna. Mereka bisa jadi mengikuti atau tidak mengikuti pembuat video tersebut. Algoritma FYP TikTok menggunakan beberapa faktor kontribusi, termasuk riwayat tontonan, sehingga video bisa tampil di FYP.

Sistem rekomendasi FYP TikTok dirancang untuk membantu pengguna mendapatkan pengalaman yang lebih personal. Secara umum, sistem ini

menyarankan konten setelah mempertimbangkan preferensi pengguna, seperti berinteraksi dengan posting komentar atau mengikuti akun. Faktor kontribusi ini membantu algoritma FYP TikTok untuk menentukan konten yang disukai serta konten yang ingin diawasi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh responden berikut:

“Setuju sih sama pernyataan bahwa FYP itu tu adalah cerminan perasaan yang lagi kita alami sekarang. Soalnya kadang kalo lagi bener-bener sedih gitu kan suka nge-like video sedih juga, nah otomatis nanti yang bakal muncul itu tu ya video-video sejenis. Jadi setuju banget kalo FYP TikTok itu cerminan perasaan yang lagi di alami.”

Hal di atas terjadi karena algoritma TikTok yang membuat seorang pengguna dapat melihat video yang sejenis secara terus menerus. Dalam hal ini remaja tersebut sedang melihat video-video sedih yang sesuai dengan isi hatinya. Algoritma TikTok pun dengan cepat dapat berubah dengan apa yang menjadi minat penggunanya. Tidak hanya video sedih namun berbagai macam video yang sering kita tonton maka akan muncul di FYP kita dan secara tidak langsung FYP adalah cerminan dari diri kita di dunia maya.

Berdasarkan observasi peneliti, remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir tak hanya sekedar melihat video di TikTok atau menyebarkan video TikTok ke aplikasi lain, mereka kadang juga ikut andil dalam membuat video TikToknya sendiri.

Hal tersebut juga dirasakan oleh remaja lainnya. remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir juga mengamini bahwa TikTok adalah sumber entertainment yang cukup update, sehingga menjadi hal yang wajar jika para penggunanya menghabiskan banyak waktu di aplikasi satu ini. Selain itu, TikTok juga sudah menjadi gaya hidup bagi remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir ini.

“Kalau aku sih biasanya buka TikTok paling 1-2 Jam gitu, terus kadang sama kalo bangun tidur atau mau tidur gitu pasti buka TikTok bisa sampe malem banget.”

Dalam kurun waktu 1-2 jam tersebut, konten yang dilihat tergolong bermacam-macam. Mulai dari DIY (Do it Yourself), rekomendasi tempat makan, tips and trick makeup dan baju, lifehacks. Sama halnya dengan Salma, Nesa juga tak hanya sebagai penikmat video namun juga beberapa kali membuat video. Alasanya hampir sama, hanya untuk kesenangan pribadi dan untuk mengabadikan momen dengan seseorang yang spesial.

Tren video dan sound yang ramai membuat remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir bersemangat dalam membuat konten. Sound yang digunakan biasanya adalah lagu-lagu dari penyanyi-penyanyi terkenal. Hal ini tentu dapat menarik banyak orang untuk membuat konten, meski konten tidak sesuai dengan isi video namun yang terpenting menikmati sound dari penyanyi terkenal favorit adalah suatu hal yang menyenangkan. Inilah yang membuat TikTok menjadi salah satu aplikasi yang cukup menyenangkan karena adanya sound dari penyanyi terkenal.

Remaja pada umumnya bisa dianggap sebagai orang yang sering mengikuti berbagai macam video rekomendasi-rekomendasi yang ada di TikTok. Mulai dari makeup, tempat makan, dan skincare. Namun tidak semua rekomendasi yang Nesa ikuti sesuai dengan apa yang dibayangkan. Banyak video dan konten di TikTok adalah “pesanan” dari sebuah brand. Brand selalu ingin terlihat baik di mata konsumen sehingga cara apapun dilakukan agar dapat menarik hati konsumen, walaupun harus dengan cara berbohong.

“Jadi pernah waktu itu beli karena keracunan TikTok, beli handbody yang emang lagi booming banget di TikTok. Nah setelah aku coba tu ternyata efeknya biasa aja ngga sesuai apa yang mereka omongin dan ngga worth the hype-nya, dan lumayan cukup nyesel sih”.

Walaupun terkesan mendapat kebohongan sebuah produk, remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir tidak berniat untuk meluapkan kekecewaannya melalui media sosial. Padahal banyak orang yang terkadang meluapkan kekecewaan tentang suatu produk dengan cara membuat video kemudian menggunggahnya ke berbagai media sosial. Tujuannya adalah opini dirinya tentang produk tersebut dapat terdengar oleh masyarakat luas dan ditanggapi serta dievaluasi oleh pemilik produk terkait.

Penelitian ini berupaya untuk mengungkap motif yang ada pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Terdapat motif yang melatarbelakangi dalam memaknai TikTok tersebut. Motif yang dijelaskan dalam penelitian ini lebih mengacu kepada alasan estetika dalam memaknai

penggunaan aplikasi TikTok tersebut sebagai media dalam mencari kesenangan dan hiburan.

“Terkadang selain tujuan utama saya karena *gabut*, saya terpikir untuk berkarir di TikTok karena melihat peluang yang ada disini, setidaknya FYP ajalah dulu kan menjadi suatu kebanggaan disamping menjadi hiburan dikala jenuh aja.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa motif atau tujuan remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir untuk hiburan bukan karena melalui TikTok banyak beragam informasi yang dapat diperoleh secara gratis sebagaimana remaja ini mengatakan bahwa bermain TikTok adalah karena untuk relaksasi. Relaksasi dapat diartikan bahwa perasaan untuk menenangkan diri bahwa dengan *scroll-scroll* TikTok saja dapat mengubah suasana menjadi rileks dan dapat bersantai.

Sesuai dengan yang dikembangkan oleh Alex Sobur (2003), motif dalam psikologi berarti rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku. Setelah melakukan wawancara dan mengkategorisasikannya kedalam beberapa poin pembahasan, peneliti dapat mengaitkannya dengan motif para remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Para informan pada dasarnya menginginkan sebuah obyek yang alami, nyaman, menghilangkan kejenuhan dan rasa suntuk juga.

### **c. Fenomenologi TikTok ditinjau dari Aspek Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu, dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui

panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Dari aliran empirisme percaya bahwa pengetahuan muncul dari penginderaan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan melihat apa yang sedang terjadi, serta sumber pengetahuan itu adalah pengalaman. Sedangkan dari aliran rasionalisme percaya bahwa pengetahuan timbul dari akal keakutan manusia (rasio). Hanya pengetahuan yang diperoleh melalui akal yang memenuhi syarat untuk diakui sebagai pengetahuan ilmiah.

Pengetahuan adalah berfikir, dan setiap individu memiliki kemampuan berfikir sesuai dengan kemampuan serta kapasitas kognitif atau muatan informasi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pengetahuan tidak akan sama atas setiap individu walaupun objek yang dihadapinya adalah sama. Pemaknaan terjadi karena cara dan proses berfikir adalah unik pada setiap individu yang akan menghasilkan keragaman dalam konstruksi makna (Juliastuti, 2000:6). Berikut ini akan dijabarkan fenomenologi TikTok ditinjau dari aspek pengetahuan, sebagaimana yang diungkapkan pada tiap sub-bab berikut.

Salah satu media sosial yang banyak digemari oleh anak muda sekarang ini adalah media sosial TikTok yang merupakan aplikasi yang berfokus pada video pendek. TikTok sendiri memiliki fitur *special effects*, *Sounds effect* bahkan lagu unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya.

Dari data Unduhan “Sensor Tower” diatas, dapat disimpulkan Indonesia menempati urutan keempat, yang dimana memungkinkan bahwa pengguna TikTok sangat banyak, hal ini dapat di kaitkan bahwa trend penggunaan TikTok sangatlah bermacam macam, bisa dimulai dari video tutorial, hingga video *challenge*, bahkan edukasi dan pemasaran suatu produk. Yang menantang generasi Remaja untuk bisa menaikan popularitas dan eksistensi diri melauai video yang dibuatnya. TikTok sendiri banyak memiliki video yang sangat beragam dan mampu mengasah ide para remaja. Dimana jika membuat video TikYok membutuhkan suatu Ide. Menurut Widjningsih (2006: 70) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. TikTok digunakan remaja sebagai media untuk berkreasi di saat pandemi.

TikTok banyak memiliki sumber Ide-ide yang bisa merangsang pikiran untuk menimbulkan atau melahirkan suatu kreasi itu sendiri. Ketika berkreasi membutuhkan ide yang kreatif agar video yang dibuat pada TikTok memiliki keunikan tersendiri dan berbeda dengan yang lain. Oleh karena itu Remaja pada saat pandemi corona memilih TikTok sebagai media hiburan. Kehadiran internet yang diikuti dengan munculnya media sosial ditakutkan membuat manusia pada saat ini menjadi ketergantungan terhadap sosial media. Jaringan informasi menjadi bersifat transparan dan virtual tatkala tak ada lagi kategori-kategori moral yang mengikatnya dan ukuran-ukuran nilai yang membatasinya.

### **C. Pembahasan**

Setelah peneliti melakukan wawancara mendalam dengan informan serta melakukan observasi lapangan dan digital, peneliti dapat menganalisis mengenai

rumusan masalah yang dipaparkan, yakni gaya hidup para pengguna aplikasi TikTok di lingkungan remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir. Hal tersebut didasari oleh fenomena yang terjadi pada komunitas mahasiswa pengguna TikTok. Gaya hidup seperti apa yang mereka anut dalam penggunaan aplikasi satu ini serta pemaknaan realitas yang terbentuk ketika menggunakan aplikasi ini.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan metode fenomenologi guna mengungkap motif individu dalam menggunakan aplikasi TikTok serta mengungkapkan pemaknaan atas realitas individu yang tidak nampak. Wawancara secara mendalam juga digunakan untuk menggali serta mengetahui motif yang muncul pada individu sehingga fenomena TikTok sebagai gaya hidup dapat berbicara atas realitasnya sendiri.

Fenomenologi berasumsi bahwa setiap individu mengalami suatu fenomena dengan segenap kesadarannya. Semua narasumber peneliti mengamini bahwa mereka dengan secara sadar membuka aplikasi TikTok dan membuat konten di *platform* tersebut. Kemudian dari kebiasaan dan pengalaman tersebut menjadi pemaknaan dari individu tersebut pada aplikasi TikTok yang adalah sebuah gaya hidup. Gaya hidup yang dibentuk pun bermacam-macam karena pemaknaan atas realitas tiap individu berbeda-beda dipengaruhi oleh berbagai macam faktor.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada persoalan besar yang sudah tertera pada tujuan penelitian yakni pertama, mengetahui gaya hidup pengguna

aplikasi TikTok di lingkungan remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir TikTok melalui pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi secara riil di dunia nyata dan maya yang didasari oleh motif penggunaannya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk membantu peneliti agar dapat mengeksplorasi dan kemudian memberikan penjelasan secara detail mengenai suatu fenomena yang terjadi di masyarakat.

Pembahasan ini didasari pada pendekatan fenomenologi yang berusaha mencari pemahaman bagaimana individu mengkonstruksi makna, identitas dan realitas yang terjadi di dunia melalui motif-motif pribadi individu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Fenomenologi. Melalui teori tersebut dan hasil penelitian yang sudah dijabarkan, peneliti akan membahas bagaimana hubungan realitas fenomena dengan masalah yang terjadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok telah menjadi suatu komoditas gaya hidup yang kemudian dalam penerapannya memiliki bermacam-macam jenis tergantung kepada pemaknaan serta motif pengguna aplikasi TikTok itu sendiri.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dalam fenomena TikTok sebagai gaya hidup pada remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir, peneliti menyimpulkan bahwa arti TikTok di mata penggunanya khususnya para remaja. Bagaimana TikTok sedikit banyak berpengaruh akan diri dan kehidupannya. Selain itu, bagaimana mereka menikmati serta membuat konten sebagai seorang *content creator*. TikTok sebagai sebuah gaya hidup narsistik dan kebanyakan dari mereka tidak sadar bahwa TikTok telah membuat mereka menjadi sosok narsis. Aplikasi satu ini telah menjadi bagian dari hidup mereka, serta sedikit demi sedikit mereka tidak bisa lepas dari pengaruh aplikasi satu ini karena apa yang ditawarkan TikTok dapat memenuhi kebutuhan batin penggunanya sehingga menjadikan TikTok sebagai aplikasi pencari informasi yang lebih cepat dibanding lainnya.

Melalui fenomena ini pula remaja Desa Raja Berjamu Kecamatan Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir sebagai pengguna TikTok mampu menjelajahi serta menemukan manfaat lebih dalam. Walaupun realitanya masih banyak yang menggunakan aplikasi ini hanya untuk mendapat validasi dan pengakuan dari masyarakat luas. Hal tersebut yang menjadikan TikTok menjadi sebuah gaya hidup di zaman sekarang ini.

## **B. Saran**

Perlu diketahui media sosial TikTok ternyata bukan hanya media untuk joget-joget saja, melainkan media untuk membagikan konten video positif juga hiburan dengan tetap menjadi diri sendiri. Selain itu media sosial TikTok ternyata juga sebagai sumber informasi dan menjadikan mereka mendapat banyak hal yang baik, diantaranya adalah mendapatkan teman-teman baru, mendapat komentar-komentar yang positif sehingga memotivasi mereka untuk sering membuat konten pada media sosial TikTok. dan tidak ketinggalan mereka juga ingin mengubah pandangan negatif orang-orang terhadap media sosial TikTok dengan berusaha selalu mengunggah konten-konten yang baik.

Berdasarkan kesimpulan di atas, lebih lanjut peneliti menyarankan bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini. Banyak hal yang bisa digali mengenai gaya hidup dan fenomenologi di era digital terutama sosial media, yang sekarang perubahannya terjadi begitu cepat dan dinamis. Media sosial dan TikTok telah menjadi suatu bagian gaya hidup dari masyarakat modern sehingga sektor ini dapat diteliti dengan metode penelitian dan prespektif penelitian yang lain agar dapat memaksimalkan hasil penelitian mengenai media sosial dan TikTok yang nantinya berguna bagi masyarakat secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hardiansyah, Haris.2010. *(Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Sosial)*.  
Jakarta : Selemba Humanika.
- Hardiarsyah. 2010:6-70. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Sosil*. Jakarta :  
Salemba Humnika
- Haryanto. 2012:149. *Spektrum Teori Sosial dari Klasik Hingga Postmodern*.  
Yogyakarta : Ar- Ruzz Media
- Haryono Suyono. 2011:12. dalam Aria Gautama (*Departemen Pendidikan dan  
Kebudayaan*)
- Hidayat. 2011. *Selve-originatetbeing*. Jakarta: departemen ilmu komunikasi fisip  
Universitas Indonesia
- Hikmat. 2011. *Manjemen pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi  
Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya  
Padjajaran
- Martono. 2015:11. *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Moleong. 2017. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja  
Rosdakarya.
- Morisan. 2013. *Teori Imu Komunikasi Infuvidu Hingga Masa*. Jakarta: Kencana
- Nasrullah, Rulli, 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi Budaya dan  
Sosiateknologi*, Bandun : Simbiosis Rekatama Media
- Nuryanto, H. 2012. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.  
Jakarta Timur:PT Balai Pustaka

Rohidi., TjeptjepRohendi. 2011:205. *Metodelogi Penelitian Seni*. Semarang: Citra Prima Nusantara

Sugiyono. 2013:334. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

