

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Konsep

2.1.1 Media Sosial

Media sosial adalah penciptaan dan pertukaran user-generated content pada sebuah kelompok yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 berbentuk aplikasi berbasis internet. Media sosial berupa layanan jejaring sosial yang sangat luas dimana penggunaanya dapat bebas berekspresi dan berpartisipasi untuk berbagi serta menciptakan karya melalui konten pada forum media dan menulis blog. Segala informasi yang dibagikan dapat berupa informasi pengetahuan atau sekadar hiburan semata. Media sosial sebagai alat penunjang informasi serta melancarkan komunikasi dengan memanfaatkan teknologi yang maju seiring perkembangan jaman. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, (2010)

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, (2010) media sosial dapat terbagi menjadi 6 jenis diantaranya:

1. Proyek Kolaborasi (*Collaborative projects*)

Media sosial dapat menghasilkan konten dan dalam pembuatannya dapat dilihat oleh khalayak global. Proyek kolaborasi media sosial memiliki dua subkategori, yaitu :

- a. Wiki

Wiki adalah situs web yang memungkinkan pengguna untuk menambah, menghapus, dan mengedit konten tekstual.

Contoh: Wikipedia, Wiki Ubuntu-ID, wakakapedia, dll.

b. Aplikasi Bookmark Sosial

Aplikasi bookmark sosial, memungkinkan pengumpulan grup dan evaluasi tautan Internet atau konten multimedia.

Contoh :

- Social Bookmark : Del.icio.us, StumbleUpon, Digg, Reddit, Technorati, Lintas Berita, Infogoe.
- Writing : cerpenista, kemudian.com
- Reviews : Amazon, GoodReads, Yelp.

2. Blog dan mikroblog (*Blogs and microblogs*)

Blog dan microblogging adalah aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk terus memposting pernyataan sampai seseorang mengerti. Blog itu sendiri adalah sebuah website yang membahas tentang seorang penulis atau sekelompok penulis, baik itu opini, pengalaman, maupun aktivitas sehari-hari.

Contoh :

- Blog : Blogspot (Blogger), WordPress, Multiply, LiveJournal, Blogsome, Dagdigdug, dll.
- Microblog : Twitter, Tumblr, Posterous, Koprol, Plurk, dll
- Forum : Kaskus, Warez-bb, indowebster.web.id, forumdetik

- Q/A (Question/Answer) : Yahoo! Answer, TanyaLinux, formspring.me

3. Konten (*Content*)

Konten komunitas atau konten masyarakat adalah aplikasi yang bertujuan untuk berbagi dengan seseorang yang dekat dan jauh, dengan berbagi video, e-book, gambar dan sejenisnya.

Contoh :

- Image and Photo Sharing : Flickr, Photobucket, DeviantArt, dll
- Video Sharing : YouTube, Vimeo, Mediafire, dll
- Audio and Music Sharing : Imeem, Last.fm, sharemusic, multiply
- File Sharing and Hosting : 4shared, rapidshare, indowebster.com
- Design : Threadless, GantiBaju, KDRI (Kementerian Desain Republik Indonesia).

4. Situs jejaring sosial (*Social networking sites*)

Situs jejaring sosial merupakan situs yang dapat menghubungkan antar pengguna dengan menciptakan profil diri.

Contoh : Friendster, Facebook, LinkedIn, Foursquare, MySpace, dll

5. *Virtual game worlds*

Sebuah dunia virtual, menciptakan lingkungan 3D, di mana pengguna dapat muncul sebagai karakter yang diinginkan dan berinteraksi dengan orang lain seperti di dunia nyata. Misalnya, game online. Contoh: Travian, Three Kingdoms, Second Life, eRepublik, World of Warcraft.

6. *Virtual Social World*

Dunia sosial virtual adalah aplikasi yang mensimulasikan kehidupan nyata melalui Internet. Dunia sosial virtual adalah situs web yang memungkinkan pengguna berinteraksi pada platform tiga dimensi menggunakan avatar yang terlihat seperti kehidupan nyata.

Contoh :

- Map : wikimapia, GoogleEarth e-Commerce : ebay, alibaba, juale.com, dll

2.1.2 Tiktok

Tiktok merupakan aplikasi yang diluncurkan perusahaan di China, yaitu ByteDance. Awalnya tiktok menyediakan durasi 15 detik untuk konten video yang di buat pengguna sekarang durasi bertambah hingga 3 menit dengan musik, filter, dan fitur kreatif lainnya. Menurut laporan dalam Sensor Tower, sepanjang 2019 aplikasi tersebut diunduh 700 juta kali. Menjadikan tiktok mengungguli beberapa aplikasi yang disponsori oleh Facebook Inc. Dengan 1,5 miliar unduhan, tiktok menempati urutan kedua setelah aplikasi whatsapp. Pada pertengahan 2018 aplikasi buatan China itu sempat diblokir oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), alasannya karena adanya konten-konten yang negatif, terutama bagi anak-anak. Pemblokiran pada aplikasi ini hanya berlangsung seminggu, mulai 3-10 Juli 2018. (Kusuma, 2020). Tiktok adalah media hiburan yang berisi konten berupa video singkat dengan tambahan musik dan filter yang menarik. Tiktok juga menyediakan fitur untuk berbagi video ke platform media sosial lain, sehingga

konten menarik dapat dilihat bersama teman. Adapun fitur menarik tiktok menurut penulis antara lain :

1. Penambahan Musik

Sesuai dengan ciri khas tiktok yakni video music, fitur utama pada tiktok adalah penambahan musik dengan bebas tanpa *copyright* karena sudah mendapat ijin resmi dari penyanyinya.

2. Filter dan Efek

Setelah penambahan musik dalam video, ada fitur dengan beberapa pilihan filter yang dapat memperindah tampilan video. Selain itu ada juga fitur efek untuk mengubah suara dan efek lucu untuk mengubah video.

3. Fitur *Live* (siaran langsung)

Fitur siaran langsung pada tiktok hanya bisa di gunakan untuk pengguna yang memiliki 1000 *followers*. Fitur ini menguntungkan beberapa pihak termasuk *online shop* karena memudahkan dalam penjualan.

4. *Countdown*

Fitur ini berfungsi untuk menetapkan pemulaian rekaman tanpa menekan tombol dengan waktu 3 detik sampai 10 detik.

5. Tiktok *Shop*

Kini tiktok mengadakan fitur untuk belanja *online* dengan harga yang sangat terjangkau. Cukup memikat peminat dan bersaing dengan aplikasi belanja *online* lainnya.

2.1.3 Perilaku Ekspresif

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Karakteristik perilaku terdapat dua jenis yaitu perilaku tertutup dan perilaku terbuka. Perilaku tertutup adalah perilaku yang dirasakan diri dan hanya dapat dipahami dengan menggunakan metode tertentu misalnya berpikir, sedih, berkhayal, bermimpi, dan takut. Perilaku terbuka adalah perilaku yang dapat terlihat dan dipahami oleh orang lain tanpa menggunakan alat bantu. (Notoadmojo, 2003)

Perilaku ekspresif cenderung memiliki sifat bersaing dan tidak suka bersaing, sifat agresif dan tidak agresif, sifat tenang secara emosional atau kalem, serta sifat percaya diri yang tinggi hingga menonjolkan diri dan suka pamer. Karakteristik yang sangat melekat dan begitu menyimbolkan remaja masa kini. (Shabrina, 2014)

Perilaku ekspresif berkaitan dengan media sosial terutama tiktok karena di dalamnya terdapat berbagai konten yang membuat siswa terus mengakses dan mengikuti *trend* yang ada sehingga perilaku ekspresif siswa tersalurkan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Teori Simulasi dan Hiperrealitas

Teori ini di kemukakan oleh seorang teoritis di era postmodern, Jean Baudrillard. Filosofi yang berfokus pada dua konsep “Simulasi” dan “Hiperrealitas” pada tahun 1989. Melalui teknologi pada sejumlah bidang memudahkan untuk menembus realitas yang berkembang. Inovasi teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan masyarakat untuk lebih mudah

menjangkau masyarakat lainnya, mesin, dan serta sumber daya. Di tengah situasi dunia virtual berisi simulasi dan permainan ini, Jean Baudrillard melalui teorinya memperlihatkan bagaimana sesuatu tampak realistis dibandingkan dengan lainnya.

Hiper-realitas merupakan suatu gambaran dalam media sosial yang terasa begitu nyata dari realitas yang ada. Strategi simulakra (simulasi realitas) membuat realitas nyata berubah menjadi semu. Simulasi menurut Baudrillard adalah tahap simulakrum yaitu penciptaan kesan nyata padahal tidak ada pada kenyataan semua terdiri dari referensi tanpa referensi suatu hiperrealitas. Dampak dari hiperrealitas adalah kepercayaan masyarakat terhadap kenyataan padahal itu semua adalah kebohongan. (Ritzer, George dan Goodman, Douglas J. 2010)

Teori yang digunakan penulis untuk menganalisis masalah menurut penelitian ini adalah teori simulasi dan hiperrealisme. Teori ini menawarkan perspektif yang jelas tentang perilaku interpersonal dalam konteks yang sangat besar dan beragam. Teori Jean Baudrillard dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami bagaimana siswa dapat memaknai simulasi yang diterima dari media sosial terutama tiktok dalam realita kehidupannya. Melalui kehadiran jejaring sosial pada perkembangan teknologi saat ini memengaruhi kehidupan masyarakat khususnya para siswa. Kehadirannya lambat laun mengubah pola interaksi perilaku ekspresif siswa SMAN 1 Rasau Jaya.

2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebelum dilakukannya penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Sosial Tiktok Dan Perilaku Ekspresif Siswa SMAN 1 Rasau Jaya Di Kecamatan Rasau

Jaya Kabupaten Kubu Raya”. Ada berbagai penelitian yang sudah ada dan beberapa diantaranya menjadi panduan penulis untuk melihat permasalahan yang berkaitan dengan pengaruh perilaku sosial siswa dan juga hal yang berhubungan dengan penelitian penulis yang lainnya.

1. Penelitian relevan yang berjudul “Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tiktok” yang ditulis oleh Desy Oktaheriyani tahun 2020 UNISKA MAB Banjarmasin. Dengan metode penelitian kualitatif, yang menjabarkan bagaimana jejaring sosial Tiktok dapat mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNISKA. Banyak orang berpikir bahwa Tiktok adalah *platform* paling populer. Memfasilitasi komunikasi dengan orang lain tanpa batas. Aplikasi Tiktok menjadi wadah keseruan untuk meluapkan rasa stress karena sangat menghibur. (Desy Oktaheriyani, 2020.)
2. Penelitian yang berjudul “Perubahan Perilaku Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial Online di Desa Karangmangu, Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang” oleh Rohmat Fatkhul Muin tahun 2019 Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini mendeskripsikan dampak perubahan perilaku yang dialami remaja akibat media sosial terhadap kehidupan bermasyarakat di desa. Akibatnya remaja desa dianggap acuh dan tidak kompeten dalam membangun desa. (Rohmat Fatkhul Muin, 2019.)

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Relevan

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Desy Oktaheriyani tahun 2020 UNISKA MAB Banjarmasin	Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tiktok	Penelitian ini membahas tentang bagaimana tiktok dapat berpengaruh dan memberikan efek kecanduan pada mahasiswa sehingga timbulnya perilaku komunikasi pada mahasiswa.	Persamaan terdapat pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif dan juga bahasan penelitian yang mengarah pada penggunaan Tiktok yang berpengaruh terhadap perilaku	Perbedaannya terdapat pada ruang lingkup penelitian yang mana penelitian ini memfokuskan pada mahasiswa sedangkan penelitian penulis fokus pada siswa SMA
Rohmat Fatkhul Muin tahun 2019 Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	Perubahan Perilaku Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial Online di Desa Karangmangu, Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku dan mengetahui dampak perubahan perilaku remaja akibat media sosial online terhadap kehidupan bermasyarakat di desa akibat penggunaan media sosial online	Persamaan terdapat pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif dan juga bahasan penelitian yang membahas media sosial terhadap perilaku	Pada cakupan lokasi yang diteliti yaitu penulis meneliti lokasi SMA yang ada di daerah peneliti dan penelitian ini berfokus pada daerah pedesaan

2.4 Alur Pikir

Pada era ini media sosial cukup menggemparkan semua kalangan sehingga banyak menyita waktu untuk terus mengaksesnya. Tidak dipungkiri media sosial memudahkan segala urusan komunikasi dan informasi. Kebiasaan itu menjadikan sebagian besar siswa melupakan bagaimana berperilaku di dunia nyata. Terlebih karena sekolah online membuat mereka menggunakan smartphone lebih sering dari biasanya. Para siswa menggunakan akun media sosialnya terutama tiktok untuk hiburan dan berkomunikasi dengan teman serta berbagi konten berupa konten video pribadi yang diunggah. Lebih dari kesenangan itu tiktok seharusnya dijadikan tempat untuk belajar dan menggali informasi luas yang berfaedah. Kejadian ini sedikit mengganggu aktifitas belajar karena waktu terbuang untuk scroll tiktok. Karenanya, kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah bagaimana media sosial tiktok memengaruhi perilaku ekspresif siswa. Dapat dikatakan bahwa dalam penggunaannya dapat memberikan dampak positif dan negatif sesuai dengan penggunaannya.

Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

