

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial saat ini dapat menjadi sarana bagi kita untuk mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di seluruh dunia, bahkan lebih cepat daripada sebelumnya. Banyak aplikasi yang telah muncul didalam seperti, Tiktok, Instagram, Youtube, Line, Whatsapp dll. Aplikasi tersebut adalah salah satu perangkat lunak yang berfungsi dalam mengakses informasi dengan cepat. Salah satu aplikasi saat ini yang mungkin cepat mengakses dan memviralkan sesuatu di dunia maya sekarang adalah aplikasi Tiktok.

Fitri (2021) menegaskan seiring dengan perubahan zaman, perkembangan media komunikasi semakin pesat. diperkenalkannya media baru, yang dimulai dengan radio, televisi, telepon kabel, dan bahkan telepon portable seperti telepon seluler dan telepon handphone. Ponsel dengan perangkat lunak canggih yang disebut dengan smartphone kini semakin banyak diminati. Ponsel pintar adalah telepon seluler dengan fitur-fitur yang lengkap dan canggih, yang didukung oleh sistem operasi yang memungkinkannya untuk menjalankan aplikasi. Saat ini, ponsel pun bisa menjalankan fungsi komputer dengan hardware dan software yang tepat.

Yeni (2023) mengatakan setiap media sosial memiliki visi dan misi serta ideologi yang berbeda-beda. Hal ini dapat menyebabkan perbedaan dalam gaya penyajian berita, setiap media memiliki ciri khas yang sesuai dengan ideologi mereka masing-masing. Berita tentang sebuah peristiwa dapat melahirkan beragam sudut pandang karena dikemas secara berbeda oleh setiap

media. Salah satu faktor yang menyebabkan media bisa berbeda dalam sudut pandang adalah narasumber.

TikTok awalnya dikembangkan sebagai aplikasi untuk mendorong kreativitas pengguna dengan memanfaatkan video yang menarik dan menghibur serta mengembangkan keterampilan kreatif penyedia konten. Selain itu, TikTok juga menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI Lab) dari Jinri Toutiao yang meliputi *face recognition, boy recognition, and 3D rendering capabilities with support for full-screen stickers, dancing games, AR stickers, and 3D coloring*. Teknologi inilah yang membuat TikTok banyak dicari dan mampu membuat penggunanya betah (Budiman, 2021).

Dalam aplikasi ini juga bisa berdampak negatif dan positif yang diberikan oleh penggunanya yang khususnya berdampak bagi keagamaan, bahkan berdampak juga bagi anak remaja. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan untuk anak-anak yaitu mereka akan semakin agresif dan percaya diri berlebihan yang dapat mengubah sikap mereka menjadi tidak baik. Salah satu video atau hasil dari aplikasi tersebut biasanya disebut dengan konten.

Banyak konten menarik, inspirasi dan edukasi dalam aplikasi tiktok ini, tidak hanya itu bahkan bagi mereka yang menggunakan handphone dan memiliki aplikasi ini, banyak berita yang sedang ramai begitu cepat diketahui melalui aplikasi tiktok. Dengan aplikasi ini banyak orang semakin percaya diri untuk mengapresiasi dirinya di media sosial, bahkan mereka dapat menggunakan nya melalui berbagai cara seperti tarian, fashion, dan gaya bebas lainnya. Semakin pengguna banyak mengupload video di aplikasi ini, jika konten pengguna selalu ramai, dan maju sehingga dapat disebut *content creator*. Dorongan pengguna media sosial untuk

terhibur dengan konten hiburan dapat mengurangi perasaan bosan dan memberikan informasi yang mendalam kepada pembaca.

Dalam aplikasi tiktok ini ada beberapa konten yang menginspirasi dan salah satu konten tersebut biasanya dikatakan adalah konten *a day in my life*. Konten ini adalah berisikan video tentang bagaimana keseharian si pengguna selama sehari, memang keseharian *content creator* tersebut tidak ditampilkan hanya menunjukkan beberapa kegiatan saja yang dijadikan dalam durasi 2-3 menit. Banyak orang menyebut konten ini karena beberapa *content creator* tersebut ada yang menunjukkan kesehariannya bekerja, belajar dan sedikit kegiatan bersih-bersih. Maka dari itu tujuan konten tersebut adalah untuk memberikan semangat dan motivasi untuk sipenonton agar rajin bekerja, belajar dan selalu hidup dalam kebersihan. Banyak orang tertarik dalam konten tersebut dan juga yang meniru di dalam kehidupannya sehari-hari.

Beberapa *content creator* yang bernama Bela Tobing, Reizuka Ari, Dita Purba dan lain sebagainya memiliki ciri khas masing-masing. Mereka adalah salah satu *content creator* yang membuat konten *a day in my life* dan mereka memberikan inspirasi di setiap konten mereka bagi penonton. Konten Bela Tobing yang menunjukkan beberapa aktivitas rajin dalam menjaga kebersihan, mulai dari kebersihan diri bahkan kebersihan tempat ia tinggal. Namun didalam konten tersebut ia selalu mengingatkan kepada penonton agar lebih menjaga kebersihan ditempat yang kita tinggali, kegiatan yang ia tunjukkan lebih dominan seperti rajin untuk membersihkan rumah setiap hari, apalagi mengganti sprei tempat tidur karena banyak orang terkadang malas untuk mengganti sprei. Ia selalu mengingatkan penonton untuk rajin membersihkan lantai kamar mandi setelah dipakai agar lantainya tidak mudah licin.

Adapun konten Reizuka Ari yang hampir sama dengan konten yang Bela buat yaitu menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Beberapa konten yang ia miliki juga sebagian ada yang menunjukkan kegiatannya untuk belajar dan travelling. Banyak penonton yang terinspirasi dari nya karena gaya berbicaranya yang baik dan benar, bahkan ia juga mahir dalam berbahasa inggris karena ia adalah salah satu mahasiswa Ilmu Komunikasi. Maka dari itu sebagian para penonton banyak yang suka dengan gaya bicaranya.

Memang tidak sedikit orang tertarik untuk terpengaruh mengikuti konten tersebut dan menerapkannya kedalam kehidupan sehari-hari mereka, namun sejauh ini ada juga yang banyak terinspirasi dari konten *a day in my life* tersebut yaitu kalangan mahasiswa bahkan perantau lainnya. Namun ada beberapa mahasiswa juga yang tertarik membuat konten *a day in my life*, bahkan sampai ada yang membuat kedalam konten. Maksud dari penelitian ini juga bukan mengambil dari satu sumber konten “A day in my life” saja namun semua sumber dari berbagai *content creator* yang diambil secara acak (random).

Fenomena inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk lebih lanjut mengungkapkan sejauh mana mahasiswa tertarik dalam konten inspiratif tersebut. Uraian masalah di atas menarik minat peneliti, dan proyek penelitian diberi judul **“Pengaruh Konten Inspiratif (*A day in my life*) Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Meniru Mahasiswa Universitas Malikussaleh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut, dengan memperhatikan konteks permasalahan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya:

1. Berdasarkan observasi awal, mahasiswa ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada kesehariannya mereka akan mengikuti atau meniru konten *a day in my life* yang bisa jadi mereka akan menjadi rajin dan rapi sesuai dengan bentuk konten yang mereka lihat.
2. Banyak penonton tiktok khususnya dari kalangan mahasiswa yang bisa terpengaruh dengan konten *a day in my life* dikarenakan isi konten tersebut memperlihatkan bagaimana keseharian content creator yang bersifat positif yang kebanyakan berisikan tentang keseharian membersihkan dan merapikan rumah, kost, atau tempat mereka bekerja. Selain itu ada juga yang bahkan rajin dalam bekerja seperti berkantor atau lainnya yang menunjukkan semangat mereka dalam mencari nafkah. Sehingga mahasiswa pun semakin tertarik untuk meniru konten tersebut yang menurut mereka berdampak positif.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah konten inspiratif "*a day in my life*" pada aplikasi tiktok terpengaruh terhadap sikap meniru mahasiswa ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan peneliti mengenai perkembangan teknologi dan memilih baik ataupun buruk konten yang ada di media sosial khususnya pada aplikasi Tiktok.
2. Dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengambil tema penelitian yang sama.

Manfaat Praktis :

1. Dapat menjadi acuan yang berharga untuk penelitian selanjutnya dengan mempertimbangkan variabel yang berbeda.
2. Dapat memberikan masukan yang berharga bagi pihak-pihak terkait, dan menambah wawasan bidang penelitian ilmiah bagi peneliti sebagai umpan balik selama kuliah Ilmu Komunikasi.

1.5 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang diteliti perlu dibatasi, dimana pokok bahasan yang ingin diteliti meliputi :

- a. Mahasiswa yang menggunakan *handphone* dan memiliki aplikasi Tiktok.
- b. Meneliti pengaruh konten inspiratif pada aplikasi tiktok terhadap perilaku meniru mahasiswa.

1.6 Pertanyaan Penelitian

Adapun yang akan menjadi pertanyaan peneliti dari penelitian ini adalah adakah pengaruh konten inspiratif "*A day in my life*" pada aplikasi tiktok terhadap perilaku meniru mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Malikussaleh?

