**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Penelitian**

Tik Tok merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina resmi meramaikan industri digital di Indonesia. Tik Tok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Aplikasi ini menghadirkan *special effects* yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa mencipatakan sebuah video yang keren dengan mudah. Salah satunya adalah perusahaan teknologi asal Tiongkok, *ByteDance,* yang memperkenalkan aplikasi edit video bernama Tik Tok di Indonesia.

Saat ini video menjadi salah satu konten yang paling digemari warganet secara global, termasuk Indonesia. Video bahkan menjadi mata pencaharian baru lagi kaum milenial untuk meraup untung dari iklan yang tayang di *channel* video mereka. Video juga telah menjadi senjata baru untuk *marketing* sebagai *brand communication strategy.* Untuk memfasilitasi mereka dalam membuat video menarik, banyak pengembang berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi edit video.

Tik Tok merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina resmi meramaikan industri digital di Indonesia. Tik Tok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Aplikasi ini menghadirkan *special effects* yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa mencipatakan sebuah video yang keren dengan mudah.

Melalui kombinasi kecerdasan buatan dan teknologi penangkap gambar, kreasi video akan disederhanakan dan ditingkatkan. Di saat bersamaan performa video pun turut ditingatkan. *Special effects* tersebut di antaranya efek *shaking and shivering* pada video dengan *electronic music,* mengubah warna rambut, 3D *stickers,* dan property lainnya. Sebagai tambahan, kreator dapat lebih mengembangkan bakatnya lagi dan membuka dunia tanpa batas hanya hanya dengan memasuki perpustakaan musik lengkap Tik Tok.

Tik Tok memungkinkan pengguna untuk secara cepat dan mudah membuat video-video pendek yang unik untuk kemudian dibagikan ke teman-teman dan dunia. Memberdayakan pemikiran-pemikiran yang kreatif sebagai bentuk revolusi konten, menjadikan aplikasi ini sebagai sebuah wujud tolak ukur baru dalam berkreasi bagi para *online content creators* di seluruh dunia, terutama Indonesia.

Aplikasi *mobile* Tik Tok (versi berbahasa Inggris) kini telah bisa diunggah di Google *Play* (Android) dan *App Store.* Tik Tok didukung oleh perusahaan yang bergerak dalam teknologi kecerdasan buatan, *ByteDance.* Algoritma rekomendasi yang dipersonalisasi dari *ByteDance* membuat Tik Tok memahami preferensi pengguna dan meningkatkan *engagement.*

Perkembangan industri pada sosial media saat ini sangat melonjak tajam. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan pengembang aplikasi yang bermunculan sehingga membuat persaingan semakin kompetitif. Banyaknya hal yang mengharuskan masyarakat Indonesia khususnya di kota-kota besar untuk sekedar menambah hiburan ataupun sebagai sarana tempat rileksasi semata yang sudah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia untuk sekedar melepas penat terhadap pekerjaannya.

Banyaknya perusahaan pengembang aplikasi sosial media dengan berbagai kelebihan. Begitu pula dengan salah satu aplikasi sosial media yang saat ini sedang popular kemunculannya di Indonesia yakni Tik Tok, aplikasi yang tergolong masih baru ini berhasil mendapatkan puluhan ribu unduhan setiap harinya. Jumlah yang luar biasa untuk aplikasi yang dikenal pada akhir tahun 2016 lalu dan relative masih baru berdiri.

Fenomenologi (fenomena) adalah salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, Phainomai yang berarti ‘menampak’ dan Phainomenon merujuk ‘pada yang nampak’. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Focus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara universal dalam menanggapi sebuah fenomena.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksikan makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektif. Intersubjektif karena pemahaman kita terbentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya, dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya. Jadi, fenomenologi adalah ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasikan fenomena atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari tentang fenomena yang tampak di depan mata dan bagaimana penampakannya (Smith,etc. 2009:12)

Tentunya sebagai mahasiswa kita pernah mendengar beberapa fenomema yang terjadi di kalangan mahasiswa, baik yang bersifat disengaja atau terjadi dengan sendirinya. Namun tetap mendapatkan porsi khusus dalam benak masyarakat ataupun di hati mahasiswa itu sendiri. Berbicara tentang fenomena di kalangan mahasiswa merupakan suatu pembahasan yang menarik, karena mahasiswa merupakan kaum intelektual yang dinamis dan fleksibel dengan perubahan yang ada.

Proses berkehidupan cara seseorang dalam menjalani hidup pada dasarnya bukanlah persoalan yang mudah. Sebab dalam menjalani hidup, pilihan terhadap apa yang kita kenakan, apa yang kita lakukan, bagaimana kita berinteraksi, dengan siapa saja kita bergaul, serta dimana saja kita menghabiskan waktu dalam kehidupan sehari-hari sangat menentukan bagaimana sikap kita dan perilaku kita terhadap lingkungan sosial. Ada banyak sekali macam dan bentuk dari fenomena di kalangan mahasiswa, dari yang popular secara umum berlaku disemua perguruan tinggi, sampai yang hanya popular di kampus-kampus tertentu. Fenomena-fenomena tersebut ada yang bersifat dan ada juga yang bersifat negative.

Mahasiswa adalah generasi penerus yang ditunggu-tunggu oleh bangsa ini. Bangsa ini membutuhkan peran yang bisa melakukan perubahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Peran mahasiswa sebagai *agent of change* dan *social control* mengharuskan mahasiswa untuk membuka mata dan peduli terhadap sesamanya. Dengan keberagaman itu dan mahasiswa sebagai makhluk sosial yang selalu ingin tahu akan kemajuan teknologi seperti penggunaan Tik Tok diantara mahasiswa.

Berdasarkan fenomena dan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mengetahui dan mendalami kasus tersebut dengan judul **“FENOMENA PENGGUNA TIK TOK DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG”.**

* 1. **Fokus Penelitian dan Pernyataan Masalah**

**1.2.1 Fokus Penelitian**

Melihat konteks penelitian diatas makan peneliti memfokuskan penelitian ini pada “**Bagaimana Fenomena Tik Tok di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung?”**

* + 1. **Pernyataan Masalah**
1. Bagaimana motif pengguna Tik Tok di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
2. Bagaimana tindakan pengguna Tik Tok di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
3. Bagaimana makna pengguna Tik Tok di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
	1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

**1.3.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjawab semua pertanyaan yang telah di identifikasi sebagai masalah yang harus dicari gambarannya dan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui motif penggunaan Tik Tok dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
2. Untuk mengetahui tindakan penggunaan Tik Tok dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
3. Untuk mengetahui makna penggunaan Tik Tok dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung
	* 1. **Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna pengembangan ilmu pada umumnya dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Hubungan Masyarakat khususnya. Maka kegunaan ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

* + - 1. **Kegunaan Praktis**

1.Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian tentang fenomena penggunaan Tik Tok dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung, serta memberikan kontribusi bagi penelitian komunikasi lain yang mengambil objek serupa

2. Dengan selesainya penelitian ini maka sangat berguna bagi perkembangan program studi ilmu komunikasi pada umumnya dan khususnya hubungan masyarakat terutama dalam penelitian fenomena Tik Tok dikalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung

3. Menjadi bahan masukan, informasi, referensi dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademi dan praktisi.

* + - 1. **Kegunaan Teoretis**

1. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan data menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi adanya penggunaan Tik Tok di tengah-tengah masyarakat khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pertimbangan dalam bahan referensi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan Tik Tok
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti komunikasi lain yang mengambil obyek serupa.