

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan media sosial di Indonesia pada tahun 2025 menunjukkan tren yang sangat dinamis yang akan mempengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat. Bagi sebagian besar orang, media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengaksesnya. Dunia digital kini telah menjadi rumah kedua bagi sebagian besar penduduk bumi. Fenomena ini sangat terasa nyata bagi Generasi Z yang tumbuh matang dalam masyarakat digital.

Fenomena digitalisasi saat ini bukan lagi sekadar tren, melainkan realitas sosial baru yang mendominasi kehidupan manusia di dunia. Tercatat hingga Juni 2025, sebanyak 5,41 miliar orang di seluruh dunia aktif berselancar di media sosial. Angka ini menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa, karena hanya dalam satu tahun terakhir ada peningkatan 241 juta pengguna baru. Transformasi ini menunjukkan betapa besarnya perubahan interaksi manusia dari dunia nyata ke dunia virtual yang tidak memiliki batas (Yonatan, 2025).

Berdasarkan data laporan *Media Consumption in Indonesia 2025*, dominasi penggunaan media sosial sangat kuat dari platform TikTok, baik di tingkat global maupun domestik. Keberhasilannya di ranah global terlihat dari Tingkat penggunaan rata-ratanya yang kini mencapai angka 36% di berbagai pasar dunia (Yougov, 2025). Angka ini menunjukkan bahwa pengaruh TikTok telah melampaui batas negara dan waktu, menjadikannya standar baru dalam tren konsumsi media digital saat ini.

Dalam konteks lokal, Indonesia menjadi salah satu pasar yang paling menonjol dengan angka yang melampaui rata-rata global yaitu di angka 64%. Angka ini menempatkan Indonesia sebagai salah satu benteng utama bagi platform TikTok. Fakta bahwa 54% orang Indonesia mengatakan mereka lebih sering menggunakannya dibandingkan tahun sebelumnya

menunjukkan dinamika pergeseran loyalitas audiens dari media konvensional dan platform sosial lama menuju ekosistem TikTok yang lebih interaktif (Kemp, 2024).

Dominasi TikTok di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari peran Generasi Z sebagai kelompok demografis yang paling vokal dan aktif. Dengan tingkat penggunaan mencapai 65%, generasi ini menjadikan TikTok sebagai "ruang tamu" digital mereka tempat di mana ekspresi diri, pencarian identitas, dan konsumsi hiburan melebur menjadi satu. Generasi Z adalah generasi digital asli yang bukan hanya penonton tetapi juga kreator yang bisa menentukan tren nasional (Atay & Ashlock, 2022).

Daya tarik utama yang membuat platform TikTok begitu dominan adalah algoritma *personalization* yang sangat presisi. Berbeda dengan platform sebelumnya yang berfokus pada jaringan sosial (siapa yang Anda kenal) aplikasi TikTok memiliki fokus pada minat (apa yang Anda sukai) (Candra, 2023). Hal ini menghasilkan gelombang baru dalam pencipta ekonomi, di mana siapa pun dari mana pun memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi viral dan mempengaruhi masyarakat.

TikTok telah berkembang dari sekadar media hiburan menjadi platform penting untuk berinteraksi. Selain memungkinkan pengguna menonton video secara pasif, fitur platform ini memungkinkan pengguna berinteraksi dan menjaga hubungan dengan orang lain. TikTok kini berfungsi sebagai platform sosial baru yang memungkinkan penggunanya membentuk komunitas dan membangun hubungan emosional dalam kehidupan sehari-hari melalui pertukaran konten dan percakapan yang terus-menerus (Kirana, Ibrahim, Sudirman, Qanyo, & Massuanna, 2025).

Dalam platform TikTok terdapat fitur yang disebut *Streak*. Sederhananya, *Streak* TikTok merupakan percakapan singkat di internet antara dua teman. Mereka tidak hanya berkomunikasi satu sama lain, tetapi mereka juga mempertahankan percakapan yang terjadi setiap hari. Untuk menunjukkan bahwa mereka berhasil berkomunikasi satu sama lain tanpa henti, ditampilkan oleh ikon api yang menyala di layar. Semakin lama

percakapan tersebut berlangsung tanpa terputus, angka yang menyertai ikon api tersebut akan terus bertambah (Shofiatunnisa, 2025).

Fitur ini membuat interaksi sosial jadi terasa lebih seru karena menggunakan sistem seperti dalam permainan atau gamifikasi. Dengan adanya lencana dan hitungan angka lewat ikon api, pengguna merasa seperti sedang mengejar skor tinggi yang memicu semangat untuk terus aktif berinteraksi (Nugroho, 2025). Hal inilah yang memotivasi mereka untuk rutin membuka aplikasi agar tidak merasa "kalah" saat melihat rangkaian *Streak* atau konsistensinya terputus begitu saja.

Angka yang tinggi dalam ikon api tersebut menjadi sebuah “kebanggaan” tersendiri bagi hubungan antar individu tersebut. Angka itu bukan sekedar angka saja, tetapi sebagai tanda hubungan yang menunjukkan bahwa keduanya masih terhubung dalam ritme harian yang sama. Secara teknis, fenomena *Streak* mendorong pengguna untuk melakukan aktivitas “saling menyapa” setiap hari, kemudian berubah menjadi kebiasaan interaksi digital yang teratur.

Berdasarkan artikel dari *GoodStats* mengenai alasan Masyarakat Indonesia menggunakan media sosial pada tahun 2025, motivasi terbesar masyarakat dalam bermedia sosial adalah untuk menjaga hubungan dengan keluarga dan teman (60,5%) (Harahap, 2025). Di sinilah fitur *Streak* mengambil peran yang sangat krusial sebagai manifestasi teknis dari kebutuhan emosional tersebut. Melalui mekanisme ini, TikTok berhasil mengubah rutinitas digital menjadi simbol kedekatan hubungan yang nyata.

Masalahnya adalah munculnya interaksi yang lebih mementingkan kuantitas daripada kualitas dari fenomena *streak* ini. Kehangatan sebuah hubungan tidak lagi ditentukan oleh seberapa mendalam sebuah percakapan, tetapi hanya dari seberapa sering mereka mengirim pesan untuk memastikan angka di aplikasi tetap berjalan. Seseorang mungkin memiliki skor *Streak* yang tinggi, tetapi akan merasa kesepian karena tidak ada kedekatan emosional yang nyata dalam hubungannya. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting tentang apakah Generasi Z saat ini benar-benar

membangun hubungan yang kuat atau malah terjebak dalam hiperrealitas yang mengutamakan representasi visual daripada nilai hubungan sosial yang sebenarnya.

Fenomena *Streak* TikTok menarik untuk diteliti karena menunjukkan adanya perubahan pola interaksi terutama pada Generasi Z dalam membangun dan memaknai kedekatan sosial di ruang digital. Fitur *streak* yang awalnya dirancang untuk mendorong interaksi secara rutin berkembang menjadi kebiasaan yang dianggap perlu dipertahankan. Semakin lama *streak* dipertahankan, semakin kuat pula persepsi bahwa hubungan tersebut tetap dekat, sehingga simbol digital seolah-olah menjadi representasi dari kedekatan yang nyata. Fenomena ini penting untuk dikaji guna memahami bagaimana interaksi yang dimediasi teknologi dapat membentuk realitas kedekatan yang bersifat simbolik dan berpotensi menciptakan hiperrealitas.

Penggunaan fitur *Streak* TikTok pada Generasi Z tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mempertahankan intensitas interaksi, tetapi juga membentuk persepsi mengenai kedekatan sosial melalui simbol dan aktivitas digital. Dalam kondisi tersebut, angka *streak* dan ikon api diduga mengalami pergeseran fungsi menjadi simbol yang digunakan untuk menandai kedekatan suatu hubungan. Oleh karena itu, penelitian ini menduga bahwa praktik mempertahankan *streak* dapat menciptakan simulasi relasi sosial yang membuat simbol digital dipersepsikan sebagai representasi kedekatan yang nyata, sehingga berpotensi membentuk hiperrealitas kedekatan di ruang digital.

Fenomena interaksi sosial di ruang digital dapat dipahami melalui pemikiran Jean Baudrillard mengenai simulasi dan hiperrealitas. Baudrillard menjelaskan bahwa perkembangan media dan teknologi memungkinkan realitas dibentuk melalui tanda dan simbol yang diproduksi secara terus-menerus, hingga batas antara realitas dan representasi menjadi kabur. Konsep ini relevan dengan fenomena *Streak* TikTok, ketika angka dan ikon api tidak hanya berfungsi sebagai fitur teknis, tetapi juga dimaknai

sebagai simbol keberlangsungan dan kedekatan suatu hubungan. Oleh karena itu, teori hiperrealitas digunakan untuk menganalisis bagaimana simbol digital dalam *Streak* TikTok membentuk dan memengaruhi pemaknaan kedekatan sosial Generasi Z.

Studi mengenai hiperrealitas banyak dikaji dalam berbagai topik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gede Agus Siswadi (2022) yang menunjukkan bahwa foto *Prewedding* telah menciptakan imej hiperrealiti yang memaparkan kesan kemewahan, kebahagiaan, dan romantisme yang belum tentu mencerminkan keadaan sebenarnya. Penelitian mengenai Hiperrealitas di ruang digital banyak berfokus pada gaya hidup artifisial dan manipulasi citra diri. Akibatnya, sedikit literatur yang memahami bagaimana fitur teknologi seperti *Streak* TikTok mengonstruksi kedekatan mekanisme. Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengisi celah riset tersebut dengan mengkaji bagaimana Generasi Z terjebak dalam ruang simulakra yang menciptakan sebuah realitas baru.

Penelitian ini memfokuskan pengamatan pada Generasi Z sebagai subjek utama, dengan kriteria khusus yaitu individu yang telah menggunakan fitur *Streak* TikTok secara konsisten minimal satu tahun (angka simbol api minimal 365), guna memastikan kedalaman data mengenai pola interaksi digital yang telah terbentuk. Pemilihan subjek tersebut sesuai dengan lokus penelitian di Kecamatan Cibiru, Kota Bandung. Lokasi ini dipilih karena menjadi pusat konsentrasi kaum muda dan pelajar. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) demografis di Kecamatan Cibiru secara signifikan dipusatkan oleh kelompok Generasi Z dengan total 20.184 jiwa (BPS, 2022).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, peneliti mengidentifikasi pokok permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Terbentuknya realitas baru di mana batasan antara yang nyata dan yang buatan menjadi kabur.

2. Dalam praktik menjaga *Streak* interaksi terasa kosong dan hanya menciptakan kedekatan yang dipaksakan.
3. Pemaknaan kedekatan tidak lagi dirasakan secara emosional tetapi diukur dari angka *Streak* dalam platform TikTok.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa poin krusial yang perlu dikaji lebih mendalam. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Apa realitas yang terbentuk melalui gamifikasi interaksi pada fitur TikTok *Streak* dalam durasi setahun di kalangan Generasi Z pengguna *Streak* di Kecamatan Cibiru?"
2. Bagaimana praktik menjaga *Streak* membentuk simulasi kedekatan yang lebih nyata dalam durasi setahun di kalangan Generasi Z pengguna *Streak* di Kecamatan Cibiru?
3. Bagaimana Generasi Z pengguna *Streak* di Kecamatan Cibiru memaknai kedekatan yang dihasilkan dari komitmen mempertahankan fitur *Streak* dalam durasi setahun?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran serta jawaban yang jelas atas permasalahan tersebut. Adapun tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk realitas yang muncul dari gamifikasi interaksi harian di Fitur *Streak* TikTok dalam durasi setahun pada Generasi Z pengguna *Streak* di Kecamatan Cibiru.
2. Menggambarkan bentuk praktik menjaga *Streak* dalam durasi setahun yang membentuk simulasi kedekatan yang lebih nyata pada Generasi Z pengguna *Streak* di Kecamatan Cibiru.

3. Mendeskripsikan cara Generasi Z pengguna *Streak* di Kecamatan Cibiru memaknai kedekatan yang terbentuk dari fitur *Streak* TikTok dalam durasi setahun.

E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun penerapan secara praktis di lapangan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memvalidasi relevansi teori Hiperrealitas Jean Baudrillard pada era media sosial modern dengan menunjukkan bagaimana simbol digital seperti fitur *Streak* telah berfungsi sebagai sekadar simulasi kedekatan mekanis dan menggantikan kedalaman interaksi nyata. Kajian ini menunjukkan cara teori Simulakra berfungsi dalam ekosistem digital, di mana representasi seperti ikon api atau angka menjadi realitas yang harus dipertahankan daripada sekadar representasi kedekatan.

Penelitian ini meningkatkan nilai kajian Sosiologi Digital yang menggambarkan perubahan dalam pola relasi sosial Generasi Z. Peran teknologi lebih dari sekadar alat komunikasi, melainkan sebagai pengontrol aktif dari kualitas interaksi sosial. Dengan menggabungkan teori Hiperrealitas, literatur ini memberikan pandangan kritis tentang performatif masyarakat yang mengutamakan konsistensi teknis daripada inti diskusi. Hal ini akan mendefinisikan ulang batas antara keaslian manusia dan simulasi teknis dalam struktur masyarakat jaringan kontemporer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan analisis kritis peneliti dalam membedah fenomena di media sosial.

Dengan membedah mekanisme fitur TikTok *Streak*, peneliti melatih kemampuan untuk melihat tren teknologi untuk menemukan adanya pergeseran makna kedekatan yang aslinya bersifat emosional menjadi teknis-prosedural. Selama proses ini, mentransformasi posisi peneliti dari sekedar pengguna media sosial yang pasif menjadi pengamat yang mampu mendekonstruksi realitas digital yang kompleks.

Selain itu, peneliti memperoleh pengalaman dalam menggambarkan pola interaksi generasi digital yang saat ini menjadi subjek penting dalam penelitian. Dengan menerapkan teori Hiperrealitas pada data lapangan, peneliti meningkatkan kredibilitas intelektual sebagai orang yang mampu menjembatani teori sosial dengan fenomena media sosial yang sangat dinamis dan kontemporer. Secara Personal, peneliti menjadi lebih sadar akan dampak dari media sosial sehingga mampu menggunakan teknologi lebih bijak.

b. Bagi Penelitian yang lain

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya, terutama dalam memperluas topik penelitian tentang hiperrealitas di era media sosial. Dengan menggunakan teori Jean Baudrillard, penelitian ini menawarkan perspektif baru tentang bagaimana simulasi kedekatan diciptakan melalui angka dan simbol. Hasil ini dapat membantu peneliti lain dalam memahami pergeseran makna "relasi sosial" yang bergantung pada pemeliharaan citra digital yang bersifat buatan.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kerangka konseptual yang kuat untuk kajian selanjutnya dalam pemetaan evolusi interaksi manusia di ruang siber yang kompleks. Dengan membedah mekanisme simulakra, peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai batas yang semakin kabur antara identitas asli dan representasi virtual, serta bagaimana algoritma dapat merekayasa persepsi publik. Studi ini menjadi landasan dalam membuktikan relevansi pemikiran Baudrillard dalam dinamika tren digital.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini membantu pendidik memahami perubahan paradigma sosiologis di era teknologi. Pendidik dapat memahami bahwa fenomena TikTok *Streak* bukan sekadar tren hiburan, tapi jenis mekanisme digital baru yang dilakukan remaja terutama Generasi Z untuk mendapatkan pengakuan sosial. Dengan mengetahui hal ini, pendidik dapat menjadikan pendekatan ini untuk melihat dunia digital dan dunia nyata sebagai satu ekosistem yang saling mempengaruhi bagi anak.

d. Bagi Pengguna Media Sosial

Penelitian ini membantu pengguna media sosial lebih bijaksana dalam memahami interaksi digital yang asli. Melalui konsep hiperrealitas, pengguna dapat memahami bahwa simbol seperti *Streak* TikTok hanyalah sebuah "simulasi kedekatan" dan tidak selalu mewakili kualitas hubungan emosional di dunia nyata. Dengan ini, pengguna diharapkan dapat membedakan antara kebutuhan untuk menjaga platform algoritma dan kebutuhan untuk membangun koneksi yang tulus.

F. Kerangka Pemikiran

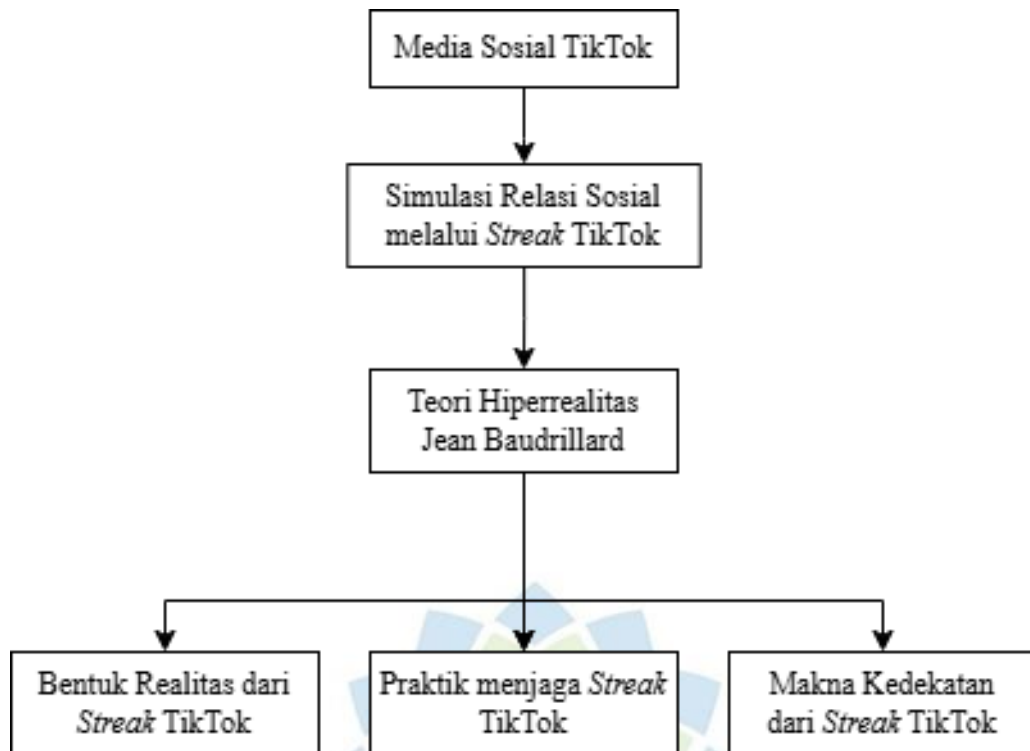
Perkembangan media sosial telah mengubah pola interaksi dan cara individu membangun hubungan sosial. Kehadiran berbagai fitur interaktif memungkinkan pengguna mempertahankan komunikasi secara terus-menerus, salah satunya melalui fitur *streak* pada TikTok. Fitur ini mendorong pengguna untuk melakukan interaksi dalam jangka waktu tertentu agar angka *streak* dan ikon api tetap menyala. Dalam praktiknya, pengguna dapat melakukan berbagai bentuk interaksi seperti mengirim pesan kosong hanya untuk mempertahankan keberlangsungan *streak*.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa *streak* tidak hanya menjadi fitur teknis dalam media sosial, tetapi juga dapat memengaruhi cara Generasi Z memaknai kedekatan dalam hubungan sosial. Keberadaan angka

dan ikon api dapat dipandang sebagai simbol yang menunjukkan bahwa suatu hubungan masih berlangsung dan dianggap dekat. Bahkan, ketika interaksi yang dilakukan tidak selalu memiliki isi atau makna komunikasi yang kuat, keberlangsungan *streak* tetap dapat memberikan rasa bahwa hubungan tersebut terjaga. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran dari kedekatan yang didasarkan pada kualitas interaksi menuju kedekatan yang direpresentasikan melalui simbol digital.

Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard digunakan sebagai pisau analisis penelitian ini karena sangat relevan untuk membedakan bagaimana fitur digital dapat membuat realitas buatan yang dianggap lebih nyata (Diki Anggoro, Septian Krisnanda, Irawan Arsardi Wijayaputra, & Aji Prasajo, 2025). Konsep *precession of simulacra* digunakan untuk melihat proses ketika simbol semakin mendominasi dari realitas. Dalam konteks penelitian ini, interaksi yang awalnya dilakukan untuk memenuhi aturan *streak* dapat berkembang menjadi kebiasaan, kewajiban, dan ukuran keberlangsungan hubungan, sehingga simbol *streak* dianggap merepresentasikan kedekatan sosial.

Berdasarkan pemikiran tersebut, kerangka penelitian ini diarahkan untuk menganalisis bagaimana bentuk realitas yang terbentuk dari fenomena *streak* TikTok, praktik mempertahankan *streak* yang membentuk simulasi relasi sosial Generasi Z dan bagaimana simbol berupa angka serta ikon api menghasilkan pemaknaan tertentu terhadap kedekatan. Analisis tersebut kemudian digunakan untuk melihat terbentuknya hiperrealitas kedekatan di ruang digital, yaitu kondisi ketika kedekatan yang direpresentasikan melalui *streak* dapat dipersepsikan sebagai realitas hubungan sosial.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Olahan Peneliti, 2026.