

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain untuk berinteraksi. Perilaku sosial merujuk pada cara individu berinteraksi dengan orang lain dalam suatu kelompok atau masyarakat. Dalam masyarakat, individu cenderung membentuk hubungan interpersonal, membawa pengaruh pada dinamika kelompok, serta memengaruhi dan dipengaruhi oleh norma-norma yang ada. Mahasiswa seringkali mengalami berbagai fenomena perilaku sosial yang mencerminkan dinamika kompleks dalam lingkungan kampus. Secara umum, terdapat kecenderungan untuk membentuk kelompok atau komunitas berdasarkan minat atau latar belakang tertentu. Adanya keanekaragaman individu dengan latar belakang budaya yang beragam juga memengaruhi cara mahasiswa berinteraksi, menciptakan sebuah mosaik dinamis dari perilaku sosial di lingkungan perguruan tinggi.

Secara umum berdasarkan hasil survei pengamatan Peneliti selama kuliah dalam kurun waktu satu atau dua tahun selama perkuliahan *offline* mahasiswa Angkatan 2020 cenderung lebih asik dengan telepon genggamnya, meskipun sedang berada di kelas ataupun lingkup kampus, berangkat dari hal tersebut menimbulkan banyaknya mahasiswa yang tidak mengenali satu sama lainnya. Dapat Peneliti simpulkan dalam prasurevei yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa perilaku mahasiswa Angkatan 2020 yang juga difaktorkan diawal semester dimulai perkuliahan secara daring maka keterbiasaanya adalah cenderung lebih

nyaman berinteraksi dengan telepon genggam dibandingkan berinteraksi secara langsung. Disamping itu, ditemukan bahwa sekitar 80% mahasiswa Angkatan 2020 pengguna aktif aplikasi TikTok, mereka merasa nyaman dan rela menghabiskan waktunya satu, dua jam, sampai lupa waktu hanya untuk *scroll* konten-konten TikTok, karena kemudahan akses aplikasi ini tidak terbatas ruang dan waktu serta mereka merasa *relate* dengan konten yang berada pada aplikasi TikTok. Mereka cenderung lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk mencari hal yang membuat mereka nyaman yaitu bermain media sosial terkhusus aplikasi TikTok.

Kemajuan teknologi pada saat ini mengakibatkan banyak sekali dampak yang terjadi pada setiap penggunaannya, dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa. Media sosial dapat mengubah interaksi sosial menjadi interaksi digital (Drakel dkk., 2018: 201). Alur media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan mendekatkan orang-orang yang jauh bahkan yang tidak dikenali sekalipun, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain (Fatmawati Nurul, 2021).

Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Salah satu media sosial yang paling populer saat ini adalah TikTok. TikTok adalah aplikasi berbagi video berdurasi pendek yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan mengunggah video kreatif. TikTok telah menjadi sangat populer di kalangan mahasiswa. Menurut survei yang dilakukan oleh *Hootsuite dan We Are Social*, TikTok adalah aplikasi media sosial paling populer di kalangan pengguna berusia 18-24 tahun di Indonesia (Hootsuite dan We Are

Social., 2023). Fenomena ini memunculkan kekhawatiran terkait potensi pengaruhnya terhadap pola perilaku sosial mahasiswa. Masalah mendasar melibatkan perlunya pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan konten TikTok terhadap interaksi sosial dan nilai-nilai yang dianut oleh mahasiswa. Konten yang tersebar di platform ini dapat memengaruhi norma, nilai, dan interaksi sosial mahasiswa, yang pada gilirannya memicu kekhawatiran terkait perubahan perilaku sosial yang mungkin terjadi.

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang telah Peneliti rangkum, pada penelitian Indah Nur Cahyati (2022) Besarnya pengaruh antara konten media sosial tiktok terhadap perilaku sosial adalah sebesar 18,4%, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain dan penelitian yang dilakukan oleh Elisa Aqilah (2022) Adanya pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap gaya hidup mahasiswi sebesar 35%, serta sisanya 67% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai teori sosiologi yang relevan dengan tema pembahasan, dalam penelitian ini penulis menggunakan *grand theory* dari Max Weber yaitu teori tindakan sosial. Dengan menggunakan teori tindakan sosial, penelitian ini akan menganalisis bagaimana konten di platform tersebut memengaruhi tindakan sosial mahasiswa, dengan fokus pada interaksi, respons, dan tindakan mereka terhadap konten tersebut.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk tujuan mengetahui sejauh mana penggunaan konten TikTok pada kalangan mahasiswa Angkatan 2020, indikasi TikTok memengaruhi perilaku sosial mahasiswa Angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasar uraian latar belakang di atas, Peneliti merasa

tertarik untuk mengkaji dan meneliti kembali tentang konten TikTok dan perilaku pengguna TikTok di kalangan mahasiswa Angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Kecenderungan membentuk kelompok atau komunitas berdasarkan minat atau latar belakang tertentu
2. Adanya kecenderungan mahasiswa Angkatan 2020 lebih memilih interaksi digital melalui telepon genggam daripada interaksi tatap muka
3. Menimbulkan banyaknya mahasiswa Angkatan 2020 yang tidak mengenali satu sama lainnya
4. Sekitar 80% mahasiswa Angkatan 2020 pengguna aktif aplikasi TikTok (berdasarkan pra survei Peneliti)
5. Mahasiswa nyaman dan rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk scroll konten-konten TikTok
6. Kekhawatiran terkait potensi pengaruh penggunaan konten TikTok terhadap pola perilaku sosial mahasiswa Angkatan 2020

## **1.3 Rumusan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka didapat rumusan masalah untuk meneliti pengaruh penggunaan konten TikTok terhadap perilaku sosial mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan TikTok pada mahasiswa angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati?

2. Bagaimana perilaku sosial mahasiswa Angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan TikTok terhadap perilaku sosial mahasiswa angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan Peneliti tertarik dengan penelitian pengaruh konten TikTok terhadap perilaku sosial mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan TikTok pada mahasiswa angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati
2. Untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial mahasiswa Angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan TikTok terhadap perilaku sosial mahasiswa angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati

#### **1.5 Kerangka Berpikir**

Ketika Peneliti ingin melakukan sebuah penelitian hendaknya mempunyai alur pemikiran yang menjadi acuan dalam penelitian, agar proses penelitian tergambar dengan terstruktur dari mulai objek penelitian, masalah, solusi, metode yang digunakan, variabel-variabel beserta indikatornya, hingga sampai *goals* penelitian (Creswell, 2017: 112). Peneliti dapat mendeskripsikan lalu menggambarkan:

Penelitian ini berangkat dari berkembangnya dunia digital hingga menciptakan transformasi digital yang masih berlangsung sampai saat ini. Banyaknya inovasi-inovasi yang membuat banyak aplikasi menarik yang dapat mempermudah mendapatkan akses informasi, salah satunya aplikasi TikTok. Peneliti tertarik dengan penelitian ini karena ternyata aplikasi ini memiliki pengaruh dalam penggunaannya, seperti penelitian-penelitian terdahulu dengan mengangkat tema TikTok dengan fokus penelitian yang berbeda-beda.

Sesuai dengan apa yang dijabarkan di atas TikTok merupakan platform yang digunakan untuk mengunggah atau menonton video pendek berdurasi 15 detik sampai satu menit yang dibuat *content creator* dengan tujuan menghibur serta mengedukasi banyak pengguna. Dengan alasan tersebut akhirnya Peneliti memusatkan fokus penelitiannya pada Angkatan 2020 UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

*Applied theory* dalam penelitian kali ini ialah teori yang dikemukakan oleh Max Weber yaitu tentang tindakan sosial. Pelaku hendak mencapai suatu tujuan atau ia didorong oleh motivasi, yang mana motivasi tersebut didasarkan oleh *values system* dalam menentukan tindakan. Teori ini yang digunakan untuk menjadi alur logika dalam penelitian ini, sekaligus menjadi penjabar dan mempertajam ruang lingkup variabel penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y.

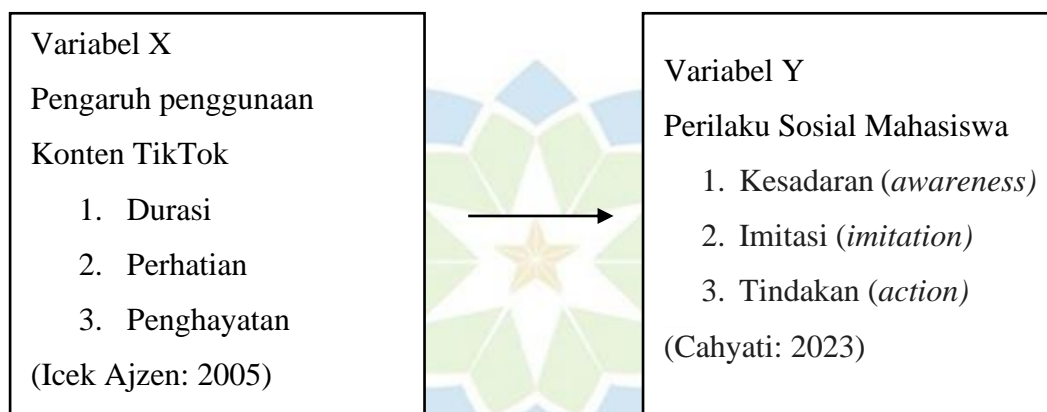
Variabel X atau variabel independen “pengaruh penggunaan konten TikTok” menggunakan teori Icek Ajzen (2005).

1. Durasi, ialah seberapa lama waktu yang dipakai untuk kegiatan yang sedang dilakukan atau jangka waktu yang dipakai untuk aktivitas tertentu, durasi ini diaplikasikan ketika mahasiswa termotivasi untuk menghabiskan waktunya untuk mengakses informasi melalui konten Tiktok.
2. Perhatian, ialah hal yang menarik perhatian subjek, didorong oleh stimulus dari objek yang kemudian direspon subjek sebagai bentuk kepedulian kepada hal-hal tertentu sesuai minat sehingga fokusnya menjadi intens, perhatian ini diaplikasikan ketika mahasiswa tertarik pada konten TikTok dan akhirnya menggunakan aplikasinya secara berkala.
3. Penghayatan, ialah proses dan usaha penyerapan hal yang membuat subjek tertarik pada objek yang diperhatikan, proses pemahaman, menikmati, dan pengalaman yang didapat dari sebuah informasi yang dibutuhkan.

Variabel Y atau variabel dependen “perilaku sosial mahasiswa” menggunakan teori perilaku sosial yang mengacu pada teori tindakan sosial dari Max Weber dengan indikator kesadaran, imitasi, dan tindakan (A. F. Rachma, 2023).

1. Kesadaran (*awareness*), ialah kemampuan seseorang untuk menyadari keberadaan dirinya sendiri dan lingkungannya. Kesadaran melibatkan proses kognitif, afektif, dan perilaku. Secara kognitif, kesadaran melibatkan kemampuan untuk memahami diri sendiri dan lingkungannya. Secara afektif, kesadaran melibatkan kemampuan untuk merasakan emosi dan sensasi. Secara perilaku, kesadaran melibatkan kemampuan untuk menanggapi lingkungan dengan cara yang tepat.

2. Imitasi (*imitation*), ialah proses meniru perilaku orang lain. Imitasi dapat terjadi secara sadar atau tidak sadar.
3. Tindakan (*action*), ialah perilaku yang dilakukan oleh seseorang dengan mempertimbangkan perilaku orang lain. Weber mendefinisikan tindakan sosial sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan kesadaran dan tujuan tertentu.



## 1.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan alur yang dimulai dari gap permasalahan dalam penelitian sampai rumusan masalah, Peneliti dapat memberi dugaan sementara atau jawaban yang bersifat sementara. Terdapat hipotesa dalam penelitian, hipotesisnya adalah terdapat pengaruh antara penggunaan konten TikTok dan perilaku sosial mahasiswa.