

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Pada penyusunan penelitian, peneliti memakai empat (4) penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini. Berikut pemaparan materi penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penulis.:

##### **2.1.1 Impression Management Pengguna Aplikasi Tik Tok (Analisis Dramaturgi Erving Goffman Bagi Siswa Sma/Smk Di Kecamatan Ambulu)**

Skripsi ini membahas impression management atau pengelolaan kesan pengguna aplikasi Tik Tok dengan menggunakan analisis dramaturgi Erving Goffman bagi siswa SMA/SMK di Kecamatan Ambulu, tahun 2018. Dimana seiring pesatnya teknologi komunikasi maka semakin banyak pula informasi yang tersebar. Dari semakin banyaknya fitur yang tersedia di media sosial, muncullah berbagai aplikasi yang mendukung warganet untuk lebih berkreasi menunjukkan eksistensi dirinya di dunia maya seperti, Tik Tok. Hal ini menjadikan semakin banyaknya pengguna media sosial berlomba-lomba dalam mengolah citra dirinya dengan memainkan aplikasi tersebut kemudian diposting di media sosialnya masing-masing. Dengan menunjukkan penampilannya, busana, maupun gaya berbicaranya untuk menunjukkan kepada khalayak tentang dirinya. Tik Tok menjadi aplikasi yang menarik banyak penggunanya untuk mengeksplor diri dengan menampilkan dirinya di dalam video berdurasi lima belas menit dengan menampilkan beberapa pertunjukan yakni menirukan akting, lipsinc lagu favorit maupun melakukan dubbing. Tik Tok menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan dan sempat viral dalam kurun waktu lebih dari satu tahun lamanya sebelum akhirnya diblokir karena banyak konten negatif

di dalamnya, namun saat ini Tik Tok kembali eksis setelah dicabut pemblokiran oleh KOMINFO. Aplikasi yang viral di kalangan berbagai usia ini menarik perhatian dari berbagai aspek ilmu sosial terutama dari segi impression management diri penggunanya. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mendeskripsikan pengelolaan kesan siswa pengguna Tik Tok dengan menggunakan analisis dramaturgi yakni dengan menggunakan dua wilayah yaitu panggung depan (front stage) dan panggung belakang (back stage). Yang mana kedua wilayah tersebut saling berbatasan antara kehidupan di dunia maya saat pengguna membuat video dan dengan kehidupan dunia nyata saat mereka menjadi siswa dan menjadi diri apa adanya.

### **2.1.2 Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Eksistensi Diri (Studi Kasus Pada Siswa Sman 5 Banda Aceh)**

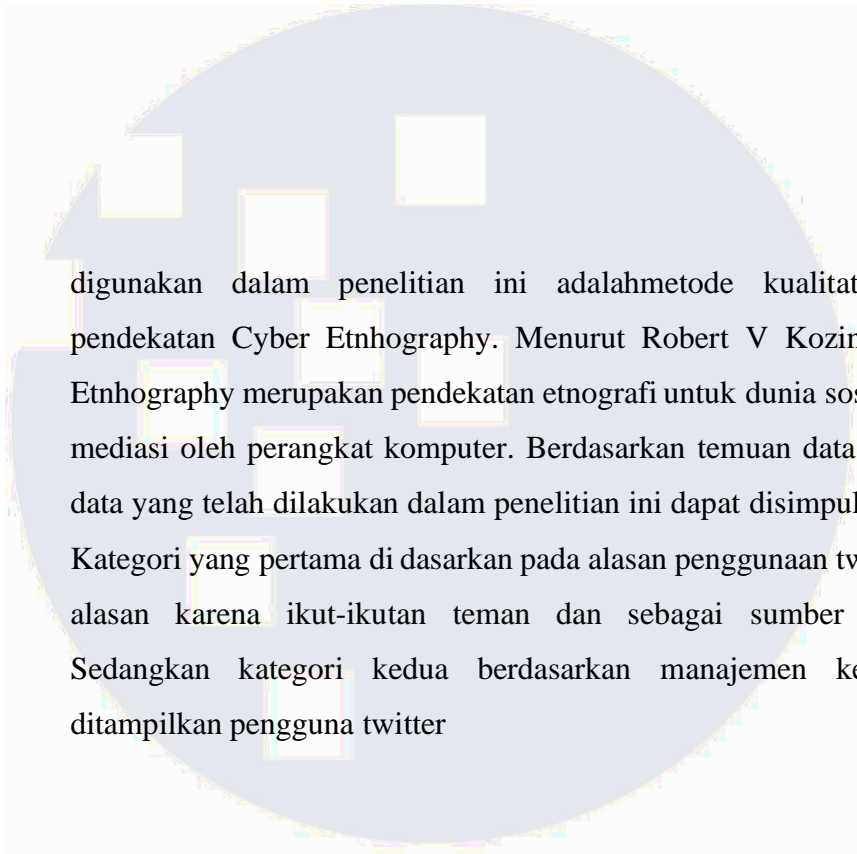
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi tentang penggunaan media sosial akun Instagram sebagai gaya eksistensi diri pada siswa SMAN 5 Banda Aceh. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Interaksionisme Simbolik oleh Herbert Blumer. Adapun informan penelitian 10 orang yang terdiri dari 2 orang guru dan 8 orang siswa SMAN 5 Banda Aceh. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa siswa yang menggunakan media sosial akun Instagram bukan hanya untuk memperoleh informasi semata, akan tetapi juga sebagai media untuk mengeksistensikan dirinya diluang waktu kosong sebagai hiburan dengan cara mengunggah foto dan video ke akun Instagram. Adapun gaya eksistensi diri siswa SMAN 5 Banda Aceh kelas XI dalam penggunaan media sosial di akun Instagram yaitu ingin di akui keberadaannya dengan cara mengunggah foto dan video di akun Instagram dengan berbagai momen dan tempat yang background-nya terlihat indah sebagai media eksistensi.

### **2.1.3 Fenomena Mandi Lumpur Live di Tiktok Menurut Teori Dramaturgi Erving Goffman**

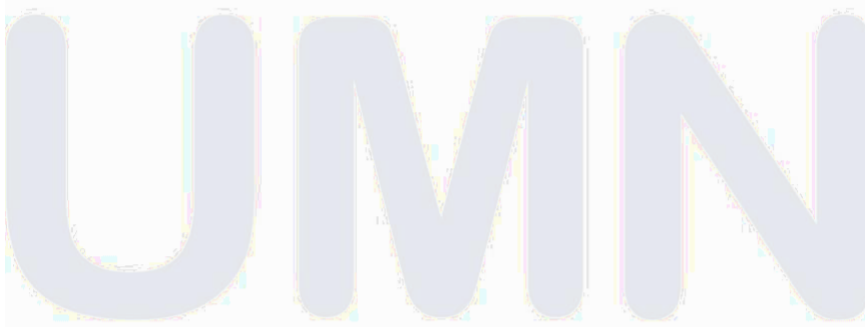
Tiktok merupakan media untuk dapat berinteraksi dengan penonton. Dengan interaksi tersebut, jumlah kreator konten pun bertambah dengan berbagai macam ide, salah satunya adalah mandi lumpur yang menjadi fenomena. Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan menggunakan analisis media dengan menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman. Hasil penelitian adalah objek yang dijadikan frontstage adalah nenek yang disiram air lumpur dengan tujuan untuk mendapatkan hadiah dari penonton. Sedangkan yang menjadi backstage adalah pemilik akun yang menggunakan media tersebut untuk berperan sebagai sutradara sekaligus berkomunikasi dengan penonton dan menggunakan berbagai strategi agar mendapatkan hadiah yang lebih banyak.

### **2.1.4 Media Sosial Sebagai Panggung Drama (Studi Deskriptif Presentasi Diri Pengguna Twitter di Kalangan Mahasiswa Unesa)**

Media sosial digunakan sebagai ajang eksistensi diri di berbagai kalangan, baik itu pelajar, mahasiswa, ataupun masyarakat umum khususnya di Indonesia. Segala macam kegiatan yang dilakukan seolah olah harus di sharing melalui media sosial agar semua orang dapat mengetahui apa yang sedang dilakukan atau yang terjadi. Kalangan remaja merupakan pengguna terbesar media sosial saat ini. Lebih dari 50% akun media sosial diminati oleh kalangan remaja yang terdiri dari golongan siswa dan mahasiswa. Mahasiswa dalam hal ini memiliki peranan besar dalam perkembangan sosial media. Hampir setiap mahasiswa minimal mempunyai satu jenis akun media sosial, bahkan banyak mahasiswa yang mempunyai lebih dari empat jenis akun mediasosial perorangnya. Salah satu media sosial yang banyak digunakan kalangan muda adalah twitter. Metode penelitian yang



digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan Cyber Ethnography. Menurut Robert V Kozinets, Cyber Ethnography merupakan pendekatan etnografi untuk dunia sosial yang dimediasi oleh perangkat komputer. Berdasarkan temuan data dan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kategori yang pertama didasarkan pada alasan penggunaan twitter, yaitu alasan karena ikut-ikutan teman dan sebagai sumber informasi. Sedangkan kategori kedua berdasarkan manajemen kesan yang ditampilkan pengguna twitter



U  
M  
N

U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S

M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A

N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

Nama Peneliti	Riza Ayu Shofiana, Dr Juariyah., M.Si.	Syaifuddin, Drs. Zulfan, M.Hum	Wardatul Jannah, Nova Saha Fasadena	Novi Anasari, Pambudi Handoyo
Tahun	2018	2018	2023	2015
Jurnal Universitas	Universitas Muhammadiyah Jember.	Universitas Syiah Kuala	Universitas IAI AL-QODIR	Universitas Negeri Surabaya
Judul	Impression Management Pengguna Aplikasi Tik Tok (Analisis Dramaturgi Erving Goffman Bagi Siswa Sma/Smk Di Kecamatan Ambulu)	Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Eksistensi Diri (Studi Kasus Pada Siswa Sman 5 Banda Aceh)	Fenomena Mandi Lumpur Live di Tiktok Menurut Teori Dramaturgi Erving Goffman	Media Sosial Sebagai Panggung Drama (Studi Deskriptif Presentasi Diri Pengguna Twitter di Kalangan Mahasiswa Unesa)
Metodologi Penelitian	Deskriptif Kualitatif	Deskriptif Kualitatif	Pendekatan Kualitatif	Kualitatif

Teori & Konsep	Teori Dramaturgi Erving Goffman	teori Interaksionisme Simbolik oleh Herbert Blumer	Teori Dramaturgi Erving Goffman	Teori Dramaturgi Erving Goffman
Hasil Penelitian	Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mendeskripsikan pengelolaan kesan siswa pengguna Tik Tok dengan menggunakan analisis dramaturgi yakni dengan menggunakan dua wilayah yaitu panggung depan (front stage) dan panggung belakang (back stage). Yang mana kedua wilayah tersebut saling berbatasan antara	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa siswa yang menggunakan media sosial akun Instagram bukan hanya untuk memperoleh informasi semata, akan tetapi juga sebagai media untuk mengeksistensikan dirinya diluang waktu kosong sebagai hiburan dengan cara mengunggah foto dan	Hasil penelitian adalah objek yang dijadikan frontstage adalah nenek yang disiram air lumpur dengan tujuan untuk mendapatkan hadiah dari penonton. Sedangkan yang menjadi backstage adalah pemilik akun yang menggunakan media tersebut untuk berperan sebagai sutradara sekaligus berkomunikasi dengan penonton dan menggunakan berbagai	berdasarkan data dan fakta, serta menganalisisnya menggunakan konsep. Dari hasil wawancara penulis menyimpulkan bahwa mahasiswa menanggapi terkait fenomena aplikasi <i>Tik Tok</i> sebagai tempat yang efektif untuk mengekspresikan diri penggunaan aplikasi <i>Tik Tok</i> pada mahasiswa pun bisa di katakan positif di



	<p>kehidupan di dunia maya saat pengguna membuat video dan dengan kehidupan dunia nyata saat mereka menjadi siswa dan menjadi diri apa adanya.</p>	<p>video ke akun Instagram. Adapun gaya eksistensi diri siswa SMAN 5 Banda Aceh kelas XI dalam penggunaan media sosial di akun Instagram yaitu ingin di akui keberadaannya dengan cara mengunggah foto dan video di akun Instagram dengan berbagai momen dan tempat yang background-nya terlihat indah sebagai media eksistensi.</p>	<p>strategi agar mendapatkan hadiah yang lebih banyak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa Unesa pengguna twitter, mahasiswa Unesa melakukan pertunjukan peran dengan menampilkan kesan tertentu yang diamati melalui aktivitas timeline twitter penggunaanya. Manajemen kesan yang dihasilkan antara lain, (1) kesan galau untuk mendapat perhatian, (2)</p>	<p>karenakan dengan menggunakan aplikasi Tik Tok seseorang bisa menabuh pengetahuan, gagasan dan juga dapat bertukar gagasan.) kesan sebagai penggemar Kpop, (3) kesan terlihat bijak dan bermoral, (4) kesan sebagai penggemar sepak bola, dan (5) kesan sebagai penyuka fashion design. Media sosial twitter digunakan oleh penggunaanya untuk melakukan arena</p>
--	--	--	--	--

				pertunjukan peran melalui timeline twitter.
--	--	--	--	---





## 2.2 Teori dan Konsep

### 2.2.1 Teori Dramaturgi Erving Goffman

Goffman melihat interaksi sosial sebagai sebuah pementasan drama di mana orang-orang berperan sebagai aktor dan berinteraksi sesuai dengan aturan sosial yang ada. Dalam konteks ini, Goffman mengatakan bahwa individu mengelola kesan mereka, seperti seorang aktor yang mengelola penampilannya di atas panggung. Dalam pementasan drama, terdapat berbagai elemen seperti pemain, peristiwa, dan alur cerita yang dipentaskan. Hal yang sama dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, di mana manusia berperan sebagai pemain yang berbagai macam akting tergantung pada situasi dan konteksnya. Identitas aktor dapat berubah-ubah sesuai dengan peran yang dimainkan dan cara mereka berkomunikasi. Hal yang menarik dalam teori dramaturgi Goffman adalah bahwa ia tidak hanya memperhatikan apa yang orang lakukan, tetapi lebih pada bagaimana mereka melakukannya. Goffman tertarik pada peran ritual, simbol, dan norma sosial dalam interaksi sosial. Dia menggambarkan konsep-konsep seperti "muka" (*face*), di mana individu berusaha untuk mempertahankan citra diri yang diinginkan di depan orang lain. Dengan menggunakan perspektif dramaturgi ini, Goffman berpendapat bahwa individu memainkan peran-peran yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari, seperti aktor yang memainkan peran yang berbeda dalam setiap drama yang dipentaskan. Dia juga menyoroti pentingnya peran dan simbol dalam membangun makna sosial (Goffman, 1956).

Menurut Goffman (1956), bahwa di dalam dramaturgi seseorang mempresentasikan diri melalui panggung depan dan panggung belakang yang dimana terdapat perbedaan kondisi pada setiap panggung, yaitu:

a) **Panggung Depan** adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi di mana individu mempresentasikan citra diri mereka secara sengaja sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan tuju. Dalam konteks ini, panggung mengacu pada tempat atau situasi di mana individu melakukan kinerja atau menampilkan diri mereka kepada orang lain, dan "depan" merujuk pada bagian terlihat atau yang ditampilkan kepada publik. Panggung Depan dapat dianggap sebagai “pengaturan”, di mana individu memiliki kendali untuk mengatur bagaimana mereka ingin ditampilkan kepada orang lain. Mereka secara sadar membangun dan mempresentasikan citra diri yang sesuai dengan tujuan dan keinginan mereka. Dalam proses ini, individu dapat mengatur penampilan fisik, bahasa tubuh, sikap, perilaku, dan bahkan gaya komunikasi untuk menciptakan kesan tertentu pada orang lain. Dalam menampilkan kinerja di panggung depan, terdapat standar-standar yang ditentukan, individu perlu memperhatikan kesesuaian dan etika dalam penampilan mereka. Mereka harus berusaha mendapatkan impresi baik dengan memperhatikan norma sosial, nilai-nilai budaya, dan harapan publik terhadap perilaku dan penampilan yang sesuai. Dapat dikatakan, panggung depan adalah kondisi di mana individu mempresentasikan citra diri mereka dengan sengaja sesuai dengan yang mereka inginkan dan tuju. Namun, dalam menampilkan kinerja di panggung depan, individu perlu memperhatikan standar-standar yang ditentukan untuk mendapatkan impresi baik dan memperoleh respon yang positif dari orang lain.

b) **Panggung Belakang** adalah analogi yang digunakan dalam dramaturgi untuk menggambarkan kehidupan sosial di luar peran atau penampilan yang diperankan oleh seseorang, hal ini merujuk pada saat individu melepaskan identitas mereka sebagai aktor dan berperilaku secara lebih autentik dan bebas. Panggung belakang menggambarkan situasi di mana seseorang tidak sedang berada di depan penonton atau dalam situasi yang memerlukan penampilan dan peran yang ditentukan. Dalam situasi ini, individu tidak perlu mempertimbangkan peran atau ekspektasi sosial yang mungkin ada dalam konteks tertentu. Oleh karena itu, mereka dapat berperilaku dengan lebih bebas dan lebih autentik, sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pribadi mereka. Panggung ini menggambarkan kesempatan bagi seseorang untuk mengekspresikan diri secara lebih jujur dan spontan, tanpa memperhatikan peran yang biasanya mereka mainkan di masyarakat atau dalam interaksi sosial yang terstruktur. Hal ini adalah momen di mana seseorang dapat menunjukkan sisi yang lebih pribadi dan tidak dibuat-buat, mencerminkan keaslian diri mereka. Tidak hanya itu, Goffman (1956) mengemukakan manajemen impresi atau bisa disebut sebagai pengelolaan pesan yang secara umum dapat didefinisikan sebagai sebuah teknik presentasi diri dan didasarkan pada tindakan mengontrol persepsi orang lain dengan cepat serta mengungkapkan aspek yang dapat menguntungkan diri sendiri atau tim. Terdapat beberapa teknik dalam pengelolaan pesan, sebagai berikut:

Tidak hanya itu, Goffman (1956) mengemukakan manajemen impresi atau bisa disebut sebagai pengelolaan pesan yang secara umum dapat didefinisikan sebagai sebuah teknik presentasi diri dan didasarkan pada tindakan mengontrol persepsi orang lain dengan cepat serta mengungkapkan aspek yang dapat menguntungkan diri sendiri atau tim. Terdapat beberapa teknik dalam pengelolaan pesan, sebagai berikut

a) *Dramaturgical Loyalty*. mengacu pada kebutuhan individu atau tim untuk tetap setia dan loyal terhadap peran atau posisi yang mereka miliki dalam suatu konteks atau situasi tertentu. Istilah "*dramaturgical*" yang mengacu pada peran dan skrip yang dimainkan oleh aktor di atas panggung. Dalam konteks ini, *Dramaturgical Loyalty* berarti bahwa seseorang atau tim harus berkomitmen untuk mempertahankan posisi atau peran yang mereka miliki saat ini. Mereka harus memberikan loyalitas terhadap tugas, tanggung jawab, dan tindakan yang sesuai dengan peran tersebut. Dalam hal ini, kesetiaan adalah kunci untuk menjaga konsistensi dan integritas dalam peran yang dimainkan. Dengan mempertahankan loyalitas terhadap apa yang sedang dijalani, individu atau tim akan menghargai dan menghormati tanggung jawab moral yang melekat pada peran tersebut. Mereka tidak akan melanggar prinsip-prinsip yang telah terbentuk atau melakukan tindakan yang bertentangan dengan peran yang diemban. Contohnya, dalam konteks penggunaan media sosial Tiktok, suatu individu perlu memiliki kesetiaan terhadap strategi dan tujuan yang dibangun sejak awal pembuatan konten. Mereka harus berkomitmen untuk menjalankan peran mereka dengan baik, menjaga Secara umum, *Dramaturgical Loyalty* menggambarkan pentingnya kesetiaan dalam mempertahankan posisi dan peran yang dimiliki saat ini. Dengan memahami tanggung jawab dan melaksanakannya dengan setia, individu atau tim dapat menjaga integritas, konsistensi, dan kontinuitas dalam menjalankan peran mereka.

b) *Dramaturgical Discipline* merupakan salah satu konsep penting dalam pengelolaan pesan untuk memelihara kinerja tim dengan cara menjalankan kedisiplinan saat menjalankan peran mereka. Dalam konteks dramaturgi, seseorang yang disiplin adalah individu yang menghormati dan mematuhi bagian yang mereka mainkan dalam sebuah skenario atau situasi. Dalam konteks ini, berarti bahwa setiap anggota tim atau individu harus memiliki disiplin dalam menjalankan peran mereka dengan benar dan tidak melanggar aturan atau norma yang berlaku. Mereka harus mampu menjaga konsistensi dalam tindakan dan perilaku mereka sesuai dengan peran yang dimainkan. Dengan memiliki disiplin dramaturgi, individu atau tim akan menjaga profesionalisme dan menghindari tindakan yang tidak pantas atau kecerobohan yang dapat merusak kinerja. Mereka akan mengingat tanggung jawab mereka dan bertindak dengan bijaksana, mengikuti instruksi dan prosedur yang ditetapkan, serta mempertahankan tingkat etika dan integritas yang diperlukan. Contohnya, dalam konteks memainkan media sosial Tiktok, setiap pengguna harus disiplin dalam mempelajari dan mengingat bagian mereka, menghormati arahan sutradara, serta menjaga kualitas penampilan mereka. Mereka harus menghindari kesalahan dan kecerobohan yang dapat mengganggu pertunjukan dan reputasi tim. Secara keseluruhan, *Dramaturgical Discipline* menekankan pentingnya disiplin dalam menjalankan peran dengan baik dan menghormati proses dan tuntutan situasi tertentu saat membuat konten. Dengan memiliki kebijaksanaan dan kesadaran dalam menjaga kualitas dan konsistensi, individu akan dapat memelihara kinerja yang baik dan menghindari tindakan yang dapat merusak pesan yang ingin disampaikan.



c) *Dramaturgical Circumpection* adalah konsep yang menggambarkan pentingnya seseorang dalam melihat ke depan dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan dan peran yang mereka jalankan. Hal ini melibatkan kesadaran akan peluang untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan dari orang lain, namun juga mengharuskan individu untuk berhati-hati agar tidak terjadi salahpahaman atau kerugian bagi diri sendiri. Dalam konteks ini, menekankan perlunya kehati-hatian dalam memajukan peran atau tujuan yang sedang dijalankan, individu perlu mempertimbangkan dampak dari tindakan dan keputusan mereka terhadap citra dan reputasi mereka, serta bagaimana tindakan tersebut akan dilihat oleh orang lain. Dengan mempertimbangkan konsekuensi masa depan, individu dapat menghindari kesalahan, pengkhianatan, atau kesulitan yang dapat muncul ketika semakin banyak orang yang menyoroti peran mereka. Hal ini tidak berarti individu harus menjadi pura-pura atau tidak autentik, tetapi lebih kepada kesadaran bahwa tindakan mereka dapat mempengaruhi persepsi orang lain dan akibat yang mungkin timbul. Sebagai contoh, dalam penggunaan Tiktok, seorang pengguna mungkin perlu berhati-hati dalam memilih peran yang akan mereka terima, mengingat bagaimana peran tersebut akan memengaruhi persepsi publik terhadap mereka. Mereka harus mempertimbangkan apakah peran tersebut sesuai dengan citra yang ingin mereka bangun atau apakah dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi karier mereka. *Dramaturgical Circumpection* mengajarkan pentingnya melihat ke depan, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, dan berhati-hati dalam memajukan peran atau tujuan yang sedang dijalankan. Dengan mengambil pendekatan yang bijaksana dan berpikir ke depan, individu dapat menghindari kesalahan dan kerugian yang dapat muncul ketika semakin banyak orang yang menyoroti peran mereka.

### **2.2.2 Media Sosial**

Media sosial menjadi bagian dari interaksi online, distribusi dan kolaborasi antara hubungan manusia, komunitas, dan organisasi yang menjadi saling berhubungan, Saling ketergantungan ditingkatkan oleh teknologi dan kecepatan. Media sosial merupakan semua interaksi dan menyebabkan tanggapan serta komunikasi dua arah. Salah satu keunggulan media sosial adalah dengan menjalankan peran dalam menjalin komunikasi dua arah dan menggantikan media tradisional yang dijalankan hanya dengan satu arah. Menurut ITENAS (2018), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk mengembangkan atau mengelola kemampuan pengguna untuk memberikan informasi, berkolaborasi dan kerja sama di antara pengguna, dan mengambil tindakan kolektif, semuanya di luar kerangka kelembagaan atau organisasi.

Dalam fungsinya ini, sosial media telah menciptakan kekuatan untuk karakter penting dalam pembentukan pola perilaku dan berbagai sektor manusia. Dalam perihal ini membuat fungsi sosial media menjadi penting. Menurut Islami (2022), ada beberapa fungsi yaitu:

- a) Media sosial mendukung dinamis pengetahuan dan banyaknya informasi. Mengubah publik dari menikmati konten berita menjadi menciptakan berita sendiri.
- b) Media sosial yaitu media dapat diciptakan untuk mengembangkan interaksi sosial dengan yang lain melalui teknologi internet dan web.
- c) Media sosial dapat mengubah praktek komunikasi pada media yang satu arah dari lembaga media ke banyak kelompok sasaran menjadi praktek komunikasi dialogis ke banyak kelompok sasaran



### 2.2.3 TikTok

TikTok merupakan media sosial dengan format *audio visual* dengan berdurasi pendek 15 detik sampai 1 menit. TikTok sendiri hadir untuk menginspirasi serta menjadi sarana untuk pengembangan kreativitas, memberikan kesenangan bagi penggunanya. TikTok membuat sebagian orang merasa senang dan berhasil apabila mendapatkan jumlah tayangan video, *likes*, *share*, dan komen yang banyak. Maka sudah menjadi standar popularitas di dalam komunitas TikTok apabila mendapatkan tayangan video, *likes*, *comment* dan *share* terbanyak dan menggambarkan kepada public bahwa pemilik akun tersebut adalah seseorang yang populer atau akan menjadi populer (Sari & Mahendra, 2021). Terdapat beberapa dampak yang akan dirasakan saat menggunakan TikTok, yaitu:

#### A. Dampak Positif

##### 1. Sport

TikTok adalah sebuah platform dimana para penggemar dapat bergerak mengikuti alunan musik atau lagu yang ada di TikTok sudah tersedia sebagai aktivitas yang membakar kalori sekaligus menyehatkan tubuh agar tetap sehat, sehingga cocok untuk yang ingin berolahraga secara teratur untuk bersenang-senang

##### 2. Kreativitas

Selain itu, TikTok dapat membuat penggunanya berkreasi dalam aplikasi ini. pengguna dapat membuat konten bervariasi sesuai dengan kreativitasnya, seperti menyanyi, menciptakan mimik wajah seperti ekspresi kecewa atau senang, bahkan banyak orang menciptakan tertawa bahagia.

### 3. Dapat Berekspresi Diri

Pada media sosial TikTok ini pengguna bebas mengekspresikan dirinya, supaya orang lain ikut serta membagikan ekspresi diri kita ke banyak orang.

### 4. Branding Diri

Branding diri itu sangat penting bagi pengguna TikTok, untuk mengetahui karakteristik kita. Sekaligus banyak manfaat TikTok yang menjadi ajang *selfbranding* yang dapat dibuktikan dengan munculnya artis-artis yang bermula sebagai pengguna TikTok

## B. Dampak Negatif

### 1. Menghabiskan banyak waktu

Pada pembuatan konten pastinya akan membutuhkan durasi yang cukup lama seperti gerakan menari dimulai dari latihan, mengingat gerakan, menyamakan tempo musik, hingga tampil didepan layar. Tahap editing pastinya akan menghabiskan waktu cukup lama, dalam hal ini akan menimbulkan aktivitas yang buruk.

### 2. Membuat Pengguna malas beraktivitas

Jika pengguna TikTok berlama – lama melihat video secara tidak berhenti dapat menimbulkan efek malas pada diri kita yang nantinya akan berdampak pada aktivitas kita.

### 3. Pembuatan konten yang merugikan diri sendiri

Tidak sedikit pengguna yang tidak bisa berpikir secara jernih sehingga mengorbankan dirinya dengan melakukan hal – hal yang aneh, memalukan bagi diri sendiri atau bahkan hal-hal yang dapat dikatakan berbahaya, Karena hanya ingin menginginkan *like* dan komen yang banyak.

#### 4. Percakapan yang terlalu bebas

Pada aplikasi ini, dapat interaksi dengan orang yang tidak kenal, jadi pengguna tidak menggunakannya dengan baik maka akan mengakibatkan seseorang menimbulkan masalah.(Yuliana, 2021)

### 2.2.6 Eksistensi Diri

Menurut Aprillia (2016), eksistensi adalah situasi dan keberadaan manusia bebas untuk memilih tujuan hidupnya sendiri serta memahami arti hidupnya sebagai manusia. Dalam kata lain, eksistensi diri menjadi suatu kondisi dimana individu ingin mendapatkan pengakuan dari orang lain atas keberadaan dirinya di dalam suatu situasi, dan bukan menjadi suatu hal yang asing seseorang mencari eksistensi diri melalui media sosial. Eksistensi dalam remaja begitu penting, bagi remaja eksistensi menjadi sebuah simbol bahwa sebagai remaja harus pandai bergaul. Dalam hal ini juga yang membuat gaya hidup seseorang atau remaja dapat berubah total karena umumnya mereka akan selalu ingin terlihat dan kadang-kadang bisa tampak sedikit lebih tinggi, dan juga merupakan kesalahan untuk mencoba menemukan keberadaan itu sendiri (Mahendra, 2017)

Eksistensi yang dimaksud peneliti yaitu keberadaan seseorang yang aktif berinteraksi di publik, dapat dikatakan keberadaannya ingin diperlihatkan terutama dalam perspektif sosial. Suatu saat manusia akan mengalami perbedaan dari waktu ke waktu seperti dari karakter yang dilakukan, bahasa yang digunakan, dan perbuatan. Menurut Mahendra (2017) dalam pengetahuan eksistensial, ada beberapa karakter seseorang yang memiliki eksistensi diri yaitu:

- A. Emosi, yaitu kemampuan mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri, apa yang layak dan apa yang tidak, serta cara mengatasinya.
- B. *Confidence*, yaitu kemampuan seseorang untuk melihat sisi baik dari

suatu peristiwa.

- C. Harga diri, yaitu seseorang dapat berfokus pada apa yang diasuh atau mampu bekerja.
- D. Kesadaran peran, yaitu kesadaran akan pentingnya peran yang harus segera dilakukan dalam dirinya.
- E. Daya tarik pribadi, yaitu sesuatu yang menarik orang untuk mempengaruhi penilaian orang lain terhadap dirinya
- F. Kesadaran akan keunikan diri yaitu mengkhawatirkan apa yang tidak dimiliki atau tidak membandingkan diri sendiri dengan orang lain.
- G. Stabilitas dalam hidup yang tidak terpengaruh oleh ide atau peluang baru atau perubahan peristiwa.

### 2.2.8 Remaja

Remaja, atau *adolescere* dalam berbagai bahasa, berarti "bertumbuh" atau "menjadi dewasa." Frasa meliputi penjadian psikis, sentimental, sosial, dan tubuh. Masa remaja telah melewati masa tersebut bila dikategorikan sebagai kelompok anak-anak. Namun, tidak bisa ditandingi bila dikategorikan dengan dewasa. Menurut (Arventine, 2021) istilah lain yang biasa digunakan untuk mengalami perubahan dari masa anak-anak menjadi tumbuh kembang ke arah dewasa pada semua unsur atau fungsi berkembang menjadi dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun bagi wanita. Sedangkan 13-22 tahun bagi pria, rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a) Masa remaja awal (*early adolescent*) umur 12-15 tahun.
- b) Masa remaja pertengahan (*middle adolescent*) umur 15-18 tahun.
- c) Remaja akhir (*late adolescent*) 18-21 tahun bagi wanita, dan 18-22 tahun bagi pria.

## 2.2 Alur Penelitian

