

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk memetakan pengetahuan yang telah tersedia mengenai fitur streak, gamifikasi media sosial, komunikasi interpersonal termediasi, serta pemeliharaan hubungan pertemanan. Pemilihan literatur diarahkan pada artikel primer yang dapat diverifikasi, memiliki kedekatan langsung dengan praktik komunikasi berulang, pemaknaan simbol digital, perhatian relasional, kewajiban menjaga interaksi, dan perbedaan antara frekuensi pesan dengan kualitas hubungan. Artikel yang hanya membahas gamifikasi dalam pendidikan, pariwisata, atau komunikasi tanggung jawab sosial perusahaan tidak ditempatkan sebagai penelitian terdahulu utama karena konteks dan unit analisisnya tidak sejalan dengan hubungan pertemanan melalui pesan langsung TikTok.

Carr dan Rosaen (2024) meneliti hubungan antara gamifikasi komunikasi termediasi dan kedekatan relasional melalui praktik *streak* pada Snapchat. Penelitian kuantitatif tersebut menempatkan motivasi penggunaan, perilaku komunikasi, frekuensi pertukaran pesan, dan kedekatan sebagai variabel yang saling berkaitan. Hasilnya memperlihatkan bahwa praktik mempertahankan *streak* berasosiasi dengan komunikasi yang lebih teratur, tetapi peningkatan frekuensi tidak dapat diperlakukan sebagai bukti otomatis bahwa kualitas kedekatan ikut meningkat. Temuan ini relevan karena menunjukkan perbedaan mendasar antara aktivitas komunikasi yang dapat dihitung dan kualitas relasi yang dipersepsikan pengguna.

Persamaannya terletak pada pembahasan streak sebagai elemen gamifikasi dalam komunikasi antarteman. Perbedaannya bukan hanya platform. Snapchat berpusat pada pertukaran pesan visual yang menghilang, sedangkan TikTok menggabungkan pesan langsung dengan budaya berbagi video pendek yang direkomendasikan algoritma. Penelitian ini juga menggali interpretasi pengguna

secara kualitatif, khususnya ketika angka streak dipahami sebagai pencapaian, komitmen, kewajiban, atau sekadar formalitas. Dengan demikian, Carr dan Rosaen menyediakan dasar untuk merumuskan celah antara intensitas interaksi dan kualitas pemeliharaan hubungan.

Hristova et al. (2022) mengkaji metakomunikasi yang muncul di sekitar *Snapchat Streaks* melalui wawancara prakseologis mendalam terhadap 25 pelajar sekolah menengah berusia 14–18 tahun. Analisisnya mengikuti fase memulai, mempertahankan, dan kehilangan *streak*. Para partisipan menggunakan komunikasi tentang komunikasi, misalnya menyepakati cara menjaga streak, saling mengingatkan, menitipkan akun, meminta maaf, dan membahas pihak yang dianggap bertanggung jawab ketika streak berakhir. Praktik tersebut menunjukkan bahwa fitur tidak hanya menyediakan hitungan hari, tetapi juga memunculkan aturan, negosiasi, dan tanggung jawab bersama.

Temuan Hristova et al. juga penting karena membedakan pesan substantif dari pesan yang dikirim semata-mata agar skor tetap berjalan. Sebagian snap berisi materi yang minim makna interpersonal, bersifat impersonal, atau hanya menjalankan kewajiban rutin. Persamaannya dengan penelitian ini terdapat pada metakomunikasi, pengingat, kehilangan streak, dan ketegangan antara perhatian dengan formalitas digital. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada pengguna TikTok Generasi Z di Indonesia, praktik berbagi konten video yang dianggap sesuai dengan pengalaman teman, dan cara simbol api dimaknai dalam hubungan yang telah ada. Kontribusi studi tersebut adalah menyediakan pijakan empiris untuk memahami formalitas digital sebagai kategori analitis, bukan sebagai bukti bahwa komunikasi berulang selalu bermakna.

Bayer et al. (2016) meneliti interaksi sosial efemeral di Snapchat melalui studi pengalaman harian terhadap mahasiswa. Penelitian tersebut membandingkan pengalaman berkomunikasi melalui Snapchat dengan bentuk komunikasi lain dan menemukan bahwa Snapchat banyak digunakan untuk berbagi momen kecil, spontan, serta sehari-hari dengan relasi dekat. Interaksi melalui platform tersebut berkaitan dengan afek positif dan kesan kedekatan yang menyerupai percakapan

ringan tatap muka, tetapi dipersepsikan kurang menyediakan dukungan sosial dibandingkan beberapa kanal lain.

Relevansi penelitian Bayer et al. terletak pada penjelasan bahwa komunikasi yang ringan dan singkat tetap dapat berfungsi sebagai tanda relasional. Hal ini berdekatan dengan pengiriman video, emotikon, dan pesan pendek pada TikTok. Namun, penelitian tersebut tidak membahas hitungan streak sebagai target yang harus dipertahankan, pemaknaan angka, atau kewajiban sosial yang muncul dari desain gamifikasi. Studi ini karena itu membantu membedakan komunikasi ringan yang spontan dari komunikasi ringan yang dilakukan untuk memenuhi tuntutan fitur.

Ellison et al. (2014) mengembangkan ukuran Facebook Relationship Maintenance Behaviors melalui survei terhadap 614 orang dewasa di Amerika Serikat. Perilaku yang dianalisis mencakup tindakan terarah yang menandai perhatian dan investasi relasional, seperti merespons kabar baik atau buruk, menjawab pertanyaan, memberi bantuan, serta menyampaikan ucapan ulang tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan kecil yang terlihat dan diarahkan kepada orang tertentu berkaitan dengan persepsi atas sumber daya sosial dalam jaringan. Platform dapat menurunkan biaya pemeliharaan hubungan karena perhatian dapat disampaikan dengan cepat dan meninggalkan jejak yang dapat diamati.

Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada perhatian yang diwujudkan melalui tindakan digital kecil dan berulang. Perbedaannya, perilaku Facebook yang diteliti tidak bergantung pada rantai hari atau ancaman kehilangan pencapaian. Selain itu, Ellison et al. terutama membahas modal sosial dan jaringan yang luas, sedangkan penelitian ini berpusat pada relasi pertemanan tertentu dalam percakapan privat. Kontribusinya adalah memperjelas bahwa pemeliharaan hubungan berlangsung melalui sinyal perhatian dan timbal balik, tetapi jejak digital tersebut tetap perlu dibedakan dari kedalaman hubungan.

Schellewald (2023) memahami kepopuleran dan affordance TikTok melalui etnografi digital serta penelitian khalayak terhadap 30 pengguna dewasa muda berusia 18–24 tahun di Inggris selama 2020–2021. Temuan menunjukkan bahwa TikTok menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari, terutama sebagai ruang hiburan dan pelepasan, tetapi pengguna juga secara aktif memberi arti pada kemungkinan tindakan yang disediakan platform. Konten yang dipersepsikan relevan dengan pengalaman pribadi dibagikan kepada teman dan digunakan sebagai bahan interaksi sosial. Dengan demikian, fungsi sosial TikTok tidak ditentukan secara tunggal oleh desain aplikasi, melainkan diwujudkan melalui cara pengguna membayangkan, memilih, dan menggunakan fitur dalam konteks kehidupannya.

Persamaannya terletak pada fokus terhadap pengguna muda, rutinitas penggunaan, pertukaran konten, dan pemaknaan affordance TikTok. Perbedaannya, Schellewald tidak membahas pesan langsung berbasis streak atau hubungan pertemanan sebagai kasus terikat. Studi tersebut berkontribusi pada penelitian ini dengan menegaskan bahwa video yang dibagikan bukan sekadar objek hiburan, melainkan dapat menjadi pesan interpersonal dan aktivitas bersama yang membantu menjaga kontak.

Hall (2019) menguji hubungan antara waktu yang dihabiskan bersama dan perkembangan kedekatan pertemanan melalui dua studi kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa akumulasi waktu berhubungan dengan perubahan status pertemanan, tetapi jenis kegiatan dan kualitas percakapan tetap penting. Waktu yang dihabiskan dalam aktivitas bersama dan komunikasi yang memungkinkan individu saling mengenal lebih berkaitan dengan kedekatan daripada percakapan yang sepenuhnya bersifat fungsional atau sangat dangkal.

Studi Hall tidak berfokus pada media sosial dan tidak mengkaji gamifikasi. Meskipun demikian, penelitian tersebut relevan sebagai pembanding untuk menilai batas indikator frekuensi. Dalam konteks streak, jumlah hari dapat merekam keberulangan komunikasi, tetapi angka tersebut tidak menjelaskan isi, perhatian, keterbukaan, atau kualitas pengalaman bersama. Kontribusinya terhadap celah

penelitian adalah memperkuat kebutuhan untuk membaca kuantitas interaksi dan kualitas hubungan sebagai dua aspek yang tidak identik.

Temuan terdahulu saling mendukung dalam menjelaskan bahwa streak dapat meningkatkan keteraturan dan frekuensi pertukaran pesan. Namun, terdapat ketegangan yang belum selesai: komunikasi yang lebih sering dapat terdiri atas pesan substantif, berbagi momen kecil yang bermakna, atau pesan minim isi yang hanya mempertahankan skor. Penelitian sebelumnya belum cukup menjelaskan bagaimana pengguna TikTok Generasi Z di Indonesia menafsirkan simbol api, angka hari, lencana, dan kemungkinan pemulihan streak sebagai pencapaian digital sekaligus tanda relasional. Belum cukup dipahami pula bagaimana pencapaian tersebut berkelindan dengan rasa hadir, komitmen, tanggung jawab bersama, kewajiban sosial, formalitas digital, dan pengalaman ketika streak terputus dalam pemeliharaan hubungan pertemanan.

Penelitian ini mengisi celah tersebut melalui empat bentuk kebaruan. Kebaruan kontekstual terletak pada pengalaman pengguna TikTok Indonesia berusia 18–24 tahun dalam percakapan privat dengan teman. Kebaruan konseptual terletak pada pembacaan gamifikasi sebagai bagian dari praktik pemeliharaan hubungan, terutama keterkaitan antara simbol pencapaian dan komitmen relasional. Kebaruan empiris terletak pada penggalian ketegangan antara kedekatan dan formalitas, pesan bermakna dan pesan minim isi, serta respons pengguna ketika streak memudar atau terputus. Kebaruan metodologis terletak pada studi kasus kualitatif yang menempatkan interpretasi partisipan sebagai dasar untuk memahami realitas yang majemuk dan kontekstual, bukan sebagai pengujian hubungan sebab-akibat.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	We're going streaking!: Associations between the gamification of mediated communication and relational closeness.	"Why did we lose our Snapchat streak?". Social media gamification and metacommunication. Hristova, Jovicic, Göbl, de Freitas, & Slunecko (2022). Computers in Human Behavior Reports, 5	Sharing the small moments: Ephemeral social interaction on Snapchat.	Cultivating social resources on social network sites: Facebook relationship maintenance behaviors and their role in social capital processes.	Understanding the popularity and affordances of TikTok through user experiences.	How many hours does it take to make a friend?

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Carr & Rosaen (2024). Communication Reports	Hristova, Jovicic, Göbl, de Freitas, & Slunecko (2022). Computers in Human Behavior Reports	Bayer, Ellison, Schoenebeck, & Falk (2016). Information, Communication & Society	Ellison, Vitak, Gray, & Lampe (2014). Journal of Computer-Mediated Communication	Schellewald (2023). Media, Culture & Society	Hall (2019). Journal of Social and Personal Relationships
3.	Fokus Penelitian	streak, motivasi, perilaku komunikasi, frekuensi, dan kedekatan relasional pada Snapchat	Metakomunikasi ketika memulai, mempertahankan, dan kehilangan Snapchat Streaks.	Pengalaman komunikasi efemeral dan berbagi momen kecil melalui Snapchat.	Perilaku pemeliharaan hubungan dan sinyal perhatian di Facebook	Pengalaman pengguna muda, rutinitas, dan affordance TikTok.	Waktu interaksi, aktivitas bersama, dan perkembangan kedekatan pertemanan.

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
4.	Teori	Gamifikasi komunikasi termediasi; kedekatan relasional.	Metakomunikasi ketika memulai, mempertahankan, dan kehilangan Snapchat Streaks.	Komunikasi efemeral; kedekatan; afek sosial.	Relationship maintenance; social grooming; modal sosial.	Affordance media; audience studies; rutinitas digital.	Perkembangan pertemanan; waktu dan kualitas interaksi.
5.	Metode Penelitian	Kuantitatif korelasional melalui survei.	Wawancara prakseologis mendalam	Experience sampling pada mahasiswa.	Survei kuantitatif	Etnografi digital dan wawancara longitudinal	Studi kuantitatif.
6.	Persamaan dengan penelitian yang	Sama-sama mengkaji streak, komunikasi	Sama-sama membahas pengingat, kewajiban,	Sama-sama menilai pesan ringan sebagai tanda relasional.	Sama-sama membahas tindakan digital kecil, perhatian, dan timbal balik.	Sama-sama mengkaji Generasi Z, rutinitas TikTok,	Sama-sama membedakan keberulangan

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
	dilakukan	berulang, dan pertemanan.	kehilangan streak, dan formalitas.			dan berbagi konten.	komunikasi dan kedekatan.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Sama-sama mengkaji streak, komunikasi berulang, dan pertemanan.	TikTok, Generasi Z Indonesia, budaya berbagi video, dan pemaknaan simbol api.	Tidak mengkaji target streak, angka, lencana, atau kewajiban menjaga pencapaian.	Berfokus pada jaringan Facebook dan modal sosial, bukan percakapan privat berbasis streak.	Tidak membahas DM streak dan pemeliharaan relasi sebagai kasus khusus.	Tidak membahas media sosial, gamifikasi, atau simbol digital.
8.	Hasil Penelitian	Streak berkaitan dengan komunikasi	Pengguna bernegosiasi, mengingatkan,	Snapchat digunakan untuk interaksi spontan	Respons, bantuan, dan tanda perhatian yang terlihat	Pengguna mengapropriasi affordance	Tidak membahas media sosial,

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		yang lebih teratur, tetapi frekuensi tidak dapat disamakan dengan peningkatan kualitas kedekatan.	berbagi tanggung jawab, dan mengirim pesan minim isi untuk menjaga streak.	dan sehari-hari dengan relasi dekat; afek positif tinggi, tetapi dukungan sosial tidak selalu tinggi.	berkaitan dengan persepsi sumber daya sosial.	TikTok; konten relevan dibagikan kepada teman dan menjadi bagian kehidupan sosial.	gamifikasi, atau simbol digital.

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Gamifikasi dalam Komunikasi Relasional

Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks yang bukan permainan. Gamifikasi berbeda dari permainan penuh karena pengguna tidak memasuki suatu dunia permainan dengan aturan dan tujuan yang berdiri sendiri. Gamifikasi juga berbeda dari elemen permainan. Elemen permainan merupakan komponen spesifik, seperti poin, lencana, progres, tantangan, atau umpan balik, sedangkan gamifikasi merujuk pada penataan pengalaman nonpermainan melalui komponen tersebut. Hamari et al. (2014) menegaskan bahwa hasil gamifikasi bergantung pada konteks, karakter pengguna, dan cara elemen diterapkan. Oleh karena itu, gamifikasi tidak diperlakukan sebagai mekanisme yang otomatis menghasilkan keterlibatan atau kedekatan.

Dalam komunikasi relasional, elemen gamifikasi dapat menyertai aktivitas yang sebelumnya tidak berorientasi pada pencapaian. Pertukaran pesan yang pada dasarnya merupakan tindakan komunikasi diberi ukuran, tanda progres, dan konsekuensi visual. Koivisto dan Hamari (2019) menunjukkan bahwa gamifikasi bekerja melalui pengalaman yang dipersepsikan pengguna, sehingga komponen yang sama dapat diterima sebagai menyenangkan, membantu, membebani, atau tidak penting. Konsep gamifikasi dalam komunikasi relasional pada penelitian ini bukan istilah teori baku yang berdiri sendiri, melainkan sintesis untuk menjelaskan penggunaan elemen permainan di dalam praktik menjaga hubungan.

Fitur streak TikTok, yang pada antarmuka berbahasa Indonesia disebut *Runtunan*, menampilkan lencana setelah pengguna bertukar pesan selama tiga hari berturut-turut. Hitungan bertambah ketika pertukaran pesan berlanjut, lencana memudar ketika interaksi harian belum terpenuhi, dan streak berakhir setelah periode tanpa interaksi. TikTok juga menyediakan kemungkinan pemulihan dalam batas waktu tertentu. Secara analitis, mekanisme tersebut memuat: (1) simbol api atau lencana sebagai tanda visual; (2) hitungan hari

sebagai kuantifikasi; (3) umpan balik langsung ketika interaksi tercatat; (4) progres yang terlihat; (5) pencapaian ketika angka bertambah; dan (6) kehilangan atau pemulihan sebagai konsekuensi. Elemen yang tidak tersedia dalam kasus, seperti papan peringkat publik, tidak digunakan dalam analisis.

Elemen-elemen tersebut menyediakan kemungkinan tindakan, bukan hasil yang telah ditentukan. Simbol api dapat mendorong pengguna membuka percakapan, mengirim video, atau mengingatkan teman, tetapi tindakan itu dapat dimaknai secara berbeda. Bagi sebagian pengguna, angka panjang dipahami sebagai jejak kebersamaan dan pencapaian bersama. Bagi pengguna lain, angka hanya menjadi target teknis. Dalam penelitian ini, dimensi gamifikasi meliputi simbol, kuantifikasi, umpan balik, progres, pencapaian, kehilangan, pemulihan, serta motivasi untuk mempertahankan streak. Dimensi tersebut digunakan untuk membaca bagaimana desain platform berperan dalam ritme komunikasi tanpa menganggapnya sebagai penyebab tunggal kualitas hubungan.

2.2.2 Komunikasi Interpersonal Termediasi

Komunikasi interpersonal termediasi merupakan konteks komunikasi antarindividu yang berlangsung melalui teknologi. Konijn et al. (2008) menjelaskan bahwa media tidak hanya menyalurkan pesan, tetapi juga menyediakan kondisi tertentu bagi pembentukan, pemeliharaan, dan interpretasi hubungan. Walther (1992) menolak anggapan bahwa komunikasi bermedia selalu impersonal. Pengguna dapat mengembangkan kesan interpersonal dan hubungan melalui petunjuk yang tersedia, pengaturan waktu, pilihan bahasa, serta akumulasi pertukaran pesan. Dengan demikian, keterbatasan isyarat tatap muka tidak berarti hilangnya seluruh makna relasional.

Pesan langsung TikTok bersifat multimodal karena memungkinkan pengiriman teks, video, emotikon, stiker, dan respons terhadap konten. Pada konteks ini, video yang dibagikan dapat berfungsi sebagai pesan interpersonal. Pengiriman konten yang dianggap lucu, relevan, atau sesuai dengan

pengalaman teman dapat menyampaikan perhatian tanpa pernyataan verbal yang panjang. Pada saat yang sama, fitur streak menambahkan metakomunikasi berupa informasi bahwa interaksi telah berlangsung selama sejumlah hari, hampir berakhir, atau perlu dipulihkan. Angka dan notifikasi dengan demikian ikut menjadi bagian dari komunikasi tentang keberlangsungan komunikasi.

Dimensi komunikasi interpersonal termediasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) bentuk pertukaran pesan, yaitu video, teks, emotikon, dan stiker; (2) timbal balik antara dua pengguna; (3) kecepatan dan bentuk respons; (4) keteraturan komunikasi; (5) pengiriman konten sebagai aktivitas bersama; (6) penggunaan simbol platform; dan (7) metakomunikasi, seperti pengingat, permintaan membalas, kesepakatan menjaga streak, atau pembicaraan setelah streak terputus. Dimensi ini membantu membedakan komunikasi yang memiliki isi relasional dari komunikasi yang terutama berfungsi menjaga indikator teknis.

2.2.3 Kehadiran Sosial

Short, Williams, dan Christie (1976) memperkenalkan kehadiran sosial sebagai derajat ketika orang lain dipersepsikan hadir dan menonjol dalam interaksi bermedia. Konsep ini tidak sama dengan frekuensi komunikasi, kedekatan, keterlibatan aplikasi, atau responsivitas. Frekuensi menunjukkan seberapa sering interaksi terjadi; responsivitas menunjukkan adanya balasan; kedekatan merupakan penilaian relasional; sedangkan kehadiran sosial berhubungan dengan pengalaman subjektif bahwa mitra komunikasi terasa nyata, memperhatikan, dan terlibat.

Biocca et al. (2003) serta Oh et al. (2018) mengembangkan kehadiran sosial sebagai pengalaman yang mencakup kesadaran akan keberadaan pihak lain, perhatian timbal balik, dan keterhubungan psikologis. Dalam komunikasi interpersonal termediasi, kehadiran dapat muncul melalui balasan yang tepat waktu, pesan yang sesuai dengan konteks pribadi, ekspresi emosi, serta kesinambungan interaksi. Namun, tanda aktivitas teknis tidak secara otomatis membuktikan kehadiran sosial. Simbol api hanya menunjukkan bahwa sistem

mencatat pertukaran pesan; makna kehadiran baru dapat dipahami dari pengalaman pengguna dan kualitas tindakan yang menyertai simbol tersebut.

Indikator kehadiran sosial dalam penelitian ini terdiri atas: (1) rasa bahwa teman tetap hadir; (2) perhatian yang ditafsirkan dari pesan atau konten; (3) kehangatan dalam bentuk humor, dukungan, atau ekspresi afektif; (4) respons langsung atau respons yang dianggap memadai; dan (5) kontinuitas komunikasi. Indikator tersebut digunakan secara interpretatif. Streak dapat berkaitan dengan kehadiran sosial ketika interaksi dipahami sebagai perhatian, tetapi dapat pula hanya merekam aktivitas teknis ketika pesan dikirim tanpa kepedulian terhadap isi atau penerima.

2.2.4 Pemeliharaan Hubungan Pertemanan

Hubungan pertemanan merupakan relasi sukarela yang dipelihara melalui interaksi, rasa saling menyukai, aktivitas bersama, dukungan, dan timbal balik. Rawlins (2009) memandang pertemanan sebagai hubungan dialogis yang terus dinegosiasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hinde (1997) menekankan bahwa hubungan perlu dibaca sebagai pola interaksi yang berlangsung dari waktu ke waktu, bukan sebagai satu peristiwa. Dalam penelitian ini, partisipan telah memiliki hubungan dengan teman sebelum menggunakan streak. Oleh sebab itu, proses yang dianalisis terutama merupakan pemeliharaan hubungan, bukan pembentukan pertemanan dari titik awal.

Dindia dan Canary (1993) mendefinisikan pemeliharaan hubungan sebagai proses menjaga keberadaan hubungan, mempertahankannya dalam keadaan tertentu, mempertahankan kondisi yang memuaskan, atau memperbaikinya. Untuk konteks pertemanan, Oswald et al. (2004) menemukan bahwa pemeliharaan dilakukan melalui interaksi yang positif, dukungan, keterbukaan, dan aktivitas bersama. Media digital memperluas bentuk tindakan tersebut. Perhatian dapat disampaikan melalui respons terhadap kabar, pengiriman konten, humor, pengingat, atau kehadiran rutin. Akan tetapi, Hall (2019) menunjukkan bahwa waktu dan frekuensi harus dibaca bersama jenis

interaksi, sehingga komunikasi yang sering tidak otomatis merepresentasikan kedekatan yang lebih tinggi.

Dimensi pemeliharaan hubungan pertemanan yang digunakan meliputi: (1) kontinuitas kontak; (2) timbal balik dan keseimbangan usaha; (3) perhatian serta dukungan; (4) aktivitas dan minat bersama melalui pertukaran konten; (5) kedekatan yang dipersepsikan; (6) komitmen untuk menjaga komunikasi; dan (7) perbaikan setelah gangguan atau kehilangan streak. Kuantitas pesan dibedakan secara tegas dari kualitas hubungan. Angka streak dapat menunjukkan kontinuitas, tetapi kualitas pemeliharaan dilihat dari makna interaksi, respons emosional, dan cara pengguna menilai hubungannya.

Formalitas digital ditempatkan sebagai kategori analitis untuk menjelaskan interaksi yang dilakukan terutama demi memenuhi tuntutan indikator platform. Kategori ini terlihat ketika pengguna mengirim pesan minim isi, emotikon, atau konten acak hanya agar streak tidak terputus. Formalitas digital tidak selalu berarti hubungan buruk. Tindakan tersebut dapat tetap menjadi bentuk komitmen ringan atau ritual bersama, tetapi juga dapat dipersepsikan sebagai kewajiban dan tekanan. Analisis karena itu diarahkan pada ketegangan antara pemeliharaan yang bermakna dan pemeliharaan yang bersifat prosedural.

2.2.5 Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik merupakan teori utama dalam penelitian ini. Blumer (1969) merumuskan tiga premis. Pertama, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki sesuatu itu bagi mereka. Kedua, makna berasal dari interaksi sosial. Ketiga, makna diproses dan dimodifikasi melalui interpretasi ketika individu menghadapi situasi tertentu. Premis tersebut menempatkan pengguna sebagai pelaku aktif yang menafsirkan fitur, bukan penerima pasif dari makna yang ditentukan platform.

Pada tingkat desain, TikTok menetapkan makna teknis bahwa rencana streak menunjukkan pertukaran pesan yang berurutan. Pada tingkat interaksi,

pengguna dapat mengembangkan makna relasional yang lebih beragam. Simbol api dapat dipahami sebagai tanda hubungan yang masih aktif, angka hari sebagai pencapaian bersama, dan rencana sebagai bukti konsistensi. Pengguna lain dapat menafsirkannya sebagai permainan, rutinitas, tekanan, atau indikator yang tidak berkaitan dengan kedekatan. Makna tersebut muncul melalui interaksi dengan teman, percakapan tentang streak, pengalaman menjaga angka, dan respons emosional ketika streak memudar atau hilang.

Makna juga dapat berubah. Angka yang pada awalnya dianggap menyenangkan dapat dipersepsikan sebagai kewajiban setelah berlangsung lama. Streak yang terputus dapat dianggap tidak penting oleh satu pengguna, tetapi ditafsirkan sebagai kelalaian atau berkurangnya perhatian oleh pengguna lain. Perbedaan ini sejalan dengan paradigma konstruktivis yang mengakui realitas majemuk dan kontekstual. Interaksi simbolik digunakan untuk menafsirkan bagaimana partisipan mengonstruksi, mempertahankan, dan mengubah makna simbol berdasarkan pengalaman relasional mereka.

Sebagai pisau analisis, interaksi simbolik menghubungkan elemen teknis dengan tindakan sosial. Premis pertama digunakan untuk membaca tindakan menjaga, mengabaikan, atau memulihkan streak berdasarkan makna yang dimiliki pengguna. Yang kedua digunakan untuk menelusuri bagaimana makna itu muncul melalui timbal balik, pengingat, humor, dan kesepakatan antarteman. Premis ketiga digunakan untuk memahami perubahan interpretasi ketika angka bertambah, komunikasi menjadi formalitas, atau streak terputus. Dengan fungsi tersebut, teori tidak berhenti pada pernyataan umum bahwa simbol memiliki arti, tetapi menjelaskan proses sosial yang menghasilkan arti tersebut.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Penelitian (2026)