

**FENOMENA PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
EKSPRESI DIRI PEMUDA DAERAH KECAMATAN BESUKI KABUPATEN
TULUNGAGUNG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Yogyakarta
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi

Disusun Oleh
Rizka Putriana Dewi
18107020009

**PRODI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2022**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-598/Un.02/DSH/PP.00.9/07/2022

Tugas Akhir dengan judul : Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok sebagai Media Ekspresi Diri Pemuda Daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIZKA PUTRIANA DEWI
Nomor Induk Mahasiswa : 18107020009
Telah diujikan pada : Senin, 04 Juli 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Agus Saputro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62c7a0452f682



Penguji I
Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 62c6abfe07396



Penguji II
Ui Ardaninggar Lubtitiati, M.A.
SIGNED

Valid ID: 62c6a0cc22005



Yogyakarta, 04 Juli 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62c7cb1ccf52b

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rizka Putriana Dewi

NIM : 18107020009

Prodi : Sosiologi

Judul : Fenomena Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Ekspresi Diri Pemuda Daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Sosiologi.

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Pembimbing,



Agus Saputro, S.Sos., M.Si.

NIP. 19900113 201801 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizka Putriana Dewi
Nim : 18107020009
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa, skripsi saya yang berjudul “ Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Ekspresi Diri Pemuda Daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung” merupakan hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri bukan plagiasi atau karya orang lain kecuali bagian tertentu yang penulis gunakan sebagai referensi.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Yang menyatakan,



Rizka Putriana Dewi
Nim .18107020009

MOTTO

“KEKUATAN DAN KEPINTARAN ADALAH MODAL. TAPI TIDAK ADA YANG
LEBIH DAHSYAT DARI SEBUAH KEBERANIAN DAN KETEKUNAN.”

- Merry Riana



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta. Terimakasih atas semua support yang sangat luar biasa serta doa yang tidak pernah putus dan dukungan yang tidak terhingga untuk saya yang akan terus mengupayakan belajar beproses , selalu berprogres kearah yang lebih baik dan terus membuat kalian tersenyum. Sehat Selalu ya

Ayah dan Mami.!



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Allhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis ucapkan juga kepada Baginda Nabi Muhammad Rasulullah SAW yang selalu menjadi panutan bagi umat muslim semoga kelak kita semua mendapatkan syafaatnya di hari akhir kelak. Aamiin.

Penulisan skripsi yang ditulis oleh penulis dengan judul “Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Ekspresi Diri Pemuda Daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung” ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu sosial (S.Sos) Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan. Dalam penyusunan skripsi ini juga tidak akan berhasil tanpa ada bantuan, support, serta kerjasama dari pihak pihak lain. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulisan skripsi ini. Segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag.,M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Moh. Sodik, S.Sos., M.Si., selaku Dekan fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah banyak memberikan nasihat maupun arahan selama proses perkuliahan.

3. Ibu Dr.Muryanti ,S.Sos.,M,A selaku ketua Program Studi Sosiologi,yang telah memberikan semangat serta masukan masukan selama proses perkuliahan.
4. Bapak Agus Saputro,S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan yang sangat detail dan sabar serta support selama proses penyusunan skripsi saya.
5. Bapak Dr.Phil., Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A. Ph.D. selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat detail untuk hasil skripsi agar lebih baik.
6. Ibu Ui Ardhaninggar Luhtitianti.,M.A. selaku dosen penguji skripsi kedua yang juga telah memberikan saran serta masukan untuk penulisan skripsi agar menjadi lebih baik.
7. Bapak Dr. Yayan Suryana S.Ag.,M,,A selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasihat, support, ilmu ,dan informasi selama proses perkuliahan.
8. Segenap keluarga besar Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora atas dedikasinya serta bimbingan dalam memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
9. Kedua Orang Tua saya, Ayahku Sutarji dan Mamiku Siti Muawanah tersayang, yang telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa baik dari segi materil maupun non materil.
10. Semua informan yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi saya khususnya pemuda Desa Tanggulwelahan, Tanggulkundung, dan Tanggulturus.
11. Adikku M. Fatiyan Akbar yang telah memberikan dukungan dan selalu menanyakan kabar. Selalu semangat ya dalam berproses mencari ilmu di pondok. Banggain Ayah dan Mami.
12. Alm. Nenekku tersayang yang selalu menanyakan kapan lulus setiap aku balik Tulungagung, tenang disana ya doa doa selalu ku layangkan untukmu semoga tenang damai.
13. Om Yoyok dan Bulik Narti sekeluarga,yang telah memberi tumpangan hidup. Nasehat,pengalaman,serta support yang luar biasa bak orang tua kedua selama saya berproses di Yogyakarta.

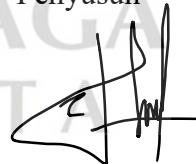
14. Keluarga besarku trah Hj.Yasin dan Trah Sumiran yang sudah bersedia mensupport dan mendoakan studi saya.
15. Teman teman seperjuangan sosiologi 2018, yang telah menemani dari awal masuk perkuliahan, tetap semangat berproses ya kawan kawan semua.
16. Teman teman karib di Yogyakarta khususon geng Kapital sekalian yang setia menemani untuk berproses, mengajak jalan jalan untuk sekedar sharing,main,maupun liburan.
Keep fighting!
17. Sahabat Sahabat karibku di Tulungagung yang sekarang tengah dilema menjalani kehidupan yang penuh dengan teka teki ini, tetap semangat berproses ya!.
18. Untuk Bestie terkasih yang sudah menemani berproses,tempat berkeluh kesah dan sekaligus ruang untuk mencari dan berbagi solusi soal apapun.
19. Serta semua pihak pihak yang turut mensupport,mendoakan, memberikan nasihat,motivasi,informasi,dan bentuk lainnya, saya ucapkan terima kasih banyak semoga sukses dan dilindungi oleh Allah Swt selalu dimanapun berada. Aamiin.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan,oleh karenanya kritik, saran, dan masukan sangat terbuka guna penyempurnaan bagi penelitian selanjutnya. Salam hormat dari penulis, terima kasih.

Wassallamualaikum wr.wb

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Penyusun



Rizka Putriana Dewi

NIM. 18107020009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Landasan Teori	17
1. Biografi Jean Baudrillard	17
2. Simulasi dan Hiperealitas.....	19
G. Metode Penelitian.....	24
H. Sistematika Pembahasan	32
BAB II : GAMBARAN LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN	33
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	33
B. Pemuda Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.....	38
C. Pengguna Aplikasi TikTok di Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.....	49
BAB III : EKSPRESI DIRI PEMUDA PENGGUNA TIKTOK DAERAH KECAMATAN BESUKI KABUPATEN TULUNGAGUNG	55
A. Motif Penggunaan Aplikasi TikTok di kalangan Pemuda Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung	55

B. Faktor Pendukung Penggunaan Aplikasi TikTok Para Pemuda Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung	68
C. Bentuk Ekspresi Diri Para Pemuda Pengguna TikTok Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung	75
BAB IV : ANALISIS TEORI HIPERREALITAS YANG DIBANGUN DALAM PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK.....	93
A. Editing konten sebagai bentuk perwujudan adanya hiperealitas.....	93
B. Popularitas Semu Menjadi Tujuan Dalam Penggunaan Aplikasi TikTok	96
C. Konten Iklan Sebagai Bahan Konsumsi	98
D. Konten Pesan Quotes Mempengaruhi Perasaan Pengguna	101
E. Tersugesti Video Konten Di Aplikasi TikTok.....	103
BAB V : PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	112
Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Informan	112
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian dan Wawancara.....	114
Lampiran 3. Transkrip Wawancara	122
CV PENELITI.....	179

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Pengguna Baru Aplikasi TikTok.....	3
Gambar 2. 1 Peta Wilayah Kecamatan Besuki.....	33
Gambar 2. 2 Jumlah penduduk Kecamatan Besuki tahun 2020.....	34
Gambar 2. 3 Data Jumlah Sekolah Berdasarkan Jenjang Pendidikan dan Data Kemudahan Akses dalam Mencapai Sarana Pendidikan di Kecamatan Besuki	36
Gambar 2. 4 Data Kondisi Sinyal Daerah Kecamatan Besuki	37
Gambar 2. 5 Data Kelompok Umur Daerah Kecamatan Besuki.....	39
Gambar 2. 6 Struktur Anggota Karang Taruna Desa Tanggulwelahan	41
Gambar 2. 7 Program Kerja Karang Taruna Desa Tanggulwelahan	42
Gambar 2. 8 Tugu Organisasi PN Desa Tanggulwelahan	43
Gambar 2. 9 Kegiatan Pemuda Desa Tanggulwelahan	44
Gambar 2. 10 Tugu Organisasi SH Desa Tanggul Turus.....	45
Gambar 2. 11 Struktur Keanggotaan Karang Taruna Desa Tanggulkundung	47
Gambar 2. 12 Tugu Organisasi PN Desa Tanggulkundung.....	48
Gambar 2. 13 Pencarian Hashtag Pengguna TikTok Daerah Kecamatan Besuki	51
Gambar 2. 14 Postingan Konten Video TikTok di Daerah Kecamatan Besuki.....	52
Gambar 2. 15 Bentuk Postingan Konten TikTok Pengguna Daerah Kecamatan Besuki	53



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Klasifikasi Umur Pemuda	4
Tabel 1.2 Tabel Jadwal Wawancara Informan.....	29
Tabel 3. 1 Intensitas Waktu Pemuda Pengguna TikTok Kecamatan Besuki	64



ABSTRAK

Pada era modernisasi sekarang ini perkembangan media serta teknologi sangat pesat. Seiringan dengan berkembangnya media memunculkan berbagai macam platform media sosial. Adapun sekarang ini salah satu platform aplikasi media sosial yang sedang ramai dibicarakan serta diakses oleh masyarakat luas ialah aplikasi TikTok. Tidak terkecuali para pemuda Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung yang banyak menggunakan serta mengakses aplikasi TikTok sebagai wadah untuk menuangkan segala ekspresi diri dan kreatifitas yang mereka miliki. Dalam penggunaannya memunculkan sebuah fenomena yang disebut dengan hiperealitas. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui secara detail terkait dengan motif, bentuk ekspresi, faktor pendukung serta konstruk hiperealitas yang dibangun dalam penggunaan aplikasi TikTok dikalangan pemuda Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teori yang digunakan menggunakan teori simulasi hiperealitas milik Jean Baudrillard. Hasil temuan peneliti dilapangan, yaitu gambaran umum Kecamatan Besuki. Kemudian gambaran pemuda Kecamatan Besuki yang meliputi desa Tanggulwelahan, Tanggulkundung, dan desa Tanggulturus. serta gambaran pengguna aplikasi TikTok dikalangan Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para pemuda dalam penggunaan TikTok berdasarkan hasil penelitian terdapat bentuk ekspresi yang mereka bangun ketika menggunakan aplikasi TikTok. Adapun diantaranya adalah dengan menirukan beberapa konten yang tengah viral. Kemudian dengan membuat dan mengekspresikan perasaannya yang dituangkan lewat konten video *quotes* dan konten konten lain yang bisa mempengaruhi perasaannya. Serta menggunakan dan memanfaatkan beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi TikTok ketika membuat konten dan mengkreasikan video yang mereka buat. Serta secara tidak langsung mereka telah membentuk suatu ruang serta efek dari hiperrealitas dalam penggunaan aplikasi TikTok yang mereka lakukan. Hiperealitas menjadi hasil dari efek bentuk pengekspreian diri para pengguna TikTok. Para pengguna melakukan pengekspreian dirinya hanya dibatas ruang virtual tetapi mereka sangat menikmati serta menganggap apa yang mereka lakukan seperti bak di kehidupan nyata.

Key Word : *Aplikasi TikTok, Pemuda, Ekspresi diri, Hiperealitas*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia dalam digital media sosial selalu memberikan inovasi terbaru yang semakin canggih sehingga mempermudah para penggunanya saat melakukan aktivitas di dalam dunia maya. Perkembangan ini dapat dilihat dari munculnya berbagai macam platform aplikasi yang dapat mempengaruhi perilaku penggunanya.¹

Berkembangnya media sosial yang semakin pesat juga membuat masyarakat ikut aktif mengakses media sosial untuk memenuhi kebutuhan dalam hal komunikasi. Berdasarkan realita yang bisa kita lihat sekarang para manusia tidak hanya berkomunikasi lewat dunia nyata akan tetapi juga melakukan aktivitas komunikasi lewat dunia maya. Tidak terkecuali para pemuda yang pada saat sekarang ini mereka banyak mengenal berbagai fitur dari media sosial yang terus berkembang semakin canggih dan terus berinovasi untuk memudahkan para penggunanya memenuhi kebutuhan dalam berinteraksi.

Bisa kita lihat kondisi seperti sekarang dimana para pemuda cenderung menggunakan handphone. Mereka cenderung memilih mengonsumsi hal hal yang berbau digital dalam menjalankan beberapa aktivitas kehidupannya. Demikian juga dengan media sosial yang bisa digunakan untuk kegiatan berbagi pesan dengan banyak pengguna media sosial itu sendiri, yaitu berupa berita ataupun informasi ,

¹ 'Whatsapp Sebagai Media Representasi Diri (Studi Kualitatif: Pada Orang Tua Di Desa Sumberjo) Repository - UNAIR REPOSITORY' (2020) <<https://repository.unair.ac.id/99448/>>.

gambar, dan juga video.

Tidak hanya itu, media sosial merupakan tempat untuk melangsungkan bentuk konsep diri serta pengekspresian diri. Perilaku seperti tersebut dapat dilihat ketika seseorang mengunggah ataupun mengeshare postingan tentang kehidupan sehari-harinya di media sosial. Ada keinginan untuk tetap eksis dengan cara selalu mengunggah keseharian melalui foto maupun video yang telah diedit dan dipercantik. Konsep seperti ini merupakan sebuah bentuk dari citra diri, agar seseorang dapat diakui keberadaannya.²

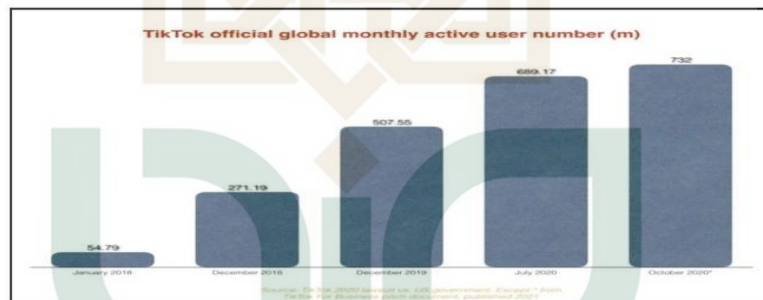
Salah satu platform media sosial yang banyak dikonsumsi serta dijadikan tempat untuk mengekspresikan diri dikalangan pemuda saat ini adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi media online yang dapat didengar dan dilihat oleh para penggunanya. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang lahir dari negara Cina, dan diluncurkan pada bulan September tahun 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini juga memiliki fitur edit video pendek dengan durasi 15 detik sampai dengan 2 menit dengan didukung musik yang sangat digemari oleh semua kalangan termasuk pemuda, orang dewasa hingga anak-anak yang masih dibawah umur. Maka dari itu aplikasi TikTok ini memiliki manfaat serta dampak negative yang didapat oleh para penggunanya. Meskipun demikian aplikasi TikTok memiliki manfaat tersendiri seperti halnya mengasah kreativitas pengguna saat membuat editing video dan juga bisa digunakan untuk media penghilang rasa bosan ataupun hanya sekedar

² 'Whatsapp Sebagai Media Representasi Diri (Studi Kualitatif: Pada Orang Tua Di Desa Sumberjo) Repository - UNAIR REPOSITORY'. <<https://repository.unair.ac.id/99448/>>.

untuk mencari hiburan.³

Perlu diketahui penggunaan aplikasi TikTok masih marak di masyarakat sampai sekarang. Mengutip laman berita Liputan 6.com aplikasi TikTok menjadi aplikasi paling banyak diunduh pada kuartal pertama (Q1) 2021, baik diunduh di Google Play maupun App Store. Meski sempat menghadapi pemblokiran dan larangan dari beberapa negara tidak terkecuali Indonesia, TikTok masih menjadi aplikasi paling banyak diunduh pengguna di seluruh dunia.⁴

Gambar 1 1 Diagram Pengguna Baru Aplikasi TikTok



Sumber : <https://tekno.kompas.com>, diakses pada Sabtu, 29 Agustus 2021 pada pukul 19 :32

Pada data diatas bisa dilihat bahwa pada akhir Juli tahun 2020 hingga Oktober 2020, aplikasi TikTok berhasil mengalami peningkatan dari para pengguna baru yang aktif diseluruh dunia setiap bulannya. Jika angka pertumbuhan ini terus berlanjut selama 13 bulan ke depan, TikTok diprediksi akan memiliki lebih dari satu miliar

³ LiaValiana; 'Dampak Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap perkembangan Karakter Siswa Kelas VI MIN1AcehUtara2020 <http://repo.iainlhokseumawe.ac.id/index.php?p=show_detail&id=2183&keywords=>>.

⁴ '10 Aplikasi Paling Banyak Diunduh Pada Oktober 2021: TikTok Teratas - Tekno Liputan6.Com' <<https://www.liputan6.com/tekno/read/4704206/10-aplikasi-paling-banyak-diunduh-pada-oktober-2021-tiktok-teratas>>. Diakses pada Agustus 29, 2021

pengguna aktif bulanan secara global pada Mei 2022 mendatang. Menurut laporan tersebut, 42 persen pengguna TikTok berasal dari kalangan muda (Generasi Z) dengan rentang usia 18-24 tahun.⁵

Mengenai pemuda sendiri terdapat beberapa klasifikasi usia yang menjadikan keadaan pemuda berbeda beda sesuai dengan umur serta sehubungan dengan transisi kehidupannya. Berikut tabel terkait tahapan umur pemuda : ⁶

<i>Diskripsi</i>	<i>Pemuda (Kelompok umur)</i>
<i>Pemuda transisi (Pemuda Muda)</i>	15-19 tahun
<i>Pembentukan awal pemuda</i>	20-24 tahun
<i>Pemuda Mapan</i>	25-29 tahun

Tabel 1.1 Klasifikasi Umur Pemuda

Dari data data yang dipaparkan tersebut searah dengan observasi yang sudah dilakukan yakni di daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Bisa melihat beberapa para pemuda yang berkisar umur 15 tahun keatas, mereka merupakan

⁵Jumlah Pengguna Aktif Bulanan TikTok Terungkap' <<https://tekno.kompas.com/read/2021/04/19/14020037/jumlah-pengguna-aktif-bulanan-tiktok-terungkap>>. Diakses pada Agustus 29,2021

⁶ Sri Moertiningsih Adioetomo, Horst Posselt, and Ariane Utomo, 'UNFPA Indonesia Monograph Series 2: Youth in Indonesia', *UNFPA Indonesia Monograph Series*, 2.July (2014), 152.

mayoritas pengguna aktif aplikasi TikTok. Mereka menggunakan aplikasi TikTok untuk memenuhi keinginan serta mengekspresikan diri dalam bentuk membuat konten video maupun mengkonsumsi video yang ditampilkan di beranda TikTok. Adapun bentuk dari pengekspresian diri melalui media TikTok ini bisa ditunjukkan dengan adanya keinginan seseorang untuk terus mengunggah video maupun foto yang telah di edit sedemikian rupa sehingga menarik untuk ditampilkan dan juga dibagikan di khalayak publik.

Bentuk pengekspresian diri banyak dilakukan oleh para pengguna media sosial, seperti yang terjadi pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pengguna TikTok. Mereka dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam pembuatan video pendek.⁷ Kemudian bentuk ekspresi diri di media lain bisa kita lihat pada pemuda SMP daerah Bandasari, Pekalongan yang mayoritas menggunakan media aplikasi Facebook, Instagram, dan juga Whatsapp. Adapun bentuk ekspresi diri yang dilakukan adalah dengan mengunggah pengalaman pribadi mereka melalui foto, video, dan juga status yang mereka unggah dengan intensitas kurang lebih 1 sampai dengan 4 kali dalam sehari.⁸

Searah dengan fakta yang ada di tempat lokasi penelitian, juga terdapat pemuda dengan adanya aplikasi TikTok tersebut banyak mereka yang menemukan

⁷ Pratama,Sandi Marga, dan Muchlis. *Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020*. Vol 01 (02), Agustus 2020.

⁸ Estiyani,Rizka.(2018). *Ekspresi Diri Melalui Media Sosial Dan Maknanya Pada Pemuda SMP*. Skripsi Fakultas Psikologi,Universitas Muhammadiyah Surakarta.

hal hal baru dari konten yang mereka lihat maupun konten yang mereka buat sendiri. Mulai dari konten konten yang sifatnya hiburan, konten sosial eksperimen, konten travelling, konten tutorial, konten jualan, serta konten konten lainnya. Dari konten tersebut secara tidak langsung mereka memperoleh nilai maupun pesan moral melalui media TikTok. Hal ini menjadi signifikan bagi para pemuda, karena mereka dapat mengakses media TikTok sebagai media lain yakni sebagai media yang dapat dijadikan tempat untuk mengekspresikan diri mereka.

Tidak hanya itu dalam hal ini terdapat hal yang menarik dalam penggunaan aplikasi TikTok, yakni munculnya hiperealitas. Dapat dipahami hiperealitas menurut Baudrillard bahwa munculnya hiperealitas telah menghapus defferensiasi antara dunia nyata , realitas dengan dunia imajinasi.⁹ Dalam kondisi era modern ini telah memunculkan banyaknya media sosial yang membuat masyarakat harus mengikuti hal tersebut agar dianggap keberadaanya. Seperti contoh salah satu penggunaan media sosial Instagram. Banyak masyarakat berlomba mengunggah foto guna mengikuti trend dengan menambahkan filter agar terlihat lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa realitas pada seseorang sebagai pengguna media sosial hanya terpaut pada apa yang ditampilkan agar menarik perhatian, sehingga realitas yang dibangun sudah tidak sesuai dengan kenyataan.¹⁰

⁹ Piliang, 2003, jurnal Sudrajat, J. S. (2018, Februari). *Pemikiran Postmodernisme dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan. Jurnal Filsafat*, 28(1), 25-46. Diakses pada Agustus 28, 2021, hlm. 35

¹⁰ Nurrahmani, N.N. Hiperealitas “Kekinian” Pada Pengguna Media Sosial Instagram. *e Journal Komunikasi*, Vol 7 (4) 2019. hlm 168-169

Dari fenomena tersebut searah dengan penelitian yang dilakukan yakni para pemuda di lokasi tempat penelitian juga mudah terpengaruh oleh adanya konten-konten yang mereka lihat di aplikasi TikTok. Dimana mereka cenderung menirukan dan terkecoh oleh hal-hal yang sedang viral ataupun ngetrend. Misalnya konten yang berisikan konten iklan sebuah produk yang sedang viral, dalam hal ini banyak para pengguna TikTok yang tidak sedikit tertarik bahkan ada yang sampai membeli produk tersebut untuk memenuhi kebutuhan eksistensi mereka. Tidak hanya itu mereka juga sering menirukan dari konten-konten dance dan jogetan yang viral dengan didukung musik yang tengah trend dikalangan masyarakat, yang kemudian ditirukan dengan versi dirinya sendiri dengan diedit sedemikian rupa agar terlihat menarik. Hal ini tentu menjadi signifikan ketika masyarakat desa yang memiliki norma-norma sosial serta nilai kebudayaan yang masih kuat. Dan menjunjung tinggi solidaritas sosial, dalam fenomena baru ini mereka ikut andil dalam menggunakan media TikTok sebagai media baru mereka. Sehubungan dengan ini, maka penelitian penting dilakukan untuk mengetahui bentuk ekspresi diri yang dibangun oleh para pemuda melalui media aplikasi TikTok.

B. Rumusan Masalah

Media TikTok menjadi hal yang baru bagi generasi muda, khususnya para pemuda di Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik suatu rumusan permasalahan yaitu, bagaimana bentuk ekspresi diri yang dibangun para pemuda ketika menggunakan media aplikasi TikTok?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang disebutkan diatas maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan motif yang dilakukan dalam penggunaan aplikasi TikTok
2. Untuk Mengetahui dan mendeskripsikan terkait faktor yang melatarbelakangi para pemuda menggunakan aplikasi TikTok
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk ekspresi ataupun citra diri yang dibangun oleh para pemuda melalui aplikasi TikTok
4. Untuk mendeskripsikan konstruk dari hiperealitas terkait bentuk ekspresi diri yang dibangun dalam penggunaan aplikasi TikTok di kalangan pemuda.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan kajian keilmuan sosiologi khususnya dalam rumpun sosiologi media dan kepemudaan yang bisa dijadikan kontribusi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki kajian serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemuda dan masyarakat, dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wawasan serta pemahaman dalam menganalisis fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat, yakni penggunaan aplikasi TikTok yang digunakan sebagai media ekspresi diri para pemuda.
- b. Bagi lembaga kepemudaan, diharapkan dalam penelitian ini dapat dijadikan suatu bahan refleksi bagi setiap anggotanya untuk dapat menggunakan media sosial secara baik dan bertanggungjawab mengingat terdapat efek dan juga dampak yang ditimbulkan dari media sosial bagi setiap para penggunanya.
- c. Bagi Penelitian Selanjutnya, diharapkan dari hasil penelitian ini mampu menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dan juga dapat dikembangkan agar menjadi lebih baik.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pada penelusuran pustaka dari peneliti menemukan beberapa literatur tentang hal hal yang berkaitan dengan judul penelitian yang telah dilakukan. Kajian mengenai hiperealitas sosial media dan penggunaan aplikasi TikTok dikalangan pemuda sudah banyak diteliti diantaranya :

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah dalam Jurnal Volume 4 No 2 tahun 2020 yang mengkaji penelitian dengan judul “Pengaruh dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap kepercayaan diri pemuda di Kabupaten Sampang”, dimana peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial TikTok dapat mempengaruhi kepercayaan diri pemuda di daerah Kabupaten Sampang. Dan hasil dari penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial media TikTok dengan kepercayaan diri pemuda di Kabupaten Sampang.¹¹

Kedua terdapat literatur penelitian dari Fadhlizha Izzati ,Rinanda Firamadhina,dan Hetty Krisnani, dalam jurnal Social Work Volume 10 No 2 dengan judul penelitian “ Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme “. Dari penelitian tersebut peneliti menemukan bahwa aplikasi media TikTok yang digunakan sebagai bentuk dari adanya pendidikan informal dan aktivisme digital. Adapun hasil penelitian ini

¹¹ Adawiyah, (September,2020). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Pemuda di Kabupaten Sampang*, Jurnal Komunikasi, 4(2),diakses pada Juni 05,2021

menyatakan bahwa penggunaan sosial media TikTok yang dilakukan oleh generasi Z mampu mengembangkan suatu makna serta sense of self akibat adanya interaksi sosial yang bersifat konstan antara sesama pengguna aplikasi TikTok. dengan adanya interaksi sosial, masing masing pengguna akan menerjemahkan sesuai dengan nilai nilai yang mereka anut, lalu dari adanya pertukaran perspektif tersebut muncullah berbagai realitas dalam hidupnya. Karena masing masing pengguna atau individu disebutkan makhluk yang unik.¹²

Ketiga, literatur penelitian yang dilakukan oleh Fredrick Gerhad Sitorus. Dalam skripsi dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna Aplikasi Tik-tok Pada Pemuda di Kota Medan)". Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku anak pemuda di Kota Medan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perubahan pola perilaku yang terjadi adalah para pemuda tidak dapat membedakan apakah video video tiktok yang menjadi viral dan banyak ditonton adalah video yang bermanfaat, bermoral, dan bersifat edukasi. Jika video tersebut menjadi viral dan banyak diikuti, maka mereka juga akan membuat video tersebut dengan versi mereka sendiri. Kemudian aplikasi tiktok juga dapat menambah tingkat kepercayaan diri

¹² Fadhlizha Izzati Rinandha F, Hetty Krisnani, (2020), *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok : TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme*, Jurnal Social Work, 10(2), Diakses Juni, 05, 2021.

mereka dalam mengekspresikan diri mereka untuk menjadi tampil berani.¹³

Keempat, literatur berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Dian Novita Sari, Chandra Kusuma, dan Roswita Oktavianti. Dengan judul “Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi Tiktok)”. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media sosial berbasis audio visual, TikTok diminati oleh semua jenjang usia. Usia mempengaruhi durasi pemakaian dari aplikasi TikTok, semakin kecil usia semakin terbatas durasi dalam menggunakan aplikasi TikTok dan sebaliknya. Hal ini dikarenakan masih adanya pengawasan dari orang tua maupun tugas sekolah yang membatasi mereka dalam menggunakan aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok memberikan kepuasan sosial dan hiburan terhadap penggunanya dengan fitur yang mudah digunakan. Pada narasumber dengan jenjang usia muda mereka menggunakan aplikasi TikTok untuk mengikuti perkembangan sosial, sedangkan narasumber dengan jenjang usia yang lebih dewasa mereka menggunakan aplikasi TikTok untuk mengisi waktu luang. Dalam pemanfaatannya, aplikasi TikTok dapat mempengaruhi pembentukan konsep diri dari penggunanya. Dari komentar positif narasumber mendapatkan kepercayaan diri dan dari komentar negatif narasumber membentuk mental yang kuat dalam menanggapi komentar tersebut sebagai pembelajaran.¹⁴

¹³ FredrickGerhad Sitorus, (2018) *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perilaku Anak*, skripsi Fisipol Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, diakses pada Juni 07, 2021

¹⁴ Sari, D.V. Dkk. *Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi Tiktok)*. diakses pada Juni 07, 2021

Kelima, literatur berikutnya ialah kajian mengenai hiperealitas dalam penggunaan media sosial yang merupakan penelitian dari Herlinda Fitria dengan judul “ Hiperealitas Dalam Sosial Media (Studi Kasus Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan). Dari penelitian ini mengkaji mengenai fenomena makan di restoran yang sedang tren dikalangan masyarakat kota. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk melihat dan menggambarkan makan cantik sebagai sebuah hiperealitas pada sosial media yang dibentuk melalui simulasi. Makan cantik disini merupakan simulasi yang sengaja dibentuk untuk menampilkan image yang biasa dianggap dapat merepresentasikan masyarakat kelas atas. Sehingga dapat dikatakan bahwa telah terjadi pengaburan kelas dimana tidak adanya kejelasan dari status kelas yang dimunculkan di sosial media. Sosial media saat ini tidak lagi menampilkan realitas yang sebenarnya, namun menampilkan hiperealitas.¹⁵

Keenam, literatur berikutnya ialah kajian penelitian yang ditulis oleh Akhmad Yusuf , dalam skripsinya yang berjudul “Hiperealitas Simulakra Media Sosial pada Mahasiswa KPI IAIN Purwokerto Pengguna Instagram”. Dalam penelitian disimpulkan bahwa mahasiswa sudah memasuki dunia hipereal, dimana ditemukan beberapa aspek yang mengarah pada hiperealitas, seperti ekstasi dan konsumtif. Mereka lupa jati diri sebenarnya, kenyataan yang mereka tampilkan di media Instagram berbeda sama apa yang terjadi. Para mahasiswa meyakini apa yang harus ditampilkan di akun instagramnya harus sempurna agar dinilai bagus oleh para

¹⁵ Fitria, Herlinda. *Hiperealitas Dalam Sosial Media (Studi Kasus Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)*. *Kajian Ilmu Komunikasi*, Vol 45 (2), 2015. Diakses pada Oktober, 15 2021

pengikutnya di media sosial Instagram.¹⁶

Ketujuh, kajian selanjutnya ialah penelitian yang ditulis oleh Rachel Angella Bianca dengan judul penelitian “Fenomena Hiperealitas makanan oleh pengguna Instagram di Kalangan mahasiswa : Studi pada 5 Mahasiswa Universitas Andalas”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk bentuk hiperealitas makanan yang dilakukan mahasiswa di Instagram yaitu dengan menggunakan editing fotografi. Selain itu bentuk hiperealitas lainnya adalah dengan membuat caption yang menarik dengan menggunakan bahasa asing dan informatif. Adapun alasan hobi memasak , serta menyukai kuliner dan promosi produk makanan merupakan salah satu alasan penarik terjadinya hiperealitas makanan di Instagram.¹⁷

Kedelapan, kajian berikutnya ialah dari penelitian yang ditulis oleh Elly Kumala dengan judul penelitian “ Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas : Studi Kasus pada Twitter”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keadaan pola simulasi yang ditemukan dalam informasi, model, cyber, perencanaan total, dengan tujuan kontrol penuh. Pesan pesan media sosial Twitter dipenuhi oleh gambar gambar simbolis yang memang dirancang untuk mempengaruhi individu dan masyarakat. Dan pada penelitian ini disebutkan bahwa secara keseluruhan Twitter sudah memenuhi sebagai unsur ruang hiperealitas milik Baudrillard.¹⁸

¹⁶ Yusuf,A. (2018). *Hiperealitas Simulakra Media Sosial pada Mahasiswa KPI IAIN Purwokerto Pengguna Instagram*.Skripsi IAIN Purwokerto,diakses pada Oktober, 15 tahun 2021

¹⁷ Angella,R.B. (2020). *Fenomena Hiperealitas makanan oleh pengguna Instagram di Kalangan mahasiswa : Studi pada 5 Mahasiswa Universitas Andalas*.Skripsi Universitas Andalas,diakses pada Oktober, 15 tahun 2021

¹⁸ Komala,E.*Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas : Studi kasus pada Twitter*.Jurnal

Kesembilan, kajian selanjutnya ialah dari jurnal yang ditulis oleh Theguh Saumantri dan Abdu Zikrillah dengan judul “ Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa”. Dalam Jurnal tersebut disebutkan bahwa dikondisi sekarang masyarakat modern sudah terikat dengan hadirnya teknologi dan saling menjalin komunikasi dengan cepat, sehingga terbentuk koneksi dari pesatnya perkembangan teknologi informasi kemudian menciptakan sarana transformasi sosial dengan memunculkan nilai modern yang serba instan. Dari jurnal tersebut disebutkan adanya teori simulacra milik Jean Baudrillard bahwa realitas dalam media ahanyalah realitas semu dimana kebenaran dimanipulasi dengan tujuan agar masyarakat mengikuti dan mengkonsumsinya. Realitas dan kebenaran merupakan sebuah persepsi yang terikat pada perspektif dan interpretasi personal. dalam jurnal kajian yang ditulis penulis secara deskriptif analitik memberikan penjelasan tentang fenomena yang terjadi serta dalam jurnal ini menunjukkan bahwa komunikasi di media massa merupakan sebuah potret komunikasi yang sering kali dimanipulasi kebenarannya.¹⁹

Kesepuluh, kajian berikutnya ditulis oleh Yanti Dwi Astuti dengan judul penelitian Simulation of Social Reality Through New Media Study on Yogyakarta Students Smartphones Users (Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna Smartphone). Dalam penelitian tersebut

Linimasa, Vol 1 (2), Juli 2018. Diakses pada Oktober, 15 tahun 2021

¹⁹ Theguh Saumantri and others, ‘TEORI SIMULACRA JEAN BAUDRILLARD DALAM DUNIA KOMUNIKASI MEDIA MASSA’, *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11.2 (2020), 247–60 <<https://doi.org/10.24235/ORASI.V11I2.7177>>.

dijelaskan bahwa ruang buatan yang diciptakan oleh aplikasi di *smartphone* menjadi realitas kedua bagi mahasiswa untuk berkomunikasi. Fenomena adanya transformasi dari interaksi masyarakat nyata menuju interaksi masyarakat virtual yang dianggap peneliti penting untuk diteliti. Penelitian ini melihat adanya realitas virtual yang diciptakan para mahasiswa melalui *smartphone* yang bersandingan dengan realitas di kehidupan nyata yang dilakukan dengan pendekatan interaksionisme simbolik, CMC, dan *simulacra* dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jejaring sosial telah membentuk simulasi realitas mahasiswa Yogyakarta di media baru melalui tanda ataupun citraan yang merupakan refleksi dari realitas bahkan menutupi realitas yang sebenarnya terjadi sehingga membentuk yang dinamakan *simulacrum*. Temuan lain menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* banyak mengubah pola pikir serta tindakan mahasiswa Yogyakarta mulai dari kegiatan mengerjakan tugas kuliah, mencari hiburan, bisnis online, menyebarkan informasi, mengunggah foto, mengunduh jurnal maupun e-book, membuat dan menyebarkan gambar meme yang lucu dan melakukan pencitraan diri melalui simbol, gambar dan video yang mereka produksi.²⁰

Adapun dari penelitian yang sudah dipaparkan diatas penelitian ini mempunyai beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini membahas terkait dengan adanya fenomena penggunaan aplikasi TikTok sebagai

²⁰ Yanti Dwi Astuti, 'Simulation of Social Reality Through New Media Study on Yogyakarta Students Smartphones Users (Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi Pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna Smartphone)', *Jurnal Pekommas*, 2.1 (2017), 75–86 <<https://doi.org/10.30818/JPKM.2017.2020108>>.

media ekspresi diri bagi para pemuda yang dianalisis menggunakan teori hiperealitas. Sementara dari penelitian penelitian sebelumnya baru meneliti mengenai penggunaan TikTok dengan membahas dampak, pengaruh, dan manfaat dari penggunaannya serta membahas terkait hiperealitas yang dibangun dimedia sosial platform lain seperti Instagram dan juga Twitter serta penggunaan teori hiperrealitas yang di fokuskan untuk mengkaji fenomena penggunaan media.

F. Landasan Teori

Di dalam penelitian kedudukan teori sangat penting. Dikarenakan teori merupakan tumpuan utama peneliti dalam menganalisis realitas yang harus diuraikan sehingga dapat dipahami menjadi hasil penelitian. Maka peneliti mencari teori yang dianggap tepat untuk permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Setelah melalui beberapa proses, akhirnya dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan salah satu teori postmodern yakni teori hiperealitas dari tokoh Jean Baudrillard.

1. Biografi Jean Baudrillard

Jean Baudrillard merupakan salah satu tokoh filsuf postmodern yang lahir di Paris tahun 20 juni 1929 dan wafat pada tanggal 6 Maret 2007. Pada tahun 1958 sampai dengan 1966 beliau menjadi seorang pengajar di Universitas Sorbonne daerah Lycee dengan mengampu bahasa Jerman. Disamping itu Baudrillard juga sangat serius mengkulati persoalan filsafat sosial, budaya dan juga isu kontemporer. Dan juga dikenal sebagai seorang tokoh yang sangat produktif dan juga inspiratif ,

yang bisa kita lihat dari karya esay esay yang Baudrillard tulis penuh dengan inspirasi yang bisa membangkitkan sebuah inovasi. Perhatiannya terhadap hakikat dan juga pengaruh komunikasi massa pada masyarakat kontemporer.²¹

Baudrillard juga dikenal banyak dipengaruhi oleh salah satu tokoh pemikir yang bernama Marshall McLuhan tentang pemikiran sosiologinya terutama dalam mengkaji budaya teknologi modern. Pada tahun 1968 di universitasnya terjadi suatu peristiwa demonstrasi yang sangat besar yang dilakukan oleh para mahasiswa. Dalam hal tersebut Baudrillard berpartisipasi dengan membuat sebuah tulisan ilmiah yang berjudul “utopie” yang dijadikan sebagai alat mediasi guna memberikan gagasan terhadap kritik budaya teknologi yang ia tawarkan dalam kacamata Struktural-Marxis dalam teori teori tentang media iklan dan pendidikan populer pada masa itu. Selain itu Baudrillard dalam mengkaji subjektivitas dan analisis sosio-linguistiknya juga dipengaruhi oleh pemikiran Merzell Mauss, termasuk juga strukturasi Levi-Staruss dan juga sosiologi Durkheimian masuk dalam jajaran pengaruh ini.²²

Pada tahun 1986 sampai dengan tahun 1990 Baudrillard menjabat sebagai direktur ilmiah di Institut De Recherche et d’Innovation Socio-Economique di Universite de Paris-IX Dauphine. Baudrillard juga selalu memberikan dedikasinya untuk Institut de Recherche et d’Innovation Sociale di Center National de la Recherche Scientifique dan juga menjadi bagian dari seorang setrap di Collage de

²¹ Teguh Saumantri, dan Abdu Zikrillah, (Desember 2020), *Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*, Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 11(2), hlm.250-251

²² Ibid, hlm.251

Pataphysique hingga akhir hayatnya.²³ Baurillard disini sangat dikenal sebagai seorang yang sangat kreatif dan berintelektual tinggi semasa hidupnya.

Jean Baudrillard dalam pemikirannya juga dipengaruhi oleh pemikiran filsuf lain yang memiliki pemikiran tentang objectivity and Linguistic-sociological interface (Mauss), Surrealism and Eroticism (Bataille), Psychoanalysis dan Freud terutama Marxisme. Baudrillard menjadi seorang tokoh yang dikagumi sebagai seorang yang mengerti akan keadaan yang akan datang pada kondisi post modernisme. Filosofi Baudrillard terpusat pada dua konsep adanya Simulasi dan Hiperrealitas yang mana hal ini mengacu pada kondisi tidak nyata dan khayal dalam kebudayaan kontemporer pada zaman komunikasi dan informasi massa.²⁴

2. Simulasi dan Hiperealitas

Jean Baudrillard menjelaskan bahwa kehidupan manusia sesungguhnya berada didalam dunia yang disimulasikan dari simbolisasi simbol- simbol yang dilihat melalui layar media. Dalam pandangan Baudrillard, masyarakat postmodern ditandai oleh pertukaran simbolis yang menggantikan pertukaran ekonomi. Kondisi masyarakat sekarang yang tidak lagi didominasi oleh produksi, tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa kekuatan lain seperti media, hiburan, informasi, ilmu pengetahuan, dan

²³ Azwar, M. (2014). *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah AL-Hikmah*, 2(1), 38-48. Diakses pada Juli 03, 2020, Hlm. 39

²⁴ Azwar, M. (2014). *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas*, *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2(1). Diakses pada Juli 03, 2020, Hlm. 39-40.

lain lain. Media massa sebagai simbol zaman baru dimana bentuk produksi dan konsumsi lama telah membuka jalan bagi semua komunikasi baru sekarang. Keberadaan media massa telah menjadi senyawa komunikasi di masyarakat. Dan saat ini tidak ada lagi adegan dan cermin, yang ada hanyalah layar dan jaringan. Kehidupan masyarakat sekarang merupakan penopang kehidupan dunia virtual media.²⁵

Menurut Jean Baudrillard istilah simulasi digunakan untuk menjelaskan berbagai hubungan seperti produksi, konsumsi,serta komunikasi dalam masyarakat konsumen melalui media massa, terutama televisi, supermarket, industri hiburan, dan fashion. Pada era simulasi, suatu realitas tidak memiliki eksistensi karena telah melebur menjadi satu dengan tanda,citra, model model reproduksi tidak menemukan referensi yang sangat real,sehingga tidak dapat membuat perbedaan antara realitas, representasi,citra dan kenyataan , tanda dan ide, serta yang semu dan juga nyata.²⁶

Simulasi mulai muncul pada masa Reneisans sampai awal rovolusi industri. Pada era ini dominan adanya pemalsuan yang asli. Yakni pemalsuan pada tahapan awal yang masih alami, dimana kondisi yang masih merefleksikan realitas yang mendasarinya. Pemalsuan disini kemungkinan tidak dapat memberikan kontrol atas masyarakat yang biasa disebut simulacra. Biasanya hal ini dapat ditemukan dalam imajinasi dan juga gambar, dalam tiruan dan imitasi yang bersifat optimis, harmonis,

²⁵ Haryanto,S.(2012).*Spektrum Teori Sosial : Dari Klasik Hingga Post Modern*,Ar-Ruzz Media : Yogyakarta,Hlm.304

²⁶ Akbar, Rahmandika Syahrul.(2020).*Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya Hidup Pemuda*,Skripsi Universitas Airlangga,hlm 12

serta mempunyai tujuan untuk mengembalikan yang hilang.²⁷

Jean Baudrillard menyebutkan dalam karyanya yang berjudul *Simulacra and Simulations* tahun 1985 bahwa masyarakat simulasi merupakan bentuk karakter identitas masyarakat kontemporer dalam kehidupannya yang selalu dibuat dengan menggunakan beberapa kode dan juga simbol serta bentuk model sebagai alat untuk memproduksi dan reproduksi dalam sebuah teori yang ia sebut *simulacra*. Manusia secara esensial dalam *simulacra* itu tidak terdapat dalam kehadiran realitas yang nyata tetapi selalu berpikir dalam lingkaran imajinasi serta ilusi dalam melihat realitas di ruang tempat mekanisme dimana simulasi itu berlangsung. Dari hal ini membuat jarak jarak antara kebenaran dan kepalsuan. Maka dari itu yang dihasilkan dalam realitas ini adalah keadaan semu dan kepalsuan hasil simulasi. Dalam analisis berkembangnya teknologi virtual, Jean Baudrillard menjelaskan bahwa realitas semu dan rekayasa maupun manipulasi yang mana keadaan manusia terjebak dalam keadaan yang mereka anggap asli dan nyata.²⁸

Disisi lain Baudrillard juga menggambarkan adanya dunia postmodern sebagai zaman simulasi. Adanya proses simulasi ini mengarah pada terbentuknya *simulacra*.²⁹ Baudrillard juga mengungkapkan perkembangan teknologi dan dunia

²⁷ Kushendrawati, Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik* (Jakarta: Penaku, 2001), diakses Agustus 16, 2021, Hlm. 124-125.

²⁸ Saumantri, Teguh dan Abdu Zikrillah, (Desember, 2020). *Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*, Jurnal Dakwah Dan Komunikasi, 11(02), diakses Agustus 22, 2021, Hlm. 251

²⁹ Kellner, 1989d : 78, George Ritzer, D.J. (2008). *Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. (I.R. Muzir, Ed., &

virtual sudah menjadi bagian dari sistem kehidupan manusia. Seperti alat alat canggih komputer,internet, iklan yang mampu membuat sebuah realitas dan bernostalgia. Semua yang diciptakan mampu memproduksi kenyataan dunia baru yang sesungguhnya itu hanyalah sekedar fantasi,ilusi dan juga halusinasi sehingga terlihat seperti kenyataan. Makna pesan yang ditampilkan oleh media massa kini bagaikan komunikasi yang terputus dari tempat asalnya, sehingga Baudrillard membuat sebuah kesimpulan bahwa kontruksi budaya sekarang selalu ada dalam citra simulasi, yakni menciptakan suatu realitas nyata tanpa histori kebenaran yang disebut dengan hiperealitas.³⁰

Berbicara terkait dengan hiperialitas, Baudrillard menyebut bahwa munculnya hiperealitas telah menghapus diferensiasi antara dunia nyata , realitas dengan dunia imajinasi. Dunia dalam hiperealitas disini menampilkan sebuah keadaan yang tercipta dari citra yang menyerupai keaslian, masa lalu yang membaaur menjadi satu dengan masa kini. Hiperealitas dan juga simulasi merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan karenanya mereka saling bersinambungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Dimana hiperialitas disini merupakan efek atau keadaan dan pengalaman kebendaan atau ruang yang dihasilkan dari proses tersebut.³¹

Nurhadi,Trans.) Yogyakarta : Kreasi Wacana.

³⁰ Ibid.Hlm 252-254.

³¹ Piliang, 2003, jurnal Sudrajat, J. S. (2018, Februari). *Pemikiran Postmodernisme dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan*. Jurnal Filsafat, 28(1), 25-46. Diakses pada Agustus 28, 2021, hlm. 35

Konsep hiperealitas fokus terhadap perhatiannya pada kecenderungan masyarakat dalam memahami sebuah kenyataan. Hal ini masih berkaitan dengan adanya simulasi, yang berarti kenyataan yang dibuat tanpa referensi dan bersifat tipuan. Proses tersebut muncul beriringan dengan pesatnya perkembangan teknologi di era digital. *Simulacra* yang berarti tanda atau kode, masuk dan mendominasi kehidupan masyarakat melebihi dominasi unsur kehidupan nyata. Pada akhirnya, hiperealitas menjadi kesimpulan terhadap sulitnya membedakan antara realitas yang nyata dengan realitas yang tidak nyata, atau anggapan bahwa realitas semu lebih nyata daripada kenyataan yang sebenarnya.³²

Hiperealitas disini menciptakan suatu kondisi dramatisasi yang secara umum dikendalikan bukan lagi oleh pelaku utama sehingga menjadikan sulit untuk membedakan yang nyata dari apa yang mereka tonton dilayar media. Kejadian kejadian nyata semakin mengambil ciri dari hiper-riil. Tidak adanya realitas yang ada hanyalah hiperealitas. Dan memunculkan dampak seperti adanya kepercayaan masyarakat terhadap kenyataan yang sebenarnya bukan kenyataan. Pembodohan atas realitas ini dapat menghasilkan pola budaya yang mudah meniru (imitasi) apa yang dilihatnya sebagai sebuah kenyataan di media sosial yang direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Serta terbentuknya pola pikir yang serba instan yang dapat membentuk masyarakat yang segala sesuatunya ingin cepat saji. Keadaan dari hiperrealitas ini membuat masyarakat modern ini menjadi berlebihan dalam pola

³² Ardiyanto, Erik. (2021). *Hiperealitas Makna Bahagia Perempuan Karir Generasi Millennial Abad 21*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 08 (02) 107-121. Hlm 112

mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat ini mengkonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda. Mereka jadi lebih fokus dengan gaya hidupnya dan nilai yang mereka junjung tinggi.³³

Dari beberapa pendekatan dan juga penjelasan diatas maka penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan teori hiperealitas milik tokoh Jean Baudrillard. Peneliti ingin meneliti lebih mendalam terkait dengan fenomena penggunaan aplikasi TikTok sebagai media ekspresi diri pemuda. Dalam hal ini media massa mempunyai peran penting dalam menentukan sikap dan juga ekspresi ataupun citra diri gaya hidup yang merupakan hasil dari simulasi serta hiperealitas yang diperoleh saat mengkonsumsi media aplikasi TikTok. Hal inilah yang membuat peneliti terdorong untuk meneliti lebih lanjut terkait dengan fenomena ini dengan menggunakan teori yang sudah dipaparkan diatas.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Metode Penelitian

Ditinjau dari jenis dan metode penelitian. Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian lapangan dengan metode Kualitatif Deskriptif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan suatu hal seperti

³³ Jauhari,Minan.2017.*Media Sosial : Hiperealitas dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now Dalam Pemikiran Jean Baudrillard*. Jurnal Al-'adalah,Vol 20 (01).Hlm 129-130

kondisi apa adanya yang terjadi di lapangan penelitian serta untuk membuat suatu pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat dari subjek atau daerah tertentu.³⁴

Penelitian Deskriptif merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan melakukan eksplorasi serta klarifikasi mengenai fenomena atau kenyataan sosial, dengan melakukan mendeskripsikan fenomena dan subjek yang akan diteliti. Adapun alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini karena penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti disini dengan mendeskripsikan dan juga menjelaskan tentang fenomena penggunaan aplikasi TikTok sebagai media ekspresi diri para pemuda di daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.

2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek yang digunakan peneliti adalah beberapa para pemuda yang aktif menggunakan media massa khususnya aplikasi TikTok. Dengan penelitian yang telah dilakukan di daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Dalam mencari data informan peneliti mengambil setiap pemuda yang aktif menggunakan media aplikasi TikTok yakni meliputi pemuda dari desa Tanggulwelahan, Desa Tanggulturus, dan juga Desa Tanggulkundung. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut yaitu, Kecamatan Besuki merupakan salah satu kecamatan yang berada di

³⁴ Hardani, dkk. (2020) *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. hlm. 53

ujung selatan dari kota Tulungagung. Jarak dengan kota kurang lebih 30 km dengan durasi waktu tempuh kurang lebih 60 menit. Lokasi yang terbilang jauh dari kota tersebut yang menjadikan alasan peneliti memilih lokasi ini yang biasanya mayoritas penduduknya sedikit tertinggal daripada masyarakat yang ada di kota.

Tidak hanya itu dalam meninjau fenomena penggunaan aplikasi TikTok, para pemuda di lokasi ini juga sudah banyak yang menggunakannya. Media aplikasi TikTok ini membawa masyarakat yang ada di desa, khususnya para pemuda menjadi lebih berwawasan luas dengan dunia luar ataupun hal lain yang bisa mereka dapat dari aplikasi TikTok tersebut. Sehingga terdapat dampak yang diterima dari setiap penggunaannya.

3. Sumber Data Penelitian

a. Sumber data primer

Data primer merupakan sumber utama dalam penelitian. Data primer diambil dari sumber data pertama di lapangan. Data primer ini harus dilakukan dengan melalui wawancara kepada narasumber.³⁵ Adapun sumber data primer ini diperoleh dari kegiatan wawancara dan observasi dengan informan yakni para pemuda pengguna aktif TikTok di daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung.

³⁵ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya : Airlangga University Press, 2001. hlm 128

b. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data kedua dan merupakan data yang sudah tersedia dan digunakan sebagai sarana pendukung untuk memahami masalah yang akan diteliti.³⁶ Sumber data ini berupa literatur literatur yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan sedangkan sumber tambahan diperoleh dari buku,jurnal,dokumentasi yang releven dengan topik penelitian.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*). wawancara mendalam yang pada umumnya disampaikan secara sponitas dan dilakukan dengan menggali pertanyaan secara mendalam. Wawancara mendalam merupakan teknik mengumpulkan data dan juga informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan para informan agar mendapatkan data yang lengkap,dan juga relevan.³⁷

Wawancara yang dimaksud pada penelitian ini yaitu untuk menggali informasi dari sampel informan yang telah ditentukan. Menurut Burhan Bungin,

³⁶ Ibid.Hlm 129.

³⁷ Nugrahani Farida.(2014).*Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo : Cakra Books.hlm : 125-126

dalam prosedur sampling yang paling penting adalah tentang bagaimana menentukan informan kunci (*key informan*) sebagai sumber informasi penelitian. Dalam penentuan informan penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan berbagai pertimbangan seperti halnya informan yang dianggap paling tahu tentang masalah penelitian yang akan dilakukan.³⁸

Penggunaan teknik *purposive sampling* ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana fenomena hiperealitas penggunaan aplikasi TikTok sebagai media ekspresi diri pemuda di daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Dalam teknik ini dibangun dengan menentukan beberapa sampel informan dengan beberapa kriteria diantaranya :

1. Pemuda umur 15 tahun keatas di Daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung yang meliputi : (5 pemuda dari desa Tanggulwelahan, 5 pemuda dari desa Tanggulturus, dan 5 pemuda dari desa Tanggulkundung)
2. Pengguna aktif media aplikasi TikTok.
3. Menguasai permasalahan serta dapat memberikan data secara langsung.
4. Bersedia untuk memberikan informasi yang akurat.

Adapun wawancara berlangsung dengan para narasumber yang telah dilakukan sesuai dengan jadwal sebagai berikut :

³⁸ Burhan Bungin.(2012).*Analisis Data Penelitian Kualitatif*.Jakarta : Raja Grafindo Persada, Diakses 29 Agustus,2021, Hlm. 53

No	Nama Informan	Tanggal (Februari-Maret 2022)									
		24	25	26	27	28	01	02	03	04	05
1	FO	■									
2	JM	■									
3	DF		■								
4	CL									■	
5	SB				■						
6	RE					■					
7	AZ						■				
8	TF						■				
9	AR			■							
10	AN		■								
11	WL					■					
12	PI							■			
13	IS	■									
14	YL								■		
15	SS									■	

1.2 Tabel Jadwal Wawancara Informan

b. Metode Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena yang diteliti.³⁹ Dalam metode observasi penelitian ini peneliti mengamati secara langsung terkait dengan subjek yang akan diteliti dengan melihat dengan dekat kegiatan dan perilaku pengekspresian diri yang dilakukan oleh subjek yang diteliti yakni pemuda pengguna aktif aplikasi TikTok di daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu cara untuk memahami suatu subjek

³⁹ Sutrisno Hadi.(2004).*Metode research jilid 2*, Yogyakarta : Andi Offset.hlm 151

yang diteliti melalui upaya dengan mengumpulkan data, mempelajari serta menganalisis, dan juga rekaman dari suatu peristiwa yang isinya terdiri atas penjelasan dan pemikiran yang berhubungan dengan keperluan penelitian yang dibutuhkan. Adapun dokumentasi dilakukan yakni berupa gambar foto, video, dan juga dokumen rekaman wawancara informan.

5. Metode Analisis Data

Analisis data menurut Miles dan Huberman terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁴⁰ Adapun ketiga alur tersebut lebih lengkapnya sebagai berikut :

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang dilakukan dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

⁴⁰ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992, hlm.16

2) Penyajian Data

Menurut Miles & Huberman mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah untuk dicapai. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan bertujuan untuk menjelaskan serta memberikan gambaran terkait penelitian yang telah dilakukan. Adapun sistematika pembahasan dilakukan sebagai berikut :

BAB I, Pada bab pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka terdahulu, landasan teori, metode penulisan, dan sistematika pembahasan.

BAB II, Pada bab ini menjelaskan tentang kajian penelitian yang meliputi gambaran masyarakat dan kondisi sosio kultural masyarakat Kecamatan Besuki, kemudian kajian tentang subjek pengguna TikTok.

BAB III, Pada bab ini memaparkan dan menyajikan data yang ditemukan oleh peneliti saat dilapangan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yakni terkait fenomena penggunaan aplikasi TikTok sebagai media ekspresi diri remaja.

BAB IV, Pada bab ini memaparkan terkait analisis data yang telah didapatkan peneliti yang akan dianalisis sesuai dengan landasan teori penelitian yang digunakan.

BAB V, Merupakan bagian bab penutup yang berisi mengenai kesimpulan serta saran penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian serta analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa didalam penggunaan media aplikasi TikTok khususnya para kalangan pemuda daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung yang notabnya masyarakat desa yang kental akan tradisi dan kebudayaan serta jauh akan hiruk pikuk daerah perkotaan. Dengan hadirnya aplikasi TikTok yang marak di tengah tengah masyarakat. Khususnya di daerah pedesaan hal ini tidak menjadi suatu rintangan karena masyarakatnya dapat memposisikan serta dapat mengikuti perkembangan zaman teknologi dan tidak menyempitkan untuk berkreasi dalam hal bermedia sosial.

Para pemuda dalam penggunaan TikTok berdasarkan hasil penelitian terdapat bentuk ekspresi yang mereka bangun ketika menggunakan aplikasi TikTok. Adapun diantaranya adalah dengan menirukan beberapa konten yang tengah viral. Kemudian dengan membuat dan mengekspresikan perasaanya yang dituangkan lewat konten video *quotes* dan konten konten lain yang bisa mempengaruhi perasaanya. Serta menggunakan dan memanfaatkan beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi TikTok ketika membuat konten dan mengkreasikan video yang mereka buat.

Dalam hasil analisis mengenai konstruk hiperealitas dalam bentuk pengeksprian diri yang dibangun para pemuda dapat diketahui bahwa para pengguna

aplikasi TikTok dikalangan pemuda Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung secara tidak langsung mereka telah membentuk suatu ruang serta efek dari hiperrealitas dalam penggunaan aplikasi TikTok yang mereka lakukan. Hiperrealitas menjadi hasil dari efek bentuk pengekspresian diri para pengguna TikTok. Dimana para pemuda melakukan pengekspresian dirinya hanya dibatas ruang virtual tetapi mereka sangat menikmati serta menganggap apa yang mereka lakukan seperti bak dikehidupan nyata mereka.

B. Saran

Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan adanya fenomena penggunaan aplikasi TikTok sebagai media ekspresi diri para pemuda daerah Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung, terdapat beberapa saran yang ditujukan untuk kepentingan akademik, pemuda pengguna TikTok, lembaga organisasi, masyarakat umum dan peneliti selanjutnya.

1. Untuk kepentingan akademik dari hasil penelitian ini disarankan dapat dijadikan kajian pengetahuan, serta dapat dikembangkan melalui berbagai pendekatan ilmu sosial dan media baik secara praktis maupun teoritis.
2. Untuk para pemuda pengguna TikTok dalam hasil penelitian ini terdapat beberapa saran dimana para pengguna dapat mempertahankan kemampuan dalam berkreasi menggunakan aplikasi TikTok selama tidak menyimpang dan berlebihan Serta dapat mempertahankan untuk membuat konten yang bersifat edukatif serta inspiratif untuk

menciptakan ruang konten yang positif. Dan juga lebih berhati-hati dan membatasi diri agar tidak diperdaya oleh adanya konten-konten media.

3. Bagi kelembagaan organisasi kepemudaan disarankan untuk dijadikan referensi serta bahan refleksi dalam penggunaan media sosial. Dalam bermedia sosial khususnya aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk meningkatkan mutu kreatifitas anggota kelembagaan organisasi.
4. Untuk masyarakat umum penelitian ini disarankan dapat dijadikan bahan refleksi untuk tetap berhati-hati dan membatasi diri dalam menggunakan media sosial supaya tidak terjebak dalam lingkaran yang dapat merugikan diri sendiri ketika terdapat tuntutan untuk memenuhi segala bentuk eksistensi dalam bermedia sosial.
5. Kemudian untuk peneliti selanjutnya, dari adanya keterbatasan penelitian yang dilakukan ini, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat melengkapi pembahasan baik dari metode, teori, penentuan informan, lokasi penelitian dan lain sebagainya yang lebih menarik serta layak diteliti dan bermanfaat untuk masyarakat luas terkait dengan adanya penggunaan aplikasi TikTok.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adioetomo,S.M.Dkk. *UNFPA, Indonesia Monograph Series :No 2 Youth Indonesia*, Jakarta : July 2014
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Tulungagung : *Kecamatan Besuki Dalam ANGKA Besuki Subdistrict In Figure*. BPS-Statistics of Tulungagung Regency, CV.Azka Putra Pratama,2021
- Bungin,B. (2021). *Metodologi Penelitian Sosial*,Surabaya : Airlangga University Press
- Bungin,B. (2012). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*.Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Irawan, E. K. “*Buku Pintar Pemikiran Tokoh-Tokoh Psikologi dari Klasik Sampai Modern*,” (Yogyakarta: IRCiSoD, 2005)
- Hadi, S. (2004). *Metode research jilid 2*, Yogyakarta : Andi Offset
- Hardani,dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*,CV.Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.hlm.53
- Haryanto,S.(2012).*Spektrum Teori Sosial : Dari Klasik Hingga Post Modern*,Ar-Ruzz Media : Yogyakarta
- Baudrillard, S F Glaser, and University of Michigan Press, *Simulacra and Simulation*, Body, in Theory (University of Michigan Press, 1994 : 54).
- Kartono. K. (2002) *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung : PT Pemuda Rosdakarya
- Kellner,1989d : 78, George Ritzer,D.J.(2008). *Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. (I.R.Muzir,Ed.,& Nurhadi,Trans.) Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Kushendrawati,Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik : Sebuah Analisis Cultural Studies* (Jakarta: Penaku, 2001), diakses Agustus 16,2021, Hlm. 124-125.
- Milles,M.B & Huberman,M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press

Nugrahani,F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam penelitian Pendidikan Bahasa*, Solo : Cakra Books

Jurnal Dan Skripsi

Adawiyah, (September,2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Pemuda di Kabupaten Sampang, Jurnal Komunikasi, 4(2),diakses pada Juni 05,2021

Akbar, Rahmandika Syahrul,(2018/2019),*Peran Media Sosial Dalam Perubahan Gaya Hidup Pemuda*,Universitas Airlangga,

Amirullah N,2017,*Penggunaan Instagram Sebagai Media Aktualisasi Diri Komunitas Miniatur Figur Indonesia di Balikpapan*,Skripsi ,Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Hasanudin,Diakses pada Agustus 31,2021.

Angella,R.B. (2020). *Fenomena Hiperealitas makanan oleh pengguna Instagram di Kalangan mahasiswa : Studi pada 5 Mahasiswa Universitas Andalas*.Skripsi Universitas Andalas,diakses pada Oktober, 15 tahun 2021

Aprilian,D, Yessy Elita, Vira Afriyati (2019), Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi TikTok Dengan Perilaku Narsisme Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama, 2 (3) , diakses pada Juni 05,2021

Ardiyanto,Erik.(2021).*Hiperealitas Makna Bahagia Perempuan Karir Generasi Millenial Abad 21*.Jurnal Ilmu Komuniasi.Vol 08 (02) 107-121.

Astuti,Y.D,(April 2017) Simulasi Realitas Sosial Melalui New Media Studi pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna Smartphone, Jurnal Pekommas, Vol. 2 No. 1

Azwar, M. (2014). *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khazanah AL-Hikmah*, 2(1), 38-48. Diakses pada Juli 03, 2020, Hlm. 39

Dwi Asih Handayani, (2018).‘Hiperbola Dan Hipereallitas Media : Analisis Judul Berita Hiperbola Di Situs Berita Online’, *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5.2

- Estiyani,Rizka.(2018). *Ekspresi Diri Melalui Media Sosial Dan Maknanya Pada Pemuda SMP*. Skripsi Fakultas Psikologi,Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fitria,Herlinda.(2015) *Hiperealitas Dalam Sosial Media (Studi Kasus Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)*.*Kajian Ilmu Komunikasi*,Vol 45 (2). Diakses pada Oktober,15 2021
- Hiperealitas Online Shop Dan Tindakan Konsumtif Melalui Jejaring Sosial Online (Studi Aktivitas Belanja OnlineMahasiswi Melalui Facebook) - E-JURNAL,hlm 18' <<https://www.e-jurnal.com/2015/08/hiperealitas-online-shop-dan-tindakan.html>>.
- Jauhari,Minan.2017.*Media Sosial : Hiperealitas dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now Dalam Pemikiran Jean Baudrillard*. Jurnal Al-'adalah,Vol 20 (01).Hlm 129-130. Diakses pada November, 1 tahun 2021
- Komala,E.*Media Sosial Sebagai Sebuah Ruang Hiperealitas : Studi kasus pada Twitter*.Jurnal Linimasa,Vol 1 (2),Juli 2018. Diakses pada Oktober,15 tahun 2021
- Krinanai,H.Fadhlizha I.R.F.(2020), *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok : TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme*, Jurnal Social Work, 10(2), Diakses Juni,05,2021.
- Lia Valiana; *'Dampak Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap perkembangan Karakter Siswa Kelas VIMINI Aceh Utara 2020*<http://repo.iainlhokseumawe.ac.id/index.php?p=show_detail&id=2183&keywords=>.Diakses pada Agustus,29 2022
- Muchlis.Dkk.(Agustus 2020). *Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020*. Vol 01 (02), Diakses pada Agustus 28,2021
- Nunu N, Risnawati,(Februari 2019).Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten. Jurnal Lensa Pendas, 4(1),36-46
- Nurrakhmani,N.N.Hiperealitas *"Kekinian" Pada Pengguna Media Sosial Instagram.e Journal Komunikasi* ,Vol 7 (4) 2019. Diakses pada Oktober,15 2021.
- Oktaheriyani,D, M. Ali Wafa , dan Shen Shadiqien (2020), *Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikTok*, Ilmu Komunikasi,Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan MAB, diakses pada Juni 05, 2021
- Piliang, 2003, jurnal Sudrajat, J. S. (2018, Februari). Pemikiran Postmodernisme dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan. Jurnal Filsafat, 28(1), 25-46. Diakses

pada Agustus 28, 2021,

Pratama.V.P.2020. *Whatsapp Sebagai Media Representasi Diri (Studi Kualitatif : Pada Orang Tua Di Desa Sumberjo*.Skripsi Universitas Airlangga Surabaya

Saumantri,Teguh dan Abdu Zikrillah, (Desember,2020).*Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*,*Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(02) , diakses Agustus 22,2021

Trie D, Gemiharto Ilham,(April,2019). *Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak Anak Di Bawah Umur Di Indonesia*. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), diakses pada Juni 05,2021.

Rinandha F,I, Hetty Krisnani,(2020), *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok : TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme*, *Jurnal Social Work*, 10(2), Diakses Juni,05,2021.

Saragih,M.W.2018. *Hiperealitas Dan Kuasa Kapitalisme Dalam Film IN Time (2011)*.THN V,Vol 8 Juni.Dialektika Jurnal Bahasa,Sastra dan Budaya

Sari,D.V.Dkk. *Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi Tiktok)*.diakses pada Juni 07,2021

Sitorus, F.G, (2018) *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Anak*, skripsi Fisipol Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,diakses pada Juni 07, 2021

Yusuf,A. (2018). *Hiperealitas Simulakra Media Sosial pada Mahasiswa KPI IAIN Purwokerto Pengguna Instagram*.Skripsi IAIN Purwokerto,diakses pada Oktober, 15 tahun 2021

Website

Liputan 6.com , Tiktok Juara, ini 10 Aplikasi Paling Banyak Diunduh Q1 2021, <https://www.merdeka.com/teknologi/10-aplikasi-yang-paling-banyak-diunduh-awal-2021.html>, Diakses pada Agustus 29,2021

Tekno.kompas.com, Jumlah Pengguna Aktif Bulanan TikTok Terungkap, <https://tekno.kompas.com/read/2021/08/29/14020037/jumlah-pengguna-aktif-bulanan-tiktok-terungkap>,Diakses pada Agustus 29,2021