

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Bentuk	Perbedaan	Persamaan	Hasil
1	Andriyana, dkk. TikTok Terhadap Variasi Bahasa Kolokial Pada Kalangan Remaja Indonesia (Kajian Etonolinguistik).	Bentuk dari penelitian terdahulu adalah Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Vol. 17, No.1 ISSN: 2621-8097, 2020.	Dalam penelitian ini yang diteliti adalah aplikasi tiktok terhadap variasi bahasa dalam kajian etnolinguistik. Sedangkan penelitian yang peneliti gunakan hanya penggunaan aplikasi tiktok	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada aplikasi tiktok.	Aplikasi TikTok berdampak pada kehidupan sosial dan komunal, yang telah mengembangkan budayanya sendiri. Bahasa yang digunakan di kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi penggunaan aplikasi TikTok. Menurut penelitian etnolinguistik, media sosial memiliki dampak yang

			terhadap degradasi bahasa pada anak remaja.		signifikan terhadap cara orang berperilaku dan berbicara.
2	<p>Apriliyanti Muzayanati, dkk.</p> <p>Pengaruh Konten Tiktok Terhadap Degradasi Akhlak Anak Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi.</p>	<p>Bentuk dari penelitian terdahulu adalah Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, Vol. 7, No.1, 2022.</p>	<p>Dalam penelitian ini membahas konten dalam aplikasi tiktok terhadap degradasi akhlak sedangkan peneliti membahas penggunaan aplikasi tiktok terhadap degradasi</p>	<p>Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada media sosialnya yaitu aplikasi tiktok dan membahas mengenai degradasi.</p>	<p>Banyak anak di masa pandemi menghadapi kemerosotan moral yang dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, termasuk aplikasi TikTok yang menyediakan berbagai konten yang tidak layak untuk dilihat oleh anak-anak. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan</p>

			bahasa.		elektronik berdampak negatif pada perkembangan moral.
3	<p>Firgian Adisaputra.</p> <p>Hubungan Penggunaan Aplikasi Tik tok dengan Degradasi Karakter Siswa SD.</p>	<p>Bentuk dari penelitian terdahulu adalah</p> <p>Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, Vol. 2, ISSN: 2621-8097, 2020.</p>	<p>Dalam penelitian ini yang diteliti adalah hubungan penggunaan aplikasi tik tok dengan degradasi karakter siswa SD.</p> <p>Sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu pengaruh penggunaan aplikasi tiktok</p>	<p>Persamaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu media sosial yang digunakan.</p> <p>Sama-sama menggunakan media sosial tiktok.</p>	<p>Bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan aplikasi Tik Tok dan degradasi karakter. Dengan demikian, hasil penelitian in menunjukkan bahwa aplikasi Tik Tok tidak memberikan (sumbangan) dalam degradasi karakter yang dimiliki siswa. Hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan aplikasi Tik Tok dan degradasi</p>

			terhadap degradasi bahasa (survei pada anak remaja Kel. Sukapura Kec. Cilincing).		karakter siswa kelas V SDN Se-Kecamatan Taman.
4	Ira Maullin Octorina. Pengaruh Bahasa di Media Sosial Bagi Kalangan Remaja.	Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 1 No. 5, September 2018.	Dalam penelitian ini tidak di sebutkan media sosial yang digunakan nya. Sedangkan peneliti menjelaskan media sosial yang digunakan yaitu aplikasi	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti bahasa di kalangan remaja dalam menggunakan media sosial.	Pengaruh bahasa di sosial media di berbagai kalangan para remaja berpengaruh sangat besar terhadap bahasa yang digunakannya. Media sosial sebagai tempat atau wadah berkomunikasi para penggunanya. Sehingga, bahasa yang dipakai oleh anak remaja diantaranya bahasa gaul, alay dan

			tiktok.		lain sebagainya. Bahasa di atas akan berdampak pada anak remaja baik berdampak positif maupun berdampak negatif.
5	Putri Salma N, dkk. Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar.	Bentuk dari penelitian terdahulu adalah Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 8 No. 02, 2021.	Dalam penelitian ini yang diteliti adalah pengaruh aplikasi tiktok terhadap perkembangan bahasa siswa sekolah dasar (SD). Sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti	Persamaan penelitian ini yaitu media sosial yang digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh atau tidak nya adalah aplikasi tiktok.	Siswa Sekolah Dasar dapat dengan mudah mendapatkan informasi terutama bahasa, siswa Sekolah Dasar cenderung menerima bahasa tersebut secara bulat-bulat tanpa adanya penyaringan atau proses memilah dan memilih terlebih dahulu. Akibatnya munculah bahasa-bahasa kasar atau bahasa-bahasa gaul

			<p>yaitu penggunaan aplikasi tiktok terhadap penurunan kualitas (degradasi) bahasa pada anak remaja.</p>	<p>yang menurunkan sikap toleransi, sikap menghormati satu sama lain dan sikap peduli siswa terhadap orang lain. Sehingga hal tersebut menurunkan kualitas perkembangan bahasa bagi siswa Sekolah Dasar.</p>
--	--	--	--	--

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori CMC (*Computer Mediated Communication*)

Komunikasi interpersonal bagian penting dalam komunikasi secara personal maupun profesional. Menurut Devito, dengan kita mengeksplorasi komunikasi secara interpersonal, maka kita mampu memahami bagaimana cara berkomunikasi yang efisien dalam setiap hubungan tatap muka atau dengan menggunakan penghubung alat elektronik atau dikenal sebagai *CMC (Computer Mediated Communication)*. Jenis interaksi baru yang dikenal sebagai *CMC* ditentukan oleh waktu perubahan sosial dan teknologi yang cepat. Perilaku

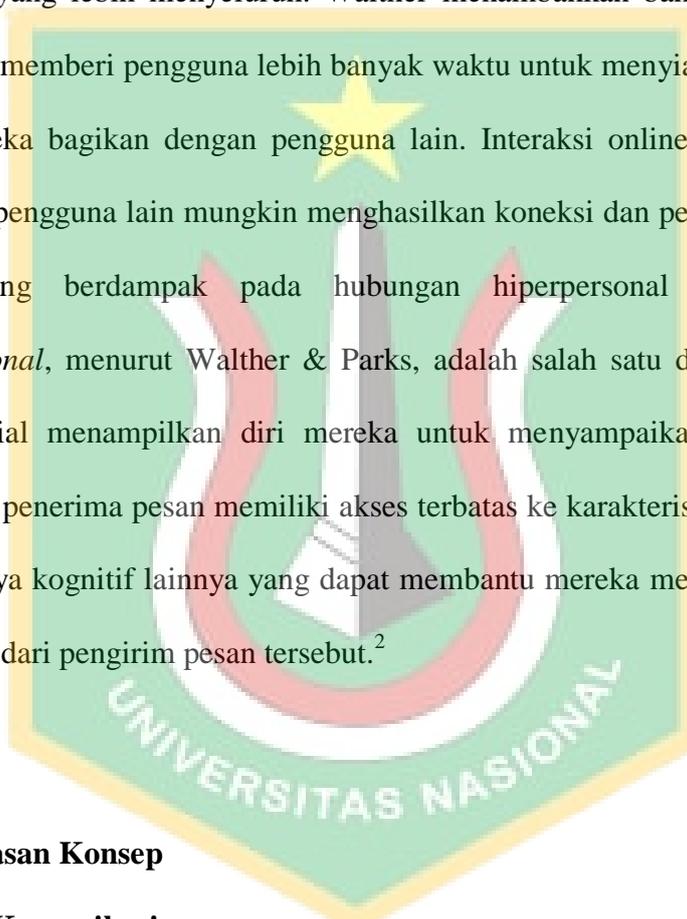
individu yang dapat dipengaruhi oleh arus informasi menggunakan mesin adalah definisi lain dari *CMC*. Pesan instan, email, situs jejaring sosial, dan forum online adalah beberapa contoh teknologi *CMC* yang berbeda.

Manfaat dari interaksi interpersonal, sosial, dan sosial-interpersonal adalah gagasan kontak interpersonal saat menggunakan internet. *CMC* digunakan untuk berbagai tujuan diantaranya yaitu akademik, profesional, penggunaan internal perusahaan, dan pribadi. Menurut Parke, Marsden, dan Connolly salah satu alat *CMC* paling populer yaitu *SNS (Situs Jejaring Sosial)*. *SNS* ini telah mengubah komunikasi antar pribadi. McGuinness & Simon, Moqbel & Kock mengklaim bahwa *SNS* memungkinkan pengguna memposting berbagai jenis konten untuk mengekspresikan identitas mereka dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dalam kehidupan nyata. TikTok adalah *SNS* yang digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Bareket Bojmel, Moran, dan Shahar, TikTok adalah komponen *CMC* karena memungkinkan pengguna untuk memilih bagaimana mereka ingin menampilkan diri secara online. Banyak pengguna TikTok dapat memanfaatkan berbagai alat yang ditawarkan untuk menciptakan persona online yang menguntungkan. Ketergantungan fisik dan sosial dalam berbagai bentuk komunikasi lainnya dapat ditundukkan oleh *CMC*. Akibatnya, Tiktok memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan orang lain meskipun mereka tidak berada di lokasi fisik yang sama, memberi mereka kesempatan untuk membedakan informasi tentang diri mereka sendiri melalui presentasi diri. Keterkaitan *CMC* yang lebih dalam daripada hubungan antara teman atau kekasih disebut sebagai hubungan. Menurut Griffin, Mcclish & Langan, dalam sudut

pandang *hyperpersonal*, tidak ada isyarat nonverbal. Melainkan, keterampilan dalam memperbaiki informasi atau mengedepankan karakteristik tertentu untuk mengajak pengguna *CMC* berperan dalam pembentukan presentasi diri yang ideal.

Dibandingkan dengan kontak tatap muka, mampu memberikan pertukaran informasi yang lebih menyeluruh. Walther menambahkan bahwa sifat asinkron *CMC* juga memberi pengguna lebih banyak waktu untuk menyiapkan materi yang ingin mereka bagikan dengan pengguna lain. Interaksi online antara pengguna *CMC* dan pengguna lain mungkin menghasilkan koneksi dan penilaian yang lebih dalam yang berdampak pada hubungan *hyperpersonal* mereka. Model *hyperpersonal*, menurut Walther & Parks, adalah salah satu di mana pengguna media sosial menampilkan diri mereka untuk menyampaikan pesan tertentu, sedangkan penerima pesan memiliki akses terbatas ke karakteristik nonverbal dan sumber daya kognitif lainnya yang dapat membantu mereka membentuk stereotip yang lebih dari pengirim pesan tersebut.²



2.3 Landasan Konsep

2.3.1 Komunikasi

Komunikasi mengandung arti bersama-sama (*common*). Istilah dari komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran. Kata sifat *communis* bermakna

² Apriliani, Siti R. (2020). *Computer-Mediated Communication sebagai Sarana Presentasi Diri Guru PAUD*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Humaniora. ISSN: 2614-5537 - Vol. 02, No. 02.

umum atau bersama-sama.³ Wursanto mendefinisikan bahwa komunikasi sebagai kegiatan dalam menyampaikan berita atau informasi yang memiliki arti penting dari satu pihak kepada pihak lain. Kemudian, Berlo berpendapat bahwa komunikasi merupakan salah satu unsur keberhasilan jika pesan yang disampaikan sama dengan yang dimaksud oleh sumber.⁴

Oleh sebab itu, komunikasi merupakan prasyarat kehidupan manusia. Karena tanpa komunikasi, interaksi antarmanusia secara perseorangan, kelompok ataupun organisasi tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang melakukan komunikasi apabila masing-masing melakukan pertukaran melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan melalui tindakan aksi dan reaksi.⁵ Dari segi bahasa, komunikasi adalah tindakan dalam menyampaikan pernyataan dari satu orang ke orang lain. Hal ini, dapat membantu kita untuk memahami bahwa komunikasi melibatkan beberapa pihak atau disebut juga *Human Communication*.⁶ Sebaliknya, dalam arti paradigmatis komunikasi ialah tindakan menyampaikan pesan bertujuan untuk secara langsung (tatap muka) atau pun tidak langsung (komunikasi melalui media) dalam menginformasikan yang dapat mempengaruhi sikap, pandangan, dan juga perilaku. Kesimpulan yang dapat ditarik dari pandangan ini adalah bahwa komunikasi paradigmatis bertujuan untuk mempengaruhi komunikan.

³ Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grasindo, 2004.

⁴ Oktavia, Fenny. (2016). *Upaya Komunikasi Interpersonal Kepala Desa Dalam Memediasi Kepentingan PT. Bukit Borneo Sejahtera Dengan Masyarakat Desa Long Lunuk*. *EJournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 1. Hal, 239-253.

⁵ Yasir. *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif*. Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020.

⁶ Nurhadi, Zikri Fachrul. (2017). *Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi*. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*. Vol. 3, No. 1 ISSN: 2461-0836.

Dampak kognitif adalah dampak yang berkembang dalam diri komunikan dan mengarah pada pengetahuan tentang pesan komunikator. Dalam hal ini, komunikator hanya berusaha mempengaruhi pandangan komunikan. Dibandingkan dengan efek kognitif, afektif lebih besar. Artinya, tujuan komunikator bukan hanya menyampaikan informasi kepada komunikan; melainkan untuk mempengaruhi perilaku komunikan untuk membangkitkan emosi atau sikap tertentu, seperti simpati, terharu, kesedihan, kemarahan, kebahagiaan, dan sebagainya. Tingkatan efek yang paling tinggi adalah *conative* atau *behavioral effect*, yaitu perubahan tingkah laku atau sikap akibat mendengar pesan komunikator.

2.3.2 Media Baru

Dalam karya "*The New Media Rader*", Lev Manovich mengklaim media baru ialah fenomena budaya dalam model baru dunia media massa. Dengan penggunaan media baru, model aplikasi kini dapat mengatur teknologi komputer dan data digital melalui distribusi. Model penyebaran informasi, yang memanfaatkan teknologi jaringan perangkat lunak, sedang diperbarui untuk media baru. Kemudian, menurut Martin Lister, media baru adalah ungkapan yang digunakan untuk menyebut segala sesuatu yang berkaitan dengan perubahan produksi massal suatu media, seperti yang tercantum dalam buku *New Media* dengan judul "*A Critical Introduction*". Hal ini menunjukkan bahwa hal itu

mencakup baik fungsi media maupun penggunaan media baik teknologi maupun budaya.

Ada sejumlah istilah yang digunakan dalam media baru yang membantu menciptakan media. Setidaknya ada enam tema dalam "New Media," menurut buku Nicholas Gane dan David Beer "*New Media: The Key Concepts*," sebagai berikut ini :

1) Network atau Jaringan

Jaringan komputer yang menghubungkan perangkat di satu gedung atau kumpulan gedung yang bersama-sama menjangkau wilayah yang lebih besar. Infrastruktur yang menghubungkan komputer ke berbagai perangkat eksternal, sehingga pengguna dapat berkomunikasi dan bertukar informasi.

2) Informasi

Informasi dalam pandangan Machlup adalah komunikasi pengetahuan. Informasi menurut Karyanya adalah data yang telah terkumpul dan disebarluaskan. Lash juga menegaskan bahwa informasi adalah bentuk yang berasal dari dan diciptakan oleh media komunikasi digital. Di era informasi, Lash mendukung adanya perumusan ulang teori kritis. Untuk memahami media baru, dimana kita tidak hanya harus menempatkannya di garis depan pemikiran, tetapi juga menyadari bahwa hal itu merupakan cabang teknologi yang selalu berkembang.

3) Interface

Illingworth dan Pyle berpendapat bahwa interface (antarmuka) adalah alat konseptual penting untuk berpikir di luar bidang dualisme. Beer

melanjutkan bahwa interface berfungsi sebagai alat konseptual bagi jaringan untuk memahami media baru untuk menghasilkan suatu efek. Dapat disimpulkan bahwa interface media baru berfungsi sebagai penghubung untuk berbagai proses sosial dan budaya yang sangat penting untuk mengaktifkan dan memediasi hierarki kekuatan informasi dengan cara yang berbeda dan mengubah interaksi antara tubuh dan lingkungannya.

4) Archive

“Archive Fever” tahun 1996 oleh Jacques Derrida berfungsi sebagai sumber utama untuk studi modern tentang teknologi pengarsipan. Sedangkan menurut Derrida sebaliknya, ia hanya tertarik pada pengembangan teknologi multimedia dan arsip sastra. Pengelolaan arsip yang dulunya ditangani di atas kertas dan kini dikelola secara digital oleh media teknologi, telah berubah berkat media teknologi. Struktur manajemen pelestarian arsip pasti akan berubah, dan teknologi media juga memungkinkan terjadinya pendangkalan wilayah publik dan politik, sehingga modifikasi arsip digital tidak dapat dihindari.

5) Interactivity

Manovich mengklaim bahwa karena teknologi media baru tidak benar-benar interaktif, konsep interaktivitas di era digital adalah gambaran. Karena objek dapat digunakan untuk membuat subjek, menurut teori sosial, interaktivitas adalah model yang mendominasi media baru.

6) Simulasi

Menurut Baudrillard simulakra mengacu pada teknologi sebagai media yang menciptakan sinyal dan objek yang ingin dilihat seseorang dalam perangkat lunak dan perangkat keras daripada produk yang sebenarnya, seperti yang sudah dijelaskan dalam sebuah buku oleh Nicholas Gane. Teknologi adalah media yang memungkinkan interaksi pengguna. Pada kenyataanya, teknologi berkembang dengan sendirinya berkat algoritme yang dibuat untuk mengontrol pengguna teknologi.⁷

2.3.3 Media Sosial

Media sosial dapat diartikan sebagai sumber atau source yang timbul karena adanya interaksi antara orang-orang dalam suatu komunitas.⁸ Media sosial mencakup blog, jejaring sosial, dan Wikipedia, sehingga orang dapat berkontribusi untuk berbagi dan menghasilkan informasi dengan mudah secara online. Orang-orang di seluruh dunia paling sering menggunakan jenis media sosial tersebut. media sosial adalah bentuk konten yang dibuat khusus untuk mempromosikan interaksi sosial dua arah yang interaktif. Kita dapat terlibat dalam berbagai pertukaran kerja tim, mode visual dan pendengaran untuk mengenal satu sama lain di media sosial. Twitter, Facebook, Instagram, Blog, dan platform lainnya adalah sebagai contoh. Dimana, para pengguna dapat

⁷ Utami, Andini Hernani. (2021). *Media Baru dan Anak muda : Perubahan Bentuk Media Dalam Interaksi Keluarga*. Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga. Vol. 11, No. 1.

⁸ Shiefti Dyah Alyusi. *Media sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta : Prenada Media, 2019.

menyebarkan kepada khalayak publiknya yaitu orang yang mengikutinya atau mengirimnya secara pribadi kepada akun yang lain nya (Krisdyahayu, 2018).⁹

Di bawah ini adalah beberapa definisi media sosial menurut beberapa ahli yaitu Philip Kotler dan Kevin Way Keller bahwa media sosial adalah media yang digunakan pembeli untuk berbagi informasi teks, gambar, audio dan video dengan orang lain.¹⁰ Media sosial adalah situs untuk mencari teman dan bersosialisasi secara online. Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Selain itu, menurut Nasrullah, kemunculan Web 2.0 memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk bersosialisasi dan berbagi informasi. Menurut Ardianto, dalam buku “Komunikasi 2.0” mengungkapkan bahwa jejaring sosial online atau biasa disebut jejaring sosial online bukanlah media online, karena jejaring sosial memiliki kekuatan sosial yaitu mempengaruhi opini publik yang berkembang di masyarakat. Dengan kekuatan media online, dukungan atau gerakan massa bisa terbentuk. Karena media sosial terbukti mampu membentuk opini, sikap, dan perilaku masyarakat.¹¹

Dalam Andreani, Paramitha mendefinisikan “media sosial” sebagai media yang dirancang untuk mendorong keterlibatan sosial yang interaktif atau “dua arah”. Teknologi internet yang mendukung media sosial telah mengubah cara informasi dibagikan dari satu audiens ke banyak orang.¹² Penulis

⁹ Fitria Halim, Sherly dan Acai Sudirman. *Marketing dan Sosial Media*. Bandung : Media Sains Indonesia, 2020.

¹⁰ Nikous Soter Sihombing, dkk. *Pemasaran Digital*. Jawa Tengah : Pena Persada, 2022.

¹¹ Setya, Errika Dwi W. (2011). *Komunikasi dan Media Sosial*. Jurnal The Messenger. Vol. 3, No. 1.

¹² Utami, Siwi Fatma, A., & Baiti, N. (2018). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan Remaja*. Cakrawala, Vol. 18, No. 2, hal, 257–262.

menyimpulkan bahwa media sosial adalah konten online yang mendorong interaksi sosial dengan memanfaatkan teknologi berbasis web dan mengubah percakapan menjadi dialog. Orang membuka akun media sosial untuk berbagai alasan, termasuk untuk mempromosikan keberadaan mereka, tetapi kebanyakan untuk tetap berhubungan dengan teman dan keluarga serta menerima informasi dan pembaruan melalui media sosial.

Platform media sosial yang paling banyak digunakan saat ini adalah Twitter, Instagram, TikTok, dan lainnya. Setiap orang, terutama remaja, dapat menemukan hiburan di jejaring sosial untuk menghabiskan waktu atau menghilangkan kebosanan. Jika mereka menggunakan media sosial, khususnya media sosial tiktok, mereka bisa tertawa riang.

2.3.4 Tiktok

TikTok adalah platform media sosial dan perangkat lunak berbagi video yang menampilkan berbagai efek khusus yang unik dan menarik. Sehingga pengguna aplikasi ini dapat dengan cepat membuat video pendek yang kreatif dan menarik perhatian untuk ditonton orang lain yang diluncurkan pada September 2016.¹³ Aplikasi TikTok adalah jejaring sosial dan platform video musik. Program yang sangat disukai baik oleh orang dewasa maupun anak-anak ini memungkinkan penggunanya untuk membuat video pendek yang diiringi dengan

¹³ Aji, Wisnu Nugroho. (2018). *Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, ISBN: 978-602-6779-21-2.

musik. Banyak orang, baik dewasa maupun anak-anak di bawah usia 18 tahun, menganggap aplikasi pembuatan video berbasis musik cukup menarik. ByteDance merupakan sebuah bisnis yang didirikan oleh Zhang Yimin, menciptakan aplikasi tiktok. Ada banyak video di aplikasi jejaring sosial TikTok.

Pengguna aplikasi TikTok menganggap bahwa aplikasi tersebut dapat merasa terhibur. Karena banyak orang mengklaim bahwa aplikasi tersebut adalah salah satu yang dapat menghibur mereka. Di beranda TikTok, pengguna aplikasi ini dapat menyaksikan berbagai konten video. Beginilah cara aplikasi TikTok dapat membantu pengguna menjadi terkenal atau terkenal. Mereka terkenal karena video yang mereka hasilkan lucu dan orisinal secara kreatif. Semuanya didasarkan pada apa yang dipikirkan setiap pemirsa atau pengguna lain. Aplikasi TikTok yang memungkinkan pengguna membuat video musik singkat menggunakan versi mereka sendiri.

Tik Tok memiliki 45,8 juta unduhan pada kuartal pertama (Q1) di tahun 2018 dan menjadi aplikasi paling populer. Fatimah Kartini Bohang (2018) mengatakan, jumlah tersebut melampaui aplikasi-aplikasi ternama seperti *YouTube, WhatsApp, Facebook, Messenger, dan Instagram*. Pasalnya, generasi milenial yang juga dikenal sebagai "Generasi Z" merupakan pengguna Tiktok terbanyak di Indonesia. Namun, pada 3 Juli 2018, aplikasi TikTok dinonaktifkan. Kementerian Komunikasi dan Informatika memantau aplikasi tersebut selama sebulan dan menemukan banyak keluhan. Jumlah laporan tersebut mencapai

2.853.¹⁴ Pada saat aplikasi ini diluncurkan sampai saat ini pun sangat dikenal banyak orang terutama anak milenial atau dikenal dengan generasi Z. Banyak konten-konten yang tidak pantas untuk dilihat oleh anak-anak dibawah umur.

Banyak remaja atau anak milenial yang menggunakan aplikasi tiktok untuk membuat video yang diiringi musik DJ atau dangdut terbaru. Saat itu banyak remaja dan milenial seperti Bowo dan Cimoy yang terkenal dengan produksi videonya. Pengguna media sosial menggunakannya sebagai platform untuk ekspresi diri dengan memproduksi video yang orisinal dan menawan. Dengan demikian, banyak orang mengunduh aplikasi TikTok dari sana.

2.3.5 Penggunaan Aplikasi Tiktok

TikTok adalah aplikasi jejaring sosial dan platform video yang dilengkapi dengan efek khusus yang unik dan menarik. Sehingga pengguna aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan untuk membuat video pendek yang bagus dan dapat menarik perhatian orang lain yang melihatnya. Aplikasi Tiktok adalah jejaring sosial dan platform video musik yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi pendukung musik pembuat video ini sangat populer di kalangan banyak orang mulai dari orang dewasa hingga anak di bawah umur. Aplikasi Tiktok adalah layanan yang dikembangkan oleh perusahaan ByteDance milik Zhang Yimin. Aplikasi media sosial Tiktok menawarkan banyak konten video untuk ditonton dan ditiru pengguna dengan ide kreatif mereka. Tidak hanya

¹⁴ Aji, Wisnu Nugroho, *Op.cit*, h.433

tentang video yang menarik, lipsync, dll. Juga aplikasi tiktok ini dapat berpartisipasi dalam tantangan pengguna lain. Aplikasi ini dapat membuat pengguna merasa terhibur. Adapun 3 dimensi dalam penggunaan aplikasi tiktok diantaranya :

1) Intensitas Penggunaan, merupakan seberapa sering pengguna dalam menggunakan aplikasi tiktok berdasarkan durasi dan frekuensinya. Sebab memiliki rasa senang ketika melakukan aktivitas tersebut.

2) Kebutuhan Kognitif (Cognitive Needs), merupakan suatu kebutuhan dalam mencari, memperkuat informasi, pengetahuan serta pemahaman dalam menggunakan aplikasi tiktok.

3) Kebutuhan Afektif (Affective Needs), merupakan kebutuhan seseorang yang berkaitan dengan estetika, keindahan dan pengalaman emosi. Dengan menggunakan aplikasi tiktok dapat membuat pengguna mendapatkan kesenangan, pengalaman, hingga dapat mengutarakan emosionalnya.¹⁵

4) Kebutuhan Konasi (Conation Needs), merupakan dorongan atau disebut juga dengan nama kebutuhan, konasi, atau kemauan. Kehendak adalah aktivitas psikologis di mana upaya yang disengaja dilakukan untuk melaksanakan tujuan agar menjadi titik fokus gerakan ke arah tertentu. "Keinginan" atau "kemauan" untuk melakukan apapun dengan dorongan juga disebut sebagai kekuatan internal

¹⁵ Ginting, Tri Vosa BR. (2021). *Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Bagi Kalangan Remaja Kecamatan Berastagi Sumatera Utara*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.

yang memiliki tujuan dan beroperasi secara independen dari kesadaran batin kita.¹⁶

2.3.6 Degradasi Bahasa

Menurut, Lamb, *et al.*, menjelaskan bahwa degradasi bersifat subjektif memiliki arti yang berbeda-beda tergantung pada kelompok masyarakat. Menurut Oldeman degradasi adalah suatu proses yang menyebabkan berkurangnya kemampuan untuk menciptakan hasil di masa kini atau masa depan.¹⁷ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) degradasi dimaknai kemunduran, kemerosotan, penurunan, dan sebagainya (tentang mutu, moral, pangkat, dan sebagainya). Degradasi di sini dimaksudkan penurunan kualitas bahasa. Pateda berpendapat bahwa bahasa berfungsi sebagai sarana untuk mengkomunikasikan kepada orang lain dengan segala sesuatu yang dirasakan, dipikirkan, dan diketahui.¹⁸

Ahmad & Abdullah menegaskan bahwa bahasa merupakan suatu sistem bahasa yang memiliki lambang dan bunyi secara acak yang digunakan anggota kelompok dalam melakukan kerjasama, berkomunikasi, dan juga mengidentifikasi diri. Menurut Ahmad & Abdullah bahasa merupakan suatu sistem bahasa yang memiliki lambang dan bunyi secara arbitrer digunakan

¹⁶ Berkhamas Yohanes, M. (2017). *Pendidikan Nilai Kehidupan Melalui Kebiasaan dan Keteladanan Sebagai Strategi Pembentukan Kepribadian Siswa*. Jurnal PEKAN., Vol. 2, No.2.

¹⁷ Tuheteru, Faisal Danu. *Pengelolaan Hutan Untuk Kemakmuran Masyarakat Pulau-Pulau Kecil Di Maluku*, 2020. Hal.67. Deepublish.

¹⁸ Asruni Samad, dkk. *Pudarnya Penggunaan Bahasa Indonesia DiKalangan Remaja*. Universitas Muslim Indonesia.

anggota kelompok dalam melakukan kerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.¹⁹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa degradasi bahasa merupakan bahasa yang digunakan oleh warga saat ini terus menerus mengalami penurunan kualitas atau degradasi yang tidak dapat dikendalikan. Dari degradasi bahasa yang dihasilkan yaitu warga tidak lagi menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan ketika berkomunikasi dengan orang lain. Terdapat 3 dimensi dalam degradasi bahasa diantaranya yaitu :

1) *Lapses*, merupakan kesalahan linguistik yang terjadi ketika pembicara mengubah subjek sebelum menyelesaikan pernyataannya (kalimat). Kesalahan semacam ini dikenal sebagai “kekeliruan lidah” dalam bahasa lisan dan “kekeliruan pena” dalam bahasa tulisan. Ketika pembicara tidak menyadari ketidakakuratan dan terjadi secara tidak sengaja.

2) *Error*, merupakan kesalahan yang diakibatkan oleh penutur yang melanggar tata bahasa atau aturan lain (pelanggaran kode). Karena penutur sudah mengikuti aturan tata bahasa yang berbeda dari tata bahasa lainnya, maka kesalahan ini dapat terjadi. Sehingga akan berdampak pada kekurangan dan keterbatasan penutur yang dapat mempengaruhi cara bahasa digunakan dan menimbulkan masalah kebahasaan ketika penutur menggunakan aturan yang salah.

3) *Mistake*, merupakan kesalahan linguistik disebabkan oleh penutur yang menggunakan kata atau frasa yang salah dalam konteks tertentu. Di dalamnya, kesalahan mengacu pada penutur yang salah dalam menggunakan aturan yang

¹⁹ Albaburahim. *Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Akademik*. Bojonegoro : Madza Media, 2019, hal. 13.

diketahui benar bukan karena kurangnya kemahiran bahasa kedua (B2). Namun, produk memiliki kesalahan pengucapan yang salah.²⁰

2.3.7 Masyarakat

Masyarakat dianggap sebagai kumpulan orang yang hidup bersama, kata "masyarakat" juga bisa merujuk pada interaksi sosial (*Society*). Kata Arab "syaraka", yang menunjukkan partisipasi dalam segala hal. Dengan kata lain, menurut Karl Max, bahwa masyarakat adalah suatu bentuk yang mengalami masalah organisasi dan perkembangan akibat dari perselisihan antara kelompok sosial yang dipisahkan secara ekonomi. Kemudian menurut, Emile Durkheim sebaliknya, menyatakan bahwa masyarakat adalah fakta yang secara obyektif otonom dan bebas dari orang-orang yang menjadi anggotanya (dalam Soleman B. Taneko, 1984: 11). Sekelompok orang yang telah lama hidup dan berinteraksi bersama dan sadar menjadi satu kesatuan dan sistem hidup bersama disebut sebagai masyarakat.

Definisi masyarakat adalah "manusia yang hidup bersama", yang setara dengan "hidup dalam tatanan sosial". Skenario ini muncul ketika orang membentuk hubungan. Menurut Mac Iver dan Page (dalam Soerjono Soekanto 1006:22), masyarakat adalah suatu sistem adat-istiadat, hukum-hukum yang mengatur kekuasaan, dan kerja sama antarkelompok yang memajukan adat-

²⁰ Inderasari Elen dan Tiya Agustina. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Asing dalam Program BIPA IAIN Surakarta*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol, 6, No. 2.

istiadat di antara anggota-anggota kelompok yang berbeda. Masyarakat adalah sekelompok orang yang telah hidup bersama cukup lama untuk mengembangkan budaya dan adat istiadat. Kemudian, menurut Selo Soemardjan (dalam Soerjono Soekanto, 2006: 22) menegaskan bahwa masyarakat adalah sekelompok orang yang hidup bersama untuk menciptakan budaya dan berbagi kesamaan wilayah, identitas, adat istiadat, sikap, dan rasa persatuan yang didasarkan pada sifat bersama. Dapat dikatakan bahwa masyarakat adalah kumpulan individu yang mampu berinteraksi secara sosial dan yang memiliki kesamaan budaya, geografi, identitas, perilaku kebiasaan, tradisi, sikap, dan rasa komunitas.²¹

2.4 Kerangka Pemikiran

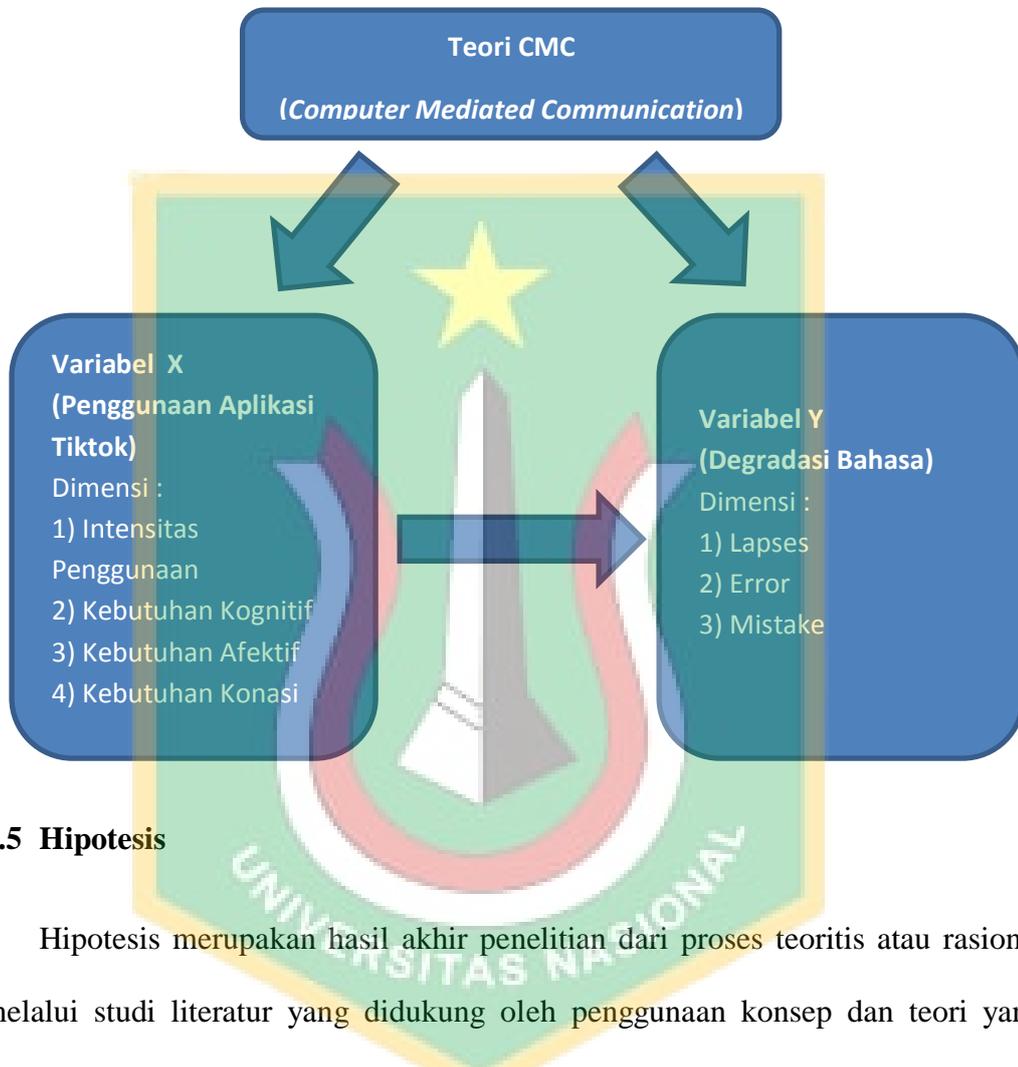
Agar kerangka konseptual penelitian dapat dipahami, maka dibuat model bagan sebagai berikut :



²¹ Donny Prasetyo dan Irwansyah. (2020). *Memahami Masyarakat dan Perspektifnya*. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1.

Tabel 2.4.1

Kerangka Pemikiran



2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan hasil akhir penelitian dari proses teoritis atau rasional melalui studi literatur yang didukung oleh penggunaan konsep dan teori yang bersangkutan, namun dapat diasumsikan bahwa hipotesis tersebut perlu diuji secara empiris menggunakan data penelitian. Dengan demikian, hipotesis dapat dianggap sebagai semacam jawaban sementara atas masalah yang telah diajukan dalam penelitian.²² Peneliti dapat mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

²² H. Djaali. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2021.

H_a : Penggunaan aplikasi tiktok berpengaruh besar terhadap degradasi bahasa pada warga Kelurahan Sukapura Kecamatan Cilincing.

H₀ : Penggunaan aplikasi tiktok tidak berpengaruh besar terhadap degradasi bahasa pada warga Kelurahan Sukapura Kecamatan Cilincing.

