

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi pada bidang komunikasi dan informasi membawa masyarakat untuk semakin maju karena penerimaan informasi yang cepat dan membawa perubahan di seluruh lapisan masyarakat. Internet merupakan salah satu media teknologi yang lahir dari perkembangan tersebut. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain secara fisik dan juga memiliki kemampuan untuk saling bertukar informasi (Allan, 2005:12).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4% (Iradat, 2024).

Internet tidak hanya digunakan untuk keperluan kerja dan pendidikan, tetapi juga dekat dengan kebutuhan sehari-hari. Media sosial merupakan media komunikasi *online* berbasis internet yang memungkinkan penggunanya berinteraksi satu sama lain secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka. Media sosial memungkinkan orang untuk tetap berhubungan dengan keluarga, teman, dan kolega di mana saja, kapan saja. Dengan berbagi status, foto dan video, jejaring sosial memfasilitasi komunikasi yang berkelanjutan dan *real-time*. Media sosial menawarkan berbagai jenis konten yang menghibur dan kreatif

untuk dinikmati penggunaannya. Dari video menarik, *meme*, gambar dan musik hingga konten kreator, jejaring sosial memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menghibur bagi pengguna.

TikTok merupakan salah satu media sosial yang lahir untuk memberikan hiburan bagi pengguna. TikTok rilis pada tahun 2016 tepatnya bulan September yang dibuat oleh sebuah perusahaan bernama ByteDance. TikTok dikenal sebagai *Douyin* di Cina. Pada tahun 2018, ByteDance membeli Musical.ly seharga hampir mencapai 1 miliar dollar sehingga semua pengguna Musical.ly dialihkan ke TikTok.

Sama seperti TikTok, Musical.ly adalah platform video pendek berdurasi 15 detik berisi video pengguna yang melakukan *lip-sync*. TikTok membuka server internasional pada tahun 2017. Pada tahun 2021, TikTok masuk menjadi website paling populer. DataIndonesia.id mencatat bahwa Indonesia berada di urutan kedua dengan jumlah pengguna aktif TikTok terbesar, yakni sebesar 99,1 juta pengguna mengalahkan Brazil di peringkat ketiga dengan jumlah pengguna aktif TikTok yang hanya mencapai 72,6 juta pengguna. Sementara itu, peringkat pertama pengguna aktif TikTok diraih oleh Amerika Serikat dengan jumlah mencapai 136,4 juta pengguna. Pengguna TikTok di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu menggunakan aplikasi selama 23,4 jam perhari (Rizaty, 2022).

TikTok salah satu platform media sosial populer. Kehadirannya mengubah dunia media sosial. Dikutip dari *Forbes.com* kehadiran TikTok menarik para pengguna ini dengan berbagai cara. Pertama, aplikasi ini mudah digunakan. Jauh

lebih mudah untuk mengedit dan mengunggah konten di TikTok daripada di aplikasi lain seperti Instagram atau Snapchat. Siapa pun yang memiliki *smartphone* dapat dengan mudah membuat dan mengunggah konten. Kedua, TikTok adalah aplikasi yang unik dan sangat khusus yang tampaknya dibuat untuk generasi muda saat ini, yang sebagian besar waktunya terpaku pada *smartphone* mereka dan bosan. Ini menarik bagi rentang perhatian mereka yang pendek, ditambah lagi klip video komedi pendeknya yang sangat familiar karena jenis kontennya yang sama di seluruh aplikasi. Ketiga, saya juga menemukan bahwa mereka menggunakan algoritma AI (*Artificial Intelligent*) yang canggih untuk mempelajari preferensi pengguna dan kemudian menyediakan umpan video yang disesuaikan untuk penggunanya (Taulli, 2020).

Media sosial TikTok merupakan sebuah platform di mana penggunanya bisa membuat video pendek berdurasi 15 detik sampai 3 menit yang berisi hiburan, edukasi, musik, dan lain-lain. Video yang sering dibuat oleh penggunanya menggunakan musik latar yang bisa diatur kecepatannya cepat dan lambat ataupun diedit menggunakan filter. Bagian *for you* adalah beranda utama dari TikTok, berisi video yang direkomendasikan oleh algoritma berdasar aktivitas jenis video yang sering ditonton, diberi, dan berinteraksi, seperti memberi *like*, *comment*, dan *share*. Fitur *duet* memungkinkan penggunanya membuat video di sebelah video orang lain yang telah dibuat dan diposting. Dalam fitur tersebut, orang bisa membuat konten video reaksi terhadap video orang lain atau melakukan kolaborasi. Pengguna yang membuat video tetapi tidak ingin dipublikasikan bisa menyimpannya dalam draft. Pengguna bisa memilih akunnya

untuk dijadikan akun *private* atau *public*. Untuk akun *private*, tidak semua orang bisa melihat video yang diunggah oleh sang pemilik akun tapi hanya pihak TikTok ataupun akun lain yang saling mengikuti. Sementara yang *disetting* publik bisa dilihat oleh seluruh pengguna TikTok.

Media sosial TikTok tentunya memiliki dampak. Kebanyakan para penggunanya menggunakan TikTok untuk menghibur diri saat bosan ataupun saat sedang beristirahat pada waktu luang. Terdapat dampak positif TikTok, salah satunya adalah membuat pengguna menambah dan meningkatkan kemampuan serta kreativitas dalam membuat konten yang menarik juga dapat berinteraksi melalui video yang diunggah. Tak hanya itu. Tidak berhenti sampai di situ, TikTok dapat pula menjadi pemenuh kepuasan kebutuhan. Dalam salah satu fitur TikTok, ada yang namanya TikTok Shop. Di sana, pengguna dapat berbelanja seperti halnya aplikasi belanja online lain. Audiens sebagai pengguna TikTok memenuhi kebutuhannya dengan mendapat kan informasi dari konten produk yang mereka pilih sehingga menjadikan mereka konsumtif. Hasilnya, media sosial TikTok dapat digunakan untuk mendukung pemenuhan kebutuhan (Oktaviani et.al, 2022).

Di samping hal di atas, TikTok juga berkaitan dengan manajemen kesan untuk membangun kesan dalam situasi tertentu dengan tujuan dan maksud yang ingin dicapai. Maksudnya, ketika seseorang menampilkan gambaran atau citra dirinya dalam sebuah video yang diunggah di TikTok, maka orang tersebut telah melakukan pengelolaan kesan untuk mendapatkan penilaian dari orang lain. Di tengah tingkat kepopuleran TikTok yang terus naik sebagai media sosial, banyak

kreitor konten memanfaatkan platform ini sebagai cara untuk mengekspresikan diri, mendapatkan popularitas, dan bahkan menghasilkan penghasilan.

Manajemen kesan tentunya mengacu pada teori dramaturgi Erving Goffman yaitu panggung depan dan panggung belakang. Video yang ditampilkan di TikTok merupakan panggung depan. Di sana, aktor menampilkan kesan-kesan yang menampakkan dirinya bahagia karena mengikuti sebuah tren. Dalam panggung belakangnya, aktor rela mengorbankan apa saja untuk bisa menampilkan kesan yang baik di depan kamera. Misalnya tabungan untuk keperluan yang penting, digunakan untuk membangun citra diri agar orang lain melihat dirinya sebagai orang yang bahagia di TikTok (Sutriani, 2022).

Dalam beberapa kesan yang ditampilkan pada panggung depan oleh TikToker cenderung palsu. Hal itu menimbulkan tolak belakang antara panggung depan dan panggung belakang. Media sosial yang digunakan *content creator* dimanfaatkan untuk menampilkan eksistensi diri dan mencapai popularitas (Tiara, 2021).

Tentunya penelitian tentang TikTok bukanlah hal yang baru dan yang menyangkut TikTok sudah banyak dan tentunya dari beragam aspek, seperti penelitian yang disebutkan sebelumnya. Pada penelitian tentang presentasi diri dalam media sosial TikTok yang disebutkan di atas membahas perbedaan atau ketimpangan antara apa yang ditampilkan dengan keadaan yang sebenarnya.

Pada penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan dari yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya seperti fokus penelitian, metode yang digunakan, lokasi penelitian, waktu penelitian, dan perbedaan sudut pandang atau perspektif

lain menggunakan teori yang sama. Penelitian ini berfokus pada pengguna TikTok yang memiliki pengalaman yang cukup panjang sebagai TikToker dengan tema konten yang jelas dan berbeda serta sudah memiliki kemampuan untuk mempengaruhi audiens.

Walaupun menggunakan perspektif teori yang sama, pada penelitian sebelumnya hanya membahas ketimpangan perilaku antara panggung depan dan panggung belakang pelaku serta bagaimana pelaku membangun presentasi dirinya. Pada penelitian ini akan dijelaskan dengan perspektif sosiologis yaitu dengan menjelaskan para pelaku mempresentasikan dirinya di TikTok menggunakan konsep diri Erving Goffman. Tidak hanya membahas perilaku para pelaku, penelitian ini juga berfokus pada interaksi para TikToker dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjadi fokus utama penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini perlu dilakukan untuk bisa mengetahui bentuk presentasi diri yang dilakukan para TikToker di panggung dan interaksi sosial TikToker dalam kesehariannya pada panggung belakang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam panggung depan aktor di media sosial TikTok digambarkan saat pengguna mengunggah sebuah konten dalam akun pribadinya. Dari sana muncul interaksi yang terjadi seperti memberikan komentar atau pendapat, pesan langsung terhadap pengunggah, ataupun berinteraksi saling membalas pesan dengan membalasnya dengan video lain.

Panggung belakang berada pada saat TikToker tersebut berada di dunia realitanya dengan mempersiapkan segala aspek kebutuhan untuk bisa ditampilkan di video TikTok. Pada panggung belakang merujuk pada area di luar pandangan publik di mana kreator TikTok berinteraksi secara informal dan merencanakan konten. Di panggung belakang, kreator dapat menunjukkan sisi mereka yang lebih pribadi, membangun hubungan dengan pengikut, dan membuat keputusan strategis terkait presentasi diri mereka di panggung depan. Pada panggung belakang juga terjadi interaksi terhadap orang terdekat yang tidak mereka tunjukkan pada panggung depan

Dari uraian yang telah disampaikan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai presentasi diri yang dibentuk oleh para TikToker yang merupakan mahasiswa UNAND. Sehingga ditarik sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: **“Bagaimana Mahasiswa TikToker UNAND Mempresentasikan Dirinya Pada Platform TikTok?”**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin di capai sebagai berikut:

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mendeskripsikan mahasiswa Universitas Andalas dalam mempresentasikan dirinya di panggung depan dalam media sosial TikTok dan panggung belakang.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mendeskripsikan presentasi diri mahasiswa TikToker Universitas Andalas di panggung depan

2. Mendeskripsikan interaksi sosial mahasiswa TikToker Universitas Andalas di panggung belakang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademik**

Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan disiplin ilmu sosial, terutama bagi studi Sosiologi Komunikasi.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi praktisi media sosial dalam memahami strategi presentasi diri yang efektif untuk menarik perhatian dalam platform TikTok.
2. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh TikToker untuk mengembangkan konten yang lebih berdaya tarik dan berdampak, dengan memahami bagaimana presentasi diri mereka dapat memengaruhi persepsi audiens.

## **1.5 Tinjauan Pustaka**

### **1.5.1 Media Sosial TikTok**

Media sosial merupakan hasil dari salah satu perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di abad ke 21. Media sosial salah satu media paling praktis untuk mengirimkan informasi dalam bentuk kata, gambar, video, audio. Dengan terhubung internet orang bisa dengan mudah mengakses media sosial di mana pun dan kapan pun melalui perangkat komputer maupun *smartphone*. Interaksi bisa dilakukan dari jarak yang jauh melalui media sosial. Segala fitur

hadir menjadi penghubung antar manusia seperti pesan langsung, *video call*, *voice call*. Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2015).

Media sosial memiliki beberapa jenis. Dalam buku (Nasrullah, 2015) dia membagi media sosial menjadi 6 kategori besar, yaitu:

1. Media jejaring sosial (*sosial networking*), di sini pengguna melakukan interaksi atau hubungan sosial termasuk konsekuensi dari hubungan sosial tersebut.
2. Jurnal *online* (*blog*), pengguna mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan web lain, informasi, dan sebagainya.
3. Jurnal *Online* sederhana (*microblogging*), tidak jauh berbeda dengan *blog* pengguna menulis dan mempublikasikan aktivitas atau pendapatnya.
4. Media berbagi (*media sharing*), sarana untuk berbagi media seperti video, dokumen, audio, gambar, dan sebagainya.
5. Penanda sosial (*sosial bookmarking*), media sosial yang digunakan untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara *online*.
6. Media konten bersama (*wiki*), merupakan situs kontennya hasil kolaborasi dari para penggunanya, pengguna yang berkunjung dapat mengedit penjelasan yang ada dalam *wiki*.

Kemunculan platform TikTok membawa inovasi baru dalam dunia media sosial. Pembawaan baru yang dimiliki oleh TikTok seperti tampilan dan algoritmanya menginspirasi beberapa media sosial lain seperti *Reels* milik Instagram dan *Short* milik *YouTube*. TikTok didominasi dengan video di halaman utamanya. Berbeda dengan *YouTube* yang bisa menampilkan video dengan durasi yang sangat panjang, TikTok banyak disukai karena berisi video singkat dan sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh para penggunanya. Video yang muncul berdasarkan preferensi atau kesukaan dari pengguna.

### **1.5.2 Presentasi Diri di Media Sosial TikTok**

Presentasi diri merupakan sebuah usaha untuk manajemen impresi (*impression management*). Seorang aktor menciptakan kesan tertentu dan berusaha untuk mempertahankannya dalam sebuah pertunjukan. Pada umumnya, pengelolaan kesan mengarah pada kehati-hatian terhadap serentetan tindakan yang tak diharapkan, seperti gerak-isyarat yang tak diharapkan, gangguan yang tak menguntungkan dan kesalahan bicara atau bertindak maupun tindakan yang diharapkan seperti membuat adegan (Ritzer & Goodman, 2004).

Presentasi diri adalah upaya untuk mengontrol dan mengendalikan diri untuk mendapatkan perhatian dari publik. Dalam presentasi diri setiap orang menggunakan taktik dan strategi untuk mempengaruhi persepsi para pengamatnya. Ini melibatkan pemilihan dan penyesuaian perilaku, bahasa tubuh, penampilan fisik, dan komunikasi verbal untuk menciptakan presentasi diri yang diinginkan.

TikTok identik dengan video-video yang beragam, unik, dan menghibur sehingga disukai orang. TikTok mempermudah pengguna karena di platform tersebut pengguna bisa langsung mengambil video serta mengedit video secara langsung tanpa perlu aplikasi tambahan dan akhirnya bisa langsung dipublikasikan. Kemudahan tersebut yang membuat banyak pengguna tidak perlu ahli dalam memproduksi video. Fitur yang telah tersedia dalam TikTok seperti filter membuat video yang ditampilkan menjadi semakin menarik dan mengundang audiens untuk menonton.

Video TikTok merupakan salah satu media sebagai ruang untuk mempresentasikan diri kepada *viewer*. Setiap video yang diunggah dan ditampilkan merupakan bagian dari panggung depan TikTok. Pada panggung depan ini setiap orang menampilkan dirinya dengan cara dan karakteristik yang berbeda. Pemilik akun TikTok sebagai pembuat konten berusaha untuk menampilkan versi terbaik dari diri mereka agar penonton tertarik dengan video yang diciptakan tersebut. Tampilan seperti latar, sikap, gaya bahasa, gestur, hingga ekspresi dibuat semenarik mungkin.

Berbeda dengan seorang dokter dengan pakaian jas lab dan rumah sakit sebagai latar, media sosial TikTok bisa dijadikan latar oleh aktor dengan peran apapun seperti atlet, *vlogger*, guru, dokter, penyanyi, dan sebagainya. Perbedaannya berada pada bagaimana kesan tersebut bisa dibangun oleh aktor. Dengan kecanggihan teknologi, aktor bisa menggambarkan suasana yang dibangun dalam sebuah video TikTok dengan mengeditnya.

### 1.5.3 Tinjauan Sosiologis

Paradigma definisi sosial mendasari dalam penelitian ini. Paradigma definisi sosial dapat kita lihat dari hasil proses berpikir manusia itu sendiri sebagai individu yang ada. Menurut paradigma definisi sosial, proses aksi dan interaksi yang bersumber pada kemauan individu itulah yang menjadi pokok persoalan dari paradigma ini. Dalam paradigma definisi sosial terdapat tiga teori yaitu teori aksi, interaksional simbolik, dan fenomenologi. Dalam karya (Ritzer, 2003) menjelaskan ketiga teori tersebut:

1. Teori Aksi, teori ini ditempatkan dalam paradigma definisi sosial Karena konsep voluntarisme milik Talcott Parsons. Voluntarisme adalah kemampuan individu melakukan tindakan dalam arti menetapkan cara atau alat dari sejumlah alternatif yang tersedia dalam rangka mencapai tujuannya. Aktor Menurut konsep voluntarisme ini adalah pelaku aktif dan kreatif serta mempunyai kemampuan menilai dan memilih dari alternatif tindakan. Walaupun aktor tidak mempunyai kebebasan total, namun ia mempunyai kemauan bebas dalam memilih berbagai alternatif tindakan.
2. Fenomenologi, dalam teori terdapat 4 unsur yang menjadi pokok persoalan. Pertama, bagaimana caranya untuk mendapatkan data tentang tindakan sosial subyektif mungkin. Kedua, berpusat pada kenyataan yang penting dan kepada sikap yang alamiah. Ketiga, Mempelajari proses pembentukan dan pemeliharaan hubungan sosial pada tingkat interaksi tatap muka untuk memahaminya dalam hubungannya dengan situasi tertentu. Keempat, Memperhatikan pertumbuhan perubahan dan proses tindakan.

3. Interaksional simbolik, Kehidupan bermasyarakat terbentuk melalui proses interaksi dan komunikasi antar individual dan antar kelompok dengan menggunakan simbol-simbol yang dipahami maknanya melalui proses belajar. Tindakan merupakan hasil daripada proses interpretasi terhadap stimulus. Jadi merupakan hasil proses belajar dalam arti memahami simbol-simbol dan saling menyesuaikan makna dari simbol-simbol itu.

Dalam interaksional simbolik, Erving Goffman menerbitkan sebuah buku yang berjudul "*The Presentation of Self in Everyday Life*" pada tahun 1959. Dalam karya ini Goffman memandang kehidupan sebagai rangkaian sandiwara seperti di atas panggung atau bisa disebut dramaturgi. Model analisa yang dikeluarkan oleh Goffman bahwa masalah utama yang dihadapi individu dalam berbagai hubungan sosialnya adalah mengontrol kesan-kesan yang diberikannya pada orang lain (Paul Johnson, 1986). Jadi setiap yang sesuatu yang ditampilkan dikontrol dari kondisi fisik, perilaku, dan gerak-geriknya.

Salah satu hal yang menarik dalam analisa dramaturgi adalah banyak cara orang bekerja sama untuk melindungi satu sama lain dalam kenyataan sosial yang sedang dipertunjukkan. Saat seorang aktor tidak dapat mempertahankan perannya dibutuhkan orang lain untuk mempertahankan kesan-kesan yang telah diciptakan dalam sebuah penampilan. Kesan yang telah dirancang dan rencanakan oleh seorang aktor dapat menimbulkan kritik dan mudah retak saat kesan tersebut tidak bertahan.

Dalam dramaturginya Goffman membedakan sebuah pertunjukkan dengan panggung depan dan panggung belakang. Sangat sederhana, pentas-depan adalah

bagian atau tempat di mana saja audins itu diharapkan ada, sedangkan pentas-belakang merupakan tempat yang terlarang bagi audiens atau orang luar lainnya (Johnson & Lawang, 1986).

#### 1. Panggung depan (front stage)

Secara umum panggung depan ini berfungsi untuk menjelaskan situasi bagi penonton yang mengamati sandiwara tersebut. Panggung depan sebuah tempat individu berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial tertentu seperti pertemuan, presentasi, dan percakapan. Individu berusaha untuk mengekspresikan dirinya sesuai dengan norma dan peran sosial yang diharapkan oleh masyarakat. Pada panggung depan dapat dibagi lagi, yaitu:

##### a) Latar (*setting*).

Latar mengacu pada tempat atau situasi yang harus ada sebagai lingkungan untuk aktor bermain dengan perannya. Tanpa adanya itu, aktor tidak bisa memainkan sandiwara. Latar merupakan salah satu unsur pada panggung depan di mana kreator membuat konten dalam setiap unggahannya. Latar atau lebih dikenal juga dengan sebutan *setting* ini bisa berupa tempat atau suasana bagi seorang untuk memainkan peran. Pemilihan latar yang menarik berdampak pada pengamat. Mereka lebih mudah mengenal dan mendapatkan informasi yang diharapkan. Latar tidak hanya berupa tempat, tetapi juga dekorasi, properti, pencahayaan, dan elemen visual lainnya yang mendukung individu untuk bisa membangun perannya.

##### b) Pribadi (*front personal*)

Untuk bagian pribadi dipecah menjadi penampilan (*appearance*) yang menurut Goffman dalam buku (Poloma, 2000) dibatasi sebagai “stimuli yang memberitahu kita status sosial para si pelaku”. Dan gaya (*manner*) yang menunjuk pada “stimuli yang berfungsi mengingatkan kita akan peranan interaksi (*interaction role*) yang diharapkan si pelaku harus dimainkan di situasi mendatang”.

Penampilan mengacu pada bagaimana individu menampilkan dirinya melalui ciri-ciri fisiknya, seperti pakaian, gaya rambut, perhiasan, atau penampilan lainnya. Cara individu berpakaian dan menata diri dapat memberikan kesan kepada orang lain mengenai status sosial, kepribadian, dan minatnya. Penampilan juga mencakup aspek fisik lainnya, seperti postur tubuh, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, yang dapat menimbulkan kesan suasana hati, sikap, atau niat seseorang.

Gaya mengacu pada bagaimana individu berperilaku dan berkomunikasi dalam interaksi sosial. Hal ini mencakup kecepatan berbicara, intonasi, nada suara, gaya berbicara serta ekspresi emosi. Gaya juga melibatkan penggunaan bahasa tubuh yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan individu. Orang yang menggunakan gaya percakapan yang sopan, ramah, atau persuasif mungkin akan memberikan kesan yang berbeda kepada orang lain dibandingkan orang yang menggunakan gaya percakapan yang kasar atau mendominasi.

Interaksi pada panggung depan meliputi komunikasi langsung antara individu dengan orang lain. Dalam interaksi ini, individu berusaha mempertahankan citra diri yang diinginkan dan memenuhi harapan sosial. Mereka

dapat menggunakan berbagai teknik, seperti memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan orang lain, menunjukkan penghargaan dan rasa hormat, dan melakukan aktivitas lain yang sesuai dengan norma-norma sosial yang ada saat ini. Interaksi ini juga melibatkan pertukaran informasi, pertukaran pendapat, dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

## 2. Panggung belakang (*back stage*)

Wilayah ini merupakan tempat di mana fakta sebenarnya bisa terlihat. Panggung belakang berisi sang aktor mempersiapkan peran yang ditampilkan sebelum memasuki panggung depan. Dalam daerah pentas-belakang anggota tim bisa bersantai, mereka tidak berurusan dengan penampilan atau kesan, dan di sana mereka mempersiapkan latihan untuk penampilan pentas-depan (Johnson & Lawang, 1986). Dalam hal ini sebuah kenyataan sosial yang terjadi, sebelumnya telah dirancang dipersiapkan. Aktor mempersiapkan penampilannya sebelum memainkan peran tertentu seperti merias diri, memilih pakaian, diet, dan sebagainya. Keadaan fisik pun perlu dipertimbangkan untuk melancarkan sebuah penampilan. Keadaan fisik, orang harus mempersiapkan hal-hal seperti perlengkapan fisik dan pemilihan tempat duduk di mana nanti mereka akan melaksanakan perannya (Johnson & Lawang, 1986).

Umumnya orang-orang menampilkan diri sebaik mungkin di panggung depan dengan menyembunyikan sesuatu. (Suharso, 2015) dalam bukunya menyebutkan hal yang disembunyikan memiliki beberapa sebab, yaitu:

1. Aktor mungkin ingin menyembunyikan kesenangan-kesenangan tersembunyi (misalnya meminum minuman keras sebelum pertunjukan).

2. Aktor ingin menyembunyikan kesalahan yang dibuat saat persiapan pertunjukan, langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut (misalnya sopir taksi menyembunyikan fakta bahwa ia mulai salah arah).
3. Aktor mungkin merasa perlu menunjukkan hanya produk akhir dan menyembunyikan proses produksinya (misalnya dosen menghabiskan waktu beberapa jam untuk memberi kuliah, namun mereka bertindak seolah-olah telah lama memahami materi kuliah).
4. Aktor mungkin perlu menyembunyikan “kerja kotor” yang dilakukan untuk membuat produk akhir dari khalayak (kerja kotor itu mungkin meliputi tugas-tugas yang secara fisik kotor, semi-legal, menghinakan).
5. Dalam melakukan pertunjukan tertentu, mungkin aktor harus mengabaikan standar lain (misalnya menyembunyikan hinaan, pelecehan, atau perundungan yang dibuat sehingga pertunjukan dapat berlangsung) (Ritzer & Goodman, 2004).

Topik permasalahan dari penelitian ini adalah presentasi diri mahasiswa FISIP Universitas Andalas yang menggunakan TikTok untuk berkreasi, di mana informan sebagai pelaku dalam hal ini pembuat konten berjumlah 5 orang, dan 2 orang pengamat yang berteman langsung serta pengikut (*follower*) dari pemilik akun TikTok tersebut.

Saat ini umumnya mahasiswa memiliki akun TikTok sebagai panggung maya untuk mengekspresikan diri yang dapat ditonton oleh ribuan pengguna media TikTok dari berbagai kalangan. Ada kepuasan tersendiri bagi Tiktoker yang

mengunggah videonya ke *platform* yang mereka miliki, baik untuk hiburan maupun sebagai ruang unjuk kreatifitas.

Namun tidak banyak dari mahasiswa menggunakan *platform* TikTok sebagai *influencer* atau pemberi pengaruh. Seorang *influencer* punya kekuatan untuk mempengaruhi banyak orang dan menjadi orang yang inspirasional dalam berkreatifitas.

Pada penelitian ini telah dipilih mahasiswa pemilik akun TikTok yang memiliki banyak pengikut. Mereka tidak hanya sebagai pembuat konten, tetapi juga sebagai seorang *influencer* dan punya kekuatan untuk mempegaruhi audien serta memiliki dampak sosial terutama pada komunitas TikTok. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana mahasiswa TikToker UNAND mendeskripsikan dirinya sebagai TikToker di panggung depan dengan konsep diri Erving Goffman serta bagaimana mereka membedakan diri pada panggung belakang.

#### 1.5.4 Penelitian Relevan

Tentunya saat melakukan sebuah penelitian diperlukan adanya dukungan dari penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti. Hal tersebut dilakukan sebagai perbandingan dari penelitian sebelumnya untuk menjadi acuan agar penelitian terlaksana secara teratur dan tidak sembarang. Dalam penelitian ini tentunya peneliti menghubungkan dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang berkaitan dengan presentasi diri dalam media sosial terkhusus media sosial TikTok. Berikut beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

**Tabel 1.1 Penelitian Relevan**

NO	Penelitian	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
----	------------	-------	------------------	-----------	-----------

		Penelitian			
1	Gian Tiara (Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur)	Dramaturgi Pengelolaan Kesan di Media Sosial Instagram	Terdapat beberapa kesan yang berbeda dari apa yang ada di panggung depan dan panggung belakang, namun menariknya ada kesan yang memang sama ditunjukkan baik di panggung depan maupun di panggung belakang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas presentasi diri</li> <li>- Membahas media sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informan merupakan para mahasiswa Universitas Andalas</li> <li>- Media sosial TikTok</li> <li>- Hanya membahas panggung belakang</li> </ul>
2	Dito Yudhistira Iksandy (Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya)	Dramaturgi Pengguna Second Account di Media Sosial Instagram	Akun kedua Instagram digunakan untuk berkeluh kesah, berbagi tugas kuliah, portofolio. Akun pertama digunakan sebagai pencitraan diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas presentasi diri</li> <li>- Membahas Media Sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hanya membahas panggung belakang</li> <li>- Media Sosial yang digunakan adalah TikTok</li> </ul>
3	Ida Ayu Nyoman Sutriani	Aktualisasi Diri dan Media Sosial (Dramaturgi Kaum Millenial dalam Media Sosial TikTok)	Sadar akan dampaknya terhadap penilaian diri melalui media sosial TikTok ini, maka para pemilik akun melakukan kontruksi manajemen kesan untuk menampilkan citra atau gambar dirinya dalam versi lain di media sosial. Hal ini dilakukan untuk maksud dan tujuan tertentu yang hendak dicapainya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membahas presentasi diri</li> <li>- Membahas Media Sosial TikTok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data didapat dari wawancara dan observasi</li> <li>- Informan lebih spesifik</li> <li>- Hanya membahas panggung belakang</li> </ul>

4	Hafifah Aulia	Presentasi Diri @Rianfahardi Sebagai Presiden Gen-Z Di Media Sosial Tik Tok	Rian mencoba untuk membangun image sebagai anak muda kritis yang berani bersuara dan tidak memihak satu hal dalam setiap isu atau permasalahan. Rian menggunakan strategi competence dan juga ingratiation untuk mempresentasikan dirinya di akun Tik Toknya.	- Membahas panggung depan dan anggung belakang	- Berfokus pada satu TikToker - Hanya membahas penampilan secara keseluruhan
---	---------------	---	---	--	---

Sumber: Data Primer 2024

Penelitian yang membahas tentang presentasi diri dalam media sosial telah banyak ditemukan, tetapi menggunakan kajian yang berbeda-beda seperti pada daftar tabel penelitian relevan yang terdapat di atas. Pada penelitian yang dilakukan Gian Tiara dibahas dalam perspektif ilmu komunikasi, penelitian ini membahas bagaimana ketimpangan yang terjadi antara panggung depan dan panggung belakang. Media sosial yang diteliti adalah Instagram.

Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Dito Yudhistira Iksandy, terlihat jelas fokus pembahasan dalam penelitian ini terletak pada panggung belakang. Panggung belakang pada penelitian ini bukan dalam kehidupan realita, melainkan pada *second account* pengguna Instagram.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Nyoman Sutriani berfokus pada panggung depan pengguna TikTok. Data yang didapatkan hanya

melalui observasi dan tidak dilakukan wawancara sehingga hasil penelitian merupakan dari opini pribadi.

Pada penelitian ini tidak hanya berfokus pada ketimpangan antara panggung depan panggung belakang TikToker. Penelitian ini menggunakan perspektif secara sosiologis, pada panggung depan membahas konsep “diri” Erving Goffman dari para informan untuk memberikan informasi yang lebih jelas dan akurat. Pada panggung belakang berfokus pada bagaimana TikToker berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari yang berfokus pada lingkungan kampus.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Pendekatan Dalam Penelitian**

Pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam pendekatan kualitatif biasanya digunakan untuk mengkaji atau mengamati suatu fenomena dengan mendalam. Pendekatan ini berfokus untuk mendapatkan jawaban dari manusia yang menjalani atau mengalami suatu fenomena secara mengerucut. Metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisa data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia, serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014:13).

Penelitian kualitatif mengumpulkan data melalui observasi atau wawancara terhadap pelaku atau pengamat yang mengikuti dari sebuah fenomena. Dari sana

bentuk data yang didapat berbentuk kata-kata yang didapat melalui analisis perbuatan manusia dengan interpretasi.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini akan dijelaskan tentang gambaran secara faktual, sistematis dan akurat. Pendekatan ini juga digunakan karena penelitian ini mengacu perspektif teoritis mengenai presentasi diri mahasiswa TikToker Universitas Andalas.

### **1.6.2 Informan Penelitian**

Untuk menemukan informasi dan data yang kuat, peneliti memilih untuk mendapatkan informasi melalui informan. Orang yang memberikan informasi terkait dengan kondisi dan terlibat secara langsung untuk penelitian terkait disebut dengan informan. Menurut Afrizal (Afrizal, 2014:139) mendefinisikan informan penelitian yaitu orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Afrizal membagi informan menjadi dua kategori yaitu informan pengamat dan informan pelaku. Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian pada peneliti, gunanya untuk konfirmasi keterangan yang diberikan informan pelaku. Sedangkan informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang intepretasinya (maknanya) ataupun tentang pengetahuannya (Afrizal, 2014:139).

Pada penelitian yang dilakukan ini, digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mencari informan dengan kriteria-kriteria tertentu yang ditetapkan

oleh si penulis. Menurut Afrizal (Afrizal, 2014:140) kegunaan teknik ini sebagai mekanisme disengaja yang berarti sebelum melakukan penelitian para peneliti menetapkan kriteria tertentu yang mesti dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informasi. Dalam penelitian ini ada beberapa kriteria untuk menentukan informan pelaku pertama, yaitu:

1. Mahasiswa aktif atau telah menjalani masa studi S1 di Universitas Andalas.
2. Aktif membuat video dalam 3 bulan terakhir dengan minimal 2 video/minggu.
3. Memiliki jumlah follower lebih dari 1000.
4. Memiliki tema konten tertentu

Proses mendapatkan informan dalam penelitian ini didapatkan dengan melakukan pencarian melalui bertanya terhadap beberapa mahasiswa Universitas Andalas secara acak. Selain itu informan juga didapat setelah melakukan wawancara terhadap informan dengan bertanya dan meminta saran. Setelah mendapatkan beberapa identitas informan, selanjutnya dipilah lagi dari identitas yang didapat dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk dijadikan informan utama. Akhirnya didapatkan 9 identitas yang dapat ditetapkan sebagai informan.

Dari 9 identitas yang didapat, informan yang memenuhi kriteria ada 5 sedangkan 4 lainnya tidak memenuhi salah satu syarat. Mahasiswa yang tidak memenuhi syarat diantaranya ada Givel Afriyadi mahasiswa jurusan Sastra Minangkabau. Walaupun memiliki jumlah pengikut dan aktif membuat konten, Givel tidak memenuhi syarat ke 4, yaitu tidak memiliki tema konten yang jelas atau acak. Selanjutnya ada Lhara Prosa yang merupakan mahasiswa Sastra

Minangkabau tidak masuk kriteria informan penelitian karena tidak memiliki tema konten yang cukup jelas. Terakhir Adam Al-Isra seorang mahasiswa jurusan Manajemen. Meskipun Adam cukup terkenal dikalangan mahasiswa UNAND, ia tidak memenuhi kriteria ke 2 yaitu aktif membuat konten dalam 3 bulan terakhir dengan minimal 2 video per minggu dan juga tidak masuk ke kriteria ke 4 karena memiliki tema konten yang acak.

Selanjutnya didapatkan 5 mahasiswa Universitas Andalas yang memenuhi seluruh syarat diantaranya:

**Tabel 1.2 Data Informan Pelaku**

No	Nama	Jenis Kelamin	Jurusan	Jumlah Follower TikTok	Tema Konten	Kategori Informan
1	Edo Novrianto	L	Sosiologi	14,2K	Tutorial bermain gitar	Pelaku
2	Kartika Sari Dewi	P	Ilmu Komunikasi	360,2K	<i>Beauty influencer</i>	Pelaku
3	Annisa Mulia Utami	P	Ilmu Komunikasi	692,7K	<i>Daily Vlogger</i>	Pelaku
4	Zafirah	P	Ilmu Komunikasi	405,6K	<i>Fashion</i>	Pelaku
5	Ardha	P	Sosiologi	18,9K	<i>Educational tips</i>	Pelaku

Sumber: Data Primer 2024

Untuk informan pengamat memiliki beberapa kriteria diantaranya:

1. Teman dekat pelaku atau yang berhubungan intens dengan pelaku.
2. Teman pelaku yang juga mengamati pelaku dalam akun TikTok pelaku.

**Tabel 1.3 Data Informan Pengamat**

No	Nama	Jenis Kelamin	Jurusan	Kategori Informan
1	Muhammad Luthfi Aziz	L	Ilmu Komunikasi	Pengamat
2	Habibullah Nasution	L	Sosiologi	Pengamat

*Sumber: Data Primer 2024*

### 1.6.3 Data yang Diambil

Pada penelitian ini data yang akan diambil dalam bentuk kalimat karena yang dianalisis dalam penelitian ini adalah perbuatan atau perilaku yang dilakukan oleh manusia. Dalam penelitian kualitatif terdapat dua sumber data (Sugiyono, 2014:104) yaitu:

1. Data Primer, merupakan informasi atau data yang didapat langsung dari informan penelitian. Seperti hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian yang berdasarkan tujuan penelitian dan rumusan masalah. Data primer dari penelitian ini adalah hasil wawancara dengan para informan. Yaitu menjelaskan mahasiswa TikToker FISIP Universitas Andalas mempresentasikan dirinya di panggung depan dan dengan menghubungkannya pada panggung belakang.
2. Data Sekunder, yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. Data sekunder biasanya didapatkan dari lembaga atau instansi yang ada di lokasi penelitian. Maksudnya data yang diambil berupa gagasan dari pengamat seperti bagaimana pelaku berperilaku pada panggung depan hingga

dihubungkan apakah panggung belakang pelaku (interaksi sosial secara langsung) berlangsung seperti yang ditampilkan pada panggung depan.

**Tabel 1.4 Jenis Data Yang Diambil**

No	Tujuan Penelitian	Data yang diambil	Jenis data
1	Mendeskripsikan presentasi diri mahasiswa TikToker Universitas Andalas di panggung depan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penampilan informan pelaku pada akun TikTok pribadinya</li> <li>- Interaksi antara Informan pelaku dengan audiens</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil wawancara informan pelaku</li> <li>- Hasil wawancara informan pengamat</li> <li>- Observasi pada akun TikTok pelaku</li> </ul>
2	Mendeskripsikan interaksi sosial mahasiswa TikToker Universitas Andalas di panggung belakang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penampilan informan pelaku di panggung belakang</li> <li>- Interaksi pelaku di panggung belakang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil wawancara pelaku</li> <li>- Wawancara pengamat</li> <li>- Observasi langsung terhadap informan pelaku</li> </ul>

*Sumber: Data Primer 2024*

#### 1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian. Karena teknik pengumpulan data yang baik memungkinkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data sesuai tata cara penelitian agar diperoleh data yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, maka peneliti akan menganalisis seluruh kata-kata yang merupakan tindakan, pendapat, pengalaman, alasan mengenai topik penelitian. Untuk teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi dan wawancara mendalam.

##### 1. Observasi

Secara definisi, observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan, disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Peneliti melakukan observasi dalam rangka untuk mendapatkan data yang sebenarnya di lapangan. Tujuan dari dilakukannya observasi adalah memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi dan kegiatan yang dilakukan objek penelitian.

Pencarian informan dilakukan dengan cara mencari informasi dari mulut ke mulut, yaitu bertanya kepada beberapa mahasiswa Universitas Andalas yang mengenal TikToker yang menempuh pendidikan di Universitas Andalas. Setelah didapatkan nama-nama TikToker tersebut selanjutnya dipilah lagi TikToker yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini dan setelah itu dilakukan observasi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat segala detail dari beberapa sampel video yang diambil dari setiap akun informan, video yang diobservasi diantaranya 1 video yang memiliki *viewer* terbanyak, 1 video dengan interaksi terbanyak, dan 1 video yang mewakili penampilan secara keseluruhan tentang informan pelaku. Untuk observasi panggung belakang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung perilaku informan dalam keseharian terkhusus dalam lingkungan pertemanan kampus para informan pelaku. Observasi panggung depan dilakukan selama 1 bulan penuh pada bulan oktober.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Menurut Hopkins, wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah dan fokus penelitian dan diarahkan pada pusat penelitian.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang bebas dan mendalam dengan bantuan pedoman wawancara. Informasi yang diambil mengenai bagaimana mahasiswa TikTok mempresentasikan dirinya pada panggung depan dan mencari kesenjangan perilaku informan pelaku pada panggung belakang.

Wawancara terhadap informan diawali dengan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang umum, seperti identitas informan, kemudian membicarakan topik perkuliahan atau seminar, atau makalah yang sedang mereka kerjakan. Setelah wawancara berlangsung, hasil wawancara akan dicatat dalam bentuk memo singkat untuk mencatat hasil wawancara. Setelah selesai wawancara dan pulang ke rumah, hasil wawancara ditinjau kembali, didengarkan, dan diperluas dalam bentuk catatan lapangan.

Wawancara dilakukan dilakukan dengan dua cara yaitu dengan tatap muka dan wawancara *online* menggunakan Gmeet. Cara yang dilakukan diputuskan berdasarkan ketersediaan para informan. Untuk informan yang diwawancarai

melalui *online*, mereka tidak bisa menyempatkan hadir secara tatap muka karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh informan.

### **1.6.5 Unit Analisis**

Unit analisis adalah unit kajian yang spesifik. Unit analisis diartikan berkaitan dengan fokus atau komponen objek kajian. Unit analisis ini dilakukan penulis untuk menjaga validitas dan reliabilitas penelitian. Tergantung pada fokus masalahnya, unit analisisnya dapat berupa siswa, kelompok, organisasi, atau objek pada wilayah dan waktu tertentu. Unit analisis dalam penelitian sosial bisa berupa individu ataupun kelompok sesuai dengan fokus penelitian.

Unit analisis penelitian ini adalah individu yaitu mahasiswa Universitas Andalas yang menggunakan dan membuat konten secara aktif di TikTok untuk memperoleh informasi yang jelas dan akurat.

### **1.6.6 Analisis Data**

Analisis data adalah pengujian data secara sistematis untuk mengidentifikasi bagian-bagian data, hubungan antar bagian, dan hubungan antara bagian-bagian dan keseluruhan dengan cara mengklasifikasikan data dan mencari hubungan antar kategori. Analisis data adalah aktivitas yang terus menerus selama penelitian berlangsung, dilakukan mulai dari mengumpulkan data sampai pada tahap penulisan laporan. (Afrizal, 2014:176). Analisis adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Analisa data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif yang lebih ditekankan pada interpretatif kualitatif. Data yang didapat lapangan, baik dalam bentuk data primer maupun data sekunder dicatat dengan catatan lapangan.

Setelah kembali dari lapangan, akan dibuat catatan terkait pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Setelah semua data terkumpul, maka akan dianalisis dengan cara meninjau seluruh data yang diperoleh baik berupa data primer maupun sekunder dari awal penelitian hingga akhir penelitian. Analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif menggunakan prinsip yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman membagi analisis data dapat dikategorikan menjadi tiga tahap secara garis besar, yaitu tahap:

1. Kodifikasi Data, Peneliti menulis ulang catatan lapangan yang telah dibuat saat melakukan wawancara kepada informan. Selanjutnya dilakukan pemberian kode atau tanda untuk informasi yang dianggap penting. Sehingga peneliti dapat memilah mana informasi yang penting dan tidak penting. Informasi yang penting yaitu informasi yang bersangkutan dengan topik penelitian, sedangkan data yang tidak penting berupa pernyataan informan yang tidak berkaitan. Hasil dari kegiatan tahap pertama adalah diperolehnya tema-tema atau klasifikasi dari hasil penelitian. Tema-tema atau klasifikasi itu telah mengalami penanaman oleh peneliti (Afrizal, 2014:178).
2. Tahap Penyajian Data, Sebuah tahap lanjutan analisis di mana peneliti menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan. Miles dan Huberman menganjurkan untuk menggunakan matrik dan diagram untuk menyajikan hasil penelitian, yang merupakan temuan penelitian (Afrizal, 2014:179).

3. Menarik Kesimpulan suatu tahapan lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi penulis atas temuan dari suatu wawancara atau dokumen. Setelah kesimpulan diambil, penulis kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan (Afrizal, 2014:180).

#### **1.6.7 Definisi Operasional Konsep**

Penelitian ini memiliki beberapa konsep untuk memberi batas dan mempermudah penelitian. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang membantu peneliti dalam mengukur variable yang digunakan. Konsep-konsep yang dimaksud sebagai berikut:

1. TikTok adalah salah satu dari media sosial berisi konten video yang berdurasi 15 detik sampai 3 menit yang memuat hiburan, edukasi, pasar online, interaksi.
2. Media Sosial merupakan media baru dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dan alat untuk berinteraksi jarak jauh yang dalam hal ini adalah media sosial TikTok.
3. Presentasi Diri adalah sebuah usaha seseorang untuk menampilkan dirinya dengan mengontrol kesan.
4. Mahasiswa adalah status seseorang yang sedang dalam masa studi dan terdaftar secara resmi di sebuah perguruan tinggi.
5. Panggung depan adalah tempat aktor memainkan perannya dalam sebuah penampilan yang sedang dipentaskan.

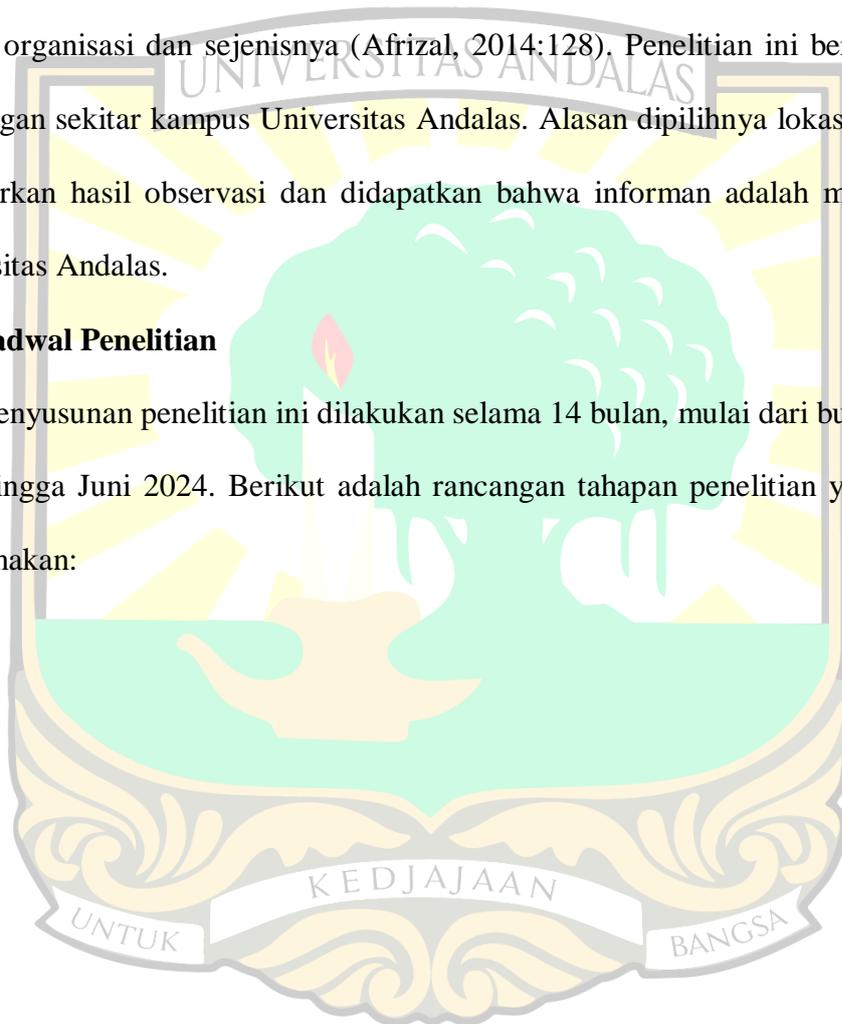
6. Panggung belakang adalah tempat aktor mempersiapkan rencananya secara matang sebelum akhirnya ditampilkan di panggung depan.

### **1.6.8 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dapat dijelaskan sebagai sebuah setting atau konteks penelitian. Tempat tersebut tidak selalu mengacu kepada wilayah, melainkan juga kepada organisasi dan sejenisnya (Afrizal, 2014:128). Penelitian ini berlokasi di lingkungan sekitar kampus Universitas Andalas. Alasan dipilihnya lokasi tersebut berdasarkan hasil observasi dan didapatkan bahwa informan adalah mahasiswa Universitas Andalas.

### **1.6.9 Jadwal Penelitian**

Penyusunan penelitian ini dilakukan selama 14 bulan, mulai dari bulan April 2023 hingga Juni 2024. Berikut adalah rancangan tahapan penelitian yang akan dilaksanakan:



**Tabel 1.5 Rancangan Jadwal Penelitian**

NO	Nama Kegiatan	2023			2024		
		Maret	April- Agustus	September- Desember	Januari- Februari	Maret- Juni	Juli
1	Seminar Proposal						
2	Menyusun Instrumen Penelitian						
3	Turun Lapangan						
4	Analisis Data dan bimbingan						
5	Ujian Skripsi						

