

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial merupakan wadah untuk membangun komunikasi atau membagikan momen seorang individu kepada khalayak luas. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, media sosial mengalami evolusi. Berbagai platform digital muncul sebagai media sosial yang populer di Indonesia, di antaranya WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Telegram, dan Twitter. Meskipun beragam, media sosial memiliki tujuan utama untuk memfasilitasi interaksi dan berbagi pengalaman. TikTok, sebagai salah satu platform media sosial yang relatif baru, telah mendapatkan popularitas yang signifikan di Indonesia. Perkembangan media sosial ini mencerminkan transformasi cara orang berkomunikasi dan berbagi informasi dalam era digital. Selain itu, media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi platform untuk pemasaran digital dan e-commerce. Banyak bisnis, terutama UMKM di Indonesia, memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan Facebook untuk mempromosikan produk mereka dan berinteraksi langsung dengan pelanggan, menciptakan peluang ekonomi baru di era digital. Namun, meskipun media sosial membawa banyak manfaat, penggunaannya juga menimbulkan tantangan baru dalam masyarakat Indonesia, seperti penyebaran berita palsu (hoaks) dan perundangan siber. Hal ini menyoroti pentingnya literasi digital dan kesadaran akan keamanan daring di kalangan pengguna media sosial di Indonesia. Fenomena pemberi pengaruh dan pencipta konten di Indonesia semakin berkembang pesat berkat platform media sosial, terutama Instagram dan TikTok. Hal ini telah menciptakan industri baru dan mengubah lanskap periklanan tradisional, di mana merek lebih memilih untuk bekerja sama dengan pemberi pengaruh untuk menjangkau audiens target mereka secara lebih efektif dan autentik (Permadi et al., 2022).

TikTok merupakan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan menonton video pendek. Diluncurkan pada tahun 2016 oleh perusahaan Tiongkok bernama ByteDance, TikTok telah meraih popularitas global yang signifikan. TikTok telah menciptakan panggung global bagi

kreator konten untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan komunitas yang luas. Meskipun populer di kalangan berbagai kelompok usia, TikTok juga telah menjadi sorotan terkait isu privasi dan keamanan data pengguna. Namun, di sisi lain, platform ini telah berkembang menjadi sarana yang signifikan untuk aktivisme digital dan penyebaran kesadaran sosial, terutama di kalangan generasi muda. Banyak kampanye sosial dan politik yang telah berhasil mendapatkan perhatian luas melalui video-video pendek yang viral di TikTok, menunjukkan potensi platform ini sebagai alat untuk perubahan sosial (Chandra, 2023).

Media sosial TikTok banyak digunakan sebagai platform hiburan, komunikasi, dan bahkan sebagai tempat berdagang. Namun, perkembangan ini turut diikuti dengan adanya tren konten mengemis secara online yang meresahkan. Salah satu konten kreator yang terlibat dalam konten mengemis tersebut adalah @TM Mud Bath, yang membuat konten berupa mandi lumpur dengan sering menggunakan kata-kata "bagi gift nya dong ka." Hal ini menciptakan tren baru yang disebut sebagai trend virtual gift. Virtual gift adalah hadiah digital yang diberikan oleh penonton kepada pembuat konten selama siaran langsung. Hadiah virtual ini dapat berupa emoticon, stiker, atau barang digital lainnya. Fenomena ini menjadi semakin populer dan memberikan dampak yang signifikan pada interaksi sosial di antara pengguna TikTok, khususnya di kalangan generasi Z.

Namun, seperti halnya setiap tren di media sosial, fenomena virtual gift juga dapat berpotensi menimbulkan penyimpangan perilaku sosial di kalangan penggunanya. Fenomena ini menunjukkan bahwa di tengah popularitas TikTok sebagai platform kreatif, ada pula aspek kontroversial yang perlu diperhatikan. Konten mengemis secara online dapat menciptakan perilaku yang kurang etis dan memengaruhi dinamika interaksi antara kreator dan penonton. Oleh karena itu, perlu ada pemahaman yang lebih mendalam mengenai etika penggunaan media sosial, sehingga platform tersebut tetap menjadi tempat yang positif dan menghibur bagi penggunanya.

Kemunculan konten tersebut mendapat berbagai reaksi dari masyarakat yang beragam. Beberapa orang menerima dengan baik konten seperti mandi lumpur dan konten NPC, menemukan hiburan dan kesenangan dalam kreativitas para kreator. Namun, tak jarang pula ada netizen yang menanggapi dengan ujaran negatif

dan komentar-komentar kurang mendukung ketika menonton live streaming tersebut. Beberapa netizen bahkan merasa bahwa konten tersebut seolah-olah merupakan bentuk mengemis online. Tidak hanya mendapat tanggapan negatif dari netizen, para kreator konten juga sering kali dianggap sebagai pengangguran atau dihakimi karena dianggap tidak berkontribusi secara positif. Beberapa komentar bahkan mengkritik bahwa konten semacam itu tidak memiliki nilai atau bahkan dapat dianggap sebagai konten yang berpotensi membahayakan. Sayangnya, trend mengemis online ini tidak hanya mendapat perhatian negatif, melainkan juga mendapatkan popularitas di kalangan pengguna TikTok.

Yang lebih disayangkan lagi, trend ini tidak hanya diikuti oleh masyarakat umum, tetapi juga mulai merambah ke kalangan generasi Z. Selain itu, tren ini juga dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi sosial antar pengguna. Sementara itu, dampak negatif dari tren giving virtual gift adalah dapat menimbulkan penyimpangan perilaku sosial.

Penyimpangan perilaku sosial yang dapat terjadi adalah adiksi, perubahan nilai – nilai sosial. Adiksi, generasi Z yang memiliki ketergantungan terhadap media sosial dapat terjerumus ke dalam adiksi giving virtual gift. Adiksi ini dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti kecanduan, masalah keuangan, dan masalah sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dan Samsul sebelumnya mengangkat judul "Fenomena Mandi Lumpur Live TikTok dalam Perspektif Islam." Penelitian ini mencermati fenomena live streaming mandi lumpur di media sosial TikTok, yang menjadi topik hangat dan viral di dunia maya. Banyak akun yang secara masif melakukan aksi tersebut dengan tujuan mendapatkan koin dari para penonton. (Samsul & Fauzi, 2022)

Trend virtual giving gift ini memunculkan pro dan kontra di kalangan Masyarakat. Terdapat beberapa Masyarakat yang mulai menerima content tersebut, namun tidak sedikit juga Masyarakat yang menolak dan memberikan ujaran negative seperti menyebut konten tersebut merupakan konten mengemis secara online. Maka dari itu peneliti merasa bahwa penelitian tentang fenomena trend giving virtual gift ini penting untuk dikaji lebih dalam. Maka dari itu peneliti membawa penelitian dengan judul “IMPLIKASI FENOMENA VIRTUAL GIFT DALAM LIVE STREAMING DI MEDIA SOSIAL : ANALISIS TERHADAP

POTENSI PENYIMPANGAN PERILAKU SOSIAL PADA GENERASI Z DALAM MEDIA SOSIAL TIKTOK”

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana Symbolisme Virtual Gift dalam Live Streaming TikTok mempengaruhi interaksi sosial Generasi Z?
- 2) Bagaimana Identitas Individu dari Generasi Z berubah atau berkembang melalui partisipasi dalam fenomena Virtual Gift di TikTok?
- 3) Bagaimana Potensi penyimpangan perilaku sosial yang muncul dalam konteks pemberian Virtual Gift di TikTok

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menganalisis pengaruh Symbolisme Virtual Gift dalam Live Streaming TikTok terhadap pola interaksi sosial Generasi Z.
- 2) Untuk mengkaji perubahan dan perkembangan Identitas Individu Generasi Z melalui keterlibatan mereka dalam fenomena pemberian Virtual Gift di platform TikTok.
- 3) Untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi potensi penyimpangan perilaku sosial yang mungkin timbul dalam konteks pemberian Virtual Gift di TikTok.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Memperkaya literatur akademik tentang dampak media sosial, khususnya fenomena virtual gift, terhadap perilaku sosial generasi muda.
- 2) Memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi massa dan psikologi sosial dalam konteks interaksi digital.
- 3) Memperdalam pemahaman tentang dinamika sosial-ekonomi dalam ekosistem platform media sosial.
- 4) Menyediakan kerangka konseptual untuk memahami perubahan nilai dan norma sosial di era digital, khususnya di kalangan Generasi Z.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pembuat Kebijakan: Menyediakan landasan ilmiah untuk pengembangan regulasi dan strategi perlindungan pengguna media sosial, terutama generasi muda.
- 2) Bagi Pendidik dan Orang Tua: Meningkatkan pemahaman tentang risiko dan manfaat fenomena virtual gift di media sosial untuk pengembangan program literasi digital yang efektif.
- 3) Bagi Platform Media Sosial: Memberikan wawasan untuk pengembangan fitur, kebijakan, dan mekanisme perlindungan pengguna yang lebih bertanggung jawab terkait virtual gift dan live streaming.
- 4) Bagi Psikolog dan Konselor: Memperdalam pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial Generasi Z dalam konteks digital untuk pengembangan strategi intervensi yang lebih efektif.
- 5) Bagi Masyarakat Umum: Meningkatkan kesadaran publik tentang dinamika sosial di platform media sosial dan mendorong diskusi tentang penggunaan media sosial yang sehat.
- 6) Bagi Generasi Z: Membantu mereka memahami potensi dampak keterlibatan dalam fenomena virtual gift dan mendorong refleksi kritis tentang perilaku online.
- 7) Bagi Peneliti Masa Depan: Menyediakan dasar untuk penelitian lanjutan tentang dampak jangka panjang fenomena digital terhadap perilaku sosial generasi muda.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi atau sistematika penulisan merupakan kerangka skripsi yang dimaksudkan untuk memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok pembahasan yang akan ditulis pada skripsi ini. Adapun penulisan yang dibagi menjadi lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan. Dalam bab ini khusus untuk membahas mengenai latar belakang dari kajian mendalam tentang implikasi fenomena virtual gift dalam live streaming di media sosial, khususnya analisis terhadap potensi penyimpangan perilaku sosial pada Generasi Z dalam media sosial TikTok. Penulisan tertuang di

dalamnya meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Pustaka. Dalam bab ini berisikan tentang penjabaran mengenai tinjauan pustaka yang dilakukan penulis beberapa sumber literatur ataupun penelitian terdahulu yang digunakan untuk membantu penulisan dalam menganalisis dan menguraikan skripsi yang berjudul "Implikasi Fenomena Virtual Gift dalam Live Streaming di Media Sosial: Analisis Terhadap Potensi Penyimpangan Perilaku Sosial pada Generasi Z dalam Media Sosial TikTok".

BAB III: Metode Penelitian. Pada bab ini penelitian memberikan penjelasan mengenai metode yang akan dilakukan penelitian dalam mencari data, menyusun penelitian, subjek, dan juga lokasi penelitian. Kemudian terdapat teknik pengumpulan data penyusunan alat dan bahan, teknis analisis data, dan juga validitas dan kredibilitas. Selain itu bab ini juga digunakan penelitian sebagai pedoman yang dapat digunakan dalam mengolah berbagai data yang diperoleh dari responden untuk penelitian skripsi yang berjudul "Implikasi Fenomena Virtual Gift dalam Live Streaming di Media Sosial: Analisis Terhadap Potensi Penyimpangan Perilaku Sosial pada Generasi Z dalam Media Sosial TikTok".

BAB IV: Temuan dan Pembahasan. Berisikan tentang hasil penelitian dari penelitian yang dilakukan. Pada bab ini penelitian akan menuliskan temuan dan pembahasan yang dilakukan selama penelitian. Pada bab ini juga berisi pemaparan mengenai penjelasan dari jawaban-jawaban yang terdapat pada rumusan masalah penelitian skripsi yang berjudul "Implikasi Fenomena Virtual Gift dalam Live Streaming di Media Sosial: Analisis Terhadap Potensi Penyimpangan Perilaku Sosial pada Generasi Z dalam Media Sosial TikTok".

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Merupakan penutup atas hasil pengisian ini, yang terdiri dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi mengenai pembahasan yang berjudul "Implikasi Fenomena Virtual Gift dalam Live Streaming di Media Sosial: Analisis Terhadap Potensi Penyimpangan Perilaku Sosial pada Generasi Z dalam Media Sosial TikTok". Selain itu, penulisan juga menyatakan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.