BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Fenomena merupakan sebuah kebudayaan baru yang tiba-tiba muncul secara serentak dengan tingkat level kenaikan secara drastis. Biasanya fenomena seperti ini disebut sebagai fenomena sosial. Dimana terdiri dari berbagai fenomena yaitu fenomena sosial ekonomi, fenomena sosial budaya, fenomena sosial psikologis, fenomena sosial lingkungan alam, fenomena sosial biologis.

TikTok merupakan media sosial berbasis audiovisual, dimana pada aplikasi TikTok menyediakan berbagai fasilitas untuk memanjakan para pengguna. TikTok juga merupakan media untuk menyampaikan pesan secara nonverbal (secara tidak langsung), melalui tayangan video yang diunggah dari akun pengguna. Selain untuk menyampaikan pesan, TikTok juga berfungsi sebagai ajang promosi, edukasi, tempat menyalurkan bakat, bahkan keluh kesah seseorang.

Tayangan merupakan sebuah pertunjukan yang dapat disaksikan secara verbal secara langsung, dan nonverbal secara tidak langsung. Tayangan yang disaksikan secara verbal merupakan sebuah pertunjukan yang dapat dilihat secara langsung, seperti *talkshow*, konser musik, hiburan komedi, dan lain-lain. Sedangkan tayangan secara nonverbal merupakan sebuah pertunjukan yang dapat dilihat melalui media massa dan baik sudah dikemas dan secara *live streaming* pada saat acara berlangsung. Adapun media yang digunakan meliputi layar kaca (televisi). Selain melalui layar kaca televisi, setiap tayangan dengan dukungan teknologi informasi serta internet, juga dapat dilihat dan diakses melalui media komputer, laptop, smartphone yang sudah terkoneksi internet dengan menelusuri berbagai link penyedia jasa konten video seperti Youtube, TikTok dan berbagai website lainnya.

Video merupakan sebuah gabungan sekuen yang biasanya berisi cerita fiksi atau peristiwa aktual, dan bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat, bersifat edukasi, informasi, serta menghibur. Pada umumnya video dikatakan sebagai audiovisual, dimana audiovisual merupakan sebuah tayangan yang sengaja dirancang dan dikemas secara teknis meliputi rumus atau ilmu berasaskan pengetahuan multimedia. Audiovisual juga merupakan sebuah bentuk media. Marshall Mcluhan mengemukakan pendapat bahwa media merupakan sebuah eksistensi manusia yang

dapat mempengaruhi manusia secara nonverbal.[1] Audiovisual berasal dari kata media yang berarti sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebarkan informasi, meliputi pendidikan, edukasi, hiburan, hingga promosi dan tertuju kepada masyarakat baik dari anak-anak sampai dewasa.[2] Audiovisual juga merupakan sebuah gabungan yang terdiri dari atas dua unsur jenis media, yaitu antara unsur suara dan unsur gambar bergerak yang dapat dilihat dan memiliki pesan serta makna mendalam di setiap kemunculan gambar di dalam layar kaca. Dalam sebuah audiovisual juga memiliki perbedaan ukuran dan segi kualitas gambar atau video yang dihasilkan. Semakin bagus kualitas dan gambar yang dihasilkan, tergantung dengan kebutuhan alat teknis multimedia yang digunakan pada saat proses merekam gambar, dan semakin tinggi pula kapasitas penyimpanan untuk pertiap hasil pengambilan gambar.

Generasi merupakan seseorang manusia yang terlahir di fase-fase dan mengalami peristiwa atau kejadian di tahun yang sama. Bicara mengenai generasi, bahwa setiap pergantian tentu saja zaman sering berganti salah satunya teknologi yang membuat kehidupan menjadi berubah secara fundamental. Generasi Z juga merupakan generasi milenial, terlahir mulai dari sekitar tahun 1995 – 2010 setelah generasi Y. Dimana pada zaman ini, sudah berada pada zaman era digital ditemukan, dengan berbagai teknologi. Intinya generasi millenial yaitu merupakan ciptaan tuhan yang terlahir dan kebanyakan hampir rata-rata sudah mengenal akan penggunaan teknologi media digital. Salah satunya teknologi internet yang dapat mencakup keseluruhan dunia secara global. Generasi juga disebut sebagai generasi pengguna internet. Terlahirnya generasi Z dan berkembangnya kemajuan teknologi, seakan memberikan banyak kemudahan pada generasi tersebut. Hampir dari semua generasi Z berhubungan sosial melalui dunia maya meski dalam jarak yang dekat sekalipun, dan hampir rata-rata sejak kecil generasi Z sudah mengenyam pendidikan melalui penggunaan teknologi internet melebihi pengetahuan generasi sebelumnya. Generasi Z juga di kenal sebagai generasi yang kreatif dalam membangun inovasi terkait unsur teknologi.

Alasan peneliti mengambil penelitian dengan judul "Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z Siswa-Siswi SD Negeri Corongan Maguwoharjo,

---

[1] Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* cet.2, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 246

[2] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 4

Depok, Sleman, Yogyakarta" yaitu karena sejak berkembangnya teknologi informasi, apalagi dengan banyaknya bermunculan media baru meliputi media sosial ternyata memunculkan fenomena yang berpengaruh terhadap generasi milenial khususnya Generasi Z. Seperti tayangan video yang tersebar luas pada setiap *platform* aplikasi media sosial TikTok memberikan pengaruh pada perkembangan karakteristik dan pola pikir seseorang khususnya generasi milenial dimana setiap informasi berupa audiovisual memberikan kesan dan pesan yang dapat mempengaruhi tindakan seseorang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

Bagaimana Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z Siswa-Siswi SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang ditulis oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini yaitu:

Untuk menggambarkan fenomena yang terjadi terkait perkembangan perilaku, pola pikir serta tindakan yang mempengaruhi siswa-siswi Generasi Z SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam memberikan gambaran terkait fenomena yang berpengaruh pada perkembangan perilaku, pola pikir, serta tindakan pada Generasi Z setelah menonton tayangan video yang tersebar luas pada aplikasi TikTok.

1. Manfaat Teoritis:

   Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan tentang “Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z Siswa-Siswi SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta”. Khususnya dalam bidang ilmu komunikasi serta untuk memperluas dan memperdalam wawasan peneliti.

2. Manfaat Praktis:

   Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan mampu jadi media pembelajaran sehingga masyarakat memperoleh gambaran tentang Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z Siswa-Siswi SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah alat teknologi, yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dan saling bertukar informasi.

Antony Mayfield Mengemukakan pendapat bahwa media sosial merupakan sebuah media yang dimana media penggunanya dengan mudah ikut andil berpartisipasi di dalamnya, saling berbagi dan menciptakan sebuah pesan, meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki/ensiklopedia online*, komunitas di dunia maya, termasuk *virtual worlds* (dengan avatar dan karakter 3D).[3]

Media sosial juga merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang terkoneksi dengan jaringan internet, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content.* Media sosial berisi *blog, wiki,* forum virtual, jejaring sosial, yang dapat diakses secara universal di seluruh dunia khususnya pada kalangan remaja tentu memberikan pengaruh, baik secara psikologis, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap perubahan sikap, kognitif, maupun perilaku dalam kehidupan kesehariannya.[4]

Jejaring sosial merupakan sebuah media sosial yang paling umum digunakan oleh seluruh masyarakat di dunia yang dapat membantu manusia mencari informasi secara global dengan menggunakan teknologi berbasis web sehingga mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Jejaring sosial juga merupakan sebuah situs dunia maya, dimana setiap orang bisa membuat web atau blog pribadi dengan bantuan jaringan internet, kemudian terhubung dengan orang lain untuk bisa saling berinteraksi melalui jejaring sosial seperti *Facebook*, *Myspace*, *Twitter*. Jika media tradisional yaitu menggunakan media cetak dan media *broadcast.* Kelebihan media sosial yaitu bisa menarik penggunanya untuk berpartisipasi dan

---

[3] Fahlepi Roma Doni, *Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja* (Purwokerto: *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2017) hlm 16.

[4] Amar Ahmad dan Nurhidaya, (Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Millenial, 2020) hlm 138-39.

saling berkontribusi, berkomentar secara terbuka, serta dapat menghemat waktu dalam berbagi informasi dan tidak terbatas.

b. Fungsi Media Sosial

Pada umumnya media sosial memiliki banyak fungsi terhadap kelangsungan hidup manusia, yaitu untuk berkomunikasi tanpa batas, berbisnis, citra diri, promosi dan lainnya. Adapun fungsi media sosial terbagi sebagai berikut:

1. Fungsi terutama yaitu untuk memperluas interaksi sosial manusia melalui berbagai macam situs, dengan dukungan koneksi internet dan teknologi berbasis web.
2. Munculnya media sosial, mengubah budaya komunikasi menjadi drastis. Komunikasi bertransformasi, menimbulkan praktik komunikasi menjadi dialog interaktif, yang bersifat searah media siaran antara dari satu institusi media sehingga menyebar terhadap banyak *audience*.
3. Selain itu media sosial seolah memberikan kebebasan kepada setiap manusia untuk bisa mengekspresikan dirinya untuk melakukan sesuatu, bisa melakukan apa saja, bersifat kritis, demokratis, dan hiburan.

c. Perilaku Penggunaan Media Sosial

Perilaku penggunaan media sosial merupakan cara dimana seseorang menggunakan hak dan wewenangnya dalam menggunakan media sosial, tergantung setiap pribadi dalam menggunakan media sosial. Pada umumnya penggunaan media sosial memunculkan fenomena ikut-ikutan untuk melakukan tren terkini yang sedang hits dan muncul pada beranda TikTok. Di dalam psikologi, ada sebutan untuk fenomena ikut-ikutan tren di media sosial, yaitu "*bandwagon effect*".

Menurut Rüdiger Schmitt-Beck, istilah *bandwagon effect* bermula dari adanya peristiwa pada akhir abad ke-19 di Amerika. Pada saat itu, para politikus Amerika menggunakan wagon (gerobak kereta api; gerbong) yang membawa band pada suatu parade. Efek dari musik dan parade tersebut ternyata menarik sejumlah kerumunan besar serta pengikut yang berbaris di belakangnya. Hal tersebut dimanfaatkan oleh politikus Amerika saat itu untuk berkampanye dan mengambil hati rakyat sebanyak-banyaknya. Lama-kelamaan, hal itu sudah dipahami sebagai bentuk manipulasi suatu golongan untuk memengaruhi orang-orang agar bergabung dengan tren dalam politik atau dalam berperilaku konsumen. Hingga

saat ini, konteks dari *bandwagon effect* semakin meluas dan istilah ini digunakan juga untuk menggambarkan fenomena ikut-ikutan tren. Artinya, seseorang cenderung ingin bergabung dengan suatu hal yang mereka anggap sebagai mayoritas atau dominan di dalam masyarakat. [5]

Menurut Linda Bloom, *bandwagon effect* merupakan suatu fenomena psikologis di dalam masyarakat, ketika seseorang melakukan suatu hal hanya karena ia melihat orang lain melakukannya, terlepas dari alasan yang jelas dalam melakukan hal itu. Fenomena *bandwagon effect* (terkadang disebut juga sebagai efek penularan), juga menunjukkan sebuah fakta, bahwa opini publik akan lebih diterima dibandingkan opininya sendiri. [6]

Jogiyanto mengemukakan pendapat bahwa perilaku adalah tindakan atau kegiatan nyata adanya, yang dilakukan seseorang, disebabkan karena adanya keinginan untuk melakukan sesuatu. Minat perilaku akan menentukan perilakunya. Perilaku merupakan hasil langsung dari usaha-usaha di bawah alam sadar yang dilakukan oleh seseorang. Selain itu perilaku, dimana seseorang melakukan tindakan dalam konteks mengakses teknologi informasi. [7]

d. Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan teknologi yang bersinggungan dengan pengelolaan informasi. Berkembangnya teknologi informasi memiliki peranan dalam kebutuhan informasi bagi setiap orang. Dalam mengakses informasi tentunya menggunakan sistem informasi yang mendukung untuk mencari informasi, baik dan dan juga benar dalam pemanfaatannya.

Nugraha Mengemukakan pendapat bahwa teknologi informasi merupakan sistem yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu; konsep dasar, pengelolaan, pengembangan, teknologi, serta aplikasi. [8]

---

[5] Schmitt-Beck Rüdiger. *Bandwagon Effect* (The International Encyclopedia of Political Communication, 2015) hlm 1–5.

[6] Linda Bloom. *The Bandwagon Effect* (Psychology Today, 2017) Retrieved 2021-05-12.

[7] Fahlepi Roma Doni, *Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja* (Purwokerto: *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2017) hlm 16.

[8] Fahlepi Roma Doni, *Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja* (Purwokerto: *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2017) hlm 16.

2. Tayangan

a. Pengertian Tayangan

Tayangan merupakan sebuah pertunjukan yang dapat disaksikan secara verbal secara langsung, dan nonverbal secara tidak langsung. Tayangan yang disaksikan secara verbal merupakan sebuah pertunjukan yang dapat dilihat secara langsung, seperti *talkshow*, konser musik, hiburan komedi, dan lain-lain. Sedangkan tayangan secara nonverbal merupakan sebuah pertunjukan yang dapat dilihat melalui media massa dan baik sudah dikemas dan secara *live streaming* pada saat acara berlangsung.

3. Video

a. Pengertian Video

Video merupakan sebuah gabungan sekuen yang biasanya berisi cerita fiksi atau peristiwa aktual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat, bersifat edukasi, informasi, serta menghibur. Pada umumnya video dikatakan sebagai audiovisual, dimana audiovisual merupakan sebuah tayangan yang sengaja dirancang dan dikemas secara teknis meliputi rumus atau ilmu berasaskan pengetahuan multimedia. Audiovisual juga merupakan sebuah bentuk media. Video juga merupakan perpaduan antara audio dengan video, dan gambar bergerak, fungsinya agar manusia dapat melihat dan mendengar, sehingga memberikan kesan dan pesan secara nonverbal kepada penonton. Pengaruh video mempercepat proses persuasif kepada orang-orang, sehingga penonton menirukan skenario cerita yang ada didalam layar kaca.

4. Perubahan Perilaku Sosial

a. Pengertian Perubahan Perilaku Sosial

Perubahan perilaku sosial merupakan suatu kebiasaan yang sudah biasa dilakukan, namun seketika berubah karena disebabkan oleh sesuatu. Biasanya perubahan terjadi karena beberapa faktor, bisa berupa karena faktor lingkungan sekitar, pergaulan, dan teknologi informasi. Karena penulis sedang melakukan penelitian tentang Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z, maka penulis akan membahas lebih jauh tentang perubahan perilaku sosial pada generasi Z.

Perubahan sosial merupakan sebuah variasi dari cara hidup yang diterima sehingga menyebabkan suatu perubahan dari segi kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi serta penemuan baru dalam masyarakat. [9]

5. Generasi Z

a. Pengertian Generasi Z

Generasi merupakan seseorang manusia yang terlahir di fase-fase dan mengalami peristiwa atau kejadian di tahun yang sama. Bicara mengenai generasi, bahwa setiap pergantian tentu saja zaman sering berganti salah satunya teknologi yang membuat kehidupan menjadi berubah secara fundamental.

Generasi juga merupakan individu atau sekelompok orang yang mengalami kejadian dalam waktu yang sama. Misalkan sebelum ditemukannya teknologi informasi seperti *smartphone* dan internet, dulunya seseorang menggunakan *mp3 player* untuk menghibur diri sendiri.

Generasi Z juga merupakan manusia yang terlahir dan hidup pada zaman dimana generasi ini terbiasa mengelola dan mendapatkan informasi berbagai macam dalam waktu singkat. Seiring berjalannya waktu kebutuhan manusia semakin berkembang dan bertambah. Penemuan teknologi informasi menjadi faktor penting untuk menunjang kebutuhan manusia dalam segala bidang. [10]

Generasi merupakan sekelompok orang yang memiliki kesamaan periode tahun lahir, lokasi, serta sebuah pengalaman kesamaan historis atau suatu kejadian yang terjadi kepada setiap individu sehingga memiliki pengaruh pada masa transformasi fase terhadap pertumbuhan setiap manusia. [11]

E. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif, dimana peneliti akan melaksanakan wawancara. Hal ini dilakukan semata karena peneliti ingin mengamati dan menggambarkan fenomena yang sedang terjadi

---

[9] Dewi Widowati dan Rahmi Mulyasih, *Perubahan Perilaku Sosial Masyarakat Baduy Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Banten: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Serang Raya, 2014) hlm 2.

[10] Alyssa Malinda Putri dan Artemis Latifya Farijana Andrian, Pengaruh Media Sosial Terhadap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Pancasila Pada Generasi Z (Jawa Barat: Institut Teknologi Bandung, Desember 2020) hlm 1015.

[11] Yanuar Surya Putra, (*Theoriritical Review: Teori Perbedaan Generasi*, 2016) hlm 124.

terkait perkembangan perilaku, pola pikir serta tindakan yang mempengaruhi siswa-siswi Generasi Z SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Metode kualitatif merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi, kepada objek yang akan diteliti, serta ikut masuk ke dalam lingkaran, agar mendapatkan data lebih mendalam dan memastikan data yang diperoleh benar adanya. Kemudian dilakukan analisis dan menyaring data penting dari hasil wawancara untuk menemukan keterkaitan dengan apa yang diteliti untuk dimasukkan ke dalam penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas terkait wawancara dapat diketahui bahwa sifat dalam wawancara terdiri atas tiga bagian, ada yang bersifat terstruktur (pertanyaan diajukan berdasarkan daftar pertanyaan) wawancara semi-terstruktur (bebas mengajukan pertanyaan dari wawancara terstruktur) dan wawancara tidak terstruktur (terjadinya tanya jawab antara pewawancara dengan responden). Pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara semiterstruktur *(semi-structured interview)* dimana teknik ini termasuk kedalam kategori *indepth interview*. Tujuan dari jenis wawancara ini yaitu agar dapat menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan mendalam.[12] Kajian dalam penelitian ini menggunakan studi kasus yang termasuk dalam penelitian kualitatif.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengambil data dengan melibatkan 20 partisipan sebagai narasumber yang dimana terdiri dari berbeda jenis kelamin yaitu pria dan wanita yang menggunakan aplikasi TikTok. Dalam teknik wawancara menggunakan metode dengan mengajukan pertanyaan dalam sifat terbuka, supaya saat dalam proses wawancara bisa mencairkan suasana, sehingga menimbulkan hubungan erat terhadap narasumber, untuk mendapatkan sumber informasi terpenting, serta bisa mendapatkan wawasan baru dari narasumber. Dalam memilih responden menggunakan metode *snowball sampling*. Metode *snowball sampling* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk pengambilan data serta untuk memastikan sampel. Selain itu metode *snowball sampling* juga merupakan cara dalam mengambil dan memastikan sebuah sampel dari sebuah populasi. Metode *snowball sampling* merupakan metode *non probability* sampling yaitu sampel yang diambil dengan probabilitas yang tidak sama. Metode *snowball sampling* yaitu merupakan suatu cara dalam pengambilan sampel secara

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, ed. Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2014).

bergiliran. Metode *snowball sampling* merupakan metode yang diibaratkan bola salju, dimana dilakukan secara bergulir dari satu partisipan ke partisipan lain, secara umum metode seperti ini digunakan untuk menggambarkan pola sosial atau komunikasi yaitu (sosiometrik) pada sebuah komunitas tertentu. Misalkan pengkaji ingin mengetahui ideologi komunitas *K-popers*. Maka pengkaji akan melakukan pengambilan responden penggemar *K-popers* dengan tujuan untuk melakukan wawancara. Lalu kemudian setelah melakukan wawancara pada narasumber tersebut, maka selanjutnya peneliti akan melakukan wawancara kepada partisipan lainnya. Jika informasi telah diperoleh sesuai target melalui narasumber yang diwawancarai, maka selanjutnya peneliti akan menghentikan wawancara. Peristiwa seperti ini dapat juga dilakukan pada kalangan para pecandu *game online*. Pada praktik metode *snowball sampling* yaitu cara yang dilakukan secara bertahap atau beruntun, diibaratkan seperti bola salju dari yang terlihat seperti partikel kemudian terus digulingkan maka bola salju tersebut lama-kelamaan akan membesar. Maka dari itu metode *snowball sampling* sangat berguna untuk menghasilkan partisipan dalam suatu jaringan, sehingga akan menghasilkan sebuah representasi yang diperlukan.[13]

Dalam pelaksanaan wawancara untuk menghasilkan data, lama pelaksanaan berkisar antara setengah hingga satu jam yang dilakukan secara verbal (secara langsung bertemu dengan informan). Kriteria responden yakni murid kelas 6 di SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman Yogyakarta, dengan rentang usia 10 - 13 tahun yang menggunakan aplikasi TikTok sekaligus paham akan media sosial. Secara spesifik penelitian ini mendalami pandangan dan perilaku siswa dan siswi dari adanya fenomena ikut-ikutan untuk melakukan tren terkini yang sedang hits dan muncul pada beranda TikTok, kemudian setelah itu hasil dari wawancara akan ditranskrip.

Berdasarkan dari penjelasan di atas ada beberapa sub yang menjadi bagian dari metode penelitian yang dilakukan, diantaranya yaitu:

1) Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif, yang bersifat deskriptif. Deskriptif kualitatif yaitu merupakan sebuah julukan yang biasa sering digunakan dalam sebuah

[13] Ika Lialeni, *(Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling, 2021)* (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia) hlm 35-36

pelaksanaan penelitian kualitatif. Hal seperti ini umumnya biasanya digunakan dalam kajian fenomenologi sosial.[14] Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan serta mendeskripsikan fenomena yang sedang terjadi. Salah satu penelitian tersebut berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu tentang Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z Siswa-Siswi SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

2) Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu murid kelas 6 di SD Negeri Corongan, berlokasi di Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281.

3) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh sebuah data untuk melengkapi isi penelitian. Adapun teknik yang diterapkan untuk memperoleh data yaitu meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Teknik Observasi Partisipan

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu bertujuan untuk mengetahui opini partisipan mengenai Fenomena Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Generasi Z Siswa-Siswi SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat secara langsung bagaimana situasi serta kondisi yang sedang terjadi.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang, dimana dua orang tersebut saling berkomunikasi dengan maksud untuk saling bertukar informasi serta

[14] Wiwin Yuliani, (Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling, 2018) hlm 83.

ide melalui tanya jawab, sehingga menimbulkan makna dalam setiap perkataan yang di ucapkan di antara perbincangan mereka.[15]

Pada saat proses wawancara peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pendekatan terlebih dahulu dan mencari celah agar dapat mempersuasif target yang akan diteliti dengan maksud tujuan agar memperoleh informasi dan data secara mendalam. Melakukan pendekatan dan membuka obrolan *nonformal* agar tidak terasa canggung. Wawancara tertuju ke beberapa informan sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti. Adapun target informan yang diwawancarai yaitu tertuju kepada murid kelas 6 di SD Negeri Corongan Maguwoharjo, Depok, Sleman Yogyakarta.

Esterberg mengemukakan pendapat bahwa ada beberapa macam wawancara yang terdiri atas 3 bentuk yakni:

a) Wawancara Terstruktur *(Structured Interview)*

   Wawancara terstruktur merupakan jenis wawancara yang berguna sebagai sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpulan data telah mengetahui apa yang akan diperoleh.

b) Wawancara Semiterstruktur *(Semi-structured Interview)*

   Wawancara Semiterstruktur merupakan jenis wawancara yang termasuk ke dalam kategori *in-depth interview,* dimana dalam melaksanakan jenis wawancara ini, lebih bebas bila di bandingkan dengan wawancara terstruktur.

c) Wawancara tak Terstruktur *(Unstructured Interview)*

   Wawancara tak terstruktur merupakan jenis wawancara bersifat bebas, dimana peneliti tidak harus mengikuti pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap, sementara untuk pengumpulan datanya hanya berupa beberapa poin penting yang akan ditanyakan kepada informan.[16]

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan dimana seseorang bertugas untuk melakukan penyimpanan data yang berisi cerita atau kejadian kemudian direkam ke dalam media, baik itu media elektronik maupun media berbentuk tulis, lukis, atau berupa

---

[15] Nuning Indah Pratiwi, (Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, 2017) hlm 212.

[16] Yohanes Surya Kusuma, (Pengaruh Brand Experience Terhadap Brand Loyalty Melalui Brand Satisfaction Dan Brand Trust Harley Davidson Di Surabaya, 2014) hlm 7.

gambar. Dokumentasi juga dapat dikatakan sebagai dokumen, yang memang sengaja disimpan untuk dapat dikenang dan juga bisa sebagai bukti dikemudian hari. Dokumentasi di dalam penelitian berguna untuk memperkuat informasi yang sedang diteliti. Dokumentasi biasanya berupa dokumen atau sebuah catatan dari sesuatu peristiwa yang telah lalu. Dokumen meliputi kata-kata, lukisan, karya tulis, dan gambar. Dimana dokumen tersebut merupakan sebagai alat pendukung untuk terhadap hasil pengamatan dan membandingkan, serta mengecek kembali untuk memastikan kepercayaan sebuah informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat dalam penelitian kualitatif. [17]

Berdasarkan penjelasan di atas terkait wawancara dapat diketahui bahwa sifat dalam wawancara terdiri atas tiga bagian, ada yang bersifat terstruktur (pertanyaan diajukan berdasarkan daftar pertanyaan) wawancara semiterstruktur (bebas mengajukan pertanyaan dari wawancara terstruktur) dan wawancara tidak terstruktur (terjadinya tanya jawab antara pewawancara dengan responden). Pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara semiterstruktur *(semi-structured interview)* dimana teknik ini termasuk kedalam kategori *indepth interview*. Tujuan dari jenis wawancara ini yaitu agar dapat menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan mendalam.[18] Kajian dalam penelitian ini menggunakan studi kasus yang termasuk dalam penelitian kualitatif.

4) Teknik Analisis Data

Setelah semua data di dapatkan barulah kemudian dilanjutkan dengan melakukan teknik analisis data. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dilihat berdasarkan waktunya, maka terdapat teknik yang akan dilakukan dalam menganalisis sebuah data, dimulai dari sebelum penelitian, selama penelitian, hingga setelah penelitian. Analisis data dilakukan sebelum peneliti memasuki lapangan, maka fokus bersifat sementara dan berkembang setelah memasuki dan selama di lapangan. Berdasarkan hal tersebut maka dapat di garis bawahi, bahwa analisis data merupakan sebuah proses yang dilakukan secara berkepanjangan hingga mendalam dan mencapai membludak. Adapun langkah-langkah menganalisis data menurut model Miles dan Huberman, ada 3 tahap yakni meliputi pertama reduksi data, kedua penyajian data, serta yang ketiga penarikan kesimpulan dan verifikasi.

---

[17] Nuning Indah Pratiwi, (Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, 2017) hlm 213.
[18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, ed. Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2014).

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan sebuah proses menyaring, memilih hal-hal yang penting. Artinya, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Selain itu reduksi data juga merupakan pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengambilan inti hasil wawancara. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus selama proses kualitatif berlangsung. Selain itu juga berjaga-jaga atau antisipasi bilamana ada reduksi data yang seringkali timbul dalam permasalahan penelitian yang nantinya akan dipilih. Selama proses pengumpulan data yaitu akan dilakukan beberapa tahapan seperti membuat catatan, ringkasan, dan membuat memo. Reduksi data ini akan terus dilakukan sampai pada tahap akhir penyusunan laporan.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya, namun yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif. Dengan melakukan penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi. Selain itu penyajian data juga merupakan informasi yang telah tersusun sehingga memungkinkan untuk dilakukan penarikan kesimpulan serta mengambil tindakan. Semua dirancang guna untuk menyatukan informasi yang tersusun dan dipadukan menjadi satu kesatuan agar mudah diraih. Maka dari itu peneliti dapat menganalisis apa yang sebenarnya terjadi, dan menentukan apakah kesimpulan sudah benar atau malah terus melakukan analisis sesuai saran penyajian data agar mendapatkan hasil yang lebih sempurna

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Kesimpulan verifikasi data adalah langkah terakhir dari suatu penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan atas data-data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, sehingga menjadi data penelitian yang menjawab permasalahan yang ada. [19]

[19] Nuning Indah Pratiwi, (Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi, 2017) hlm 216.