

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Sosial**

##### **2.1.1 Pengertian Media Sosial**

Media sosial terbagi menjadi dua kata yakni “media” dan “sosial”. Kata “media” memiliki arti sebuah sarana komunikasi, lalu istilah “sosial” memiliki artian realitas sosial yang mana seseorang tersebut melaksanakan suatu tindakan atau kegiatan dengan memberikan kontribusi kepada masyarakat. Berdasarkan pengertian ini, dapat ditegaskan kembali jika media sosial ialah alat komunikasi yang dimanfaatkan bagi penggunaanya untuk melakukan proses sosial. Namun, menurut beberapa ahli media sosial diartikan dengan suatu kumpulan perangkat lunak yang bisa menjadikan individu atau kelompok guna mengumpulkan, berbagi, berkomunikasi, hingga beberapa hal yang spesifik seperti saling bekerja sama dengan yang lain (Boyd dalam Nasrullah, 2015).

Memahami pentingnya peran dari media sosial sendiri bisa mempertegas bahwa media sosial menunjang jalinan secara sosial di kalangan masyarakat. Media sosial memakai teknologi dengan basis web yaitu merubah komunikasi menjadi dialog yang interaktif. Buktinya, media sosial kini memungkinkan siapa saja untuk membuat, mengedit, dan menyebarkan konten berita, promosi, artikel foto, dan video miliknya sendiri. Tidak hanya lebih fleksibel dan komprehensif, tetapi juga lebih efektif dan efisien, cepat, interaktif, dan beragam (Nurudin, 2012:53).

### **2.1.2 Karakteristik dan Jenis Media Sosial**

Sebagai suatu media yang sedang mengalami perkembangan pesat, tentunya media sosial ini mempunyai beberapa ciri tertentu untuk membedakan dengan media yang lainnya. Adapun beberapa ciri tertentu media sosial dikutip dalam buku Media Sosial (Nasrullah, 2015:15) adalah sebagai berikut:

#### **1. Jaringan (Network) Antar Pengguna**

Istilah “jaringan” bisa diartikan dengan infrastruktur penghubung komputer dan perangkat keras lain. Koneksi tersebut dibutuhkan antar pengguna dikarenakan komunikasi dapat terjadi ketika komputer tersambung.

#### **2. Informasi (Information)**

Informasi merupakan bagian penting dari media sosial karena memungkinkan pengguna media sosial untuk mengekspresikan identitasnya, membuat konten, dan berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya berdasarkan informasi yang mereka buat dan terima.

#### **3. Arsip (Archive)**

Pengarsipan bagi pengguna media sosial menggambarkan penyimpanan informasi yang telah didapat di semua perangkat. Informasi yang diupload tidak lenyap seketika, tetapi bisa diakses secara mudah dan kapan saja.

#### **4. Interaksi (Interactivity)**

Interaktivitas berjejaring antar pengguna bukan hanya dibutuhkan guna menjalin pertemanan, tetapi bisa juga untuk mengomentari video TikTok, menyukai konten YouTube, serta saling berbagi momen dan peristiwa, dan juga perlu membangun interaksi antar pengguna media sosial di akun sendiri-sendiri.

#### **5. Simulasi (Simulation)**

Pemikiran publik mengenai kesadaran sosial yang nyata kian menurun dan digantikan oleh kenyataan yang tidak nyata. Penonton mungkin sulit mengetahui perbedaan mana yang nyata dan apa yang ada di layar.

#### 6. Konten Oleh Pengguna (User Generated Content)

Suatu konten milik media sosial keseluruhan dimiliki dan juga menyesuaikan pemilik akun. Apa yang diperlihatkan oleh sebuah akun dalam bentuk informasi atau lainnya ialah tanggung jawab pemilik atau pengelola akun.

#### 7. Penyebaran (Share/Sharing)

Ciri ini ialah ciri atau fitur terakhir di media sosial. Ciri tersebut menggambarkan jika penonton tersebut aktif pada hal pendistribusian maupun pengembangan konten.

Jika ada karakteristik dari media sosial, maka ada pula jenis-jenis dari media sosial. Menurut Afandi (2012) yang dikutip dari buku Media Sosial Baru (Nurudin, 2012:54) terdapat beberapa jenis-jenis media sosial, antara lain:

1. *Collaborative Project*, jenis media sosial yang bisa menciptakan sebuah konten yaitu Wiki dan bookmark social.
2. *Blogs and Microblogs*, ialah suatu web yang memfasilitasi untuk menyalurkan gagasan, kejadian berharga atau aktivitas keseharian penulis. Contohnya Kaskus, Blogger, WordPress, Multiply, dan Plurk.
3. *Content Communities*, ialah aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk saling berbagi foto dan juga video orang yang memang dituju seperti Youtube.
4. *Social Networking Sites*, sebuah aplikasi yang dimanfaatkan oleh pengguna agar bisa tersambung dengan pengguna lain melalui profil dan akun pribadinya. Adapun seperti Geocities, Six Degrees, Friendster, Yahoo Messenger, Facebook, Twitter. Goodreads, MySpace, Blackberry Messenger, Whatsapp, Google Pluss, Instagram, Skype, Gizm, Camfrog, Yahoo Koprol dan Yuwie.

5. *Virtual Game World*, ialah permainan bersama pemain dalam jumlah banyak dengan cara simultan dan bisa dilakukan dengan saling menyokong.
6. *Virtual Social Worlds*, yaitu salah satu aplikasi yang mensimulasikan kehidupan sebenarnya dengan memanfaatkan internet.

### **2.1.3 Fungsi Media Sosial**

Bagi Kietzmann, etl, 2011 beberapa fungsi media sosial ialah sebagai berikut:

1. *Identity* menggambarkan preferensi data diri pengguna di media sosial dalam hal nama, usia, jenis kelamin, pekerjaan, lokasi, foto, dan lain-lain.
2. *Conversations* mengilustrasikan pengaturan pengguna agar bisa berkomunikasi dengan orang lain di media sosial.
3. *Sharing* ialah perpindahan, pendistribusian, dan penerimaan konten berupa teks, gambar, dan video yang dilakukan oleh para pengguna.
4. *Presence* memperlihatkan apakah pengguna memiliki akses ke pengguna lain.
5. *Relationship* adalah pengguna yang terkoneksi, berhubungan dengan pengguna lain.
6. *Reputation* mengilustrasikan bagaimana pengguna bisa mengenali diri sendiri dan juga orang lain.
7. *Groups* memungkinkan pengguna dapat membuat komunitas dan sub-komunitas dari latar belakang, kesukaan, hingga demografinya.

### **2.1.4 Dampak Positif dan Negatif Media Sosial**

Dampak positif media sosial (Website Universitas Islam An Nur Lampung, 2022) antara lain:

1. Menyederhanakan berkomunikasi serta berinteraksi bersama orang lain, seperti teman, saudara, atau lingkup orang asing sekalipun. Melalui

media sosial, kita bisa dengan gampang berdialog bersama seseorang di lokasi jauh dari kita tanpa harus mengeluarkan tarif yang mahal untuk melakukan panggilan atau hanya mengirim surat.

2. Media sosial bisa dimanfaatkan dengan mudah menjadi fasilitas untuk berbagi juga mencari informasi. Media sosial bisa dimanfaatkan untuk mencari fenomena terbaru, membaca gagasan orang lain, dan berbagi informasi yang kita miliki.
3. Media sosial bisa mendukung promosi produk atau jasa. Media sosial memungkinkan suatu perusahaan bisa memperoleh jangkauan secara luas lalu dapat menarik minat konsumen dengan tarif lebih murah dibandingkan memakai iklan-iklan di media lainnya.
4. Media sosial juga bisa dimanfaatkan untuk mempelajari hal-hal baru sehingga memperluas pengetahuan, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mengekspresikan diri lewat karya seni dan tulisan.
5. Media sosial tidak hanya bisa dipakai untuk bertemu dengan orang dan kelompok lain yang memiliki minat, hobi, dan profesi yang sama, tetapi juga untuk tujuan yang tidak terduga seperti mencari pasangan hidup. Maka dari itu memungkinkan kita membangun jaringan dan hubungan.

Selain dampak positif, media sosial juga mempunyai sisi negatif juga antara lain:

1. Pemakaian media sosial yang berlebih bisa menimbulkan kesulitan istirahat secara nyaman dan tenang sehingga mengganggu siklus tidur kita. Sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan kelelahan, kesulitan berkonsentrasi, mudah tersinggung, hingga insomnia.
2. Penggunaan media sosial yang berlebih bisa meningkatkan kecemasan dan depresi karena dapat membuat diri kita merasa tidak puas, terisolasi

dari lingkungan, dan terkena tekanan sosial. Hal ini dapat membuat kita merasa stres, kecemasan, kesedihan, rendah diri, dan bahkan bunuh diri.

3. Penggunaan media sosial secara berlebihan juga dapat menyebabkan kecanduan karena seseorang mungkin bisa kehilangan kendali pada diri mereka sendiri, acuh pada pekerjaan dan tanggung jawab lain, serta membuang-buang waktu dan uang di media sosial. Hal tersebut dapat mengakibatkan gangguan perilaku kecanduan internet dan gangguan obsesif-kompulsif (OCD).
4. Penggunaan media sosial yang tidak tepat menempatkan diri kita pada risiko penyalahgunaan data pribadi karena tanpa sadar, kita dapat membagikannya kepada pihak yang berniat jahat dan sebagainya. Hal tersebut berpotensi pada adanya pencurian identitas, penipuan online, peretasan akun, dan hingga kekejaman peristiwa pelecehan seksual.
5. Penggunaan media sosial yang tidak etis menimbulkan cyberbullying, karena orang dapat menjadi korban atau pelaku ancaman, ejekan, hinaan, intimidasi, dan kekerasan online. Hal ini nantinya dapat menimbulkan trauma psikologis, ketakutan, kemarahan, rasa malu, bahkan trauma fisik.

Berdasarkan pemaparan di atas, kehadiran media sosial di era modern seperti sekarang sangatlah penting karena media sosial memiliki penawaran yang sangat memudahkan setiap individu ataupun masyarakat untuk melakukan suatu proses komunikasi. Apalagi proses komunikasi melalui media sosial memudahkan untuk mengakses informasi, mencari hiburan, melakukan promosi, dan lain-lain kepada audience yang lebih luas tanpa ada batasan waktu dan tempat.

## 2.2 TikTok sebagai Media Sosial

### 2.2.1 Pengertian TikTok

*TikTok* adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna mengunggah video musik dengan durasi terbatas. *TikTok* sendiri populer dengan sebutan Douyin, video bergaya vibrato. Pada September 2016, *TikTok* pertama kali dikenal dan diluncurkan. Aplikasi *TikTok* ialah situs jejaring sosial dan platform video musik online dengan basis di Tiongkok (Azhari & Ardiansah, 2022). Satu-satunya platform media sosial yang berbasis di Tiongkok, Tiongkok dengan memiliki durasi waktu maksimal 10 menit, *TikTok* menawarkan berbagai fitur seperti video, musik, stiker, dan lainnya. Pengguna *TikTok* dapat mengembangkan keterampilan dance atau gaya mereka, mulai dari komunitas artistik hingga semua masyarakat umum yang hanya ingin berbagi dapat membagikan video kreatifnya (Madhani et al., 2021).

*TikTok* adalah media sosial pertama yang memberikan penawaran bagi penggunanya agar dapat mengekspresikan diri dan menjadi kreatif melalui konten video (Abdul Hakim, 2019). *TikTok* menjadi bentuk media platform sosial yang unik, juga menjadi platform pertama dari jenisnya yang menghubungkan berbagai bentuk karakteristik media sosial lainnya dengan menyatukannya ke dalam satu aplikasi saja. Mulai dari membuat story, video pendek, berbagi kumpulan foto, hingga melakukan *live* atau siaran langsung pun bisa dilakukan di platform *TikTok* ini.

Platform *TikTok* kini menjadi salah satu media sosial populer utamanya di Indonesia karena terdapat beberapa pertimbangan sebagai berikut (Yang, Zhao, & Ma, 2019):

1. Video pendek yang dekat dengan realitas dan situasi umum

Karya-karya yang dihasilkan oleh para pembuat konten video dan lagu pendek serta TikTokers (sebutan bagi pembuat konten TikTok) berhubungan dengan realitas sosial, yang mana dikemas lewat candaan, ilmu pengetahuan, fashion sebagai konten utamanya sehingga gampang memunculkan ketertarikan penonton.

## 2. Layanan video pendek sederhana

Platform *TikTok* memungkinkan pembuat konten bebas membuat video pendek (15 detik sampai 10 menit). Maka pembuat konten dapat dengan mudah membuat konten dengan memulai dengan memilih iringan musik yang sudah ada di layanan "pencariannya", dan pemilihan musik ini bisa memungkinkan pembuat konten mencari musik yang sedang tren, mulai dari genre hingga klasifikasi, dapat dengan mudah diklasifikasikan.

## 3. Aplikasi antar muka yang ramah

Melalui keseluruhan layanan (fitur) yang memuaskan pembuat juga pemirsa, pembuat konten tidak dapat memanfaatkannya secara maksimal tanpa aplikasi antar muka yang sederhana dan mudah digunakan. Namun, TikTok memberikan kemudahan ini agar memungkinkan pemakai TikTok menentukan antarmuka musiknya sendiri lalu memasukkan efek khusus misalnya keindahan dan gerakan lambat, serta menghasilkan video pendek dari lagu favoritnya.

## 4. Tingkat kecanggihan produksi

*TikTok* dengan cepat ngetren dikarenakan mengimplementasikan kemampuan mempromosikan konten yang dibuat sebanding dengan selera dan kebutuhan pengguna. Hal tersebut dimungkinkan karena teknologi yang digunakan sangat canggih dan video yang ditampilkan di halaman depan atau beranda relevan bagi para pengguna *TikTok*.



## 5. Kebebasan bagi pengguna Aplikasi *TikTok*

Aplikasi *TikTok* menawarkan kebebasan kepada penggunanya sesuai dengan teori komunikasi. Dengan kata lain, tujuan video adalah untuk memungkinkan orang mengekspresikan diri dan merekam kehidupan mereka (Mancini dan Hallin, 2012). Saat menjelajah beranda *TikTok*, penonton akan disugahi konten rekomendasi dari *TikTok*. Pengguna seluler dapat berpindah dan meluncur dengan bebas. "Suka" koleksinya dengan mengklik dua kali pada layar konten yang diinginkan. Fitur perpesanan di sisi kanan layar memungkinkan pemirsa berinteraksi dan berkomentar secara real time. Fitur perpesanan merupakan fitur penerusan yang memungkinkan pemirsa menyebarkan video-video ke WhatsApp, Facebook dan sebagainya.

### 2.2.2 Fitur *TikTok*

*TikTok* adalah platform media sosial yang relatif baru, tetapi *TikTok* terus berkembang sebagai respons perkembangan teknologi dengan menyediakan berbagai fitur-fitur yang disertakan di dalamnya. *TikTok* adalah alat yang dapat digunakan untuk mengunduh, mengedit, membagikan, dan menyematkan video yang dibuat di platform media sosial lain, memungkinkan pengguna untuk melihat video yang relevan. Berbagai fitur yang tersedia di *TikTok* (Sherly Novita, 2022) yaitu:

#### a. Fitur halaman awal (home)

Pada halaman pertama ini, pengguna diperingatkan dan diberi opsi untuk melihat video yang diunggah pengguna lain secara jelas. Beberapa simbol dapat ditemukan di rumah, diantaranya : Jika Anda mengklik tautan profil, itu akan terbuka dan menampilkan profil pengguna dari akun video yang sedang diputar. Simbol Cinta atau cinta atau hati, yang menawarkan sejumlah video yang banyak digemari oleh pengguna lain. Simbol komentar, yang memperlihatkan jumlah suatu akun mendapatkan komentar dari pengguna lain serta akun siapa saja yang sudah berkomentar. Simbol berbagi, saat menggunakan tombol bagikan, user akan diarahkan jika akan menyebarkan video

tersebut atau hanya berminat menyimpannya. Simbol untuk musik, mengidentifikasi lagu atau *backsound* apa yang dipakai sebagai musik latar untuk video, dan mengidentifikasi pengguna lain dari lagu yang sama.

#### b. Fitur Pencarian

Adanya fitur ini, Anda dapat mencari akun teman hingga orang yang tidak anda kenal sekalipun menggunakan namanya di profil atau ID akun Tik Tok mereka. Saat ini ada trending beberapa tag atau tagar yang digunakan oleh pengguna Tik Tok di bawah ini, seperti tag #fyp dan #jj atau #jedagjedug

#### c. Fitur Merekam Video (Simbol Plus +)

Fitur ini memiliki kemampuan untuk membuat atau merekam video. Pada fitur ini dilengkapi dengan beberapa simbol pendukung. Tambahkan sound, digunakan untuk menambahkan musik sebagai *backsound* pada video anda. TikTok menawarkan berbagai macam jenis musik yang cukup banyak sebagai *backsound* video. Putar, untuk menyesuaikan pemakaian kamera depan dan belakang. Kecepatan, sebagai pengatur kelajuan video yang direkam. Mempercantik, dengan mengklik simbol ini user bisa mengubah gambar apabila menginginkan tampilan yang lebih menarik. Waktu, pengaturan ini disediakan untuk mengatur durasi waktu yang diinginkan. Efek, menyediakan pilihan berbagai macam gambar sebagai *background* video. Unggah, merupakan opsi apabila ingin mengunggah video dan berbagi dengan pengguna *TikTok* lainnya.

#### d. Fitur notifikasi

Setiap aktivitas yang terjadi di media sosial seperti *TikTok* diinformasikan kepada kami melalui fitur notifikasi. Pengikut memberikan informasi jika ada user *TikTok* yang menjadi pengikut akun kita. Suka Jika terdapat akun Tik Tok yang menyukai dengan meng-klik tombol love pada video yang kita unggah, maka akan terdapat notifikasinya @ saya menyiarkan jika pengguna lain juga menyebutkan akun kita dalam video yang telah pengguna lain upload, atau dengan istilah lain akun kita di-tag. Komentar Jika pengguna lain mengomentari video yang sedang kita tonton, maka kita akan diberi informasi melalui notifikasi.

#### e. Fitur Akun Profile

Fitur profil akun dapat menyajikan informasi kepada pengguna lain mengenai data diri pada situs media sosial seperti *TikTok*. Isi fitur akun profile yakni nama pemilik akun, nomor ID, dan jumlah ID yang digunakan oleh platform media sosial *TikTok*. Hati, mempertontonkan jumlah yang menyukai tayangan video pemilik akun. Mengikuti, memperlihatkan jumlah pengguna lain yang diikuti dan siapa saja pengguna tersebut. Pengikut, memperlihatkan jumlah pengguna TikTok yang mengikuti suatu akun dan akun siapa saja yang telah menjadi pengikut. Video, menunjukkan kumpulan video yang kita upload. Suka, menampilkan video yang kita sukai dari akun pengguna lain.

## 2.3 Edukasi

### 2.3.1 Pengertian Edukasi

Edukasi ialah proses memperbaiki sikap dan perilaku seseorang atau kelompok menjadi pribadi yang dewasa dalam kondisi, peristiwa, atau usaha apapun melalui pendidikan dan pelatihan (Decsa, 2021). Edukasi itu sendiri harus diberikan kepada individu sepanjang hidupnya, dimulai dari awal kemampuannya memahami sesuatu hingga akhir hayat. Hal ini dilakukan atas dasar bahwa setiap aktivitas pada aspek kehidupan sehari-hari membutuhkan edukasi. Edukasi ialah suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang, baik individu, kelompok, atau masyarakat untuk melakukan sesuatu yang ingin dipengaruhinya atau hal yang ingin dilakukannya sebagai bentuk tindakan. Oleh karena itu, edukasi ialah suatu kegiatan atau proses penyampaian ilmu pengetahuan agar mereka yang sebelumnya tidak tahu menjadi mampu mengetahuinya dan dapat menerapkan berbagai hal yang telah diajarkan (Notoatmodjo, 2003 dalam M. Ilyas dkk, 2020).

### 2.3.2 Macam-Macam Edukasi

Edukasi sendiri terbagi dalam beberapa macam bentuk, macam-macam edukasi di antaranya adalah sebagai berikut (Website Universitas123, 2022):

- a. Edukasi formal ialah ketika edukasi tersebut disampaikan secara terstruktur. Salah satunya adalah pendidikan berjenjang dari PAUD, SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi.
- b. Edukasi non formal ialah edukasi yang diselenggarakan dengan jalur selain pendidikan formal, tetapi didapatkan dengan cara terstruktur dan bertahap. Edukasi non-formal adalah edukasi yang setara dengan edukasi formal, jika telah dikoordinasikan kepada lembaga dan sudah terstandarisasi secara nasional.
- c. Edukasi informal merupakan edukasi pendidikan yang bisa dipelajari selain dari edukasi formal ataupun non-formal. Contohnya ialah pendidikan dari keluarga maupun orang tua kepada anak, termasuk lingkungan tempat tinggalnya juga termasuk dalam kategori edukasi informal.

### 2.3.3 Tujuan Edukasi

Menurut (Heri Gunawan, 2021) tujuan dari edukasi sendiri ialah sebagai berikut:

- a. Pengetahuan menjadi lebih luas
- b. Kepribadian seseorang atau sekelompok menjadi lebih baik
- c. Edukasi mampu menancapkan berbagai positif
- d. Membentuk diri untuk mengasah bakat atau potensi yang dimiliki

### 2.3.4 Metode Edukasi

Metode dalam belajar mengajar meliputi metode yang dikategorikan yakni berdasarkan dari teknik komunikasi, pendekatan melalui sasaran yang dicapai, dan indera penerima antara lain (Triana Indrayani, S. ST. & Prof. Dr. dr. Muhammad Syafar, 2020):

#### **1. Berdasarkan Teknik Komunikasi**

##### **a. Metode Penyuluhan Langsung**

Penyuluhan ini diajarkan dengan cara berdekatan atau tatap muka bersama subjek secara langsung. Contohnya adalah kunjungan rumah, diskusi kelompok terfokus, dan pertemuan di balai desa setempat, puskesmas atau posyandu, dan lainnya.

##### **b. Metode Penyuluhan Tidak Langsung**

Metode satu ini diberikan dengan cara metode penyampaian pesan melalui media, bukan instruktur berhadapan langsung dengan khalayak sasaran. Misalnya saja publikasi di media kertas, berbagai pertunjukan seperti film.

#### **2. Berdasarkan Pendekatan dari Jumlah Sasaran yang Dicapai**

##### **a. Pendekatan Individual**

Pada metode individual, pendidik secara langsung atau tidak langsung mengarahkan tujuan tiap orang. Meliputi: kunjungan rumah, telepon, dan sebagainya.

##### **b. Pendekatan Kelompok**

Pada pendekatan ini, pendidik berinteraksi dengan kelompok sasaran. Metode edukasi yang termasuk pada kategori ini yakni diskusi kelompok, demonstrasi, dan pertemuan diskusi kelompok terfokus.

##### **c. Pendekatan Massal**

Pendidik mengkomunikasikan pesan kepada banyak kelompok sasaran dalam waktu yang bersamaan. Metode yang termasuk dalam kategori ini seperti pertunjukan seperti seni, pertemuan umum, pemutaran film, dan distribusi media cetak.

### **3. Berdasarkan Indera Penerima**

#### **a. Metode Pendengaran (Audio)**

Pada metode audio, subjek menerima pesan-pesan seperti siaran dari radio, ceramah, pidato, dan sebagainya melalui panca indera pendengar.

#### **b. Metode Melihat atau Memperhatikan (Visual)**

Bentuk informasi yang diterima oleh sasaran pada metode ini ialah secara visual. Contohnya memasang poster, foto atau gambar, memasang koran sampai menayangkan film.

#### **c. Metode Kombinasi Suara dan Gambar (Audiovisual)**

Pada metode audio visual, tentunya metode menggunakan kombinasi antara suara dan gambar. Diyakini bahwa seseorang belajar menggunakan panca indera (Departemen Kesehatan RI, 2008). Memang indera setiap orang mempengaruhi hasil belajar secara berbeda-beda.

Pengecapan 1%, sentuhan 2%, penciuman 3%, pendengaran 11%, penglihatan 83%. Sehingga, ada baiknya jika seseorang mempelajari sesuatu dengan berbagai indera tubuhnya.

## **2.4 Basis Teori**

### **Teori New Media**

Teori media baru ialah teori yang telah dikembangkan oleh Pierre Levy (1990) dalam bukunya *New Media Teori dan Aplikasi* (2011:30).

Dijelaskannya, media baru ialah teori yang menjelaskan tentang evolusi media. Pierre Levy meyakini jika media baru adalah *World Wide Web (WWW)* suatu lingkungan informasi yang fleksibel, dinamis, terbuka, yang memungkinkan orang guna menumbuhkan atau memunculkan pengetahuan baru. Teori new media memiliki keterkaitan dengan perkembangan teknologi komunikasi, termasuk media sosial. Dikarenakan keberadaan media sosial sebagai media baru, peneliti meyakini bahwa teori media baru berkaitan dengan keberadaan dan pemanfaatan media sosial. Nantinya teori New Media ini akan digunakan sebagai dasar pembuktian bahwa saat ini media sosial memang bisa memungkinkan individu atau kelompok untuk menumbuhkan pengetahuan baru, lalu bukti pembaruan penyebaran informasi yang memudahkan masyarakat untuk mengakses pembelajaran atau malah sebaliknya.

Ciri-ciri utama media baru ialah jaringan, akses terhadap kelompok sasaran individu sebagai penerima dan pengirim pesan, interaktivitas, penggunaan beragam sebagai karakter terbuka (Denis McQuail dikutip dari buku Teori Komunikasi Massa). Berdasarkan pemaparan tersebut, teori ini relevan dengan analisis isi pada media sosial *Tiktok*, dikarenakan media sosial ialah salah satu media baru dan dalam hal ini peneliti juga fokus pada pemanfaatan media sosial dibandingkan dampak terhadap penonton atau audiensnya atau yang lain.

## **2.5 Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya bertujuan sebagai bahan referensi, memperkaya pembahasan, serta membedakan pembahasan penelitian sebelumnya dengan penelitian baru yang dilakukan oleh peneliti. Berikut ialah contoh penelitian sebelumnya sebagai acuan peneliti untuk melakukan penelitian:

- a. Analisis Isi Pesan Dakwah Pada Akun Instagram @Iqomic Januari-Maret 2021. Penelitian ini diteliti oleh Indah Siti Nurazizah dan Nia Kurniati pada tahun 2021. Pada penelitian tersebut, peneliti hanya menekankan penggunaan metode analisis isi saja untuk meneliti akun Instagram @Iqomic. Pada penelitian tersebut peneliti tidak mencantumkan metode penelitian secara jelas seperti pendekatan, teori apa yang akan digunakan. Padahal pada video yang diteliti cenderung banyak simbol-simbol yang digunakan dan bisa diteliti menggunakan metode analisis semiotik. Gap pada penelitian ini, peneliti akan berfokus pada akun *TikTok* @micol\_26 untuk diteliti dengan menggunakan atau mencantumkan secara jelas metode penelitian seperti menggunakan pendekatan kualitatif dan juga dapat membuktikan teori yang akan digunakan. Jadi, bukan hanya sekedar menganalisis isi pada video, tetapi dapat dipahami pula bagaimana cara mengolah atau menganalisis video dengan metode penelitian yang sudah digunakan.
- b. Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital. Penelitian tersebut diteliti oleh Yuni Fitriani pada tahun 2021. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode semi deskriptif kuantitatif dengan meneliti sejumlah platform media sosial yaitu *Instagram*, *Facebook*, *YouTube* dan *TikTok*. Perbandingan dengan penelitian tersebut adalah Yuni Fitriani meneliti empat platform, salah satunya *facebook* yang sudah jarang digunakan dengan pendekatan kuantitatif dengan hasil penelitian yang cenderung hanya mendeskripsikan peran masing-masing platform secara umum. Gap dari penelitian ini, peneliti akan fokus meneliti satu platform yaitu *TikTok* sesuai kepopulerannya, tetapi dengan metode analisis isi, pendekatan kualitatif agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih detail atau mendalam.
- c. Analisis Isi Konten Edukasi Funfact Pada Akun TikTtok @buiraimira yang diteliti oleh Reza Putri, Ari Sulistyanto, dan Imaddudin pada tahun 2021.



Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan analisis isi deskriptif kualitatif dengan mengkaji platform TikTok dari akun @buiramira. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa konten edukasi akun TikTok @buiramira, edukasi yang digunakan Ira di media sosial TikTok adalah gaya belajar edutainment, yakni gabungan kata dari edukasi dan entertainment (hiburan) yang mana mengacu pada hiburan edukatif. Terdapat gap dalam penelitian ini seperti penelitian tersebut mengenai edukasi skripsi yang sudah banyak diteliti, sedangkan peneliti meneliti edukasi mengenai etika, berperilaku yang jarang ditemukan. Kemudian penelitian tersebut menganalisis video yang terdapat di akun @buiramira tanpa membagi batasan kategori video yang akan diteliti secara jelas padahal jumlah video @buiramira cukup banyak. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti dengan struktur kategori atau batasan video yang jelas lalu dianalisis dengan kategori yang sudah ditetapkan.