

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi tumbuh dengan sangat pesat. Peradaban dan kebudayaan pada masyarakat pun mengalami perubahan akibat perkembangan teknologi informasi. Inovasi teknologi semakin bervariasi seiring bertambahnya zaman. Kebutuhan internet terus menerus meningkat guna menjadi sarana pertukaran dan penyebaran informasi. “Setiap tahun, populasi netter terus meningkat berdasarkan data lembaga riset e-marketer. Indonesia menempati urutan keenam dengan presentase pengguna internet ditahun 2018 sebanyak 123 juta jiwa.”(https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media).

Banyaknya teknologi dengan inovasi terbaru yang berkembang pada era globalisasi ini. Dengan begitu banyak juga media sosial yang bermunculan dengan versi-versi dan juga fungsi yang berbeda-beda. Hingga akhirnya membuat masyarakat penasaran kemudian berkeinginan mencoba menggunakan berbagai macam media sosial. Mayfield dalam (Galuh, Media Sosial dan Demokrasi (Transformasi Aktifitas Media Sosial Ke Gerakan Nyata Bali Tolak Reklamasi),

2017) menyatakan bahwa ‘Media sosial merupakan bagian dari media digital bentuknya dapat berupa jejaring sosial (misal: Facebook), blog wiki (Wikipedia),



podcast, forum media berbasis isi (misal: Youtube, Aplikasi Tik Tok, Instagram) dan Mikroblog (misal: Twitter).” Sarana berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi menggunakan bantuan internet masyarakat ialah media sosial. Andreas *et al* mengemukakan bahwa: “Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan pertukaran *user-generated content*. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga sebagai alat ekspresi diri (*self expression*) dan pencitraan diri (*self branding*)” (Marini, 2015)

Dalam penelitian ini peneliti mengambil salah satu media sosial berbasis video yang juga berupa jejaring sosial yaitu Aplikasi Tik Tok. Aplikasi Tik Tok adalah salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat terutama generasi milenial saat ini. Media sosial aplikasi Tik Tok ialah model berupa *audio visual*. Media ini sebuah media sosial yang dapat dilihat juga didengar. Pengguna dari media sosial ini banyak sekali yang juga berasal dari golongan pelajar dari SD, SMP, SMA maupun Mahasiswa. Masyarakat terutama pelajar sangat menyukai dan seringkali menggunakan media sosial ini karena media sosial ini bisa menghibur mereka dikala bosan, terlebih saat situasi pandemik *COVID-19* seperti ini.

Disaat para pelajar diwajibkan belajar dan latihan dari rumah, para pelajar menjadi lebih sering menggunakan aplikasi ini. Membuat aplikasi ini semakin *hipe*. “Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, Tik Tok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan

aplikasi populer lain semacam Youtube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram.” (Bohang, 2018)

Berdasarkan hasil observasi di media sosial pada bulan Mei 2020 siswa SMAN 1 CITEUREUP khususnya yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga banyak yang menggunakan aplikasi Tik Tok. Mayoritas siswa siswi menggunakan aplikasi ini sebagai sarana hiburan dengan melihat konten-konten berjoget, dubbing, memasak, ataupun kegiatan kreatif lainnya. Tidak banyak yang sengaja melihat konten olahraga untuk melakukan aktivitas olahraga . Mengingat pentingnya saat ini dalam pencegahan covid-19 maka aktivitas olahraga sangat penting agar tetap bugar dan terjaga imunnya. Hal ini bisa dimanfaatkan pada konten aplikasi Tik Tok untuk melakukan aktivitas olahraga. Banyak konten-konten maupun *challenge* terkait aktivitas olahraga yang banyak tersedia di aplikasi Tik Tok juga di upload pengguna aplikasi lainnya ke berbagai dunia maya maupun media sosial yang lain hingga akhirnya menarik perhatian pengguna sosial media yang lain.

Maka melalui penelitian ini, dengan sasaran objek penelitian yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMAN 1 CITEUREUP, diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Adanya manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP.
2. Adanya hasil manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah guna menghindari penyimpangan atau pun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah juga memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup media sosialnya hanya pada Aplikasi Tik Tok.
2. Ruang lingkup sasaran hanya pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP.
3. Peneliti ingin mengetahui manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP.
4. Peneliti ingin mengetahui hasil manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah yakni ‘‘Adakah manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 CITEUREUP?’’.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga siswa ekstrakurikuler olahraga itu sendiri. Bagi peneliti, penelitian ini mampu memberikan ilmu dan pemahaman bagi peneliti secara akademisi, mulai dari teori hingga praktiknya manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga. Juga diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan para guru untuk membuat konten olahraga pada media sosial sebagai bahan ajar sewaktu dikelas maupun sewaktu kegiatan mengajar di ekstrakurikuler.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan peneliti dapat menambah wawasan tentang konten olahraga aplikasi Tik Tok ini agar dapat menyebarkan pengetahuan tentang manfaat konten tersebut. Dan diharapkan peneliti dapat memahami dan mengetahui manfaat konten olahraga aplikasi Tik Tok terhadap aktivitas olahraga siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMAN 1 Citeureup.







