

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era masyarakat digital dewasa ini, kehidupan masyarakat tidak dapat dilepaskan dari kebiasaan menggunakan media digital atau teknologi media. Media ini menghubungkan seluruh unsur masyarakat dan memengaruhi perilaku mereka dengan berbagai produk yang dihasilkannya. Kehadiran media sosial sebagai salah satu dari produk teknologi media itu, telah membawa revolusi pada cara manusia melakukan komunikasi. Saat ini, media sosial sudah menjadi seperti kebutuhan pokok. Media sosial berperan dalam membentuk citra diri, mengekspresikan diri, dan mengungkapkan perasaan. Hampir segala aktivitas yang dilakukan wajib dibagikan (*sharing*) melalui media sosial agar semua orang atau *followers*-nya mengetahui apa yang sedang dilakukan.

Adanya perkembangan teknologi produksi industri dan teknologi informasi yang masif, industri media telah memproduksi berbagai aplikasi media sosial yang mendorong masyarakat larut dalam pencarian kesenangan. Industri media sosial terus mengembangkan aplikasi baru demi mencari keuntungan sebesar-besarnya (Bungin, 2005). Produk-produk budaya populer yang ditawarkan ke masyarakat ini lebih untuk pemuasan keinginan, bukan kebutuhan (Suyanto, 2017).

Salah satu produk industri budaya populer yang kini populer di masyarakat global adalah aplikasi TikTok. TikTok adalah sebuah aplikasi

jejaring sosial dan *platform video music* yang memungkinkan pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan musik sebagai pendukung. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video yang unik, dan dengan mudah dan cepat membagikannya dengan teman atau siapa saja di seluruh dunia. Aplikasi TikTok berasal dari negara Tiongkok yang dibuat oleh Zhang Yiming, pendiri *Byte Dance* (sebuah perusahaan berbasis teknologi informasi) pada awal September tahun 2016.

Aplikasi TikTok sudah diunduh dari Google Play Store oleh lebih dari 100 juta pengguna di seluruh dunia. Sedang pengguna TikTok di Indonesia sendiri telah mencapai 30,7 juta orang pada bulan Juli tahun 2020. Aplikasi TikTok pernah dianggap bermasalah oleh pemerintah Indonesia. Pada tanggal 3 Juli 2018, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir aplikasi ini karena dianggap memberikan konten yang tidak mendidik. Namun, hanya berselang sebulan kemudian, aplikasi TikTok sudah dapat digunakan kembali.

Terlepas aplikasi TikTok memiliki sisi positif bagi perkembangan media sosial dan dunia hiburan diri. Tetapi aplikasi itu mungkin dapat juga membawa dampak sosial yang negatif, mengingat kebiasaan perilaku yang dibangun berdasarkan kesenangan namun tidak substansial. Aplikasi itu juga akan mendorong individu cenderung menempatkan eksistensi dan popularitas diri ini di atas norma-norma masyarakat.

Salah satu konten Tik Tok yang saat ini ramai ialah "*a day in my life*". Konten *a day in my life* ini merupakan konten di mana sang kreator merekam

kegiatan yang ia lakukan selama sehari penuh. Jadi, kreator mengajak penonton untuk mengikuti kegiatannya selama sehari penuh. Konten ini ramai peminatnya dikarenakan penonton merasa “dekat” dengan sang kreator dan mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan.

Saat ini Tiktok pun menjadi aplikasi dimana semua pengguna bisa melakukan transaksi jual-beli melalui kegiatan *live* nya. Kegiatan *live* hanya bisa dilakukan jika pengikut akun mencapai 1.000 pengikut. Istilah “keranjang kuning” disematkan adalah untuk pengguna memesan dan membayar produk yang diminati. Tak hanya itu, fitur *live* pun bagi beberapa pengguna dimanfaatkan untuk ajang “mengemis *gift*”. Dalam *live* Tiktok, ada fitur *gift* yang dapat diuangkan jika kita diberi *gift* oleh seseorang. Nominalnya bermacam-macam dari yang paling murah yaitu *gift* berbentuk mawar dengan nominal Rp 1 hingga paling mahal ialah *gift* animasi singa mengaum dengan nominal kurang lebih Rp 6.000.000 (enam juta rupiah). Tentu saja ini menjadi ladang bagi beberapa orang untuk mencari keuntungan. Jenis *live* yang ditampilkan pun beragam dari yang berjualan, menyanyi, interaksi berbicara dengan pengikutnya, bahkan sampai yang kemarin sempat viral kasus *live* mandi lumpur yang dijalankan oleh oknum tidak bertanggung jawab.

Beberapa kreator menunjukkan ciri khasnya masing-masing dalam konten *a day in my life*. Salah satunya ada akun @angel\_\_priscilla yang dalam postingan konten TikToknya membahas mengenai kesehariannya di Spanyol. Sebelumnya, saat Angel masih menetap di Indonesia kontennya terkenal dengan *a day in my life* sebagai PNS. Banyak orang-orang yang berkomentar

bahwa pekerjaan Angel menjadi karyawan pengadilan pajak sangat menyenangkan. Bahkan saat dirinya pindah menetap ke Spanyol karena mengikuti suaminya bertugas, kehidupannya di Spanyol pun tetap menarik perhatian para pengikutnya. Banyak yang memintanya untuk mendatangi tempat-tempat atau perayaan yang ada di Spanyol atau yang kadang disebut dengan “jalan-jalan virtual.”

Namun, terkadang video yang tampil di Tiktok mengikuti hal yang sedang *trending* di hari yang sama. Seperti halnya mengenai kasus salah satu selebgram di Indonesia, Tasyi Athasyia. Tasyi viral mengenai kasus dirinya tidak membayarkan hak kepada karyawannya. Seketika dalam beranda Tiktok dipenuhi dengan video-video yang berkaitan dengan Tasyi. Hal tersebut biasa disebut dengan algoritma Tiktok yang menyesuaikan dengan berita yang sedang trending di sekitar kita atau menyesuaikan dengan konten yang selama ini sering kita ikuti atau sukai video nya. Karena hal ini banyak yang merasa lupa waktu saat membuka aplikasi Tiktok karena tidak ingin ketinggalan berita yang sedang viral.

Fenomena konten TikTok *a day in my life* ini menarik untuk diteliti menggunakan teori sosiologi dramaturgi dari Erving Goffman. Teori Dramaturgi adalah teori yang mengemukakan bahwa teater dan drama mempunyai makna yang sama dengan interaksi sosial dalam kehidupan manusia. Dalam teori tersebut dikatakan bahwa seseorang mempunyai sifat yang berbeda antara di depan panggung dan di belakang panggung. Hal ini juga berkaitan dengan perilaku kreator dalam interaksi yang ingin ia tunjukkan

dalam konten kepada publik ataupun interaksi kreator dengan sekitarnya di balik kamera. Ini pasti menimbulkan perbedaan interaksi kreator saat situasi di depan kamera maupun di belakang kamera.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, berikut permasalahan yang dapat dibahas dalam penelitian ini, yaitu: bagaimana analisis pengelolaan panggung depan *content creator* “*a day in my life*” dalam aplikasi Tiktok?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis pengelolaan panggung depan *content creator* “*a day in my life*” dalam aplikasi Tiktok.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

##### 1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan, pertimbangan, dan evaluasi dalam mengelola panggung depan oleh para *content creator* khususnya pada konten “*a day in my life*” dalam aplikasi Tiktok.

##### 2. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi, dan pengetahuan bagi peneliti lain dan mahasiswa ilmu sosiologi, tentang pengelolaan panggung depan *content creator* “*a day in my life*” dalam aplikasi Tiktok.

## **E. Kerangka Konsep**

### **1. Definisi Konsep**

#### **a. Aplikasi Tiktok**

Saat ini aplikasi tiktok sedang merajalela di kalangan masyarakat Indonesia. Intensitas pemakaian media sosial yang semakin meningkat akhirnya mendorong perusahaan digital untuk menciptakan beragam aplikasi, salah satunya adalah aplikasi Tik Tok. Tik Tok menurut Prosenjit & Anwesani (2021) adalah sebuah aplikasi turunan dari internet yang berbasis media sosial dengan memberikan fitur untuk membuat dan membagikan konten berupa video singkat. Pengguna aplikasi Tik Tok bisa membuat dan membagikan video singkat (15 detik) dengan konten komedi, menari, bernyanyi, atau aktivitas harian apapun, termasuk makan, pertemuan, dan sebagainya. Kemudian konten tersebut bisa dibagikan pada khalayak umum melalui aplikasi. Pengunduhan aplikasi dikembangkan oleh Zhang Yiming ini berhasil mencapai unduhan terbanyak hingga menjadi aplikasi terbanyak peminat sepanjang tahun 2020. Melansir pada laman Kompas.com (2021) bahwa pemakai terbanyak aplikasi tersebut adalah usia remaja

akhir dengan rentang usia 18-24 tahun. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Mikhael (dalam Ruth dan Candraningrum, 2020: 2018) mengungkapkan bahwa pertimbangan pertama usia remaja menggunakan aplikasi TikTok yaitu untuk mendapatkan sebuah identitas pribadi, dalam hal ini sebutan untuk para pengguna TikTok adalah *TikToker*. *TikToker* dapat diartikan sebagai pembuat konten TikTok, dimana mereka diketahui memiliki jumlah pengikut media sosial di atas sepuluh ribu.

Konten *a day in my life* dinilai memiliki impresi yang banyak dikarenakan sebagian besar orang merasa senang melihat kegiatan seseorang yang memiliki kehidupan berbeda dengan dirinya sendiri. Melalui kolom komentar, orang-orang mengutarakan ingin bisa memiliki kehidupan yang sama seperti *content creator* yang diikutinya. Walaupun hanya lewat video dengan durasi sekitar 1-3 menit, namun dapat menarik perhatian bagi audiens yang menontonnya untuk bisa mengikuti gaya hidup *content creator*.

**b. Content Creator**

Menurut Huotari, dkk (2015:372) *content creator* merupakan kegiatan dalam menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarkan melalui *platform* dan salah satunya adalah media sosial Tiktok. Seiring berjalannya waktu, kini *content creator* perlu memiliki keahlian khusus. Terlebih lagi, kini

para pengguna sosial media salah satunya adalah aplikasi Tiktok dimana aplikasi tersebut kini sudah dijadikan sebagai ladang bisnis. Menurut Senft, M. T. (2008: 272) ada beberapa langkah untuk menjadi seorang *content creator* yang baik diantaranya:

- 1) Memilih konten yang sesuai dengan *passion*. Jika seorang *content creator* membuat konten sesuai dengan *passion* maka hasil karyanya akan dapat menginspirasi banyak orang.
- 2) Membuat karya yang original, bukan hasil dari tiruan karya orang lain.. seorang *content creator* harus bisa menjadi diri sendiri saat berkarya untuk dapat menunjukkan keunikan dan karakter dirinya.
- 3) Menjadi seorang *content creator* dituntut untuk selalu *update* dengan perkembangan *trend* terkini.
- 4) Seorang *content creator* dituntut untuk selalu bisa *multi-tasking* dalam berbagai hal. Mulai dari *hard skill* dan juga *soft skill*.
- 5) Konsisten untuk selalu menghasilkan karya. Hal ini menjadi tantangan terberat bagi seorang *content creator*.

Seorang *content creator* dituntut memiliki pengetahuan tentang media produksi, komunikasi, serta teknik dalam metode penyebarannya. Selain itu *content creator* haru mengetahui tentang tentang teknik, peralatan, dan prinsip desain. Seorang *content creator* juga harus memiliki kemampuan menulis bahasa iklan yang menarik. Kemudian kemampuan berbahasa yang baik, baik bahasa nasional maupun bahasa asing yang sesuai dengan apa yang dibuatnya. Sehingga

seorang *content creator* mampu mempengaruhi audiennya dan dapat menarik para *followers*.

### c. Teori Dramaturgi

Dramaturgi adalah suatu pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksionisme Simbolik. Dramaturgi diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia. Teori ini sudah dijelaskan sebelumnya oleh Goffman:

An actor performs on a setting which is constructed of a stage and a backstage; the props at either setting direct his action; he is being watched by an audience, but at the same time he is an audience for his viewers' play. (The Presentation of Self in Everyday Life, Erving Goffman, 1959.)

Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan merupakan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri. Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Disinilah dramaturgis masuk, bagaimana kita menguasai interaksi tersebut. Dalam dramaturgis, interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater.

Penggunaan istilah 'kinerja' merujuk pada semua aktivitas individu yang terjadi selama periode tertentu ditandai dengan kehadirannya yang terus-menerus di hadapan sekelompok orang tertentu pengamat dan yang memiliki beberapa pengaruh pada pengamat. Dia akan nyaman untuk memberi label 'depan' bagian dari kinerja individu yang secara teratur berfungsi secara umum dan mode tetap untuk menentukan situasi bagi mereka yang mengamati pertunjukan. Depan diartikan sebagai

peralatan ekspresif dari jenis standar sengaja atau tidak sengaja dikerjakan oleh individu selama penampilannya. Untuk tujuan awal, itu akan mudah untuk membedakan dan memberi label apa yang tampak bagian standar depan.

Bagian depan aktor, sebagaimana dilabeli oleh Goffman, adalah bagian dari penampilan individu yang berfungsi untuk menentukan situasi bagi penonton. Itu adalah gambar atau kesan yang dia berikan kepada penonton. *Front* sosial juga bisa dianggap seperti naskah. Skrip sosial tertentu cenderung dilembagakan dalam hal ekspektasi stereotip yang dikandungnya. Situasi atau skenario tertentu memiliki skrip sosial yang menyarankan bagaimana aktor harus bersikap atau berinteraksi dalam situasi itu. Jika individu mengambil tugas atau peran yang baru baginya, dia mungkin menemukan bahwa sudah ada beberapa *front* mapan yang harus dia pilih. Menurut Goffman, ketika sebuah tugas diberikan *front* atau skrip baru, jarang kita temukan bahwa skrip itu sendiri benar-benar baru. Individu biasanya menggunakan skrip yang telah dibuat sebelumnya untuk mengikuti situasi baru, bahkan jika itu tidak sepenuhnya sesuai atau diinginkan untuk situasi itu. *Front stage* atau panggung depan dibagi menjadi dua bagian, yaitu *setting* (pemandangan fisik yang harus ada jika sang aktor memainkan perannya), dan *front personal* (perlengkapan sebagai pembahasan perasaan dari sang aktor).

Menurut Goffman (dalam Ritzer, 2004: 298-301), kehidupan sosial mempunyai 3 bagian, yaitu:

1) *Front Stage* (Panggung Depan)

Dalam *front stage*, orang-orang diwajibkan memainkan perannya dengan keterampilan yang sudah mereka kumpulkan sebelumnya. Orang-orang tersebut harus berperan sebaik mungkin supaya para penonton tidak kecewa. *Front Stage* (Panggung Depan) merupakan suatu panggung yang terdiri dari bagian pertunjukkan (*appearance*) atas penampilan dan gaya (*manner*). Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya. Pengelolaan kesan yang ditampilkan merupakan gambaran aktor mengenai konsep ideal dirinya yang sekiranya bisa diterima penonton. Aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukkan mereka. Dalam *front stage*, Goffman membedakan antara :

a) *Setting* (Tata Ruang)

*Setting* mengacu pada pemandangan fisik yang biasanya harus ada di situ jika aktor memainkan perannya. Tanpa setting, aktor tidak dapat memainkan perannya. *Setting* menjadi tempat dimana aktor tersebut akan berperan

b) *Front Personal* (Pribadi Depan)

*Front Personal* yang terdiri dari berbagai macam barang perlengkapan yang mendukung sang aktor dalam berperan, sehingga sang aktor bisa dengan sebaik mungkin berperan didepan para penonton yang ada saat itu.

Perlengkapan tersebut bersifat menyatakan perasaan yang memperkenalkan penonton dengan sang aktor, dan perlengkapan itu diharapkan penonton dipunyai oleh sang aktor. Perlengkapan ini diharapkan oleh penonton untuk mendukung kemampuan aktor untuk berakting sehingga penonton tahu dengan jelas apa peran aktor tersebut tanpa perlu aktor tersebut bicara kepada penonton untuk memberitahu siapakah dia. Goffman juga membagi *front personal* menjadi 2 bagian, yaitu:

a) Penampilan

Penampilan meliputi berbagai jenis barang yang digunakan oleh sang aktor yang akan mengenalkan status sosial aktor tersebut kepada penonton. Barang tersebut bisa merupakan seragam atau atribut lain seperti aksesoris atau barang bawaan lainnya yang secara tidak langsung merupakan komunikasi non verbal aktor tersebut kepada penonton.

b) Gaya

Gaya seorang aktor mengenalkan aktor tersebut kepada penonton, peran apa yang dimainkan oleh aktor tersebut dalam

situasi tertentu. Umumnya penonton mengharapkan penampilan dan gaya yang saling bersesuaian.

## 2) *Middle Stage* (Panggung Tengah)

Panggung tengah merupakan area transisi panggung belakang ke panggung depan, seluruh aktor dramaturgi dalam panggung ini, akan melakukan sebuah persiapan yang dapat mendukung penampilannya ketika berada di panggung depan, yaitu seperti mempersiapkan *make-up*, pakaian, aksesoris yang akan dipergunakan ketika berada di panggung depan. Panggung tengah cenderung dipergunakan untuk berkomunikasi dengan teman yang memiliki profesi yang sama, dimana pelaku akan bertukar pikiran dengan rekan kerjanya dan saling memberikan masukan kepada satu sama lainnya. Panggung tengah juga merupakan tempat istirahat bagi aktor sebelum kembali lagi bertugas ke panggung depan. Sifat panggung tengah merupakan pribadi namun sesama profesi dapat berada di panggung tengah atau ruang persiapan yang sama. Dapat dikatakan bahwa panggung tengah merupakan tempat aktor menjadi dirinya namun belum sepenuhnya karena masih berada dilingkungan kerja dan masih bersama-sama dengan teman kerjanya.

## 3) *Backstage* (Panggung Belakang)

*Backstage* adalah tempat untuk individu menjadi dirinya sendiri secara utuh dan tidak diganggu gugat oleh unsur-unsur yang

ada di *frontstage* maupun *middle stage*. Di dalam *backstage*, fakta yang disembunyikan di *frontstage* dan *middle stage* atau berbagai jenis tindakan informal mungkin timbul. Pada *backstage* akan bisa dilihat banyak hal-hal yang tidak bisa dilihat saat seorang aktor berada di *frontstage*, bisa dikatakan bahwa *backstage* merupakan jati diri sebenarnya dari seorang aktor. Pada panggung belakang ini tidak dapat diganggu gugat atau dicampuri urusan dari panggung depan maupun panggung tengah.

Goffman juga membedakan antara *front stage* dan *back stage* dilihat dari segi keadaan, kepentingan untuk mengatur pesan dan perilaku individu yang dijelaskan pada tabel dibawah ini.

TABEL 1  
Perbedaan *Front Stage* dan *Back Stage*

No	Perbedaan	Front Stage	Back Stage
1	Keadaan	Tenang, bisa dimani pulasi, berpura-pura	Asli
2	Kepentingan untuk mengatur kesan (impression management )	Mebutuhkan	Tidak membutuhkan
3	Perilaku individu	Harus menyesuaikan peran sosial dengan audience	Rileks, tidak terpengaruh oleh siapapun.

Sumber: Erving Goffman. 1959. *The Presentations of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday Anchor Books & Company

Dramaturgi Goffman lebih berfokus pada konsep interaksi sosial, yang terlahir sebagai aplikasi atas ide-ide individual yang baru dari peristiwa evaluasi sosial ke dalam masyarakat kontemporer. Interaksi simbolik menurut Widodo didefinisikan bahwa (Widodo, 2010:168):

- 1) Manusia berbeda dari binatang, manusia ditopang oleh kemampuan berpikir.
- 2) Kemampuan berpikir dibentuk melalui interaksi sosial.
- 3) Dalam interaksi sosial orang mempelajari makna dan simbol.
- 4) Makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas manusia.
- 5) Orang mampu mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka terhadap situasi yang ada.

Pada setiap interaksi sosial terdapat wilayah muka yang berusaha untuk dibuat sesempurna mungkin untuk ditunjukkan di panggung teater masyarakat. Dapat terlihat dengan jelas disini bukan hanya bentuk interaksi saja tetapi aktor juga dilihat dari segi kostum yang dipakai, penampilan dan benda yang melekat dalam diri aktor. Mulai dari atas sampai bawah merupakan aspek-aspek yang dilihat dan dinilai oleh penonton sebagai upaya menyampaikan peran yang diperankan. Jika semua sudah dipersiapkan dengan rapi maka pesan yang disampaikan akan diterima jelas oleh penonton. Di dalam membahas pertunjukan, Goffman menyaksikan bahwa individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) si pelaku terhadap pertunjukan ini bisa berbeda-beda (Poloma, 2013:232). Segala tindakan yang dilakukan oleh aktor, bagaimana cara aktor bersikap sesuai dengan peran yang ingin diperankan. Kebanyakan dari aktor

selalu menunjukkan sikap yang berbeda ketika berada di panggung depan dengan ketika di panggung belakang.

Dalam kajian dramaturgi, sang aktor mempunyai dua peran sekaligus yakni panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). Dalam panggung depan sang aktor akan memainkan perannya secara apik seolah-olah berada di panggung yang besar dan dilihat oleh ribuan penonton dan tampilan belakang merupakan karakter atau bentuk sifat asli dari sang aktor. Dalam penelitian ini berfokus pada pengelolaan panggung depan (*front stage*) yang dimainkan oleh konten kreator pada konten *a day in my live* di aplikasi Tiktok.

Melalui aspek *front stage*, *back stage*, dan aspek *middle stage* yang telah dipaparkan diatas, maka fokus perhatian dalam penelitian yang mengkaji tentang *front stage* yang dikemukakan oleh Goffman, sehingga peneliti dapat menganalisa pengelolaan panggung depan *content creator "a day in my live"* dalam aplikasi Tiktok.

## 2. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terkait dengan panggung depan (*front stage*) pada aplikasi tiktok telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Dwi Agustina (2022) dengan judul penelitian "Panggung Depan dan Panggung Belakang Tiktoker Remaja Denpasar Sebagai Wujud Identitas di Media Sosial". Hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa TikToker remaja Denpasar setelah mewujudkan identitasnya di media sosial turut membawa dampak sosial sebagai hasil dari ungkapan pesan yang dilakukan sebagai aktor kepada penonton. Kehadiran TikToker tersebut mampu membuat terhibur dan menginspirasi. Kemudian, dampak sosial yang tidak diharapkan TikToker remaja Denpasar setelah mewujudkan identitasnya di media sosial secara umum melalui tanya jawab bersama informan adalah mendapatkan perkataan-perkataan kasar yang menjatuhkan hingga pemblokiran akun.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Luky Amelia (2022) dengan judul penelitian “Analisis *Self Presenting* dalam teori dramaturgi Erving Goffman pada tampilan *Instagram* mahasiswa” Analisis pada panggung depan informan menunjukkan bahwa komponen-komponen panggung depan adalah sarana untuk mempresentasikan diri melalui busana, warna, sikap, dan latar panggung depan. Alasan aktor melakukan citra diri adalah karena aktor ingin dipandang sebagai sosok yang ideal dihadapan penontonnya. Aktor akan mempresentasikan diri sesuai dengan kesan yang ingin ia bangun pada diri penontonnya. Dramaturgi panggung depan merupakan penampilan pilihan yang disuguhkan oleh mahasiswa yang menunjukkan citra diri mereka masing- masing. *Self-presenting* yang dilakukan mahasiswa PIPS UIN Malang antara lain dengan membagikan foto atau video yang menggambarkan diri mahasiswa. Beberapa mahasiswa menampilkan latar *indoor* seperti pergi ke kafe dengan berpenampilan menarik yang dapat menunjang citranya sebagai mahasiswa *fashionable*, eksis dan kekinian.

Penelitian ketiga dari Riza Ayu Shofiana (2018) dengan judul “*Impression management* pengguna aplikasi TikTok (analisis dramaturgi Erving Goffman bagi siswa SMA/SMK di Kecamatan Ambulu)”. Hasil analisis antara panggung depan dan panggung belakang tidak saling berkaitan dengan kata lain seluruh kegiatan yang ada di panggung depan yakni di video TikTok dengan kegiatan yang ada di panggung belakang tidak saling berkaitan. Meskipun dalam suatu kondisi apa yang terbiasa dilakukan aktor di panggung depan sedikit terbawa di kehidupan panggung belakangnya.

Penelitian keempat, yaitu dari Diki Affandy dan Isna Wijayani (2022) dalam judul “*Social Media as Self Existence in Students Using Tiktok Applications*” Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi TikTok dapat membuat penggunanya terkenal atau dikenal. Eksis bagi seorang remaja adalah kesenangan tersendiri. Karena mereka ingin keberadaannya diakui maka dari itu mereka mulai mengekspresikan diri dan terlihat menyenangkan melalui sosial media, namun terkadang cara yang dilakukan cenderung berlebihan dan salah dalam mencari keberadaannya. Gaya hidup remaja pun berubah dengan mengikuti hal-hal yang sedang *trend* dan demi mendapatkan pengakuan oleh orang lain.

Penelitian kelima yaitu dari Tika Fardila (2023) dengan judul “Analisis Dramaturgi Pada Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok Di Dusun I Bukit Taras Desa Delik Kecamatan Pelalawan Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengolahan kesan pada panggung

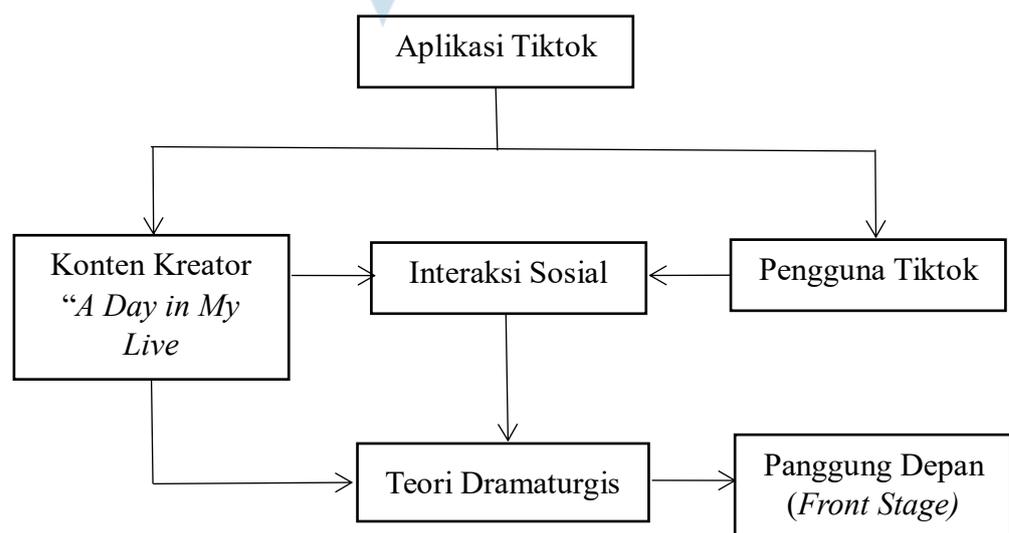
depan yang yang terjadi pada *key informan* pertama dan *key informan* kedua sama-sama menunjukkan kesan yang presentasikan di panggung depan dengan membangun kepercayaan mengenai karakter yang tujukkan dimata followersnya dengan menampilkan *glamour*, *humble* dan mudah bergaul. Dilihat dari Kehidupan panggung belakang dan penggunaan aplikasi tiktok yang terjadi pada *key informan* pertama dan *key informan* kedua terdapat perbedaan antara apa yang ia tampilkan di panggung depan dengan panggung belakang dalam realitas kehidupannya. Sebagaimana kedua *key informan* memanfaatkan media sosial tiktok sesuai dengan kepentingan. Seperti pada diri informan pertama yang memiliki keinginan bahwa ia memanfaatkan media sosial tiktoknya untuk ajang eksistensi yang akan diakui pengguna tiktok lainnya dan mendapatkan popularitas. Sedangkan pada informan kedua adanya keinginan untuk dirinya dalam memanfaatkan media sosial tiktok sebagai ajang eksistensi yang juga sebagai mendapatkan pundi-pundi rupiah.

Berdasarkan beberapa pemaparan penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dalam objek studi teori dramaturgi dan pengelolaan panggung depan (*front stage*) di sosial media. Namun yang menjadikan penelitian ini berbeda ialah peneliti melihat dan mengkaitkan dengan fenomena saat ini yaitu aplikasi TikTok yang tengah digandrungi oleh masyarakat. Peneliti mengambil fokus pengelolaan panggung depan (*front stage*) oleh konten kretaor pada salah satu konten

TikTok yang ramai bermunculan yaitu konten TikTok yang menampilkan “*a day in my life*”.

### 3. Kerangka Berpikir

Saat ini aplikasi Tiktok sering dipakai oleh banyak orang. Pada aplikasi tersebut terjadi sebuah interaksi sosial antara konten kreator dengan para pengguna aplikasi Tiktok. Oleh karena itu seorang konten kreator harus dapat menampilkan dirinya serta menghasilkan karya-karya yang menarik dan original kepada para pengguna Tiktok. Pada proses interaksi sosial tersebut pada dasarnya dimaknai dengan sebuah teater, sehingga seorang konten kreator hendaknya dapat menguasai interaksi tersebut dalam membuat sebuah konten atau karya. Interaksi tersebut merupakan suatu bentuk nyata dari teori dramaturgis. Menurut Goffman, salah satu aspek dalam kehidupan sosial adalah *front stage* atau panggung depan yang merupakan suatu panggung yang terdiri dari bagian pertunjukkan (*appearance*) atas penampilan dan gaya (*manner*). Oleh karena itu perlu adanya analisis pengelolaan panggung depan konten kreator “*a day in my live*” dalam aplikasi Tiktok” yang dijelaskan pada tabel berikut.



## Gambar 1. Kerangka Berpikir

### F. Definisi Operasional

#### 1. Panggung Depan (*Front Stage*)

Menurut Goffman (dalam Ritzer, 2004: 298-301), *Front Stage* (Panggung Depan) merupakan suatu panggung yang terdiri dari bagian pertunjukkan (*appearance*) atas penampilan dan gaya (*manner*). Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya. Pengelolaan kesan yang ditampilkan merupakan gambaran aktor mengenai konsep ideal dirinya yang sekiranya bisa diterima penonton.

#### 2. Konten Kreator

Menurut Huotari, dkk (2015:372) *content creator* merupakan kegiatan dalam menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarkan melalui *platform* dan salah satunya adalah media sosial Tiktok.

#### 3. Aplikasi Tiktok

TikTok menurut Prosenjit & Anweson (2021) adalah sebuah aplikasi turunan dari internet yang berbasis media sosial dengan memberikan fitur untuk membuat dan membagikan konten berupa video singkat.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Pada penelitian menggunakan metode deskriptif yang bertujuan agar hasil penelitian dapat menggambarkan pengelolaan panggung depan konten kreator “*a day in my live*” dalam aplikasi Tiktok.

### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif pada hakekatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya (Nasution, 2008:5).

Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk dapat mempelajari, menganalisis serta memahami peristiwa atau fenomena yang dialami oleh konten kreator “*a day in my live*” sebagai subjek penelitian yang meliputi perilaku, persepsi, tindakan secara menyeluruh berdasarkan teori dramaturgis. Hasil analisis tersebut nantinya akan di deskripsikan dalam bentuk kata, kalimat untuk memperoleh sebuah kesimpulan.

### 3. Lokasi Penelitian

Menurut Hamid Darmadi (2011:52) lokasi penelitian adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung. Menurut Wiratna Sujarweni (2014:73) Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian itu dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lokasi penelitian merupakan tempat penelitian dilakukan untuk memperoleh pemecahan masalah. Lokasi penelitian ini dilakukan di Starbucks Raden Saleh, Jakarta Pusat. Penelitian ini juga dilakukan melalui *Zoom Meeting*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Mei 2023 sampai dengan tanggal 5 Juni 2023.

### 4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih dari penulis didasarkan dari kriteria-kriteria yang sesuai dan bukan sembarang informan. Subjek penelitian yang diambil merupakan pemilik akun (i) @deartm\_ atau Tami, (ii) @itokbitj atau Mega Kristin, (iii) @angel\_\_priscilla atau Angel, (iv) @nnajwauu atau Aiko. Alasan pemilihan informan di atas dikarenakan

nama-nama di atas adalah orang-orang yang sering membuat konten *a day in my life* dalam akun Tiktoknya.

## 5. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam suatu penelitian, karena dari yang kita ketahui tujuan dari penelitian itu sendiri adalah untuk mencari data, mereka dapat melakukan observasi dan wawancara. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya:

### a. Observasi

Menurut Sugiyono (2011) dalam melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Dengan melihat berbagai macam pengertian observasi yang telah dikemukakan di atas maka dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana proses kegiatan informan dalam menentukan tema konten yang ingin dibuat, mengobservasi bagaimana pola konten yang dibentuk berdasarkan interaksi antara informan dan pengikutnya di TikTok.

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana panggung depan yang ditampilkan konten kreator dalam menyajikan konten *a day in my live* dalam aplikasi TikTok. Peneliti mengamati konten-konten yang diunggah oleh akun Tiktok milik @itsokbitj, @angel\_\_priscilla, @deartum\_ dan @nnajwauu yang sering muncul di beranda FYP Tiktok.

b. Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang perlu diteliti dan peneliti juga ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari para informan. Sugiyono (2011). Melihat pengertian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemeliharaan (wawancara) adalah alat komunikasi langsung melalui pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk melakukan kontak langsung baik secara lisan maupun tatap muka (tatap muka) dengan sumber.

Peneliti melakukan wawancara secara mendalam guna mendapatkan data yang secara menyeluruh. Wawancara dengan Mega Kristin dilakukan secara offline atau langsung, sedangkan wawancara dengan Tami Luthfiani, Aiko Irawan, dan Angel Priscilla dilakukan secara online melalui aplikasi Zoom. Wawancara dilakukan dengan berpedoman pada pertanyaan yang terdapat pada operasionalisasi konsep, dengan penyesuaian beberapa pertanyaan tambahan yang dilakukan saat wawancara.

Dalam melakukan wawancara memerlukan *guideline interview* yang mencakup indikator dan item pertanyaan apa saja yang ingin digali terkait dengan variabel penelitian. Berikut pedoman wawancara yang akan dilakukan pada penelitian ini.

TABEL 2  
Kisi-Kisi Panduan Wawancara

No	Konsep	Unsur	Pertanyaan
1	<p><i>Front stage</i> atau Panggung depan merujuk kepada peristiwa sosial yang menunjukkan bahwa individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Mereka sedang memainkan perannya di atas panggung sandiwara di hadapan khalayak penonton.</p>	<p><i>Setting</i> (Tata Ruang), mengacu pada pemandangan fisik yang biasanya harus ada disitu jika aktor memainkan perannya. Tanpa <i>setting</i>, aktor tidak dapat memainkan perannya. <i>Setting</i> menjadi tempat dimana aktor tersebut akan berperan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja alat-alat yang saudara gunakan untuk mendukung pembuatan konten?</li> <li>2. Bagaimana saudara mengatur atau menata properti untuk membuat konten?</li> <li>3. Dimana saudara mencari alat-alat untuk dijadikan properti dalam konten?</li> <li>4. Apakah menurut anda <i>setting</i> mempengaruhi interaksi sosial dengan audiens, kalau iya, seperti apa pengaruhnya (dilihat dari respon audiens)?</li> <li>5. Apakah ada aturan atau norma khusus yang diharapkan diikuti orang dalam lingkungan ini?</li> </ol>
		<p><i>Front Personal</i> (Pribadi Depan) merupakan berbagai macam barang perlengkapan yang mendukung sang aktor dalam berperan, sehingga sang aktor bisa dengan sebaik mungkin berperan didepan para penonton yang ada saat itu. Perlengkapan tersebut bersifat menyatakan perasaan yang memperkenalkan penonton dengan sang aktor, dan perlengkapan itu diharapkan penonton dipunyai oleh sang</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana awal mula saudara terjun ke dunia Tiktok?</li> <li>2. Siapa yang menjadi inspirasi anda dalam berkonten?</li> <li>3. Apa yang membuat saudara menekuni dunia Tiktok?</li> <li>4. Mengapa saudara memilih aplikasi Tiktok dalam membuat konten?</li> <li>5. Bagaimana anda menyesuaikan bagian depan pribadi anda dengan situasi atau latar sosial yang berbeda?</li> <li>6. Menurut anda bagaimana orang lain memandang anda berdasarkan bagian depan dan penampilan pribadi anda?</li> <li>7. Bagaimana perasaan orang terhadap latar tersebut?</li> <li>8. Bagaimana latar memengaruhi pengalaman atau emosi orang-orang yang</li> </ol>

	aktor.	berinteraksi dengannya?
	Gaya atau <i>Manner</i> , adalah bagaimana mengenalkan aktor tersebut kepada penonton, peran apa yang dimainkan oleh aktor tersebut dalam situasi tertentu. Umumnya penonton mengharapkan penampilan dan gaya yang saling bersesuaian.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana saudara menampilkan citra diri kepada pengikut anda?</li> <li>2. Kenapa citra diri yang saudara tunjukkan dalam konten seperti itu?</li> <li>3. Apakah ada tingkah laku atau perilaku tertentu yang secara sadar Anda adopsi atau hindari saat berinteraksi dengan orang lain?</li> </ol>
	Penampilan, merupakan berbagai jenis barang yang digunakan oleh sang aktor yang akan mengenalkan status sosial aktor tersebut kepada penonton. Barang tersebut bisa merupakan seragam atau atribut lain seperti aksesoris atau barang bawaan lainnya yang secara tidak langsung merupakan komunikasi non verbal aktor tersebut kepada penonton.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana saudara memilih tema yang akan ditampilkan pada konten selanjutnya?</li> <li>2. Bagaimana Anda memutuskan apa yang akan dikenakan atau bagaimana menata penampilan Anda?</li> <li>3. Siapa saja yang menjadi referensi saudara dalam berpenampilan di konten Tiktok?</li> <li>4. Bagaimana saudara melakukan riset untuk berpenampilan dalam konten Tiktok?</li> <li>5. Berapa lama anda menentukan penampilan yang akan anda tampilkan di konten?</li> </ol>

## 5. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, teknik selanjutnya adalah pengolahan data. Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2011), analisis kualitatif terhadap data dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

### a. Reduksi Data

Reduksi data adalah bagaimana memilih item-item utama yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu data-data yang berkaitan dengan masalah penelitian mengenai tentang panggung depan yang ditampilkan oleh kreator TikTok dalam menyajikan konten *a day in my life*.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan kumpulan informasi terstruktur yang memberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan bertindak. Dalam penyajian data ini dapat mencakup berbagai jenis matriks, gambar, relasi, dan tabel dengan deskripsi penjelas.

c. Menarik kesimpulan yang merupakan kegiatan berupa pengambilan intisari dan penyajian data yang merupakan hasil analisis yang dilakukan pada penelitian pendahuluan. atau kesimpulan yang bersifat matang dan mewakili tahap akhir dari keseluruhan hasil penelitian.