

REPRESENTASI DIRI “GENERASI Z” MELALUI MEDIA SOSIAL TIKTOK

(Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kelas 4A2
Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif)

Fany Nur Azizah

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

fanynurazizah08@gmail.com

ABSTRACT

The emergence of TikTok social media is one of the phenomena that most attracts the attention of Generation Z. The popularity of TikTok Generation Z competes with each other to show different characters to get the attention of TikTok users. This study aims to see how self-image through self-representation of students of the Faculty of Communication Sciences Class 4A2, based on the video content of students' personal accounts. This study uses the concept of self-representation and self concept about Erving Goffman's Dramaturgy Theory and Hypodermic Needle Theory. This study uses a qualitative research method using a descriptive approach. Data collection techniques were carried out by interviewing 3 informants and making direct observations of students of Communication Science class 4A2. The result of this study is that students of the Faculty of Communication Science Class 4A2 perform self-representation through the TikTok application by forming different self-characters in the virtual world and the real world to get attention and popularity on TikTok social media.

Keywords: Self-representation, TikTok application, Generation Z.

ABSTRAK

Kemunculan media sosial TikTok menjadi salah satu fenomena yang paling banyak menarik perhatian para Generasi Z. Kepopuleran TikTok membuat Generasi Z saling bersaing menunjukkan karakter diri yang berbeda untuk mendapatkan perhatian dari para pengguna TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kesan diri melalui representasi diri mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Kelas 4A2, berdasarkan konten video akun pribadi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan konsep representasi diri dan konsep diri dengan mengacu pada Teori Dramaturgi Erving Goffman dan Teori Jarum Hipodermik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai 3 orang informan dan melakukan observasi langsung kepada Mahasiswa Ilmu Komunikasi kelas 4A2. Hasil penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Kelas 4A2 melakukan representasi diri melalui aplikasi TikTok dengan membentuk karakter diri yang berbeda pada dunia maya dan dunia nyata untuk mendapatkan perhatian dan popularitas di media sosial TikTok.

Kata Kunci : Representasi diri, Aplikasi TikTok, Generasi Z

PENDAHULUAN

Popularitas TikTok terus meroket beberapa tahun terakhir, karena jumlah pengguna yang kian meningkat dan berhasil menyialip popularitas instagram secara global. Berdasarkan laporan terbaru dari Sensor Tower, TikTok sudah diunduh sebanyak 3,5 miliar kali hingga maret 2022 (1). Berdasarkan data dari periklanan ByteDance, jumlah pengguna TikTok di Indonesia saat ini mencapai 92,07 juta pada tahun 2022 dengan kisaran usia pengguna 18-24 tahun (2). Kepopuleran TikTok di Indonesia terlihat dari jumlah pengguna yang terus bertambah pada setiap tahunnya, sehingga pada tahun 2021 salah satu stasiun TV Swasta menggelar acara penghargaan bagi para tiktokers dengan nama TikTok Awards Indonesia.

Banyaknya pengguna TikTok di Indonesia mulai dari awal kemunculan hingga saat ini, memunculkan banyak fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Fenomena demam TikTok membuat para pengguna berbondong-bondong membuat konten dimanapun mereka berada. Banyak dari mereka yang menyalahgunakan aplikasi ini, seperti membuat konten video tidak pantas dengan sengaja mengekspos lekuk tubuhnya dan berjoget secara vulgar. Hal ini sudah menjadi kebiasaan baru bagi para remaja saat ini yang senang memperlihatkan lekuk tubuh di media sosial hanya demi mendapat perhatian dan popularitas.

Hal tersebut membuat banyak pengguna membentuk kepribadian baru dalam diri yang sangat jauh berbeda dari dunia maya dan realita. Peneliti banyak menjumpai seseorang yang aktif dan ceria di media sosial, namun pada kenyataannya mereka justru memiliki karakter pendiam yang bertolak belakang dengan kepribadiannya dalam media sosial TikTok. Media sosial memang digunakan sebagai wadah untuk mengekspresikan diri agar orang lain menaruh perhatian kepada pengguna, oleh karena itu mereka ingin menunjukkan tampilan terbaik ketika memposting konten di media sosial. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui Representasi Diri "Generasi Z" melalui Media Sosial Tiktok pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kelas 4A2 dan mengetahui mengapa mereka merepresentasikan dirinya berbeda dari dunia nyata ke dunia maya.

Aplikasi TikTok

TikTok merupakan sebuah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh banyak orang termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. Aplikasi ini mulai dibuat pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming dan diperkenalkan kepublik China pada September 2016 dengan nama Douyin (抖音 dōuyīn) yang diartikan sebagai "getaran suara". Setelah itu, pada tahun 2017 aplikasi

ini diperkenalkan diluar China dengan nama TikTok.

Dalam media sosial TikTok banyak berbagai konten video yang dapat dipublikasikan. Tidak hanya melihat dan menirukan, pengguna juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Pengguna dapat menuangkan berbagai video kreatif sesuai dengan kreatifitas mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, lipsync dll, pengguna juga dapat mengikuti *challenge* yang dibuat pengguna lain.

Representasi Diri

Representasi menurut Stuart Hall (1997), merupakan penerapan makna melalui beberapa cara mengenai konsep dan pemikiran yang disampaikan melalui bahasa (3). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, representasi merupakan perbuatan mewakili keadaan atau sesuatu yang diwakili. Oleh karena itu, dapat disimpulkan jika representasi berarti suatu hal yang dapat mewakili suatu keadaan maupun peristiwa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, manusia memanfaatkan media sosial sebagai saluran untuk melakukan representasi diri. Terdapat banyak platform yang dijadikan sebagai media untuk melakukan representasi diri, seperti media social yang digunakan untuk membentuk identitas online.

Representasi diri berkaitan dengan media sosial seperti foto maupun video yang akan diunggah. Ketika ingin mengunggah sesuatu kedalam media sosial, individu telah menyiapkan bentuk representasi diri melalui beberapa pertimbangan karena ingin menunjukkan kesan terbaik dalam diri mereka (4). Hal tersebut sama kaitannya ketika kita berkomunikasi secara langsung dalam dunia nyata, dimana kita akan melakukan manajemen kesan agar terlihat baik didepan orang lain.

Konsep Diri

Konsep diri mempunyai peranan penting dalam membentuk dan menentukan tingkah laku dalam diri seseorang. Menurut Atwater, konsep diri merupakan sebuah gambaran diri, dimana didalamnya terdapat persepsi diri seseorang, perasaan, dan keyakinan yang berkaitan dengan dirinya sendiri. Hal ini berarti memperlihatkan bagaimana cara individu melihat dan menginginkan dirinya agar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Felker, terdapat tiga peranan dalam konsep diri, yaitu *pertama*, konsep diri berperan dalam mempertahankan keselarasan batin dalam diri seseorang. *Kedua*, konsep diri sebagai penafsir atas pengalaman dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan. *Ketiga*, konsep diri sebagai harapan dalam diri individu (5). Hal tersebut membuat setiap individu selalu mengharapakan segala sesuatu

harus berjalan sesuai dengan apa yang mereka harapkan.

Generasi Z

Generasi Z merupakan peralihan dari generasi Y, dengan rentan usia pada generasi ini adalah mereka yang lahir pada tahun 1996-2012 dengan usia 10-26 tahun pada 2022 yang berarti usia remaja. Generasi ini juga dapat disebut sebagai *i-generation* atau generasi internet karena merupakan generasi yang *up to date* terhadap perkembangan teknologi dan isu terkini dalam berbagai media (6). Karakteristik yang dimiliki generasi Z adalah mereka melek teknologi karena sudah terhubung dengan dunia maya sejak dini, sehingga dapat dengan mudah untuk mengakses informasi yang diinginkan (7). Mudah-mudahan mengakses informasi membuat generasi ini lebih cepat belajar dari pada generasi terdahulu.

Sejak dini, generasi Z sudah mengenal teknologi seperti gadget yang memberikan ruang ekspresi dalam dunia maya. Generasi Z biasanya berkomunikasi melalui dunia maya. Bagi generasi Z, adanya teknologi dan informasi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan mereka, karena sejak dini sudah diperkenalkan dengan teknologi yang canggih. Akibatnya, generasi Z sering kali menyukai segala sesuatu yang instan atau serba cepat sehingga mereka

cenderung tidak menyukai sesuatu yang berjalan lambat.

Penelitian ini mengacu pada dua teori yaitu Teori Dramaturgi Erving Goffman dan Teori Jarum Hipodermik yang digunakan sebagai penguat dalam penelitian serta berfungsi untuk menggali data penelitian secara menyeluruh. Kedua teori tersebut berkaitan dengan perubahan yang terdapat pada diri mahasiswa baik itu perubahan dalam membentuk karakter diri maupun efek yang diakibatkan dari adanya jejaring sosial dalam kehidupan. Teori Dramaturgi merupakan teori yang dicetuskan oleh Erving Goffman pada tahun 1959 lewat bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* (8). Teori ini menitikberatkan pada manajemen kehidupan sehari-hari, dimana membandingkan manusia dengan dunia teater (9). Perbandingan tersebut menggambarkan perbandingan antara manusia dalam kehidupan nyata dengan pemeran diatas panggung. Dalam hal ini, manusia digambarkan sebagai aktor yang dapat berubah tergantung dengan siapa mereka berinteraksi. Dalam teori ini, terdapat dua elemen yaitu pengelolaan pesan dan cermin diri yang menjelaskan bagaimana seseorang tampak seperti orang lain dan bagaimana orang lain menilai penampilan maupun perasaan orang lain. Individu merepresentasikan dirinya melalui

pengelolaan kesan agar membentuk citra diri yang dapat diterima oleh orang lain.

Teori jarum hipodermik merupakan teori komunikasi yang dikembangkan oleh Harold Lasswell (1920). Dalam Effendy (1993), teori ini menganggap bahwa media mempengaruhi seseorang karena efek langsung terhadap masyarakat (10). Teori ini mengindikasikan bahwa pesan yang diterima tidak dapat dihindari seperti peluru yang sengaja ditembakkan kepada sasaran. Kedua teori ini menggambarkan bahwa manusia dapat berubah sesuai karena pengaruh yang disebabkan oleh media maupun orang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menentukan, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data mengenai representasi diri pada mahasiswa Ilmu Komunikasi kelas 4A2. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari orang yang diamati berupa kata tertulis atau lisan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, karena data yang diperoleh berbentuk tulisan atau lisan dan berfokus pada fenomena yang ada untuk dianalisis secara mendalam. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, karena pengambilan sampel yang dipilih hanya berdasarkan kategori yang cocok dengan penelitian.

Lokasi penelitian ini berada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang berlangsung dalam kurun waktu satu bulan, yaitu pada tanggal 17 Juni - 12 Juli 2022. Peneliti memilih lokasi tersebut karena informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komunikasi kelas 4A2 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi kelas 4A2 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, agar dapat mengetahui lebih dalam mengenai kehidupan informan. Peneliti juga melakukan observasi non partisipan, dengan hanya melakukan pengamatan dan pencatatan langsung pada lokasi yang telah ditentukan tanpa melibatkan diri kedalam kehidupan sehari-hari informan. Hal ini dikarenakan hanya untuk mengamati dan memperoleh data mengenai representasi diri dikalangan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kelas 4A2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara mendalam secara langsung kepada informan sebagai bentuk pencarian data langsung di lapangan. Kemudian peneliti juga memakai teknik observasi non partisipan untuk melengkapi data yang telah ditemukan.

Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung untuk mengetahui representasi mereka melalui media sosial TikTok. Adapun jumlah informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang informan yang berasal dari mahasiswa aktif Ilmu Komunikasi kelas 4A2 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Wawancara dan observasi dilaksanakan dengan menggunakan Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana sebelumnya sampel telah ditentukan berdasarkan kategori yang cocok sebagai informan. Informan yang berhasil diwawancarai secara intensif dengan nama menggunakan inisial, yaitu CR, AF, dan AA. Untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian diatas, maka diajukan beberapa pertanyaan kepada informan.

Mulai menggunakan Media Sosial TikTok

Aplikasi TikTok mulai menjadi populer dikalangan dunia pada saat terjadinya pandemi covid-19. Banyak yang menggunakan TikTok untuk menghabiskan waktu luang dan mencari hiburan karena pandemi yang mengharuskan setiap orang berada didalam rumah. Adanya TikTok memberikan manfaat sebagai sarana hiburan juga media informasi. Peneliti memberikan

pertanyaan mengenai sejak kapan ke-3 informan yang peneliti wawancarai mulai mengenal dan menggunakan TikTok. Kemudian, diawali oleh salah satu informan dengan inisial AA memberikan pernyataan sebagai berikut "Saya mulai tau TikTok itu kalau ga salah dari tahun 2020, kebetulan waktu itu saya masih SMA lagi nunggu UN tiba-tiba dari pihak sekolah ngasih informasi kalau kita libur karena adanya pandemi. Disitu saya bingung karena emang ga ada kegiatan lagi dan mau ngapain dirumah terus iseng download TikTok ternyata seru juga bisa bebas buat konten yang bermanfaat bagi orang lain."

Berdasarkan pernyataan AA, Ia mulai mengenal dan menggunakan TikTok pada saat terjadinya pandemi. Masih dengan pertanyaan yang sama, informan kedua yang berinisial CR memberikan pernyataan sebagai berikut "Tertarik sama TikTok sih baru-baru ini, punya aplikasinya udah lumayan lama mungkin dari tahun lalu tapi aktif make TikTok baru tahun ini. Alasan saya tertarik menggunakan TikTok lebih bebas dan pede buat nunjukin diri kita ke orang lain, banyak konten lucu dan ngemudahin kita buat nyari tau informasi."

Berdasarkan pernyataan CR, Ia menggunakan TikTok karena memberikan kemudahan dalam mencari informasi, banyak konten yang lucu dan bermanfaat juga sebagai media yang membuat dirinya bebas untuk

mengekspresikan diri. Masih dengan pertanyaan yang sama, informan ketiga yang berinisial AF memberikan pernyataan sebagai berikut "Pertama kali gunain TikTok kayanya sedari awal hebohnya TikTok sih, tapi dulu sempet log out gitu dan tertarik lagi, alasannya bisa buat menghibur aja sih. Selain itu juga bisa menghilangkan penat, terus juga kita bisa mengekspresikan diri kita sendiri, lewat TikTok kita juga bisa dapatin banyak informasi atau berita yang bisa menjadikan sebuah wawasan baru buat kita."

Dalam pernyataan dari ketiga informan diatas, mereka sudah lama mengenal dan menggunakan media sosial ini. Ketiga informan menyatakan bahwa mereka memilih TikTok karena melalui media sosial ini mereka bebas untuk mengekspresikan diri menjadi seperti yang mereka inginkan. Selain itu, dengan menggunakan TikTok menjadi sarana hiburan karena banyak konten lucu didalamnya dan berbagai macam informasi maupun berita yang dapat menambah wawasan.

Media Sosial TikTok membentuk kepercayaan diri

Kemunculan media sosial TikTok diterima dengan baik oleh para generasi Z, karena banyak manfaat yang diberikan dalam media sosial ini khususnya dalam membentuk karakter diri seseorang. Adanya TikTok menyebabkan generasi Z lebih banyak untuk

menghabiskan waktunya melalui dunia maya dari pada dunia nyata, karena dapat memberikan ruang kebebasan bagi mereka untuk mengekspresikan diri kepada orang lain. Pernyataan pertama disampaikan oleh AA sebagai berikut "Kalau boleh jujur, saya tipe orang yang susah bersosialisasi terutama saat ketemu langsung pasti sedikit ngomong. Alasannya karena saya lebih pede menampilkan diri saya melalui dunia maya, buat orang yang susah bergaul kaya saya sih kehadiran TikTok sangat membantu."

Berdasarkan pernyataan AA, TikTok membuat dirinya lebih percaya diri menampilkan diri dengan orang lain walaupun secara maya atau virtual. Masih dengan pertanyaan yang sama, informan kedua yang berinisial CR memberikan pernyataan sebagai berikut "Saya pribadi lebih suka nunjukin diri ke orang lain lewat dunia maya, karena di TikTok kita diberi kebebasan untuk membuat konten. Dengan membuat konten itu kita lebih bisa mengekspresikan kelebihan kita, hobby kita, maupun kebiasaan kita, sementara kalau di dunia nyata saya lumayan susah untuk mencari orang yang sefrekuensi dengan saya. Dampak yang saya rasa, menjadi lebih pede untuk menampilkan diri dengan membuat berbagai konten video."

Berdasarkan pernyataan CR, TikTok memberikan kebebasan untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkan dan membangun kelebihan dalam diri seseorang.

Seperti pernyataan oleh AA informan CR juga lebih percaya diri untuk menampilkan dirinya melalui konten-konten yang ada dalam akun pribadinya. Masih dengan pertanyaan yang sama, informan ketiga yang berinisial AF memberikan pernyataan sebagai berikut "Untuk saya sendiri, lebih suka menghabiskan waktu buat nunjukin diri sendiri ke orang lain melalui media sosial terutama TikTok. Selama saya menggunakan TikTok, saya lebih berani dan bersemangat untuk menghadapi hal-hal yang menurut saya ga mampu dan ga bisa saya lakukan didunia nyata."

Berdasarkan pernyataan dari AF, Ia lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan didunia maya daripada dunia nyata karena dalam media sosial TikTok Ia lebih berani untuk menghadapi sesuatu. Dalam pernyataan dari ke-3 informan diatas, menunjukkan bahwa TikTok membangun kepercayaan dalam diri seseorang. Mereka yang pendiam, sulit bergaul, dan tidak memiliki kepercayaan diri dalam ruang lingkup publik dapat merasakan kepercayaan diri karena adanya media sosial TikTok.

Media Sosial TikTok sebagai sarana merepresentasikan diri

Saat ini TikTok menjadi media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia. Banyaknya pengguna TikTok tidak hanya berasal dari pengguna biasa, namun para artis, influencer, selebtok, bahkan anggota

pemerintahan juga ikut menggunakan TikTok. Hal ini membuat para pengguna bersaing untuk meraih kepopuleritasan antara satu sama lain. Berbagai cara dilakukan agar mendapatkan perhatian bagi pengguna lain, seperti dengan membentuk karakter diri yang berbeda dengan karakter diri yang sebenarnya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana para informan merepresentasikan dirinya. Pernyataan pertama disampaikan oleh AA sebagai berikut "Saya biasanya membuat konten video tentang tantangan dance yang sedang viral lewat fyp. Karena itu sih, dalam TikTok saya selalu menunjukkan diri saya yang ceria dan girly agar video yang saya buat banyak ditonton oleh pengguna lain. Bagi saya followers dalam TikTok itu penting karena jujur aja setiap orang pasti mau menjadi populer termasuk saya yang ingin dikenal oleh banyak orang."

Berdasarkan pernyataan AA, TikTok membuat dirinya membentuk karakter diri yang baru agar terlihat lebih menarik demi meraih kepopuleritasan. Hal ini sangat berbeda dengan karakter dirinya yang asli dalam dunia nyata yaitu pendiam dan murung. Masih dengan pertanyaan yang sama, informan kedua yang berinisial CR memberikan pernyataan sebagai berikut "Untuk karakter diri saya dalam TikTok dengan kehidupan nyata masih sama mungkin hanya ada sedikit perbedaan. Karakter diri yang saya tampilin dalam TikTok lebih ke

pede ngomong aja sih kaya ngestitch dan ngereaction video pengguna lain. Kalau di real life suka canggung buat ngomong atau ngomentarin sesuatu didepan orang banyak."

Berdasarkan pernyataan CR, karakter diri yang Ia tunjukkan masih sama dengan karakter diri dia yang sebenarnya hanya berbeda tingkat kepercayaan diri saja. Masih dengan pertanyaan yang sama, informan ketiga yang berinisial AF memberikan pernyataan sebagai berikut "Menjadi populer dan dikenal banyak orang dimedia sosial TikTok menjadi salah satu hal yang penting menurut saya, karena dengan menjadi populer akan membantu saya dalam mencari relasi dan memberikan informasi yang bermanfaat kepada orang lain. Kalau saya sendiri pada saat menggunakan TikTok sudah mensetting karakter diri yang baru. Di platform TikTok ini saya mensetting diri saya menjadi orang yang lebih aktif dalam berbicara dan menjadi seseorang yang terlihat periang untuk menarik perhatian orang lain yang melihat walaupun sangat berbanding terbalik sama karakter saya di kehidupan nyata yang cuek sama orang lain."

Berdasarkan pernyataan dari AF, kepopuleran di TikTok sangat penting untuk menjalin relasi dan dikenal oleh banyak orang yang melihat konten video pada akun pribadinya. Dalam pernyataan dari ke-3 informan diatas, menunjukkan bahwa TikTok menyebabkan perubahan karakter diri yang

mereka tampilkan agar menarik perhatian orang lain.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, kemunculan TikTok menyebabkan generasi Z lebih banyak untuk menghabiskan waktunya melalui dunia maya dari pada dunia nyata, karena bagi mereka kehadiran TikTok dapat memberikan ruang kebebasan untuk mengekspresikan diri kepada orang lain. Mereka memiliki sifat pendiam, sulit untuk bersosialisasi dengan orang lain, dan tidak memiliki kepercayaan diri dalam ruang lingkup publik dapat merasakan kepercayaan diri karena adanya media sosial TikTok.

Banyaknya pengguna TikTok pada setiap tahunnya membuat para pengguna bersaing untuk meraih popularitas antara satu sama lain. Berbagai cara dilakukan agar mendapatkan perhatian bagi pengguna lain, seperti dengan membentuk karakter diri yang berbeda dengan karakter diri yang sebenarnya, karena ingin menampilkan sisi terbaik dalam dirinya.

Adanya representasi diri ini jika dilihat dari dua proses representasi menurut Rakhmat yang pertama adalah, representasi mental yang terletak dalam kepala manusia berkaitan dengan identitas diri mahasiswa itu sendiri, sementara representasi kedua yaitu representasi bahasa berkaitan dengan pembentukan sebuah makna dalam kepala

manusia yang tertuang dalam bentuk tanda maupun simbol, dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan makna yang tercipta dari representasi mahasiswa melalui media sosial TikTok.

Adanya fenomena tersebut berkaitan dengan Teori Dramaturgi, karena mereka memainkan peran seperti dalam pementasan teater dengan membentuk karakter diri baru agar mendapat perhatian serta dikenal oleh banyak orang sehingga menyembunyikan karakter diri asli mereka. Banyaknya para pengguna TikTok menyebabkan mereka tertarik untuk melakukan hal yang sama seperti yang digambarkan dalam Teori Jarum Hipodermik bahwa media memberikan efek kepada khalayak. Dalam hal ini, mahasiswa menerima efek pesan yang mereka terima dari tontonan video dalam TikTok sehingga tertarik untuk melakukan hal yang sama walaupun dengan membentuk karakter diri yang baru.

SIMPULAN

Setelah mengamati dan menemukan hasil penelitian pada bab sebelumnya mengenai representasi diri generasi Z melalui media sosial TikTok pada mahasiswa Ilmu Komunikasi kelas 4A2. Peneliti kemudian menarik kesimpulan antara lain :

1. Adanya media sosial TikTok meningkatkan rasa kepercayaan diri pada diri mahasiswa yang

sebelumnya tidak percaya diri untuk tampil didepan umum.

2. Media sosial TikTok dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai ruang kebebasan untuk mengekspresikan diri.
3. Mahasiswa lebih banyak dalam menghabiskan waktunya melalui dunia maya dari pada dunia nyata.
4. Mahasiswa membentuk karakter diri baru yang berbeda bahkan bertolak belakang dengan karakter diri mereka yang asli untuk menampilkan sisi terbaik dalam diri mereka.
5. Mahasiswa merepresentasikan dirinya agar lebih dikenal dan mendapat perhatian oleh orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rahman AF. Tiktok Jadi Aplikasi Paling Banyak Diunduh Sepanjang Masa (Internet). 2022 (Cited 2022 Jun 20). Retrived From Detikinet: <https://inet.detik.com/>
2. Erfani T. Tiktok Ramai Digunakan Di Indonesia, Bagaimana Islam Memandangnya?. 2022. (Cited 2022 Jun 20). Retrieved From Kumparan: <https://kumparan.com>
3. Aisyah S, Bahfiarti T, Febri Sonni A. Video Blog Sebagai Media Representasi Diri Vlogger Di Kota Makassar Video Blog As Vlogger Self Representation

- Media In City Of Makassar. *J Komun Kareba*. 2018;7(1):74–82.
4. Putri E. Foto Diri, Representasi Identitas Dan Masyarakat Tontonan Di Media Sosial Instagram. *J Pemikir Sociol*. 2016;3(1):80.
 5. Hidayati KB, Farid M. Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. 2016;5(2):137-144.
 6. Pertiwi S. Representasi Diri “Generasi Z” Melalui Aplikasi Tik Tok (Studi Pada Siswa Sma Negeri 14 Pekanbaru). 2021;38–46. Available From: [Http://Repository.Uir.Ac.Id/Id/Eprint/11230](http://Repository.Uir.Ac.Id/Id/Eprint/11230).
 7. Hastini LY, Fahmi R, Lukito H. Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *J Manaj Inform*. 2020;10(1):12–28.
 8. Retasari Dewi PAJ. Dramaturgi Dalam Media Sosial: *J Ilmu Komun*. 2018;8(3):340–7.
 9. Pradhana TA. Self-Presenting Pada Media Sosial Instagram Dalam Tinjauan Teori Dramaturgi Erving Goffman. 2019;1–96. Available from: <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/35570>.
 10. Effendy OU. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. 1993. Bandung:PT. Citra Aditya Bakti.