BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu aspek yang paling signifikan dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai platform media sosial yang tidak hanya digunakan untuk hiburan atau komunikasi saja, tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok kini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan media digital (Rahman et al., 2023).

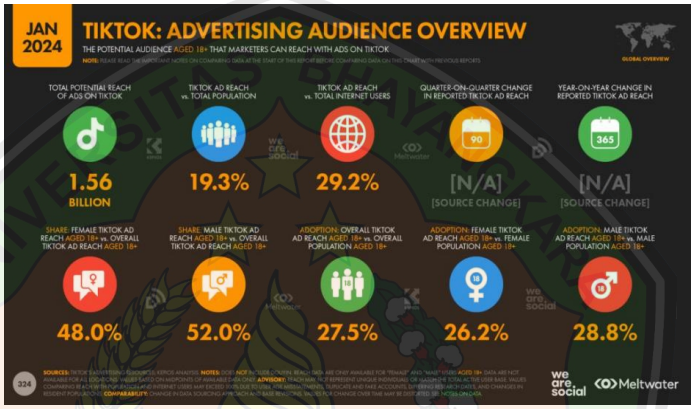
Media sosial sendiri merupakan sebuah platform untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan bekerja sama dalam mengembangkan ide kreatif yang dapat diakses melalui internet. Salah satu media sosial yang dimanfaat oleh masyarakat untuk media pembelajaran adalah TikTok. Kehadiran TikTok sendiri dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menghadirkan konten – konten edukasi menarik yang dapat dilihat oleh masyarakat luas (Alvianto et al., 2024). Media pembelajaran sendiri merupakan penyampaian sebuah informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Dengan menjadikan TikTok sebagai media pembelajaran, dapat menarik minat dan bakat seseorang dalam bentuk audio dan visual.

TikTok merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial yang diluncurkan pada September 2016 di Tiongkok. Aplikasi ini memungkinkan para pengguna untuk membuat video musik pendek milik mereka sendiri (Devi, 2021). TikTok menampilkan konten yang berdurasi 15-60 detik. Pada video tersebut, pengguna dapat memasukan musik, menggabungkan beberapa video, memberikan filter efek

Analisis Pengalaman.., Ananda Amany Firdaus Said, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

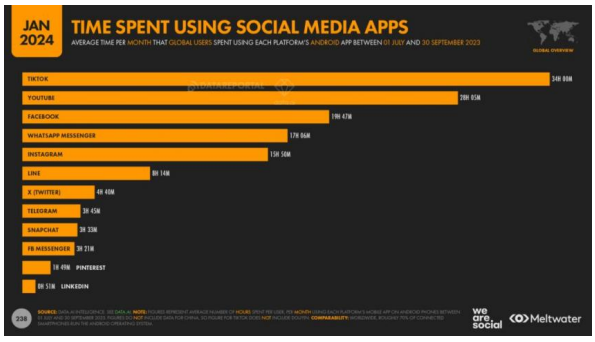
untuk pelengkap sehingga dalam video tersebut dapat menarik perhatian khalayak (Bur et al., 2023).

Dalam aplikasi TikTok, kreatifitas pengguna dimanfaatkan untuk berbagi dan menerima informasi, serta memperluas jejaring sosial untuk membatu para pengguna menyalurkan bakat mereka. Saat ini aplikasi TikTok sendiri tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi juga sebagai media edukasi, tutorial, kecantikan dan lain sebagainya. Selain itu, aplikasi TikTok juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Rahmana et al., 2022).



Gambar 1. 1 Data Potensi Jangkauan Iklan TikTok
Sumber: We Are Sosial, 2024

Dilansir dari wearesocial.com, TikTok memiliki potensi jangkauan iklan sebesar 1,56 miliar pengguna di seluruh dunia dalam setiap bulannya. Mayoritas pengguna platform tersebut berusia 18 Tahun keatas. Menurut kategori usia, pengguna berusia 18–24 tahun menjadi kelompok terbesar dalam penggunaan aplikasi TikTok. Berdasarkan jenis perangkat yang digunakan, IOS memiliki presentase tertinggi dalam mengakses *platform* TikTok (We Are Social, 2024).



Gambar 1. 2 Data Waktu Yang Dihabiskan Pengguna Media Sosial Global

Sumber: We Are Sosial, 2024

TikTok tercatat memiliki waktu tertinggi dibandingkan aplikasi sosial lainnya dalam rentang kasus Juli hingga September 2023, dengan rata-rata pengguna dalam platform tersebut selama 34 jam per bulan. Dengan kata lain, rata – rata pengguna TikTok menghabiskan waktu lebih dari satu jam perhari pada tingkatan dunia (We Are Social, 2024).

TikTok menawarkan serangkaian fitur editing video dalam aplikasi yang meliputi penyuntingan klip (memotong, membagi, menumpuk, menyusun ulang), penyuntingan audio (memotong, memangkas, efek suara), penyuntingan teks (*font*, warna, posisi, durasi, teks otomatis), efek visual (filter, AR, *greenscreen*), kontrol kecepatan, *tamplate* dan alat AI, serta fitur kolaborasi *Duet* dan *stitch video*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran praktis untuk penyuntingan video di perangkat seluler (Aji & Setiyadi, 2020).

Salah satu cara memanfaatkan TikTok dalam konteks pembelajaran adalah dengan menyampaikan tutorial atau panduan melalui video pendek. TikTok mempunyai potensi yang signifikan sebagai sarana pembelajaran editing video karena kemampuan untuk menyajikan konten dengan cepat, menarik, dan interaktif. Platform ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan untuk belajar tetapi juga memberi kesempatan kepada seseorang untuk mengembangkan keterampilan praktis melalui tutorial yang mudah dijangkau. Meskipun demikian, penting bagi para konten kreator untuk menggunakan platform TikTok dengan bijak agar manfaatnya bisa dimaksimalkan tanpa menimbulkan efek negatif (Suhartoyo & Wulandari, 2024).

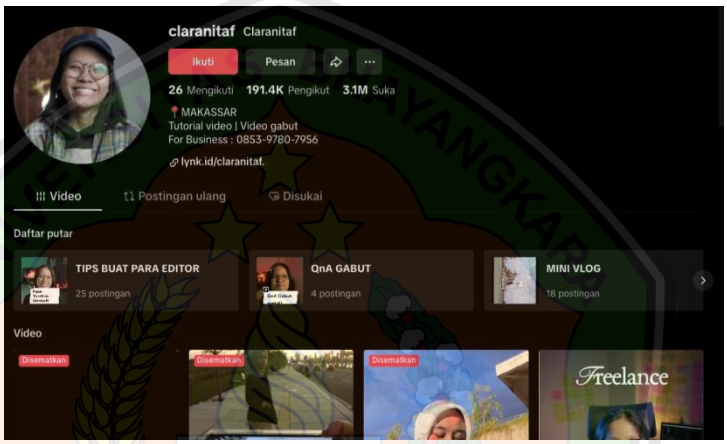
Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran tidak lepas dari tantangan tertentu. Memastikan bahwa informasi yang disajikan memiliki nilai edukasi yang memadai contohnya dalam hal keakuratan materi, kejelasan penyajian, dan pencapaian tujuan pembelajaran merupakan salah satu tantangan utama (Bahri et al., 2022). Fenomena sosial yang mencolok dalam masyarakat saat ini adalah perubahan pola belajar, di mana generasi saat ini cenderung memilih platform media sosial seperti TikTok dan lain – lain untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan secara instan dan visual. Hal ini menunjukkan

adanya pergeseran budaya belajar dari yang konvensional ke digital berbasis video pendek.

Seperti yang diungkapkan oleh (Azis, 2019) bahwa perkembangan pendidikan di era digital menuntut para guru atau dosen untuk mampu menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini, pendekatan pembelajaran tidak lagi terfokus pada peran guru atau dosen, melainkan telah bergeser menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Era digital merupakan masa dimana berbagai aspek kehidupan, termasuk pembelajaran, semakin mengandalkan penggunaan media digital. Seperti yang diungkapkan juga oleh (Sinaga & Firmansyah, 2024), teknologi digital telah memperluas sekaligus menyempurnakan metode pendidikan tradisional yang sebelumnya terfokus pada peran guru dan mengandalkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, keterampilan editing video menjadi sangat penting, tidak hanya sebagai bentuk ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif dan profesional, terutama di platform seperti TikTok. Namun, di tengah kemudahan dalam membuat dan menyebarkan konten, setiap individu juga perlu memahami batasan hukum yang diatur dalam Pasal 27 ayat (1) UU ITE, yang melarang penyebaran informasi elektronik yang mengandung muatan melanggar kesusilaan, baik melalui tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, maupun membuat dapat diaksesnya informasi tersebut kepada publik. Penjelasan pasal tersebut menekankan bahwa tindakan seperti mengirimkan, menyebarkan, atau bahkan sekadar membuat konten tidak pantas dapat dilihat publik merupakan pelanggaran hukum (Republik Indonesia, 2008). Oleh karena itu, belajar editing video tidak hanya bertujuan untuk mengasah kreativitas, tetapi juga untuk membekali diri dengan pemahaman etika dan hukum dalam berkonten, agar karya-karya yang dihasilkan tetap berada dalam koridor positif, edukatif, dan tidak melanggar norma kesusilaan yang telah ditetapkan oleh undang-undang. Pemahaman terhadap etika digital juga menjadi bagian penting dari pengalaman belajar editing, agar konten yang dibuat tetap sesuai norma dan hukum.

Proses belajar editing video melalui platform TikTok bersifat informal, mandiri, dan berbasis pengalaman langsung. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana pengguna mengalami proses belajar tersebut, serta pengalaman yang mereka rasakan selama mengikuti dan mempraktikkan tutorial dari akun tersebut. Dalam konteks inilah, penting untuk memahami pengalaman subjektif pengguna, bukan hanya dari sisi teknis pembelajaran, tetapi juga dari perspektif pengalaman personal, motivasi, dan persepsi mereka terhadap konten edukatif di media sosial (Alvianto et al., 2024).



Gambar 1. 3 Profil Akun TikTok @claranitaf

Sumber: Media Sosial TikTok @claranitaf

Dalam konteks ini, akun TikTok @claranitaf yang menyajikan konten editing video dapat dikategorikan sebagai pemanfaatan teknologi informasi yang mengedepankan manfaat dan itikad baik. Konten edukatif tersebut tidak hanya memberikan nilai tambah dalam hal keterampilan editing video, tetapi juga mencerminkan praktik penggunaan media sosial yang positif dan produktif sesuai dengan kerangka hukum yang berlaku di Indonesia. Ini sekaligus menjawab fenomena sosial terkait meningkatnya minat generasi muda untuk belajar secara mandiri melalui media digital.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna TikTok dalam memanfaatkan konten tutorial editing video pada akun @claranitaf sebagai sarana pembelajaran keterampilan editing video. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan pendekatan fenomenologi

Alfred Schutz**,** yang menekankan pentingnya memahami tindakan sosial berdasarkan pengalaman subjektif yang dimiliki individu. Menurut pandangan Schutz, tindakan sosial tidak dapat dipahami hanya dari sudut pandang objektif semata, artinya harus ditafsirkan dari pengalaman dan motif yang mewakili tindakan yang dimaksud. Schutz menggunakan dua jenis motif: motif "sebab" (*because motive*) yang menjelaskan mengapa seseorang harus melakukan tindakan, dan motif "tujuan" (*in order to motive*) yang terkait dengan tujuan yang ingin dicapai seseorang melalui tindakan tersebut. Schutz berupaya menggabungkan pemahaman filosofis yang kuat tentang fenomena murni dengan pengetahuan ilmu sosial yang mempelajari dari interaksi dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Kuswarno, 2009).

Dengan pendekatan ini, penelitian ini tidak hanya menggali bagaimana seseorang belajar mengedit video di TikTok secara teknis, tetapi juga memahami dan mendeskripsikan pengalaman yang dirasakan oleh pengikut akun TikTok @claranitaf. Teori ini sangat relevan dan sejalan dengan tujuan penelitian untuk memahami esensi pembelajaran di TikTok secara jelas dan ringkas.

Sebagai bahan acuan, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu guna sebagai bahan referensi dan perbandiangan. Pada penelitian serupa dengan penelitian ini yang ditulis oleh Isdinah Frizka, Sopingi dan Anggia Listyaningrum berjudul "Media Sosial TikTok Sebagai Sumber Belajar Informal Bagi Orang Dewasa" (2023). Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok digunakan sebagai sumber belajar informal yang efektif bagi orang dewasa. Konten yang tersedia mencakup berbagai topik, seperti trik penulisan, resep memasak, dan pengembangan diri. Proses belajar informal melalui TikTok meliputi *self-directed learning* (SDL), *incidental learning*, dan sosialisasi. Penelitian ini menegaskan bahwa TikTok tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai platform yang bermanfaat untuk pendidikan dan peningkatan pengetahuan di kalangan orang dewasa.

Pada penelitian lain serupa yang ditulis oleh Muhammad Zidan Muharram berjudul "Difusi Inovasi Komunikasi Dalam Media Edukasi TikTok Komunitas Ilustrasee (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas *Ilustrasee*

berhasil memanfaatkan TikTok sebagai alat edukasi. Mereka memiliki kesadaran yang kuat terhadap inovasi dan mengambil keputusan untuk mengadopsi TikTok sebagai media edukasi. Proses difusi inovasi terlihat dalam cara mereka mengemas konten pendidikan yang menarik dan berbobot. Anggota komunitas menunjukkan respons positif terhadap konten yang diunggah, mencerminkan kemampuan komunitas dalam mengintegrasikan inovasi komunikasi untuk memberikan edukasi yang lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian menyoroti penggunaan TikTok sebagai alat edukasi dari sudut pandang konten kreator hingga komunitas yang membuat konten, ataupun para pengguna umum sebagai media untuk pembelajaran informal, ekspresi diri, atau hiburan. Meskipun demikian, sangat sedikit penelitian yang secara khusus meneliti pengalaman belajar mengedit video dari pengguna atau audiens, terutama dalam konteks konten tutorial dari akun pribadi seperti @claranitaf.

Pada penelitian ini diharapkan bermanfaat karena berfokus pada pengalaman pengguna TikTok dalam mempelajari cara editing video secara mandiri, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Penelitian ini tidak hanya menjelaskan proses pembelajaran secara teknis, tetapi juga menganalisis pengalaman pribadi, motivasi, dan transformasi pengalaman belajar yang dialami oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru tentang bagaimana platform media sosial seperti TikTok tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan atau edukasi umum, melainkan juga sebagai ruang belajar yang memiliki pengalaman yang bermanfaat.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada pengalaman subjektif pengguna TikTok yang secara aktif mengikuti dan mempraktikkan tutorial editing video dari akun @claranitaf. Penelitian ini akan menggali motivasi, serta pengalaman personal yang dirasakan oleh pengguna dalam mengembangkan keterampilan editing video melalui konten edukatif di TikTok.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana pengalaman belajar editing video yang dirasakan oleh pengguna TikTok melalui konten tutorial akun @claranitaf sebagai sarana pembelajaran keterampilan editing video?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dan mendeskripsikan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna TikTok dalam memanfaatkan konten tutorial editing video pada akun @claranitaf sebagai sarana pembelajaran keterampilan editing video.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi digital dan pembelajaran nonformal melalui media sosial. Dengan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana motif sosial (*because motive* dan *in order to motive*) mempengaruhi pengalaman belajar individu di platform digital seperti TikTok.

1.5.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengguna TikTok untuk merefleksikan pengalaman belajarnya serta bagi peneliti sebagai referensi dalam kajian media sosial sebagai sarana pembelajaran.