

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

TikTok, awalnya dikenal sebagai Douyin, pertama kali diluncurkan di China pada September 2016 oleh perusahaan teknologi ByteDance. Platform ini dikembangkan sebagai aplikasi berbagi video singkat yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan konten kreatif dalam format yang cepat dan menarik. TikTok mendapatkan popularitas luas di China tak lama setelah diluncurkan.

Pada Agustus 2018, ByteDance mengakuisisi Musical.ly, platform berbagi video musik populer di Amerika Serikat. Kemudian, Musical.ly diintegrasikan ke dalam TikTok dan pada Oktober 2018, TikTok resmi diluncurkan di pasar internasional. Peluncuran TikTok di luar China telah membawa popularitas dan pertumbuhan yang luar biasa, terutama di kalangan pengguna muda.

Sejak awal, TikTok tumbuh menjadi fenomena global dan menjadi sangat populer, terutama di kalangan generasi muda. Jutaan pengguna dari berbagai negara menggunakan platform ini untuk membagikan karya mereka, menemukan konten menarik, dan berpartisipasi dalam komunitas online yang aktif. TikTok telah memengaruhi budaya pop, tren musik, mode, dan gaya hidup, serta menjadi platform kebangkitan selebriti digital.

Dalam konteks sosial, TikTok dapat menjadi ruang sebagai orang-orang mempresentasikan dirinya ke dunia digital. Terutama anak-anak muda yang saat

ini tidak bisa lepas dari dunia digital. Mereka memiliki cara mereka masing-masing dalam mempresentasikan dirinya di dunia digital seperti TikTok dan media sosial lainnya.

Salah satu selebriti TikTok yang terkenal yaitu Khaby Lame. Khaby sendiri adalah seseorang selebriti TikTok yang populer karena konten-konten komedinya. Khaby Lame sebenarnya berasal dari Senegal. Dia dilahirkan pada tanggal 9 Maret 2000 di Kedougou, sebuah kota kecil di bagian tenggara, Senegal. Pada tahun 2020, Khaby Lame pindah ke Italia untuk bekerja sebagai operator produksi di sebuah pabrik mobil di Torino. Namun, popularitasnya meledak setelah ia mulai membagikan video-videonya di TikTok, dan sekarang dia dikenal di seluruh dunia sebagai komedian TikTok yang sangat populer.

Dalam kontennya, biasanya ia melakukan *stitch* video orang lain yang dianggap cocok untuk ia *stitch*. Dalam konteks aplikasi TikTok, "Stitch" adalah fitur yang memungkinkan pengguna mengambil video TikTok yang ada dan membuatnya sendiri dengan merekam respons, reaksi, atau parodi dari video aslinya. Khaby dalam konten TikToknya ia memberikan video-video tentang *lifehack* dari video yang ia *stitch*. Biasanya ia mengunggah video yang berjenis video mock.

Adapun video mock sendiri adalah jenis video yang dibuat untuk mensimulasikan atau meniru situasi tertentu secara imajiner atau fiktif (Lim dan Golan, 2011). Dalam video mock, biasanya dilakukan adegan atau skenario palsu yang dimaksudkan untuk menghibur, mengedukasi, atau mengungkapkan pesan tertentu.

Video mock sering kali dibuat dalam gaya komedi atau parodi, di mana situasi dan karakter yang dibuat merupakan imitasi atau karikatur dari situasi atau individu yang ada dalam kehidupan nyata. Tujuannya adalah untuk menghibur dan menghasilkan tawa melalui adegan yang dibuat secara lelucon, kocak, atau menggoda.

Selain itu, video mock juga dapat digunakan dalam konteks edukatif atau kampanye sosial untuk menyampaikan pesan tertentu secara kreatif dan menarik. Dalam hal ini, video mock dapat meniru situasi atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan nyata untuk membahas isu-isu penting atau memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang suatu topik.

Video mock biasanya dibuat dengan menggunakan teknik editing, kostum, dialog, dan akting yang dramatis untuk menciptakan situasi yang terasa nyata meskipun sebenarnya adalah rekayasa. Dengan demikian, video mock menciptakan pengalaman imajinatif bagi penontonnya, menghibur, dan menghasilkan reaksi positif yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembuatnya.

Adapun *Lifhack* adalah istilah yang mengacu pada tip, trik, atau metode praktis untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup dalam aktivitas sehari-hari (Slaby). *Lifhack* biasanya mengacu pada solusi kreatif dan sederhana yang dapat membantu seseorang mengatasi masalah kecil, menghemat waktu, atau mencapai tujuan dengan lebih efisien.

Lifhack dapat berupa strategi organisasi, metode manajemen waktu, trik kreatif, atau penggunaan alat atau perangkat lunak yang cerdas untuk

mempermudah tugas tertentu. Tujuan *lifehack* adalah untuk memberikan solusi yang cepat, efektif, dan terjangkau untuk meningkatkan kehidupan sehari-hari.

Contoh-contoh *lifehack* termasuk menggunakan pengingat untuk mengatur jadwal, menyimpan kabel dengan cara melilitkannya, mengatur meja agar barang-barang tetap teratur, atau menggunakan metode pembayaran digital untuk menghindari kehilangan uang tunai. *Lifehack* telah menjadi populer di era digital dan sering dibagikan di media sosial, blog, video, atau forum online untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang cara membuat hidup lebih efisien dan mudah.

Istilah "*lifehack*" pertama kali muncul di komunitas teknologi dan komputasi di situs web teknologi O'Reilly Media pada tahun 2004 (Senkhane, 2017). Awalnya, *lifehack* mengacu pada trik atau cara praktis yang berkaitan dengan teknologi dan komputer, seperti memaksimalkan penggunaan perangkat lunak atau perangkat keras tertentu.

Namun seiring berjalannya waktu, konsep *lifehack* telah meluas hingga mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari di luar teknologi. *Lifehack* telah berkembang menjadi istilah yang lebih umum yang mengacu pada tip dan trik praktis yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup dalam banyak konteks.

Sejak munculnya istilah tersebut di tahun 2004, *life hack* menjadi populer di era digital dan dengan cepat menyebar ke seluruh platform online, blog, media sosial, dan komunitas online. Banyak individu dan komunitas mulai berbagi pengetahuan, pengalaman, dan ide praktis mereka dalam bentuk *life hack* untuk

membantu orang lain mengatasi masalah sehari-hari dan memperbaiki gaya hidup mereka.

Lifhack telah menjadi fenomena yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir, dan ada banyak sumber online yang menawarkan tip dan trik praktis untuk berbagai aspek kehidupan, termasuk manajemen waktu, keuangan, organisasi, kesehatan, dan lainnya.

Dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan dan tantangan kehidupan modern, *Lifhack* berkembang dan beradaptasi. Konsep *Lifhack* tetap relevan karena membantu orang menemukan solusi praktis untuk mengatasi hambatan sehari-hari dan mencapai tujuan hidup mereka dengan lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya, untuk menganalisis fenomena ini, saya menggunakan metode analisis narasi video yang digunakan sebagai pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana cerita dikonstruksi, bagaimana pesan disampaikan, dan bagaimana pengaruh visual dan audio dapat memengaruhi pengalaman penonton.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana narasi budaya *lifehack* dikonstruksikan dalam konten TikTok Khaby Lame?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini yaitu untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana narasi budaya *lifehack* dikonstruksikan dalam konten TikTok Khaby Lame.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan dapat dijadikan kajian referensi dalam penelitian kajian budaya dan menambah pengetahuan mengenai praktik budaya *lifehack*, khususnya dalam teori sistem dan teori perubahan perilaku. Dari penelitian ini membahas tentang studi kasus budaya *lifehack* digital yang mempelajari pengaruh teknologi digital terhadap budaya, seperti interaksi sosial online, identitas digital, serta perubahan dalam praktik budaya dan komunikasi. Dari penelitian ini juga akan menggambarkan budaya *lifehack* yang dibalut oleh konten komedi. Bagi mahasiswa/mahasiswi khususnya jurusan Sastra Inggris, konsentrasi EMCI. Selain itu juga, diharapkan dengan adanya metode analisis narasi tentang *lifehack*, para mahasiswa Sastra Inggris diharapkan juga lebih kritis dalam melihat situasi sosial dalam media sosial.

1.4.2 Praktis

Manfaat penelitian ini sebagai bahan untuk pengetahuan lebih mendalam tentang praktik budaya *lifehack* khususnya dalam suatu permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini untuk memberikan informasi terhadap khalayak umum bahwa teknologi bisa mempengaruhi budaya dan berkomunikasi. Dalam penelitian ini, juga menginformasi praktik budaya *lifehack* juga perlu diperhatikan dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.5. Kerangka Pemikiran

Dalam pemilihan topik penelitian skripsi, hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dari fenomena praktik budaya *lifhack* yang ada di media sosial. Saya menggunakan teori narasi milik Roland Barthes dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative* (Barthes dan Duisit). Dalam bukunya, Roland Barthes mengembangkan pendekatan analisis naratif yang menggunakan kerangka konseptual strukturalis dan semiotik untuk memahami struktur dan makna dalam narasi. Barthes mendekati narasi sebagai suatu sistem tanda yang mengkomunikasikan makna kepada pembaca atau penonton. Teori narasi Barthes berakar pada semiotika dan analisis struktural, di mana ia membongkar elemen-elemen naratif menjadi komponen-komponen yang dapat diartikan dan dianalisis. Pendekatan ini membantu untuk melihat bagaimana narasi bekerja secara formal dan bagaimana elemen-elemen naratif saling berinteraksi dalam membentuk makna.