

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyuluhan

Penyuluhan adalah penyampaian informasi dari sumber informasi kepada seseorang atau sekelompok orang mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan suatu program. Penyuluhan merupakan jenis layanan yang merupakan bagian terpadu dari bimbingan. Penyuluhan merupakan suatu hubungan timbal balik antara dua orang individu, dimana seorang penyuluh berusaha membantu yang lain (klien) untuk mencapai pengertian tentang dirinya sendiri dalam hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapinya pada waktu yang akan datang, (Kemenkes, 2014).

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan informasi-informasi pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bias melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap Notoatmodjo (2012) (cit Sari, (2019)).

2.1.1 Tujuan Penyuluhan

Tujuan dari penyuluhan kesehatan yaitu kegiatan melakukan perubahan terhadap pengetahuan, pengertian atau konsep yang sudah ada, serta perubahan terhadap pandangan dan keyakinan dalam upaya menempatkan perilaku yang baru sesuai dengan informasi yang diterima. Penyuluhan dengan tujuan yang ditentukan oleh sutau tim pelaksana akan membedakan jenis media dan alat peraga yang digunakan, semakin sulit tujuan yang akan dicapai, semakin banyak dan bervariasi media dan alat peraga yang digunakan. Beberapa penelitian menunjukkan media dan alat peraga memiliki peran penting dalam tersampainya pesan pada proses pemberian informasi (Ira,2018)

2.1.2 Sasaran Penyuluhan

Menurut Notoatmodjo, (2014) sasaran penyuluhan dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) kelompok sasaran yaitu :

2.1.2.1 Sasaran Primer

Pada umumnya masyarakat menjadi sasaran langsung segala upaya pendidikan kesehatan, maka sasaran ini dapat dikelompokkan menjadi: kepala keluarga untuk masalah kesehatan umum, ibu hamil dan menyusui untuk masalah KIA (kesehatan ibu dan anak), anak sekolah untuk kesehatan remaja dan sebagainya.

2.1.2.2 Sasaran Sekunder

Tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh adat dan sebagainya disebut sasaran sekunder. Karena dengan memberikan pendidikan kesehatan kepada kelompok ini diharapkan untuk selanjutnya kelompok ini akan memberikan pendidikan kesehatan kepada masyarakat disekitarnya.

2.1.2.3 Sasaran Tertier

Sasaran tertier promosi kesehatan adalah para pembuat keputusan atau penentu kebijakan baik di tingkat pusat, maupun daerah.

2.1.3 Faktor – faktor Penyuluhan

Menurut (Widyawati, 2010). Faktor - faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu penyuluhan kesehatan yaitu:

2.1.3.1 Faktor penyuluhan

Faktor penyuluhan kurangnya persiapan, kurang menguasai materi yang akan dijelaskan, penampilan kurang meyakinkan sasaran, bahasa yang digunakan kurang dapat dimengerti oleh sasaran, suara terlalu kecil dan kurang dapat didengar serta penyampaian materi penyuluhan yang terlalu monoton sehingga membosankan (Widyawati, 2010).

2.1.3.2 Faktor Sasaran

Faktor sasaran tingkat pendidikan yang terlalu rendah sehingga sulit menerima pesan yang disampaikan, tingkat sosial ekonomi terlalu rendah, sehingga tidak begitu memperhatikan pesan - pesan yang disampaikan

karena lebih memikirkan kebutuhan yang lebih mendesak (Widyawati, 2010).

2.1.3.3 Faktor Proses

Faktor proses waktu penyuluhan tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan sasaran, tempat penyuluhan yang dekat dengan keramaian sehingga mengganggu proses penyuluhan yang dilakukan jumlah sasaran penyuluhan yang terlalu banyak, alat peraga yang kurang memadai, metoda yang digunakan kurang tepat sehingga membosankan sasaran serta bahasa yang digunakan kurang tepat sehingga membosankan sasaran serta bahasa yang digunakan kurang dimengerti oleh sasaran (Widyawati, 2010).

2.1.4 Metode Penyuluhan

Menurut (Tauchid, 2016) cara melakukan penyuluhan ialah sebagai berikut :

2.1.4.1 Ceramah diskusi

Ceramah adalah salah satu cara dalam penyuluhan kesehatan. Penyuluhan menerangkan atau menjelaskan sesuatu secara lisan disertai dengan tanya jawab (diskusi) kepada sekelompok pendengar, serta dibantu oleh beberapa alat peraga yang dianggap perlu.

2.1.4.2 Demonstrasi

Demonstrasi adalah suatu cara penyajian pengertian atau ide yang dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara suatu prosedur.

2.1.4.3 Simulasi

Simulasi adalah suatu metode untuk menyiapkan situasi yang nyata dalam kelas yaitu peserta melakukan suatu kegiatan dalam keadaan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya.

2.1.4.4 Bermain peran

Bermain peran adalah bentuk sederhana penyuluhan yang pesertanya memerankan suatu tokoh tertentu dan berbuat seperti kenyataan.

2.1.4.5 Curah pendapat

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusi kelompok.

2.1.5 Media Cetak (Konvensional)

yaitu suatu media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media cetak pada umumnya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna (Notoatmodjo, 2010). Media cetak sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan sangat bervariasi. Adapun macam-macamnya adalah :

- a. Poster
- b. Leaflet
- c. Brosur
- d. Majalah
- e. Surat Kabar
- f. Lembar Balik
- g. Sticker, dan Pamflet

2.1.6 Media Penyuluhan

Media pendidikan kesehatan pada hakikatnya adalah alat bantu pendidikan (AVA). Disebut media pendidikan karena alat – alat tersebut merupakan alat saluran (channel) untuk menyampaikan kesehatan karena alat - alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan - pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien (Fitriani, 2011).

2.1.7 Tujuan Media

Terdapat beberapa tujuan maupun alasan mengapa media merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan kesehatan, antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Mengatasi tindakan pasif anak didik Ummysalam A.T.A Daludu.

2.1.8 Manfaat Media

Media penyuluhan digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu perlu diperhatikan prinsip - prinsip penggunaannya (Mubarak, 2007). Menurut Aqib (2015) manfaat media secara umum yaitu :

- a. Menyeragamkan penyampaian pesan
- b. Pembelajaran/penyuluhan lebih jelas dan menarik
- c. Menimbulkan minat sasaran Pendidikan
- d. Membantu dalam mengatasi hambatan dan pemahaman
- e. Meningkatkan kualitas belajar
- f. Menstimulasi sasaran pendidikan dalam meneruskan pesan - pesan yang diterima kepada oranglain
- g. Mempermudah dalam menerima informasi
- h. Mendorong keinginan untuk mengetahui, kemudian mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik

2.1.9 Macam – macam Media

Macam-macam media menurut (Mubarak,2007) dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Media Auditif

Auditif merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dengan pendengaran.

b. Media Visual

Visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisa dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartu.

c. Media Audio Visual

Audio Visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, media ini dibagi dalam beberapa bagian antara lain :

- a. Audio Visual Diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara dan cetak suara.
- b. Audio Visual Gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur - unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

2.2 Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk menangkap, mengingat, mengulang, menghasilkan informasi sehingga otak akan bekerja, dan menyimpan informasi tersebut di dalam memori (Sanchaya, 2017).

Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu usaha untuk mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan gigi melalui pendekatan pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Pendidikan kesehatan gigi yang disampaikan diharapkan mampu mengubah perilaku kesehatan gigi individu atau masyarakat dari perilaku yang tidak sehat ke arah perilaku sehat (Ramadhan, 2016).

Pengetahuan sangat penting dalam mendasari terbentuknya perilaku yang mendukung kebersihan gigi dan mulut anak. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan sejak usia dini, karena pada usia dini anak mulai mengerti akan pentingnya kesehatan serta larangan yang harus dihindari atau kebiasaan yang dapat mempengaruhi keadaan giginya. Pemberian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan pada anak usia sekolah (Ferry, 2014).

2.2.1 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu (Mubarak, 2007):

2.2.1.1 Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Pertumbuhan fisik secara garis besar akan mengalami perubahan baik dari aspek ukuran maupun dari aspek proporsi yang mana hal ini terjadi akibat pematangan fungsi organ. Sedangkan pada aspek psikologis (mental) terjadi perubahan dari segi taraf berfikir seseorang yang semakin matang dan dewasa.

2.2.1.2 Tingkat Pendidikan

Pendidikan merupakan perubahan Tindakan, tingkah laku dan penambahan ilmu dari seseorang serta merupakan proses dasar dari kehidupan

manusia. Melalui pendidikan manusia melakukan perubahan - perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Proses belajar tidak akan terjadi begitu saja apabila tidak ada di sertai sesuatu yang menolong pribadi yang bersangkutan (Soekanto, 2002).

2.2.1.3 Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecenderungan pengalaman yang kurang baik seseorang akan melupakan, namun jika pengalaman terhadap obyek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan Tindakan positif.

2.2.1.4 Sumber informasi

Informasi yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi berbagai bentuk media massa seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan semua orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai suatu hal memberikan landasan kognitif baruterbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut (Mubarak, 2007).

2.2.2 Tingkatan Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda, secara garis besar dibagi menjadi 6 tingkat pengetahuan, yaitu :

2.2.2.1 Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai recall atau memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang

telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu disini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur orang yang tahu, tentang apa yang dipelajari yaitu dapat menyebutkan menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

2.2.2.2 Memahami (*Comprehention*)

Memahami suatu objek bukan hanya sekedar tahu terhadap objek tersebut, dan juga tidak sekedar menyebutkan, tetapi orang tersebut dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Orang yang telah memahami objek dan materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan terhadap suatu objek yang dipelajari.

2.2.2.3 Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi atau kondisi yang lain. Aplikasi juga diartikan aplikasi atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, rencana program dalam situasi lain.

2.2.2.4 Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menjabarkan atau memisahkan, lalu kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen dalam suatu objek atau masalah yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan ini adalah jika orang tersebut dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat bagan (diagram) terhadap pengetahuan objek tersebut.

2.2.2.5 Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah dimilikinya, dengan kata lain suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang sudah ada sebelumnya.

2.2.2.6 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku di masyarakat.

2.3 Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan kesehatan system organ tubuh lainnya. Hingga kini kesehatan gigi dan mulut masih belum menjadi perhatian utama. Akibatnya, gigi berlubang menjadi masalah umum yang dihadapi sebagian besar masyarakat (Nismal, 2018).

Menurut (Kusumawardani, 2011). Gigi adalah jaringan tubuh yang paling keras dibandingkan dengan yang lainnya. Strukturnya berlapis-lapis mulai dari email yang keras, dentin (tulang gigi) didalamnya, pulpa yang berisi pembuluh darah, pembuluh saraf dan bagian lain yang memperkokoh gigi.

Gigi merupakan jaringan tubuh yang mudah sekali mengalami kerusakan. Ini terjadi ketika gigi tidak memperoleh perawatan semestinya. Status kesehatan gigi dan mulut adalah tingkat atau derajat kesehatan gigi dan mulut. Status kesehatan gigi dan mulut umumnya dinyatakan dalam prevalensi karies gigi dan penyakit periodontal, hal ini dikarenakan penyakit karies gigi dan penyakit periodontal hampir dialami oleh semua orang di dunia (Ferry, 2014).

2.4 Remaja

Menurut Cahyaningsih (2011) masa remaja atau masa adolesensi merupakan fase perkembangan yang dinamis dalam kehidupan seorang individu. Pada masa ini merupakan periode transisi dari masa anak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial. Masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan yang masing-masing ditandai dengan isu-isu biologi, psikologi, dan sosial, yaitu : masa remaja awal (10-14 tahun), menengah (15-16 tahun) dan akhir (17-20 tahun). Dalam jenjang pendidikan, masa remaja awal berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan tahapan masa remaja, siswa kelas VIII SMP termasuk dalam kategori masa remaja awal. Oleh karena itu pembahasan selanjutnya mengenai masa remaja awal. Keberhasilan proses pembelajaran siswa dalam masa remaja awal didukung oleh perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial (Dewi, 2018).

2.5 Aplikasi Tiktok

2.5.1 Pengertian Aplikasi TikTok

Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi tik tok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik tiongkok yang diluncurkan pada september 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur (Nugroho, 2018).

Aplikasi tiktok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Dan video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut. (Nugroho, 2018).



Gambar 2. 1 Aplikasi Tiktok

Sumber: dailyinfo.id

2.5.2 Tahapan Pengembangan Video Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Tiktok

2.5.2.1 Pemilihan Gambar dan Penentuan Konsep dalam Pembuatan Video

Pengembangan video yang didasari oleh jumlah pertemuan dalam perkuliahan, dimuat pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Dalam tahapan ini pengajar mencari informasi berupa studi pustaka dan latihan sebelum melakukan proses pembuatan video.

2.5.2.2 Proses Rekaman dan Pengambilan Gambar

Setelah menguasai setiap bagian gambar yang akan dijadikan video atau sudah memiliki kemampuan dalam memperagakan proses berkarya desain dwimatra, maka tahapan selanjutnya merupakan proses rekaman atau pengambilan gambar. Dalam proses pengambilan gambar sebaiknya menggunakan peralatan kamera yang handphone yang memiliki kualitas lebih baik, agar mencapai hasil video yang baik. Dalam proses pengambilan video materi proses berkarya dapat dilakukan dengan menjelaskan langsung, namun jika mengalami kesulitan maka pengisian suara akan dilakukan pada proses editing. Setelah melakukan proses rekam video dan audio tahapan yang dilakukan yaitu memilah video dan audio yang sesuai dengan isi materi perkuliahan, desain dwimatra.

2.5.2.3 Proses Editing

Proses editing dilakukan jika setiap video telah dikelompokkan berdasarkan pertemuan perkuliahan. Dalam proses ini video yang direkam akan diedit pada aplikasi tik tok dengan membuka aplikasi pada tiktok, kemudian add video yang sudah di rekam, dan tahapan yang dilakukan memasukan audio atau musik yang dianggap memiliki daya tarik pendengar dan disesuaikan dengan perkembangan musik kaum milenial, agar tidak bosan saat menonton video tiktok. Tahapan lainnya jika tidak diinginkannya audio maka cukup membuat penjelasan dengan menulis tipografi huruf atau angka yang telah tersedia pada aplikasi tiktok, dan dapat memadukan dengan musik. Tahapan selanjutnya membuat efek pencahayaan pada video, agar menghasilkan video yang menarik, sehingga memunculkan rasa penasaran dan dapat membuat penonton memiliki keinginan membuka tayangan video.

2.5.2.4 Menyimpan Video

Setelah melewati proses editing video pada aplikasi tiktok maka tahap selanjutnya menyimpan video pada handphone, agar tidak hilang bias dilakukan proses upload pada youtube, facebook, tiktok dan instagram (Pranoto, 2021)

2.5.3 Klasifikasi Aplikasi Tiktok

Menurut Khairuni (2016 *Cit. Marini, 2019*) Indikator aplikasi tiktok dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

2.5.3.1 Adanya dampak positif dan dampak negatif dalam menggunakan aplikasi tiktok.

2.5.3.2 Adanya kreatifitas dalam penggunaan aplikasi tiktok

Tiktok dalam aplikasi media sosial banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, pengguna juga dapat membuat video dengan caranya sendiri. Pengguna dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan idenya sendiri. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, *lipsync* dll, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain (Khairuni 2016 *Cit. Marini, 2019*).

Aplikasi tiktok adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna nya terhibur. Aplikasi ini bisa dikatakan adalah aplikasi penghibur. Beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat si pengguna terhibur. Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda (Khairuni 2016, *Cit. Marini, 2019*).

Aplikasi tiktok ini pun dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal dikenal atau terkenal karena video-video yang pengguna buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena videonya yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang dibuat. Semua sesuai pandangan dari setiap penonton atau si pengguna lain (Khairuni 2016, *Cit. Marini, 2019*).

2.5.3 Sejarah Aplikasi TikTok

Aplikasi tiktok ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. *ByteDance Inc*, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video musik dan jejaring sosial bernama tiktok. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, tiktok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali.

Jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Mayoritas dari pengguna aplikasi tiktok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018 Kemkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan. (Marini, 2019)

2.5.4 Faktor-faktor yang memengaruhi Dalam Penggunaan Aplikasi Tiktok

Dalam membentuk sebuah persepsi maka setiap individu dapat dipengaruhi oleh dua faktor yang sangat berperan yaitu internal dari dalam diri individu tersebut maupun eksternal dari luar atau lingkungan individu penggunaannya.

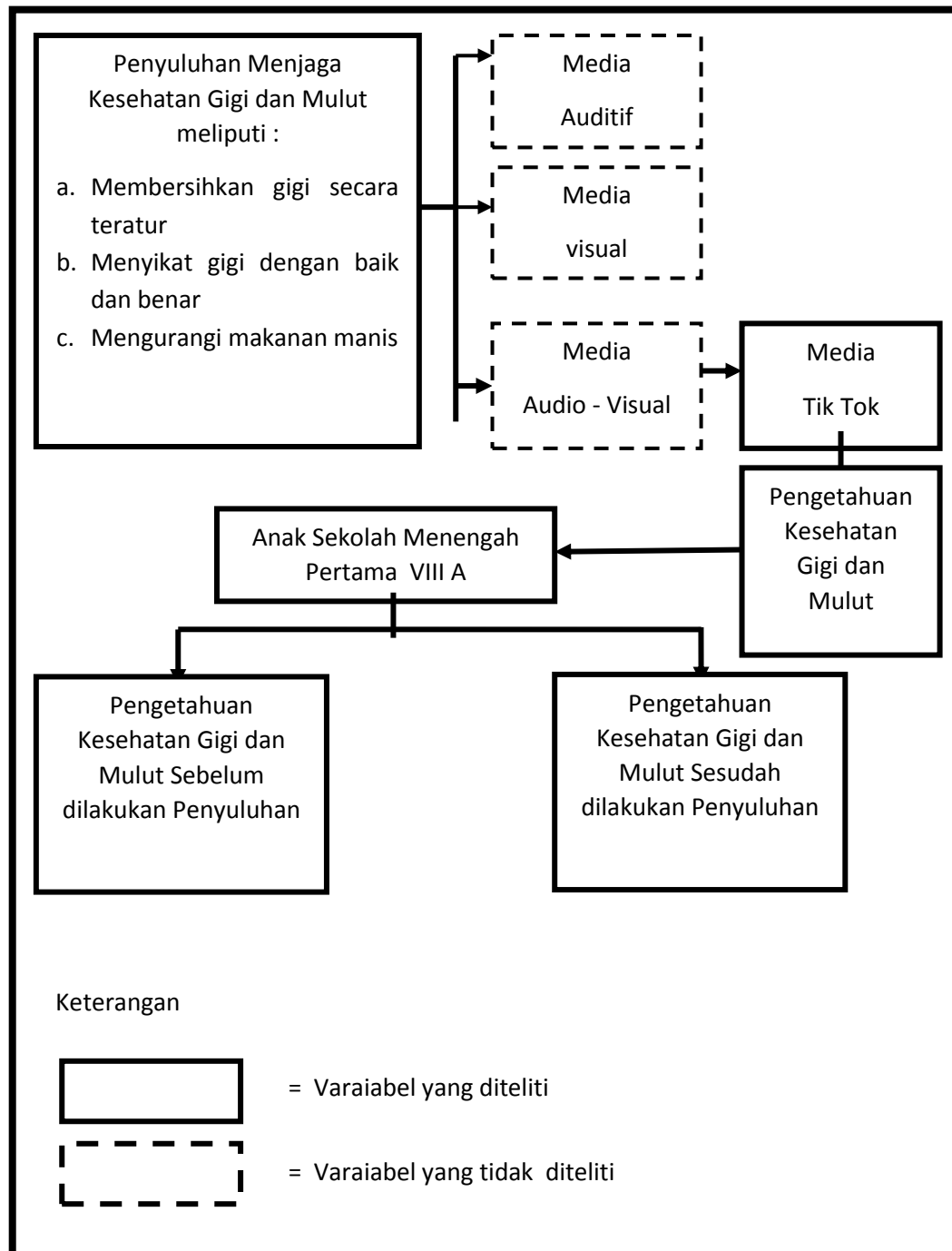
2.5.4.1 Faktor Internal

Pengguna tiktok membuat status menari-nari karena gembira mendapat nilai UAS yang bagus, tetapi ada pula yang mendapatkan nilai kurang bagus dan mengalami perasaan kecewa akan terlihat pada status yang mereka buat, hal ini membuktikan bahwa tingkah laku berperan dalam sebuah perasaan. Sikap dan karakter setiap individu berbeda dalam menggunakan aplikasi media sosial. Ini dibuktikan setiap orang atau individu memerlukan media sosial bahkan banyak orang ketergantungan terhadap aplikasi media sosial karena mereka dapat mengungkap segala sesuatu di dunia maya ketimbang dunia nyata (Deriyanto dkk 2018).

2.5.4.2 Faktor Eksternal

keluarga berpengaruh terhadap perkembangan seseorang, apabila diperhatikan dengan adanya perekonomian yang cukup, lingkungan material yang dihadapi seseorang dalam keluarga dapat diartikan ia mendapat kesempatan yang lebih luas mengembangkan bermacam-macam pencapaian yang tidak dapat ia kembangkan apabila tidak ada prasaranya. latar belakang keluarga yang menyangkut sosio-ekonomi memiliki pengaruh terhadap seseorang dalam menggunakan media sosial, dengan mempertimbangkan waktu dalam penggunaan media sosial. Kebutuhan informasi pada zaman yang canggih ini sangat diperlukan. Dalam aplikasi tiktok orang-orang memperoleh informasi dari berbagai video contohnya kejadian yang bersifat video seperti kapal tenggelam atau dalam bentuk rekaman lainnya dengan begitu cepat informasi kejadian tersampaikan kepada pengguna lainnya (Deriyanto dkk 2018).

2.6 Kerangka Teori



Bagan 2. 1 Kerangka Teori

Sumber : (Modifikasi Putri dkk (2010), Erwana (2012), Tarigan dkk (2013), Notoatmodjo (2018), Anwar (2020), Yuldaningsih (2021))