

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyuluhan

2.1.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan merupakan upaya peningkatan pengetahuan dan kemampuan yang bertujuan untuk perubahan perilaku hidup sehat pada individu, kelompok maupun masyarakat yang diberikan melalui pembelajaran atau instruksi (Departemen Kesehatan RI, 2002). Penyuluhan identik dengan pendidikan kesehatan, perbedaannya penyuluhan ini berupa kegiatan pendidikan non formal sedangkan pendidikan kesehatan merupakan suatu kegiatan formal. Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara memberikan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu, dan mengerti tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan (Hulu *et al.*, 2020).

2.1.2 Tujuan dan Metode Penyuluhan

Tujuan dari penyuluhan kesehatan yaitu melakukan perubahan terhadap pengetahuan, pengertian atau konsep yang sudah ada, serta perubahan terhadap pandangan dan keyakinan dalam upaya mempatkan perilaku yang baru sesuai dengan informasi yang diterima. Terdapat dua metode dalam penyuluhan kesehatan, yaitu metode didaktik dan sokratik. Metode didaktik adalah merupakan metode di mana penyuluhan dilakukan satu arah oleh pemateri kepada peserta yang mendengarkan tetapi tidak diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan metode sokratik adalah merupakan metode yang memberikan kesempatan pada peserta untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan pendapatnya (Nurmala *et al.*, 2018).

Menurut Siregar *et al.*, (2020) menyatakan metode penyuluhan kesehatan dapat dibagi berdasarkan teknik komunikasi, yaitu (Siregar, Harahap and Aridha, 2020):

2.1.2.1 Metode penyuluhan langsung

Penyuluhan langsung adalah penyuluhan yang dilakukan oleh tenaga kesehatan secara langsung kepada masyarakat dengan bertatap muka kepada sasaran. Metode penyuluhan langsung dilakukan oleh para penyuluh yang langsung berhadapan atau bertatap muka dengan sasaran

2.1.2.2 Metode penyuluhan tidak langsung

Penyuluhan tidak langsung merupakan promosi kesehatan yang dilakukan oleh penyuluh dengan tidak melakukan tatap muka, tetapi bergantung kepada pemateri sebagai komunikator yang menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada kelompok sasaran yang dituju.

2.2 Pendidikan Kesehatan

2.2.1 Pendidikan Kesehatan

Menurut Notoatmojo dalam Astuti (2014), menyatakan bahwa pendidikan kesehatan adalah suatu upaya atau kegiatan untuk menciptakan perilaku masyarakat yang kondusif untuk kesehatan. Pendidikan kesehatan merupakan upaya agar masyarakat menyadari atau mengetahui dan mencegah hal-hal yang dapat merugikan bagi kesehatan diri sendiri dan orang lain.

Pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis, karena dengan adanya pendidikan kesehatan tersebut diharapkan adanya kesadaran diri pada setiap individu, kelompok, masyarakat itu sendiri. Pendidikan kesehatan juga bertujuan untuk meningkatkan taraf hidup kesehatan seseorang sehingga dapat mewujudkan kesejahteraan masyarakat yang lebih tinggi (Ni'mah, 2017).

WHO maupun undang undang No. 23 tahun 1992 menyatakan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan, baik fisik, mental dan sosialnya, sehingga produktif secara ekonomi maupun sosial, pendidikan kesehatan ini dapat mendukung semua program kesehatan baik dalam pemberantasan penyakit menular sanitasi lingkungan, gizi masyarakat, pelayanan kesehatan maupun program kesehatan lainnya (Mubarak & Chayatin, 2009).

Pendidikan kesehatan juga sering disebut penyuluhan kesehatan karena diartikan dalam pendidikan secara umum yaitu upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu maupun kelompok, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan atau promosi kesehatan (Notoatmodjo dalam Putri. (2017).

Proses pendidikan kesehatan terdapat tiga persoalan pokok yaitu masukan (*Input*), proses (*Process*), dan keluaran (*Output*). Masukan (*Input*) dalam pendidikan kesehatan menyangkut sasaran belajar yaitu individu, kelompok dan masyarakat dengan berbagai latar belakang. Proses (*Process*) adalah mekanisme dan interaksi terjadinya perubahan kemampuan dan perilaku pada diri subjek belajar. Proses pendidikan kesehatan terjadi timbal balik berbagai faktor antara lain adalah pengajar, teknik belajar, dan materi atau bahan Pelajaran, sedangkan keluaran (*Output*) merupakan kemampuan sebagai hasil perubahan yaitu perilaku sehat dari sasaran didik melalui pendidikan kesehatan (Notoatmodjo, 2003 dalam Putri. 2017).

Pendidikan kesehatan atau penyuluhan kesehatan merupakan suatu kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan dan menanamkan anjuran yang berhubungan dengan kesehatan (Hamdalah, 2013). Adapun 3 tujuan utama pendidikan kesehatan, yaitu menyampaikan informasi atau pengetahuan tentang cara menjaga kesehatan, memberikan motivasi agar peserta pendidikan bersedia mengubah kebiasaan tidak sehat menjadi sehat, dan membimbing peserta pendidikan agar melakukan tindakan menjaga kesehatan (Wijaya, 2017).

2.2.2 Pendidikan Kesehatan Gigi

Pendidikan kesehatan gigi merupakan suatu proses pendidikan yang timbul atas dasar kebutuhan kesehatan gigi yang bertujuan untuk menghasilkan kesehatan gigi yang baik dan meningkatkan taraf hidup (Kantohe et al., 2016). Pendidikan kesehatan dan promosi kesehatan merupakan dua istilah yang sering dianggap sama. Kedua ini memiliki konsep yang dapat dikatakan sama, yaitu mengubah perilaku kearah yang sehat, tetapi kedua istilah ini juga memiliki beberapa perbedaan. Ruang lingkup pendidikan kesehatan adalah meningkatkan kesehatan

melalui pengetahuan tentang perilaku dan gaya hidup sehat, sedangkan promosi kesehatan memiliki ruang lingkup yang lebih luas lagi, yaitu advokasi kesehatan secara umum, peningkatan kesadaran terhadap masalah kesehatan, dan identifikasi strategi dalam mengatasi masalah kesehatan dan mencegah penyakit, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kesehatan merupakan bagian dari promosi kesehatan (Wijaya, 2017).

Menurut Notoatmodjo (2010), menyatakan bahwa bahwa promosi kesehatan juga dapat dilakukan sebagai variasi belajar disekolah selain program yang kesehatan gigi yang didapatkan disekolah. Promosi kesehatan merupakan suatu proses peningkatan kesehatan yang menekankan pada kegiatan pemberdayaan masyarakat. Kegiatan promosi kesehatan disekolah ditujukan agar siswa mampu dan memahami cara meningkatkan derajat kesehatan gigi (Haq, 2015).

Kegiatan penyuluhan kesehatan gigi merupakan salah satu upaya yang dirasa cukup efektif dalam pemeliharaan kesehatan gigi terutama bagi anak. penyuluhan adalah suatu usaha untuk membimbing ke arah suatu perubahan perilaku yang kita harapkan (Putri & Astuti, 2015).

Pendidikan kesehatan gigi dan mulut dapat dilakukan dalam sebuah kelompok maupun secara individu, misalnya pada saat perawatan pasien. Fokus utama dari Pendidikan kesehatan gigi dan mulut adalah anjuran untuk mengurangi konsumsi gula dan mempromosikan efektifitas sikat gigi dengan penggunaan pasta gigi yang mengandung flourida. Pendidikan kesehatan dapat dilakukan secara efektif meningkatkan tingkat pengetahuan anak ataupun masyarakat, dengan adanya perubahan pengetahuan diharapkan akan membawa perubahan positif pada perilaku dan upaya menjaga kesehatan gigi dan mulut (*Health Research Board* dalam Ni"mah, 2017).

2.2.3 Tujuan pendidikan kesehatan

Tujuan dari pendidikan kesehatan itu adalah tersosialisasinya program-program kesehatan, terwujudnya masyarakat yang berbudaya hidup bersih dan sehat, serta terwujudnya gerakan hidup sehat di masyarakat untuk menuju terwujudnya masyarakat yang sehat, hingga menjadi Indonesia yang sehat.

(Hardianti, 2017) Tujuan pendidikan kesehatan lainnya adalah mengubah perilaku individu, kelompok, dan masyarakat menuju hal-hal yang lebih positif secara terencana melalui proses belajar (Ni'mah, 2017).

Tujuan pendidikan kesehatan gigi adalah untuk meningkatkan kesehatan mulut dan gigi. Tujuan utama pendidikan kesehatan gigi adalah untuk mencegah terjadinya masalah dalam rongga mulut. Terdapat 3 tujuan yang ingin dicapai setelah melakukan Pendidikan kesehatan gigi ini yaitu, tujuan jangka pendek, tujuan jangka menengah, dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek adalah tercapainya perubahan pengetahuan dari masyarakat. Tujuan jangka menengahnya adalah peningkatan pengertian, sikap dan ketrampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat kearah perilaku sehat. Tujuan jangka panjang adalah masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari (Wijaya, 2017).

Tujuan Pendidikan kesehatan menurut Efendi dan Makhfudi dalam Aprilaz (2016), menyatakan bahwa meningkatkan pengetahuan, meningkatkan sikap positif terhadap kesehatan, menyadarkan masyarakat bahwa kesehatan itu penting dan bernilai, menyadarkan kemampuan masyarakat untuk hidup sehat dalam kegiatan sehari-hari, mendorong masyarakat untuk memanfaatkan pelayanan kesehatan yang ada secara tepat.

2.3 Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut

2.3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*) (Wijaya, 2017).

Menurut Notoadmodjo dalam Haq, (2015) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari pengindraan seseorang terhadap objek tertentu melalui indra yang dimilikinya. Pengetahuan tersebut semakin maksimal bila

dipengaruhi oleh intensitas perhatian serta persepsi seseorang terhadap objek tertentu.

2.3.2 Tingkatan Pengetahuan

Menurut Soekidjo Notoatmodjo dalam Kurniastuti (2015), menyatakan bahwa pengetahuan dalam domain kognitif terdapat 6 tingkatan, yaitu :

2.3.2.1 Tahu (*know*) yang artinya mengingat suatu materi kembali (*recall*) yang telah dipelajari atau diterima.

2.3.2.2. Memahami (*comprehension*) dapat diartikan bahwa suatu kemampuan seseorang yang dapat menjelaskan atau menginterpretasikan materi yang telah didapat.

2.3.2.3. Aplikasi (*application*) diartikan sebagai kemampuan dapat menggunakan materi yang telah diterima dalam pengaplikasian yang sebenarnya.

2.3.2.4 Analisis (*analysis*) diartikan sebagai kemampuan dalam menjabarkan suatu materi kedalam komponen-komponen tetapi masih dalam satu struktur organisasi dan masih berkaitan dengan yang lainnya

2.3.2.5 Sintesis (*synthesis*) diartikan sebagai kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

2.3.2.6 Evaluasi (*evaluation*) berhubungan dengan justifikasi atau penilaian suatu objek atau materi.

2.3.3 Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang menurut Mubarak dalam Aprilaz, (2016) diantaranya adalah :

2.3.3.1 Pendidikan

Bertambah tingginya Pendidikan seseorang, maka semakin tinggi juga pengetahuannya. Hal tersebut dikarenakan jika semakin tinggi pendidikannya maka, semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

2.3.3.2 Usia

Makin bertambahnya usia maka semakin berkembang pula daya tangkap serta pola pikir seseorang, sehingga pengetahuan yang didapat juga semakin baik.

Akan tetapi ada usia tertentu yang juga dapat mempengaruhi lambatnya pengetahuan yaitu lanjut usia.

2.3.3.3 Minat dan Aktivitas

Minat adalah kecenderungan hati untuk melakukan atau mempelajari sesuatu yang diawali dengan rasa senang terlebih dahulu sehingga menimbulkan rasa ketertarikan. Sedangkan kreativitas merupakan kelenturan diri dalam mengkolaborasi sesuatu sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

2.3.3.4 Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang yang meninggalkan kesan tersendiri. Pengalaman juga merupakan guru paling berharga dalam setiap individu, karena dengan pengalaman seseorang bisa mendapatkan pengetahuan yang berbeda-beda.

2.3.3.5 Kebudayaan

Pandangan agama dan etnis juga dapat mempengaruhi seseorang dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan seseorang khususnya dalam menerapkan nilai-nilai agama dan budaya.

2.3.3.6 Informasi

Informasi diperoleh dari mana saja, salah satunya dari media massa yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan afektif seseorang.

2.3.4 Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan kesehatan sistem organ tubuh lainnya. Kesehatan gigi dan mulut hingga saat ini masih belum menjadi perhatian utama. Gigi berlubang menjadi masalah umum yang dihadapi sebagian besar masyarakat (Nismal, 2018).

Menurut Kusumawardani, (2011) menyatakan bahwa 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 memperkuat 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), menyatakan bahwa masa remaja atau masa *adolesensi* merupakan fase perkembangan yang dinamis dalam kehidupan seorang individu, dimasa 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). Jenjang pendidikan, masa remaja awal berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan tahapan masa remaja, siswa kelas VII 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 Media

2.5.1 Pengertian Media

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Nurfadhillah 2021).

Menurut Hasan, *et al* (2021), menyatakan bahwa media berarti penghubung atau perantara. Pengertian lainnya menerangkan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berkaitan dengan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

2.5.2 Jenis – Jenis Media

Jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut diklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu:

2.5.2.1 Media audio

2.5.2.2 Media cetak

2.5.2.3 Media visual diam

2.5.2.4 Media visual gerak

2.5.2.5 Media audio semi gerak

2.5.2.6 Media semi gerak

2.5.2.7 Media audio visual diam

2.5.2.8 Media audio visual gerak (Harahap, 2021).

2.6 Aplikasi TikTok

2.6.1 Sejarah aplikasi TikTok

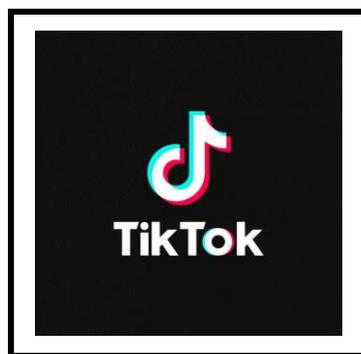
TikTok diluncurkan pada tahun 2016 oleh perusahaan asal China, *ByteDance*, dan sejak saat itu, aplikasi ini telah menjadi fenomena global. TikTok telah menjadi salah satu sarana komunikasi dan interaksi paling populer di dunia. TikTok muncul di Indonesia pada tahun 2017 dan telah menarik minat masyarakat yang signifikan (Alexandro & Hariatma, 2022). pada bulan Agustus 2024 Indonesia memiliki pengguna TikTok terbanyak di dunia yaitu sebanyak 157,6 juta jiwa, angka ini melebihi jumlah pengguna di Amerika Serikat sekitar 120,5 juta pengguna (CNN Indonesia, 2024).

Aplikasi TikTok pernah di blokir pada 3 Juli 2018, TikTok mulai diblokir di Indonesia. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati akan banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Terhitung sampai 3 Juli tersebut, laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan. Menurut menteri Rudiantara, banyak sekali konten negatif terutama sekali untuk anak-anak. Adapun dengan berbagai pertimbangan dan regulasi baru maka pada Agustus 2018 aplikasi

TikTok ini dapat kembali di unduh dan salah satu regulasi yang ditengarai adalah batas usia pengguna, yaitu usia 11 tahun (Aji 2018).

Aplikasi ini awal diluncurkannya sampai sekarang sangat dikenal banyak orang terutama anak-anak milenial, anak usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z dan banyak sekali konten-konten yang tidak pantas untuk dilihat dan ditiru oleh anak-anak dibawah umur, anak-anak milenial, atau anak-anak generasi Z. Awal diluncurkannya aplikasi TikTok ini banyak sekali remaja-remaja tanggung atau anak-anak milenial yang membuat video dengan bergoyang goyang dengan musik DJ atau dangdut-dangdut terkini. Pada saat itu juga banyak anak-anak yang terkenal karna pembuatan videonya seperti Bowo dan Nuraini.

Sebagian besar juga dari setiap orang atau setiap individu yang mencoba eksis seperti Bowo dan Nuraini, bagi mereka dengan menggunakan media sosial ini menjadi sebuah ajang eksistensi diri dengan membuat video-video sekreatif mungkin dan menarik. Akibatnya dari itu banyak sekali saat ini yang mengunduh media sosial TikTok tersebut. Hal tersebut membuat mereka (peserta didik) merasa senang karena bisa terhibur jika mereka menggunakan video tersebut (Rahajeng, 2022).



Gambar 2.1 Aplikasi Tiktok

Sumber : <https://images.app.goo.gl/3Anp5wTyyZxr88Am7>

2.6.2 Pengertian aplikasi TikTok

TikTok adalah aplikasi media sosial atau video musik yang memungkinkan pengguna membuat, mengedit, dan mempersingkat video dengan banyak fitur menarik seperti filter dan musik (Winarso, 2021) TikTok, layanan yang memungkinkan pengguna berbagi video musik pendek, juga memiliki informasi serupa. Selain nama TikTok dikenal juga dengan Douyin, video atau lagu pendek vibrato,

live audio (Puspitasari,G, 2023) TikTok adalah layanan yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video pendek satu sama lain dan memiliki filter, efek, instalasi konten. dan banyak lagi, disimpulkan bahwa ini adalah media sosial atau media sosial yang memiliki banyak fitur menarik seperti filter, efek, stiker dan lain-lain.

2.6.3 Fitur Aplikasi TikTok

Terdapat beberapa fitur yang tersedia di aplikasi TikTok, yaitu sebagai berikut:

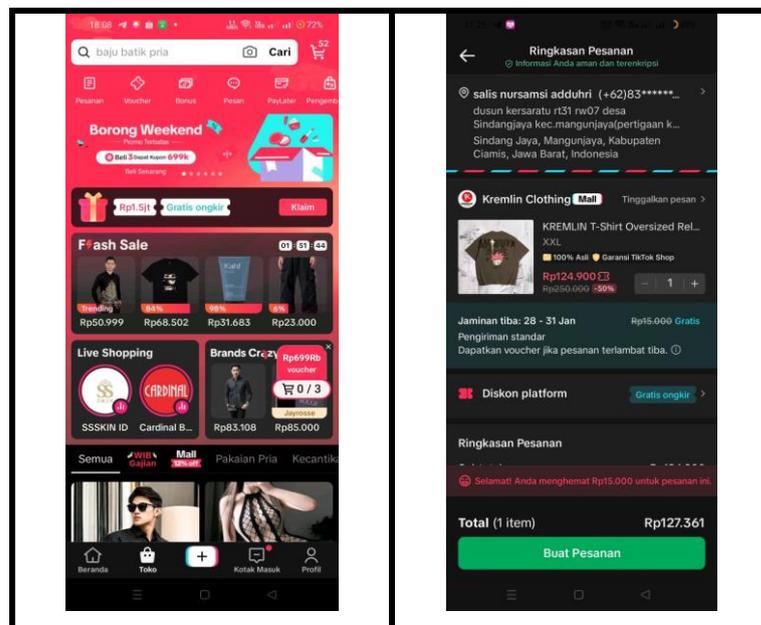
2.6.3.1 FYP (*For your Page*)

For You Page (FYP) adalah bagian yang sangat penting dari pengalaman pengguna di TikTok. Ini adalah halaman beranda yang disesuaikan secara individual, dirancang untuk menampilkan video yang dianggap relevan atau menarik berdasarkan perilaku pengguna di platform tersebut. TikTok menggunakan algoritma yang canggih untuk menganalisis interaksi pengguna, seperti video yang mereka tonton, like, komentar dan bagikan, untuk menyusun *FYP* yang sesuai. Algoritma ini memungkinkan TikTok untuk menampilkan berbagai jenis konten, mulai dari tarian, *lipsync*, komedi, hingga tutorial dan inspirasi kreatif, yang cocok dengan minat dan preferensi masing-masing pengguna. Semua pengguna memiliki *FYP* yang unik, yang terus diperbarui dan disesuaikan secara dinamis sesuai dengan perilaku pengguna. Interaksi pengguna dengan video di *FYP*, seperti like, komentar, dan berbagi, juga memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman mereka di platform sesuai dengan namanya, *For Your Page* atau jika diterjemahkan berarti Halaman untuk Anda, fitur ini akan memperlihatkan video berdasarkan jenis video yang banyak Anda lihat atau sukai (Manalu *et al*, 2024).

2.6.3.2 TiktokShopq

TikTokshop memiliki pengertian yaitu menjual dan menawarkan barang atau jasa melalui internet yang dimana pelanggan dapat melihat barangnya secara tidak langsung seperti via *smartphone*, kemudahan dalam mendapatkan barang yang diinginkan ini dapat menjadikan konsumen untuk merealisasikan perilaku konsumtif dalam berbelanja. Keberadaan TikTok Shop dalam dunia komersial

daring ini lebih mudah karena secara umum pengguna tidak perlu membuat akun di platform baru. Pengguna TikTok bisa langsung menyambungkan akun TikTok nya dengan TikTokShop setelah proses verifikasi. Tiktok saat ini memiliki fitur berupa Tiktokshop yang kini dapat digunakan oleh pengguna, TiktokShop merupakan respon dari brand setelah melihat peningkatan penjualan produk dengan cara melakukan promosi melalui media sosial. TiktokShop berisikan konten yang dibuat dan diunggah oleh para penjual maupun brand dengan tujuan ingin memasarkan produk berupa barang yang dibutuhkan oleh masyarakat. Perbedaan TikTok dengan media sosial lainnya yaitu terletak pada media pemasaran yang digunakan (Sulistianti & Nugraha, 2022).



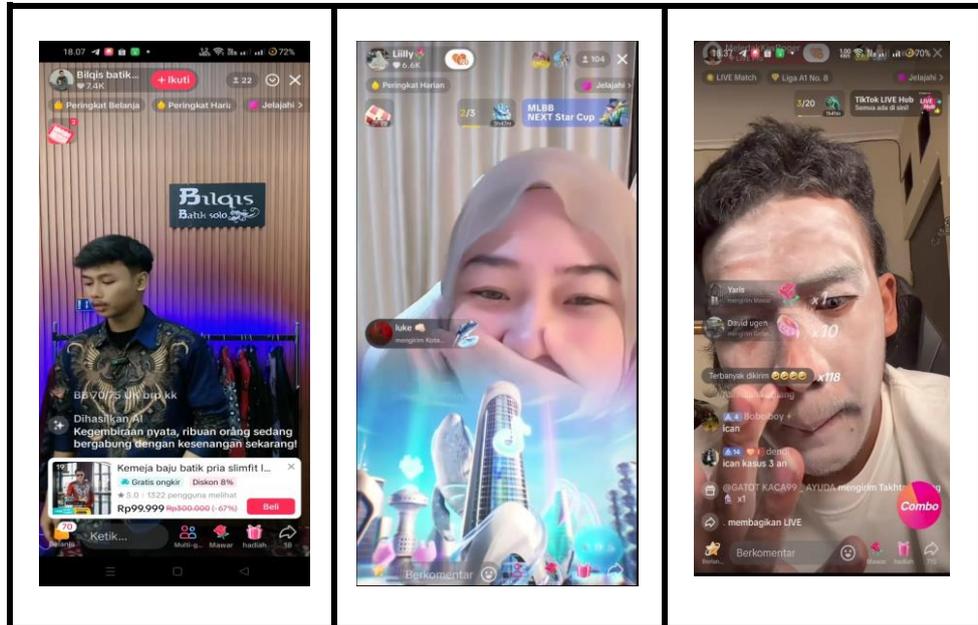
Gambar 2.2 TiktokShop
Sumber: dokumen pribadi

2.6.3.3 Live streaming

Menurut Nurhidayah (2022). Pengguna TikTok dapat melakukan *live streaming* seperti Youtube dan Instagram, namun pemilik akun bisa mendapatkan suport berupa *gift*. Penonton atau viewrs bisa memberikan *Gift* dengan nominal koin tertentu yang bisa ditukar ke *e-wallet*. Tetapi ada persyaratan live di TikTok yang harus dipenuhi terlebih dahulu bagi pengguna yang ingin mempunyai fitur *live streaming*.

1. Pengguna memiliki minimum 1.000 followers.

2. Pengguna wajib berusia 16 tahun ke atas
3. Aplikasi *TikTok* harus *update* versi terbaru.



Gambar 2.3 Live streaming
Sumber: dokumen pribadi

2.6.3.4 Duet

Fitur Duet di TikTok memungkinkan para pengguna untuk berkolaborasi dengan kreator lain dengan cara yang kreatif dan interaktif. Cara duet di TikTok pengguna dapat memposting video berdampingan dengan video dari kreator lain di TikTok. Dua video akan ditampilkan di layar terpisah dan diputar secara bersamaan, menciptakan kesempatan untuk membuat konten yang seru dan unik. Fitur duet hanya dapat digunakan oleh pengguna yang akunnya tidak diprivat. Pengguna juga dapat mengatur siapa saja yang dapat duet dengan videonya dengan pengaturan privasi (Samodra, 2023).



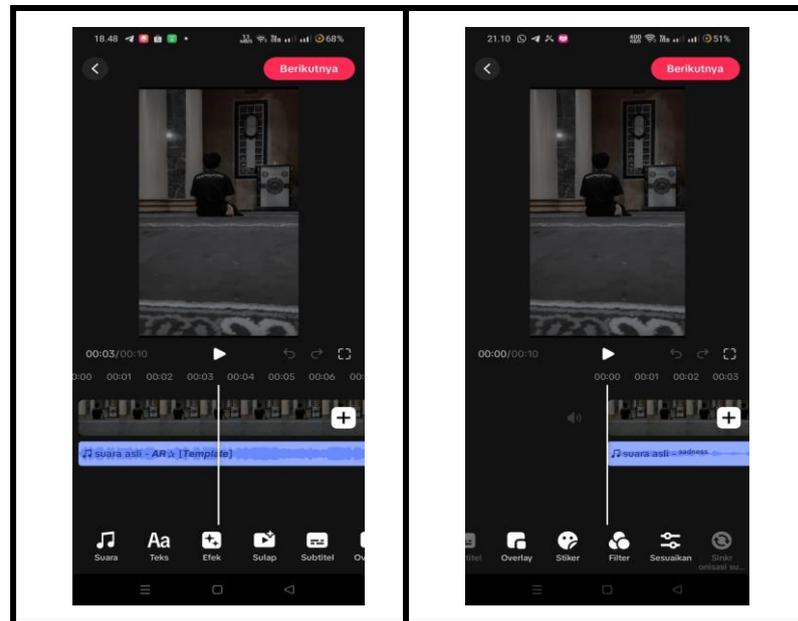
Gambar 2.4 Duet
Sumber: Dokumen pribadi

2.6.3.5 Editing

TikTok memperkenalkan alat pengeditan baru untuk memberi pengguna lebih banyak kebebasan berkreasi dengan konten mereka. Fitur baru TikTok ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menyesuaikan klip, suara, gambar dan teks. Fitur baru TikTok ini, memungkinkan pengguna menumpuk, memotong, dan membagi klip video. Sudah cukup mudah untuk mengedit dan memosting video di TikTok, tetapi alat baru ini memberi pembuat konten lebih banyak cara untuk bermain-main dengan konten mereka dan membuatnya lebih intuitif, selain alat video baru TikTok juga menambahkan alat baru untuk suara, karena pengguna sekarang dapat memotong, memangkas, dan mengatur durasi suara yang mereka gunakan dalam video. TikTok dapat ditambahkan efek suara. Suara memainkan bagian besar dari video di TikTok dan sering menjadi dasar bagi banyak tren. Tidak mengherankan jika TikTok memberi pengguna lebih banyak cara untuk memasukkan suara ke dalam konten mereka.

TikTok juga memberi pengguna kemampuan untuk mengedit, memposisikan, dan mengatur durasi teks dengan lebih mudah. TikTok juga telah meluncurkan fitur Mode Foto baru yang memungkinkan kamu berbagi postingan koresel gambar yang secara otomatis ditampilkan satu demi satu. Kamu dapat menambahkan musik ke gambar, yang dapat digesek oleh pemirsa dengan kecepatan mereka sendiri. TikTok mengatakan fitur baru ini dirancang untuk memberi pengguna cara

berbagi gambar berkualitas tinggi di aplikasi (Manalu *et al*, 2024).



Gambar 2.5 Editing
Sumber: Dokumen pribadi

2.6.4 Faktor-faktor yang memengaruhi dalam Penggunaan Aplikasi TikTok

Menurut Deriyanto & Qorib (2018), menyatakan bahwa 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 penggunanya.

2.6.4.1 Faktor Internal

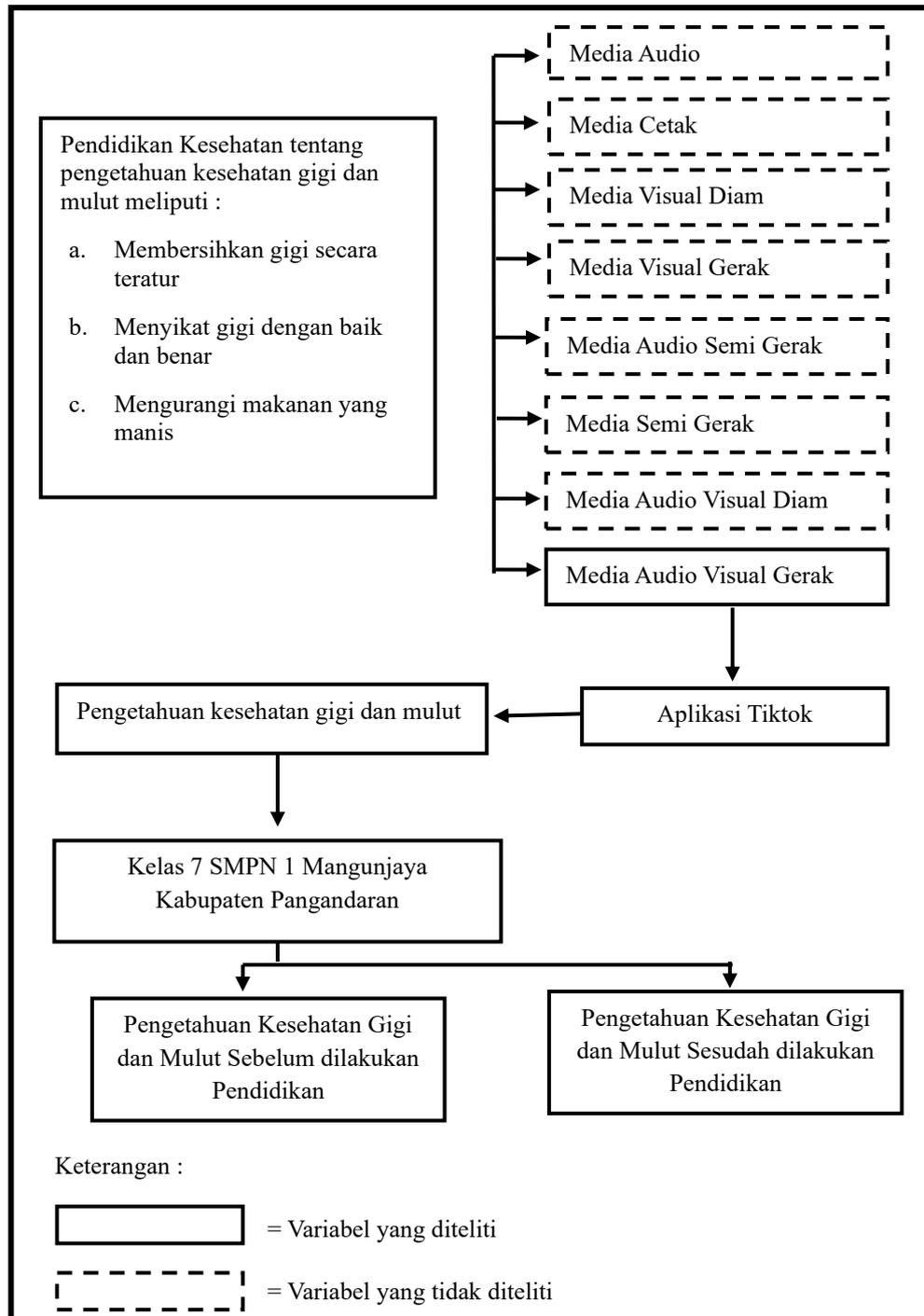
Pengguna TikTok membuat status menari-nari karena gembira mendapat nilai UAS yang bagus, tetapi ada pula yang mendapatkan nilai kurang bagus dan mengalami perasaan kecewa akan terlihat pada status yang mereka buat, hal ini membuktikan bahwa tingkah laku berperan dalam sebuah perasaan. Sikap dan karakter 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.

2.6.4.2 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 percakapan yang tidak dapat ia kembangkan apabila tidak ada prasaranya. latar belakang keluarga yang menyangkut sosioekonomi memiliki pengaruh terhadap seseorang dalam menggunakan media sosial, dengan mempertimbangkan waktu dalam penggunaan media sosial. Kebutuhan informasi pada zaman yang canggih ini sangat diperlukan. 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.

2.7 Kerangka Teori



Bagan 2. 1 Kerangka Teori