

# Panggung Depan dan Panggung Belakang *TikToker* Remaja Denpasar sebagai Wujud Identitas di Media Sosial

Ni Made Dwi Agustina<sup>1)</sup>, I Gst. Pt. Bagus Suka Arjawa<sup>2)</sup>, Ni Made Anggita Sastrini Mahadewi<sup>3)</sup>

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana  
Email: [nimadedwi616@gmail.com](mailto:nimadedwi616@gmail.com)<sup>1)</sup>, [suka\\_arjawa@yahoo.co.id](mailto:suka_arjawa@yahoo.co.id)<sup>2)</sup>,  
[anggitasastrimahadewi@unud.ac.id](mailto:anggitasastrimahadewi@unud.ac.id)<sup>3)</sup>

## ABSTRACT

*The Dramaturgy concept in this study states that TikToker is an actor who plays theatrical stage. The social life of TikToker as an actor who plays a stage plays is divided into front stage and back stage. The front stage TikToker of Denpasar's teenage, namely the situation when they present content on social media according to their identity. Tiktoker is an identity which made a formal role that shown by content on social media, for example role as a model, astrologer, traveller, also dancer. Then, the backstage of TikToker of Denpasar's teenage, which is the situation when they are outside the front stage. Furthermore, TikToker after realizing their identity on social media brings a social impact, as a form of activity that is able to influence others in the perspective Dramaturgy. The social impacts are divided into expected social impacts and unexpected social impacts.*

**Key words:** *TikToker, Identity, Dramaturgy*

## 1. Pendahuluan

Jumlah pemakai jagat maya oleh masyarakat Indonesia pada Maret 2021 diketahui 212,35 juta (Kusnandar, 2021: 1). Masyarakat menggunakan internet adalah untuk mengakses media sosial. Media sosial termasuk salah satu media yang banyak diakses oleh masyarakat Indonesia, bahkan menurut laporan dari *Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital* menjelaskan bahwa kegiatan mengakses media sosial yang dilakukan secara garis besar oleh warga Indonesia yaitu menghabiskan waktu selama tiga jam 14 menit dalam sehari.

Intensitas pemakaian media sosial yang semakin meningkat akhirnya mendorong perusahaan digital untuk menciptakan beragam aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *TikTok*. Pengunduhan aplikasi

dikembangkan oleh Zhang Yiming ini berhasil mencapai unduhan terbanyak hingga menjadi aplikasi terbanyak peminat sepanjang tahun 2020. Melansir pada laman Kompas.com (2021) bahwa pemakai terbanyak aplikasi tersebut adalah usia remaja akhir dengan rentang usia 18-24 tahun. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Mikhael (dalam Ruth dan Candraningrum, 2020: 2018) mengungkapkan bahwa pertimbangan pertama usia remaja menggunakan aplikasi *TikTok* yaitu untuk mendapatkan sebuah identitas pribadi, dalam hal ini sebutan untuk para pengguna *TikTok* adalah *TikToker*.

*TikToker* dapat diartikan sebagai pembuat konten *TikTok*, dimana mereka diketahui memiliki jumlah pengikut media sosial di atas sepuluh ribu. Perkembangan

munculnya para pembuat konten tersebut telah menyasar kota-kota besar yang ada di Indonesia, salah satunya di Kota Denpasar. Kota tersebut memiliki jumlah penduduk dengan penyebaran internet tertinggi di Bali. Adapun dalam mewujudkan identitas sebagai *TikToker*, mereka memosisikan diri sebagai aktor yang sedang memainkan panggung sandiwara, misalnya saat *TikToker* berada dalam konten dan konten tersebut disembarkannya ke media sosial. Upaya tersebut menurut Erving Goffman dinamakan Dramaturgi.

Pengertian Dramaturgi secara harfiah menjelaskan aktor yang sedang melakoni peran di panggung sandiwara (Pradhana,

## 2. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul “Panggung Depan dan Panggung Belakang *TikToker* Remaja Denpasar sebagai Wujud Identitas di Media Sosial”, memerlukan beberapa tinjauan dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Tinjauan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Dila Mayang Sari (2021) dengan judul “Penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai Ajang Eksistensi Diri (Fenomenologi Penggunaan pada Mahasiswa Uin Shultan Thaha Saifuddin Jambi) membahas terkait penggunaan beserta tujuan penggunaan aplikasi *TikTok* pada remaja, khususnya mahasiswa UIN Shultan Thaha Saifuddin Jambi). Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.

Tinjauan kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Fredrick Gerhad Sitorus (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *TikTok* terhadap Perilaku Anak (Studi pada Pengguna aplikasi *TikTok* pada Remaja di

2019: 32). Aktor dalam melakoni peran memiliki kehidupan sosial yang terbagi menjadi dua, yakni panggung depan dan panggung belakang. Kemudian, kehidupan sosial yang dialami tersebut, menimbulkan dampak sosial yang terjadi setelah mewujudkan identitasnya di media sosial melalui panggung depan dan panggung belakang.

Berangkat dari uraian di atas, akhirnya penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Panggung Depan dan Panggung Belakang *TikToker* Remaja Denpasar sebagai Wujud Identitas di Media Sosial”.

Kota Medan) yang membahas pengaruh pada penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap perilaku anak di Kota Medan serta dampak sosialnya. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif.

Tinjauan ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Mega Watis (2021) dengan judul “Gambaran Perilaku Narsistik Remaja Pengguna Media Sosial “*TikTok*” pada Siswa Kelas 2 SMPN 1 Batusangkar”, yang membahas terkait perilaku narsistik yang diperoleh dari penggunaan media sosial *TikTok*. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan teori dari Sigmund Freud.

Erving Goffman menjelaskan interaksi yang dilakukan oleh individu bagaikan melakoni peran disebut juga sebagai aktor dalam pertunjukan panggung sandiwara. Setiap individu memilih peran untuk dimainkannya di depan orang lain guna menciptakan citra diri, yakni identitas sosial untuk individu sebagai aktor serta situasi yang

mampu menghadirkan macam interaksi yang layak dan tidak layak bagi aktor dalam situasi yang terjadi. Interaksi yang ditimbulkan oleh individu sebagai aktor diibaratkan seperti pertunjukan teater, dimana individu sebagai aktor menyampaikan interaksi dalam bentuk verbal, non verbal serta menggunakan serangkaian peralatan penunjang, seperti kostum, riasan wajah, aksesoris, dan lain-lain.

Landasan teori pada penelitian ini adalah teori Dramaturgi yang dicetuskan oleh Erving Goffman. Aktor yang diibaratkan seperti berlakon dalam pertunjukan teater, memiliki kehidupan sosial yang terbagi menjadi dua, seperti panggung depan dan panggung

### 3. METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, deskriptif serta eksplanatif. Hal tersebut memiliki tujuan untuk menemukan serangkaian kejadian faktual mengenai kehidupan sehari-hari informan, kemudian memberikan gambaran kejadian yang dialami informan serta menjelaskan secara teliti permasalahan yang terjadi oleh informan (Wilson, 2000: 19). Lokasi penelitian yang dipilih adalah di Kota Denpasar dengan wilayah yang mengakses internet tertinggi di Bali dibandingkan wilayah lainnya, yaitu sebesar 81,55%.

Jenis data pada penelitian ini merupakan data kualitatif, dimana di dalamnya terdapat data dalam bentuk non-angka atau verbal. Adapaun data tersebut didapatkan melalui proses wawancara, observasi lapangan, catatan-catatan, dan lain-lain. Sumber data penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer menurut Arikunto (2013: 172) yaitu data yang

belakang (Widodo, 210: 175). Panggung depan merupakan kehidupan sosial dimana individu sedang memainkan perannya, dalam hal ini individu merupakan aktor yang berinteraksi sesuai dengan peran yang dipilih. Sementara itu, panggung belakang merupakan kehidupan sosial dimana individu melepaskan identitas dirinya sebagai aktor dan tidak bermain peran. Dengan demikian, kunci dari konsep panggung depan dan panggung belakang harus mengandung pertunjukan, kesan, panggung depan, panggung belakang, latar, performa, serta tingkah (Widodo, 2010: 178).

didapatkan dari pihak pertama melalui observasi, tanya jawab, dan sebagainya. Sumber data sekunder yaitu berfungsi sebagai data pendukung yang didapatkan secara tidak langsung, misalnya melalui dokumentasi, guna memberikan *output* berkualitas. Informan penelitian dibagi menjadi tiga, diantaranya informan kunci, informan utama dan informan tambahan. Informan kunci adalah *TikToker* remaja Denpasar, informan utama adalah penikmat *TikTok* dan informan tambahan adalah masyarakat umum bukan penikmat *TikTok*.

Intrumen penelitian merupakan penulis sendiri, dimana penulis menentukan permasalahan yang dikaji, lalu memilih informan untuk menjawab permasalahan yang dikaji, kemudian data-data hasil temuan di lapangan dikumpulkan, mempertimbangkan hasil temuan tersebut untuk dianalisis, dan menggabungkan hasil analisis tersebut agar dapat menjawab kajian permasalahan dalam penelitian. Selanjutnya, dilengkapi juga

dengan instrumen penelitian pendukung, misalnya pedoman tanya jawab, catatan kecil, kamera, serta alat perekam. Lebih lanjut, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu pertama dilakukan dengan observasi partisipatori, wawancara secara mendalam kepada informan dan studi dokumen. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Pada penelitian ini turut menggunakan proses triangulasi data yang bertujuan untuk memberikan data sebenar-benarnya yang diperoleh saat penelitian berlangsung

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Gambaran Umum**

Melansir pada laman *Online News Monitoring* (2018) terdapat perusahaan digital dari China menciptakan aplikasi untuk membuat video singkat yang dinamakan aplikasi *TikTok*. Sejarah pembentukan aplikasi tersebut diawali dengan nama *Musical.ly* dan *Douyin*. Tujuan pembentukan aplikasi tersebut pada dasarnya untuk membuat video yang dilengkapi dengan musik-musik terkenal. Pada tahun 2016, penggunaannya mencapai 70 juta, hingga akhirnya berganti nama menjadi *TikTok* yang namanya dapat dikenal sampai saat ini.

Aplikasi *TikTok* bertumbuh dengan cepat, khususnya di Thailand dan Jepang. Indonesia termasuk salah satu negara yang menjadi sasaran pertama untuk memperkenalkan *TikTok*. Pada tahun 2019, *TikTok* menjadi aplikasi dengan pengunduhan terbanyak di dunia yaitu satu miliar kali dan menjadi terkenal di enam negara, termasuk Indonesia. Adapun pertimbangan *TikTok* memiliki sejumlah penikmat adalah fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut.

(Kriyantono, 2012: 72). Triangulasi data yang digunakan meliputi triangulasi metode yaitu melakukan perbandingan data dengan cara yang berbeda, triangulasi sumber data yaitu menemukan kebenaran informasi serta triangulasi teori yaitu hasil akhir penelitian yang dibandingkan dengan teori yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Dengan demikian, proses triangulasi menjadi penting agar penelitian memiliki bukti-bukti dalam pengambilan kesimpulan serta menghasilkan data yang dapat diuji kebenarannya.

Indonesia mulai mengenal *TikTok* sejak tahun 2017 yang diperkenalkan oleh Viv Gong selaku Kepala *Marketing* dari *TikTok*. Viv Gong mengeluarkan strategi pemasaran dengan cara memanfaatkan sejumlah figur terkenal, hingga akhirnya menduduki puncak kesuksesan. Namun, seiring berjalannya waktu, popularitas *TikTok* di Indonesia menimbulkan sejumlah persoalan. Persoalan yang terjadi tersebut melibatkan masyarakat setempat hingga institusi. Aplikasi tersebut dinilai mengandung konten-konten yang kurang terdidik, sehingga kurang pantas menjadi konsumsi khalayak, bahkan anak di bawah umur. Pada akhirnya, *TikTok* diblokir oleh pihak institusi pemerintah tertanggal 3 Juli 2018. Pihak *TikTok* Indonesia kembali berdeliberasi dengan pemerintah Indonesia untuk melakukan pengaktifan kembali aplikasi tersebut. Setelah melakukan pertemuan dan berdiskusi, akhirnya tertanggal 10 Juli 2018, *TikTok* muncul kembali dengan beberapa syarat.

Setelah *TikTok* berhasil memulihkan namanya di Indonesia, fenomena *TikToker* atau pencipta konten *TikTok* mulai menjamur. Pada awalnya, kehadiran *TikToker* diperkenalkan oleh laki-laki bernama Bowo Alpenliebe. Berawal dari kehadiran laki-laki tersebut sebagai pencipta konten, akhirnya mencuat fenomena *TikToker* remaja yang ada di sejumlah kota besar di Indonesia, tidak terkecuali di Denpasar. Para *TikToker* di Denpasar umumnya memasuki tahap usia remaja akhir yaitu 18-24 tahun. *TikToker* remaja Denpasar yang menjadi informan, diantaranya Ni Made Sintya, Komang Edi Putra, Wangsa Loka, Pramudya Kansa, dan Nabilla Berlian.

#### **4.2 Panggung Depan dan Panggung Belakang *TikToker* Remaja Denpasar sebagai Wujud Identitas di Media Sosial dalam Teori Dramaturgi Erving Goffman**

Panggung depan dikatakan sebagai kehidupan sosial individu sebagai aktor yang menampilkan perannya, dalam hal ini *TikToker* remaja Denpasar merupakan aktor yang melakoni peran (Sukidin dan Suharso, 2015: 127). Pada bagian ini, identitas *TikToker* remaja Denpasar terbentuk melalui tiga tahapan, diantaranya *social categorization*, *depersonalization* dan *prototype*. Kondisi ini pula disebutkan oleh Guy Debord (dalam Nugroho, 2019: 149-150) yang menyebutkan bahwa kehidupan sosial individu saat ini hanya menyoal ikon, gambar atau pementasan.

Panggung depan *TikToker* remaja Denpasar yang pertama adalah Ni Made

Alasan utama usia remaja menggunakan *TikTok* secara umum bertujuan untuk menciptakan identitas pribadi. Adapun identitas pribadi diimplementasikan dalam bentuk konten-konten yang disebar ke media sosial. Konten-konten tersebut mencirikan identitas para pencipta konten. Konten-konten *TikTok* teridentifikasi dalam beberapa jenis, seperti tips dan trik, video sketsa, cara penggunaan produk, tantangan tagar, dan tagar menari. Maka dari itu, konten-konten yang diproduksi serta disebar tersebut merupakan bentuk identitas yang ditunjukkan kepada penonton.

Sintya dengan konten fesyen yang termasuk ke dalam jenis menduplikasi konten populer, memiliki jumlah pengikut mencapai 1,7 juta. Kedua adalah Komang Edi Putra dengan konten informasi yang termasuk ke dalam jenis konten edukasi, memiliki jumlah pengikut mencapai 215,1 ribu.

Ketiga adalah Wangsa Loka dengan konten liburan beserta tips trik berlibur hemat dengan jenis konten tips dan trik, memiliki jumlah pengikut mencapai 33,7 ribu. Keempat adalah Pramudya Kansa dengan konten tantangan menari dengan jenis konten *dance challenge*, memiliki jumlah pengikut mencapai 21,8 ribu. Kelima adalah Nabilla Berlian dengan konten tantangan menari dengan jenis konten *dance challenge*, memiliki jumlah pengikut mencapai 20,5 ribu.

Panggung depan dapat menunjukkan peran formal individu sebagai aktor yang bermain peran. Seperti halnya peran formal *TikToker* remaja Denpasar, pertama adalah

Ni Made Sintya menggambarkan peran formal selayaknya seorang model yang sedang memeragakan kebaya Bali. Kedua adalah Komang Edi Putra menggambarkan peran forman selayaknya ahli astrologi yang memberikan fakta-fakta bulan lahir. Ketiga adalah Wangsa Loka menggambarkan peran formal selayaknya *traveller* yang memberikan informasi seputar liburan dan berlibur dengan biaya hemat. Keempat adalah Pramudya Kansa menggambarkan peran formal selayaknya *dancer* yang mempertunjukkan gerakan menari. Kelima adalah Nabilla Berlian menggambarkan peran formal selayaknya *dancer* yang mempertunjukkan gerakan menari.

Panggung depan *TikToker* remaja Denpasar sebagai aktor tidak terlepas dari keberadaan panggung belakang. Panggung belakang merupakan kehidupan sosial individu di luar dirinya saat melakoni peran. Pada tahap ini juga, situasi individu tidak dapat diganggu gugat. Individu sebelum mempertunjukkan identitas sebagai aktor melakukan beragam bentuk persiapan, guna menunjang pertunjukannya. Ini dinamakan panggung tengah. Panggung tengah *TikToker* remaja Denpasar secara umum adalah menyiapkan kostum, mencari referensi video

sebelumnya, menyiapkan alat perekam beserta *setting*, dan memastikan pencahayaan untuk mendukung visualisasi konten.

Individu sebagai aktor dalam melakoni perannya melakukan rahasia pertunjukan. Rahasia pertunjukan inilah dinamakan panggung belakang. Rahasia pertunjukan dilakukan aktor melancarkan aksinya di panggung sandiwara, Rahasia pertunjukan yang dilakukan oleh *TikToker* remaja Denpasar berbeda-beda. Pertama adalah Ni Made Sintya dengan rahasia pertunjukannya berupa *filter* untuk membuat wajahnya di konten terlihat menarik, kedua adalah Komang Edi Putra dengan rahasia pertunjukannya berupa naskah yang dibuatnya untuk dapat menghafalkan materi konten, ketiga adalah Wangsa Loka dengan rahasia pertunjukannya berupa tambahan *filter* untuk mempercantik tampilan konten, keempat adalah Pramudya Kansa dengan rahasia pertunjukannya berupa melihat beberapa referensi video menari sebelumnya, dan kelima adalah Nabilla Berlian dengan rahasia pertunjukannya berupa penambahan fitur *beautify* agar wajah terlihat menawan di konten.

#### **4.3 Dampak Sosial *TikToker* Remaja**

##### **Denpasar setelah Mewujudkan Identitasnya di Media Sosial**

Pada hakekatnya, panggung depan dan panggung belakang berhubungan dengan adanya jalinan interaksi. Saat individu sebagai aktor melakukan interaksi, menandakan bahwa aktor hendak memberikan gambaran

diri sehingga mampu dikenal oleh penonton yang melihatnya. *TikToker* remaja Denpasar sebagai aktor hendak menampilkan gambaran dirinya dalam bentuk konten yang tersajikan di media sosial. Tindakan tersebut dinamakan pengelolaan kesan, yaitu cara yang dilakukan seseorang kepada orang lainnya guna memberikan pengaruh, agar

memicu sebuah makna, kemudian menghasilkan dampak sosial tertentu.

Pengelolaan kesan yang dilakukan oleh kelima *TikToker* remaja Denpasar yang menjadi informan, diantaranya NI Made Sintya yang ingin membuat kesan para penonton agar mencintai budaya-budaya Indonesia serta terhibur dengan konten-kontennya. Kedua adalah Komang Edi Putra yang ingin membuat kesan para penonton menjadi teredukasi serta terhibur. Ketiga adalah Wangsa Loka yang ingin membuat kesan para penonton terhibur. Keempat adalah Pramudya Kansa yang ingin membuat kesan para penonton terhibur. Kelima adalah Nabilla Berlian yang ingin membuat kesan para penonton terhibur.

Berdasarkan ungkapan kesan yang disampaikan oleh *TikToker* remaja Denpasar tersebut diketahui bahwa dampak sosial yang diharapkan adalah membuat penonton yang melihat kehadirannya dalam konten merasa terhibur. Adapun dampak sosial yang

## 5. KESIMPULAN

Kehidupan sosial *TikToker* remaja Denpasar sebagai aktor dalam pertunjukan konten di media sosial pada dasarnya mengandung kata-kata kunci, yakni pertunjukan, kesan, panggung depan, panggung belakang, latar, performa, dan tingkah. Adapun dua bagian kehidupan sosial yang meliputi bagian panggung depan dan bagian panggung belakang. Kehidupan sosial panggung depan mencakup kehidupan individu sebagai aktor saat bermain peran, untuk menunjukkan identitas dirinya sesuai dengan harapan orang lain. Panggung depan juga membentuk peran formal aktor yang membuat dirinya unik dibandingkan yang lain.

diharapkan tersebut terjadi oleh penikmat *TikTok*, dimana mereka juga menyampaikan bahwa kehadiran *TikToker* mampu menghibur, bahkan menjadi inspirasi. Tidak hanya dampak sosial yang diharapkan, pada kondisi lapangan ditemukan dampak sosial yang tidak diharapkan. Diketahui terdapat *TikToker* remaja Denpasar pada sesi tanya jawab kerap mendapatkan hujatan dari penonton, bahkan Nabilla Berlian mengaku jika akun *TikTok* miliknya sempat di blokir oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Selain itu, dampak sosial yang tidak diharapkan tersebut disampaikan pula oleh masyarakat umum yang bukan penikmat *TikTok*. Adapun mereka mengungkapkan jika kehadiran *TikToker* remaja Denpasar hanya kegiatan yang membuang-buang waktu saja, konten-konten yang kurang mendidik dan sekadar narsis saja.

Sedangkan panggung belakang adalah kehidupan individu di luar diri sebagai aktor, dengan mengabaikan harapan orang lain. Bagian ini juga tempat dimana individu melakukan serangkaian persiapan sebelum membuat memainkan peran serta individu melakukan rahasia pertunjukan.

*TikToker* remaja Denpasar setelah mewujudkan identitasnya di media sosial turut membawa dampak sosial sebagai hasil dari ungkapan pesan yang dilakukan sebagai aktor kepada penonton. Dampak sosial tersebut diketahui terbagi menjadi dua, yaitu dampak sosial yang diharapkan dan dampak sosial yang tidak diharapkan. Dampak sosial

yang diharapkan *TikToker* remaja Denpasar setelah mewujudkan identitasnya di media sosial secara umum berdasarkan sesi tanya jawab bersama informan adalah kehadiran *TikToker* tersebut mampu membuat terhibur dan menginspirasi. Kemudian, dampak sosial yang tidak diharapkan *TikToker* remaja Denpasar setelah mewujudkan identitasnya di

media sosial secara umum melalui tanya jawab bersama informan adalah mendapatkan perkataan-perkataan kasar yang menjatuhkan hingga pemblokiran akun.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kriyantono. (2012). *Public Relations & Crisis Management: Pendekatan Critical Public Relations Etnografi Kritis & Kualitatif*. Jakarta: Kencana.

Nugroho, Wahyu Budi. (2019). *Memahami Kembali Marx, Marxisme, dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukidin & Suharso. (2015). *Pemikiran Sosiologi Kontemporer*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.

Widodo, Joko. (2010). *Analisis Kebijakan Publik*. Malang: Bayumedia.

Internet:

Anonim. (2020). *Ini Asal Muasal TikTok yang Kini Mendunia*. Diakses pada 25 Desember 2021 melalui <https://kumparan.com/berita-hari-ini/ini-asal-muasal-tiktok-yang-kini-mendunia-1ss18QadAEN/full>

Ardian, Gerry. (2018). *Perjalanan Aplikasi TikTok di Indonesia*. Diakses pada 25 Desember 2021 melalui <https://nolimit.id/blog/2018/07/12/perjalanan-aplikasi-tik-tok-di-indonesia/>

Kusnandar, Viva Budy. (2021). *Penetrasi Internet Indonesia Urutan Ke-15 di Indonesia*. Diakses pada 12 September 2021 melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/12/penetrasi-internet-indonesia-urutan-ke-15-di-asia-pada-2021#:~:text=Penetrasi%20internet%20Indonesia%20pada%20akhir,sebanyak%20276%2C3%20juta%20jiwa.>

One. (2020). *Awal Munculnya TikTok, Aplikasi Paling Banyak Diunduh di Dunia*. Diakses pada 20 Desember 2021 melalui <https://minews.id/kisah/awal-mula-munculnya-tiktok-aplikasi-paling-banyak-diunduh-di-dunia>

Ruth, Debra & Candranigrum, Diah Ayu. (2020). Pengaruh Motif

Penggunaan Media Baru Tik Tok terhadap Personal Branding Generasi Milenial di Instagram. *Jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara*, IV(2): 208. Diakses pada 10 September 2021 melalui <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/8093/5829>

Jurnal:

Wilson. (2000). Recent Trends in User Studies: Action Research and Qualitative Methods. *Information Research*, V(3): 14. Diakses pada 10

September 2021 melalui <https://doaj.org/article/5e27e254b4164507bab6bda09cab4fac>

Skripsi:

Pradhana, Tian Angga. (2019). Analisis *Self Presenting* pada Media Sosial Instagram dalam Tinjauan Teori Dramaturgi Erving Goffman (Studi Kasus Panjat Sosial Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.