

# Pengaruh penggunaan media sosial Tiktok terhadap kreativitas mahasiswa : studi kasus mahasiswa di Kota Malang

Naina Alfiah Ramadani

Hukum Ekonomi Syariahi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: nainaalfiah@gmail.com

## Kata Kunci:

pengaruh; media sosial tik tok; kreativitas; mahasiswa

## Keywords:

influence; tik tok social media; creativity; students.

## ABSTRAK

Di zaman modern saat ini teknologi semakin hari semakin berkembang dan semakin cepat disemu bidang kehidupan. Juga dengan perkembangan sosial, hampir semua orang memiliki akun media sosial. Tiktok saat ini adalah salah satu media sosial yang terkenal, tidak hanya di negara kita Indonesia tetapi bahkan seluruh dunia menggunakan TikTok. Tiktok adalah media sosial untuk berbagi video yang sangat berbeda, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan banyak hal, termasuk di bidang bisnis. Pada zaman sekarang pengguna TikTok tersebar di semua kalangan dan salah satunya adalah pelajar sebagian besar pelajar menggunakan aplikasi TikTok. Saat ini rata-rata pelajar memiliki kemampuan menulis konten kreatif yang sangat tinggi guna membangun audiens yang dapat menopang mereka melalui kreativitas konten yang mereka buat. Aplikasi ini memiliki banyak manfaat dan juga dampak positif yang bisa dibagikan seperti berbagai tips, menggunakan sebagai iklan produk dan berbagi video edukasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian empiris. Penelitian empiris menempatkan kajian gejala sosial. Oleh karena itu permasalahan ini selalu dikaitkan dengan masalah sosial.

## ABSTRACT

In this modern era, technology is developing day by day and getting faster in all areas of life. Also with the development of social, almost everyone has a social media account. TikTok is currently one of the most famous social media, not only in our country Indonesia but even the whole world uses TikTok. Tiktok is a social media for sharing very different videos, which allows users to do many things, including in the business field. Nowadays, TikTok users are spread across all circles and one of them is students, most students use the TikTok application. Currently, the average student has very high creative content writing skills in order to build an audience that can support them through the creativity of the content they create. This application has many benefits and also positive impacts that can be shared, such as various tips, using it as product advertising and sharing educational videos. This research uses empirical research. Empirical research places the study of social phenomena. Therefore, this problem is always associated with social problems.

## Pendahuluan

Dizaman era digital saat ini teknologi saat ini yang semakin hari semakin berkembang dan semakin cepat dan pesat disemu bidang kehidupan. Juga dengan perkembangan media sosial, hampir semua orang memiliki akun media sosial. Sat ini terdapat berbagai jenis media sosial yang memungkinkan penggunanya mengakses



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

segala jenis informasi, berkomunikasi dan mengekspresikan kreativitas mereka. TikTok saat ini adalah media social yang popular, tidak hanya di Indonesia bahkan diseluruh dunia. TikTok adalah media social untuk berbagi video yang sangat berbeda, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan banyak hal, termasuk dibidang bisnis. Tidak hanya itu, setiap orang mempunyai kebebasan untuk melakukan apapun di TikTok dan media social. TikTok sangat diminati oleh semua generasi saat ini. Karena target audiensnya sangat besar, hamper semua generasi menggunakan aplikasi TikTok untuk mengembangkan dan juga beriklan di media social TikTok. Media social TikTok tidak hanya memungkinkan kita untuk mengekspresikan diri di media social tetapi juga untuk menjadi kreatif dengan berbagi sesuatu yang menarik atau menawarkan inovasi yang dibagikan pada aplikasi TikTok.

Pada zaman sekarang pengguna TikTok tersebar di semua kalangan dan salah satunya adalah pelajar/mahasiswa sebagian dari mereka menggunakan aplikasi TikTok. Saat ini rata-rata pelajar/mahasiswa memiliki kemampuan menulis konten kreatif yang sangat tinggi guna membangun audiens yang dapat menopang mereka melalui kreativitas konten yang mereka buat. Oleh karena itu, semakin banyak konten yang dibuat pengguna TikTok, maka semakin kreatif pula mereka. Aplikasi ini memiliki banyak manfaat dan juga dampak positif yang bias dibagikan seperti berbagai tips, iklan produk dan berbagi video edukasi. Oleh karena itu, TikTok sendiri menjadi salah satu media social yang popular serta disukai diberbagai kalangan. TikTok memungkinkan penggunanya membuat video pendek berdurasi 15 hingga 3 menit beserta berbagai fitur kreatif lainnya yang tersedia pada aplikasi TikTok. Semakin canggihnya perkembangan media social semakin bermanfaat pula pengguna media social tersebut, namun semua terantung dari penggunanya.

## Tinjauan Pustaka

### Konsep Kreativitas

Kata kreatifitas sering terdengar dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak semua orang mengerti arti kata kreatifitas sebenarnya. Kreatifitas yaitu keseluruhan interaksi antara individu dengan lingkungannya. Karena orang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana mereka berada, baik perubahan intrapersonal maupun intralingkungan dapat membantu atau menghambat upaya kreatif. Kreatifitas juga disebut pemikiran divergen. Dengan kata lain merupakan aktivitas mental yang orisinal, murni dan baru yang berbeda dengan pola berpikir sehari-hari dan menghasilkan banyak solusi masalah(gagasan). Kreatifitas muncul ketika memiliki keinginan untuk menemukan sesuatu yang baru dan menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada dan tentunya membawa banyak manfaat. Psikolog Carol Dweck mengatakan bahwa keyakinan memainkan peran penting dalam menentukan apa yang diinginkan dan apakah dapat mencapainya.

Pola pikir memang peranan penting dalam hidup karena manusia mempunyai keyakinan dan tujuan hidup yang baik. Pola pikir dalam kehidupan manusia dibentuk oleh berbagai faktor, seperti kebiasaan keluarga, pendidikan orang tua sejak kecil dan kehidupan orang-orang disekitar kita. Pola pikir manusia pertama kali muncul saat kita

berada dalam kandungan dan disitulah pola piker mulai terbentuk, berlanjut hingga kita tidak lagi bernafas atau hidup didunia ini.

### Konsep Media Sosial

Media soial saat ini marak dalam kehidupan sehari –hari. Media social merupakan wadah untuk menyampaikan pesan dan informasi baru. Konsep media social merupakan hasil dari kebiasaan kita di dunia maya dalam menggunakan teknologi komunikasi modern yang berkembang pesat. Mungkin dulu akses terhadap informasi hanya dapat dilakukan melalui media cetak seperti surat kabar dan majalah atau sarana lainnya, namun kini menjadi lebih mudah karena semua informasi dapat diakses melalui internet media social seperti Instagram, Twitter, YouTube dan TikTok yaitu salah satu media social yang sering digunakan oleh semua orang.

Tik tok adalah aplikasi media social yang memungkinkan penggunaannya membuat video atau konten yang berdurasi 15 hingga 60 detik atau 10 menit dengan berbagai fitur seperti music, efek filter dan berbagai efek kreatif lainnya. Apalagi penggunanya bisa membagikannya ke platform media social lain yang dimilikinya. TikTok sendiri diluncurkan pada September 2016 dan dipublikasikan oleh perusahaan asal Tiongkok yang bernama ByteDance. Namun, ByteDance awalnya meluncurkan aplikasi tersebut sekitar setahun setelah kesuksesannya, melayani sekitar 1 miliar video per hari kepada lebih dari 100 juta pengguna. TikTok sendiri banyak digunakan oleh berbagai kalangan umur, mulai dari anak-anak hingga dewasa.. meskipun ada syarat bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh anak-anak di usia 12 tahun, namun masih ada kasus dimana anak-anak di bawah usia 12 tahun menggunakan aplikasinya.

Dalam pengaruh TikTok terhadap kreativitas mahasiswa dapat diukur melalui peningkatan kemampuan berpikir inovatif, meningkatkan kemampuan menemukan ide-ide baru dan meningkatkan kemampuan mengembangkan solusi yang efektif. Pengaruh ini dapat dilihat melalui peningkatan partisipasi mahasiswa dalam berbagai aktivitas kreatif seperti membuat video, berbagai konten dan berinteraksi dengan pengguna lain.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian empiris kuesioner. Penelitian empiris menempatkan kajian gejala social. Oleh karena itu permasalahan ini selalu dikaitkan dengan masalah social. Dalam arti data yang dikaitkan dengan permasalahan yang diteliti akan dideskripsikan disertai analisa semaksimal mungkin kemampuan peneliti, sehingga diharapkan benar-benar valid. Fokus dari penelitian ini adalah peneliti ingin mengathui tentang pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap kreativitas mahasiswa.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif Deskriptif, yaitu peneltian yang tidak mengadakan perhitungan matematik, statistic, dan lain-lain sebagainya tetapi menggunakan penekanan ilmiah atau penelitian yang

menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau cara-cara lain dan kuantifikasi.

### **Populasi**

Populasi adalah sekumpulan data yang memungkinkan untuk diteliti. Penelitian ini memiliki populasi yaitu mahasiswa yang berasal dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Jumlah populasi nya adalah 15 orang.

### **Sampel**

Sampel termasuk dalam jumlah populasi dan karakteristiknya. Dengan demikian, jika populasi yang ada dianggap sangat besar dan sulit dipelajari atau dijangkau. Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki kriteria sesuai dengan masalah penelitian. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 15 orang untuk dijadikan responden.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan penlit dengan menyebarluaskan kuesioner kepada sampel yang telah ditentukan menunjukkan hasil adanya pengaruh media social TikTok terhadap kreativitas mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Rata –rata 100 % responden memiliki aplikasi TikTok dengan presentase sebagai berikut :

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Ya	15	100%
2.	Tidak	0	0%

Selanjutnya untuk informasi yang diperoleh dalam penggunaan aplikasi TikTok yaitu bernilai positif. Mayoritas responden mengakui mendapatkan informasi penting dan berguna dari TikTok.

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Positif	15	100%
2.	Negative	0	0%

Dari kedua tabel diatas dapat dilihat bahwa responden rata-rata menggunakan aplikasi TikTok dengan presentase 100 % dan mayoritas responden menggunakananya untuk hal positif dengan presentase 100 %.

### **Frekuensi penggunaan TikTok meningkatkan kreativitas**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Ya, dalam membuat video	1	6,7%
2.	Ya, dalam mencari ide baru	10	66,7 %
3.	Ya, dalam keterampilan editing	3	20%
4.	Tidak, tidak merasa ada perubahan	1	6,7 %

Dapat dilihat bahwa mayoritas responded memanfaatkan TikTok sebagai sumber ide baru, yang menunjukkan bahwa platform ini memainkan peran signifikan dalam inspirasi kreativitas mahasiswa.

#### **Menggunakan ide atau inspirasi dari TikTok untuk tugas atau proyek kuliah**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Ya	13	86,7%
2.	Tidak	2	13,3%

Dapat dilihat dalam table diatas dijelaskan sebagian besar TikTok digunakan untuk mencari ide atau inspirasi membuat atau mengerjakan tugas/proyek kuliah. Menandakan bahwa TikTok menjadi sumber daya yang berharga dalam konteks akademik.

#### **TikTok memberikan platform yang efektif untuk mengekspresikan kreativitas**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Sangat setuju	3	20%
2.	Setuju	6	40%
3.	Netral	6	40%
4.	Tidak setuju	0	0%
5.	Sangat tidak setuju	0	0%

Dalam data juga dijelaskan terdapat kesamaan antara setuju dan netral, karena sebagian mahasiswa mungkin saat ini menggunakan TikTok untuk mengekspresikan kreativitas, seperti membuat video-video edukasi atau jenis konten yang lainnya yang nanti di upload di media social TikTok

**TikTok telah mempengaruhi cara pandang terhadap seni dan kreativitas**

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Ya, saya lebih menghargai seni	2	13,3%
2.	Ya, saya lebih terbuka terhadap berbagai bentuk kreativitas	9	60 %
3.	Tidak merasa ada perubahan	1	6,7%
4.	Lainnya	3	20%

13,3 % responded merasa bahwa TikTok telah membuat mereka lebih terbuka dan meghargai berbagai bentuk kreativitas dan seni. 6,7 % merasa tidak ada perubahan. 20 % memilih lainnya. Menunjukkan bahwa adanya berbagai pandangan tentang bagaimana TikTok mempengaruhi cara mereka melihat seni dan kreativitas.

Teks utama dalam font 12, spasi tunggal. Spasi setiap akhir paragraf 6 poin. Setiap awal paragraph menggunakan *first line*. Teks utama dalam font 12, spasi tunggal. Spasi setiap akhir paragraf 6 poin. Setiap awal paragraph menggunakan *first line*.

## **Kesimpulan**

Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas mahasiswa. Platform ini tidak hanya menjadi sumber inspirasi baru tetapi juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan kreatif mereka, meskipun pandangan terhadap efektifitas TikTok sebagai alat ekspresi seni dan kreativitas bervariasi di antara para mahasiswa.

## **Daftar Pustaka**

- Annisa Nurintha Fitri, Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019. Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi. 39-40(2021)
- Cahyono Sugeng Anang, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia, Publiciana, 140-157
- Ente Ferdi, Rtnasari Dwi, Saputra Ariandi, pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap kreativitas Mahasiswa Universitas Ichsan Gorontalo Program Studi Ilmu Komunikasi, Jurnal Ilmu Pemerintah dan Ilmu Komunikasi(2023)

Rahardya Kusuma Astrid, Irwansyah, Studi Literatur Penggunaan Media social TikTok sebagai sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19, Jurnal Teknologi dan informasi Bisnis

Roshidah Lailatur Luthfi, Thohir Anas, Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Tingkat Kreativitas dan Kepercayaan diri Siswa SD, Jurnal Pendidikan

Shaleh Rahman Abdul, Wahab Abdul Muhib, Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam. Jakarta-Kencana.