

---

## PERSEPSI MAHASISWA KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS BERBASIS KONTEN *TIKTOK*

**Dheo Rizky Ananda<sup>1\*</sup>, Amiruddin Saleh<sup>2</sup>, & Harvia Atika Zahira<sup>3</sup>**

<sup>1,2,&3</sup>Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University,  
Jalan Kumbang Nomor 14, Bogor, Jawa Barat 16128, Indonesia

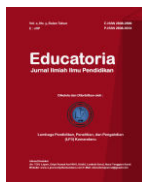
\*Email: [dheorizky2005@gmail.com](mailto:dheorizky2005@gmail.com)

Submit: 23-05-2026; Revised: 30-05-2026; Accepted: 02-06-2026; Published: 07-07-2026

**ABSTRAK:** Perkembangan media sosial telah mengubah fungsi *platform* digital dari sekadar sarana hiburan menjadi media pembelajaran informal yang dimanfaatkan mahasiswa untuk memperoleh referensi dan mengembangkan keterampilan kreatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi mahasiswa terhadap *TikTok* sebagai media referensi kreatif, menjelaskan proses kreativitas mahasiswa dalam memproduksi konten digital, serta mengkaji peran penggunaan *TikTok* dalam mendukung pengembangan kreativitas. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara *semi*-terstruktur, observasi, dan dokumentasi terhadap 5 (lima) mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menerapkan triangulasi teknik dan *member checking* untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga temuan utama. Pertama, *TikTok* dimanfaatkan sebagai sumber referensi visual yang mendukung pergeseran pola belajar mahasiswa dari literasi berbasis teks menuju literasi audiovisual. Kedua, mahasiswa mengembangkan ide kreatif melalui proses Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM) sehingga referensi yang diperoleh tidak sekadar ditiru, tetapi diadaptasi menjadi karya yang lebih orisinal. Ketiga, pemanfaatan *TikTok* berkontribusi terhadap meningkatnya kepercayaan diri, kemampuan *public speaking*, keterampilan *digital storytelling*, serta kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*) dalam menghasilkan ide kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa *TikTok* berpotensi menjadi media pembelajaran informal yang mendukung pengembangan kreativitas dan kompetensi komunikasi mahasiswa apabila dimanfaatkan secara kritis dan produktif.

**Kata Kunci:** Komunikasi Digital, Kreativitas Mahasiswa, Media Pembelajaran Informal, Metode ATM, *TikTok*.

**ABSTRACT:** The evolution of social media has transformed digital platforms from mere entertainment outlets into informal learning media that university students utilize to gather references and cultivate creative skills. This study aims to analyze student perceptions of *TikTok* as a source of creative inspiration, explain the creative processes involved in their digital content production, and examine the role of *TikTok* in fostering creativity. A qualitative approach with a descriptive case study design was employed. Data were collected through semi-structured interviews, observations, and documentation involving 5 (five) students from the Digital Communication and Media Study Program at the Vocational School of IPB University, selected via purposive sampling. Data analysis was conducted descriptively, utilizing technique triangulation and member checking to ensure validity. The study identified three key findings. First, *TikTok* serves as a visual reference source, facilitating a shift in student learning patterns from text-based literacy to audiovisual literacy. Second, students develop creative ideas through the "Observe, Imitate, and Modify" (ATM) process, ensuring that references are not merely copied but adapted into more original works. Third, the use of *TikTok* contributes to enhanced self-confidence, public speaking abilities, and digital storytelling skills, as well as greater fluency and flexibility in generating creative ideas. These findings indicate that *TikTok* has the potential to serve as an informal learning medium that supports the development of student creativity and communication competence, provided it is utilized critically and productively.



## **Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan**

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 3, July 2026; Page, 603-611

Email: [educatoriajurnal@gmail.com](mailto:educatoriajurnal@gmail.com)

**Keywords:** *Digital Communication, Student Creativity, Informal Learning Media, ATM Method, TikTok.*

**How to Cite:** Ananda, D. R., Saleh, A., & Zahira, H. A. (2026). Persepsi Mahasiswa Komunikasi Digital dan Media dalam Peningkatan Kreativitas Berbasis Konten *TikTok*. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 603-611. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i3.1455>



*Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

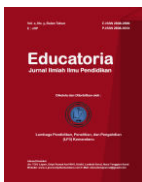
## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital tidak lagi bergantung sepenuhnya pada sumber belajar konvensional seperti buku, jurnal cetak, maupun penjelasan dosen di kelas. Kehadiran internet dan media sosial memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat, fleksibel, dan tanpa batas ruang serta waktu (Smith, 2017). Kondisi ini menyebabkan pola belajar mengalami transformasi dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif. Di era perguruan tinggi saat ini, teknologi digital bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian integral dalam proses belajar mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi berbasis media (Perez *et al.*, 2023).

Media sosial kini bertransformasi menjadi ruang komunikasi sekaligus ruang belajar yang aplikatif. *Platform* digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media berbagi informasi, diskusi, hingga eksplorasi ide kreatif (Appel *et al.*, 2020). Mahasiswa memanfaatkan media sosial untuk mencari referensi tugas, memahami materi, serta mengembangkan keterampilan praktis karena menyediakan contoh konkret yang dapat langsung diamati dan dipraktikkan. Fenomena ini membentuk pola belajar visual dan interaktif, di mana salah satu *platform* yang paling populer di kalangan mahasiswa saat ini adalah *TikTok*. Aplikasi berbasis video pendek ini menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik melalui kombinasi gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual yang ringkas namun komunikatif.

Menurut Wasiati (2023), *TikTok* secara aktif dimanfaatkan mahasiswa sebagai sumber referensi dalam pembuatan tugas, pencarian ide konten, hingga pembelajaran teknik produksi audiovisual. Hal ini sejalan dengan kajian Fauzi *et al.* (2024) yang menjelaskan terjadinya pergeseran pola literasi mahasiswa dari dominasi teks menuju literasi visual, di mana mahasiswa lebih cepat memahami konsep melalui observasi visual dan contoh penerapan langsung daripada membaca penjelasan teoritis yang panjang. Dalam konteks kreativitas, Purbaningrum & Andrini (2023) menegaskan bahwa paparan berbagai konten di *TikTok* memberikan stimulus bagi mahasiswa untuk mengembangkan ide melalui proses melihat, menafsirkan, menggabungkan, dan memodifikasi referensi.

Namun, Maheni DK *et al.* (2019) mengingatkan adanya risiko perilaku imitasi tanpa pemahaman mendalam (plagiarisme) jika mahasiswa hanya menyalin bentuk visual tanpa mengembangkan gagasan baru. Oleh karena itu, dampak



penggunaan media sosial terhadap perkembangan kreativitas sangat bergantung pada cara mahasiswa memaknainya, atau dengan kata lain, orientasi penggunaan produktif versus konsumtif ditentukan oleh persepsi mereka sendiri (Sun, 2020; Verdun *et al.*, 2017).

Meskipun kajian mengenai dampak *TikTok* terhadap kreativitas mahasiswa secara umum sudah banyak dilakukan, seperti penelitian Anggraini & Sudrimo (2025) pada mahasiswa KPI, Harefa & Srinahyanti (2025) terkait kemampuan berpikir kreatif, serta Yasa & Dewi (2025) pada mahasiswa DKV, namun masih terdapat kekosongan kajian yang spesifik. Penelitian terdahulu belum banyak yang membedah bagaimana proses adaptasi tren terstruktur (metode amati, tiru, modifikasi) dikaji secara kualitatif-deskriptif mendalam pada mahasiswa yang memang dididik khusus untuk memproduksi konten.

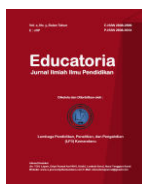
Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada pemfokusan analisis terhadap mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media yang memiliki tuntutan kompetensi profesional untuk menciptakan karya digital yang informatif, komunikatif, serta memiliki nilai kebaruan. Kreativitas menjadi aspek utama karena konten mereka dinilai dari ide dan pesan yang disampaikan, bukan sekadar teknik produksi. Menggali persepsi spesifik kelompok *digital native* ini penting untuk memahami bagaimana mereka mengolah referensi *TikTok* menjadi sebuah karya akademik yang orisinal.

Berdasarkan kesenjangan literatur tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi mahasiswa Komunikasi Digital dan Media terhadap *TikTok* sebagai media referensi kreatif, mendeskripsikan proses kreativitas mahasiswa dalam pembuatan konten digital, serta menganalisis peran penggunaan *TikTok* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa berbasis konten digital. Penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kontribusi *TikTok* terhadap pengembangan kreativitas mahasiswa dalam konteks produksi konten digital.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif yang berfokus pada pemanfaatan *platform TikTok* sebagai media referensi kreatif dalam proses produksi konten digital oleh mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB *University*. Kasus ini dipilih karena mahasiswa sebagai *digital native* memanfaatkan *TikTok* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dalam menghasilkan karya digital.

Penelitian melibatkan 5 (lima) *informan* yang terdiri atas mahasiswa aktif Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB *University*. *Informan* dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria: 1) mahasiswa aktif; 2) pengguna aktif *TikTok*; 3) menggunakan *TikTok* sebagai referensi pembuatan konten; dan 4) pernah menghasilkan karya digital dalam perkuliahan. Jumlah *informan* ditetapkan setelah data mencapai *saturation*. Wawancara dilakukan secara *semi-terstruktur* dengan durasi sekitar 45-60 menit untuk setiap *informan*. Seluruh wawancara direkam dengan persetujuan *informan* kemudian ditranskripsikan sebagai bahan analisis.



Untuk menjaga keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi teknik melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dilakukan juga *member checking* dengan meminta *informan* mengonfirmasi kembali hasil transkrip maupun interpretasi peneliti sehingga data yang diperoleh sesuai dengan pengalaman *informan*. Proses analisis dilakukan secara konsisten dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber data untuk memastikan validitas dan kredibilitas hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pergeseran Literasi Visual Kontemporer dan Atensi Selektif Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa memanfaatkan *TikTok* sebagai salah satu sumber belajar untuk memperoleh referensi mengenai teknik produksi media. Sebagian besar *informan* menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui video pendek yang menampilkan contoh praktik secara langsung dibandingkan membaca penjelasan dalam bentuk teks. Salah seorang *informan* mengungkapkan:

"Kalau belajar *angle kamera* atau *editing*, saya lebih cepat paham lewat *TikTok* karena langsung ada contohnya. Tinggal lihat praktiknya, jadi lebih gampang ditiru." (*Informan 1*)

*Informan* lain juga menyatakan:

"Sebelum *syuting* biasanya saya cari referensi di *TikTok*. Banyak tutorial singkat yang langsung menjelaskan langkah-langkahnya." (*Informan 2*)

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung membuka *TikTok* sebelum melakukan praktik produksi media. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah mencari contoh pengambilan gambar, teknik penyuntingan video, penyusunan naskah, serta referensi visual lainnya. Dokumentasi aktivitas mahasiswa juga memperlihatkan penggunaan fitur pencarian dan rekomendasi video pada halaman *For You Page* (FYP) sebagai sarana menemukan materi yang relevan. Temuan tersebut mengindikasikan adanya pergeseran pola literasi mahasiswa dari dominasi literasi berbasis teks menuju literasi visual berbasis audiovisual pendek. *TikTok* tidak hanya diposisikan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar yang menyediakan referensi visual secara cepat dan mudah diakses.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui Teori Pemrosesan Informasi dan Teori Atensi Selektif. Sebagai *digital native*, mahasiswa cenderung lebih responsif terhadap informasi yang disajikan dalam bentuk visual yang dinamis. Kombinasi gambar bergerak, teks singkat, audio, dan demonstrasi praktik membantu memusatkan perhatian sekaligus mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) ketika mempelajari keterampilan praktis, seperti teknik pengambilan gambar maupun penyusunan naskah. Dengan demikian, proses internalisasi konsep menjadi lebih cepat dibandingkan apabila mahasiswa hanya mengandalkan bacaan teoritis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauzi *et al.* (2024) dan Safnowandi (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui observasi visual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Haryanto *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi digital secara tepat dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas

belajar mahasiswa. Integrasi media digital berbasis observasi visual dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

### **Rekonstruksi Metode Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) dan *Creative Self-Efficacy***

Temuan ilmiah penting lainnya dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *TikTok* oleh mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media bukan merupakan tindakan plagiarisme pasif, melainkan proses adaptasi tren yang dilakukan secara sistematis melalui metode Amati, Tiru, Modifikasi (ATM). Berdasarkan hasil wawancara, *informan* menjelaskan bahwa mereka terlebih dahulu mengamati struktur konten yang sedang viral, seperti bagian pembuka (*hook*), pola transisi, penggunaan musik, serta teknik penyampaian pesan. Setelah itu, elemen-elemen tersebut dimodifikasi dengan menyesuaikan tema penugasan, karakter *audiens*, maupun gaya penyampaian pribadi sehingga menghasilkan konten yang berbeda dari sumber aslinya. Sebagaimana disampaikan oleh salah seorang *informan*:

*"Biasanya saya lihat beberapa video dulu. Yang saya ambil bukan isi persisnya, tapi cara buka videonya, transisinya, atau cara menjelaskan materinya. Setelah itu saya sesuaikan dengan tugas yang diberikan dosen supaya hasilnya tetap berbeda." (Informan 3)*

*Informan* lain juga mengungkapkan bahwa proses ATM tidak dilakukan untuk menyalin karya orang lain, tetapi sebagai strategi memperoleh inspirasi ketika mengalami kesulitan menemukan ide.

*"Kalau mulai dari nol kadang bingung. Setelah lihat beberapa contoh di TikTok, saya jadi tahu konsepnya. Dari situ saya kembangkan lagi sesuai kemampuan dan materi yang saya buat." (Informan 4)*

Temuan ini menunjukkan bahwa praktik ATM lebih menyerupai proses pembelajaran kreatif daripada sekadar imitasi. Mahasiswa memanfaatkan tren sebagai kerangka awal (*creative scaffold*) yang kemudian dikembangkan menjadi karya yang memiliki unsur kebaruan (*novelty*) sesuai kebutuhan akademik.

Fenomena tersebut juga berkaitan dengan meningkatnya *Creative Self-Efficacy* (CSE) mahasiswa. Sebelum memperoleh referensi dari *TikTok*, sebagian besar *informan* mengaku mengalami kesulitan memulai proses kreatif, merasa kurang percaya diri terhadap ide yang dimiliki, serta mengalami hambatan dalam menghasilkan berbagai alternatif gagasan (*fluency*). Namun, setelah mengamati tutorial dan contoh konten edukatif, mereka merasa lebih yakin untuk mencoba berbagai teknik produksi serta mengembangkan ide dengan pendekatan yang lebih kreatif. Sebagaimana diungkapkan oleh salah seorang *informan*:

*"Dulu saya sering ragu apakah ide saya bagus atau tidak. Setelah lihat tutorial di TikTok, saya jadi lebih percaya diri karena tahu langkah-langkah membuat konten yang menarik. Akhirnya saya berani mengembangkan ide sendiri." (Informan 5)*

Hal tersebut menunjukkan bahwa paparan konten edukatif di *TikTok* tidak hanya menyediakan referensi teknis, tetapi juga meningkatkan keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan kreatifnya. Dengan demikian, teori *Creative Self-Efficacy* tampak dalam pengalaman nyata *informan*, yaitu melalui perubahan dari



rasa ragu dan *creative block* menjadi lebih percaya diri dalam mengeksplorasi serta memodifikasi ide. Hal ini memperlihatkan bahwa kreativitas mahasiswa berkembang melalui proses observasi, adaptasi, dan rekonstruksi ide, bukan melalui peniruan secara utuh.

Temuan ini selaras dengan Yasa & Dewi (2025) yang menyatakan bahwa persepsi individu terhadap media menentukan orientasi penggunaannya; jika dipersepsikan sebagai ruang belajar yang produktif, maka *platform* tersebut sukses mentransmisikan pesan pembelajaran informal. Proses modifikasi konteks ini juga sejalan dengan batasan yang diingatkan oleh Okada & Ishibashi (2017), di mana proses kreatif tidak boleh berhenti pada tahap menyalin agar kreativitas berkembang secara optimal.

### **Manifestasi Kompetensi Kreatif Berdasarkan Perubahan Perilaku (Dampak Konatif)**

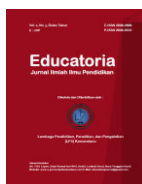
Secara saintifik, peningkatan kreativitas mahasiswa tidak hanya diukur dari pengakuan subjektif, melainkan dari manifestasi perubahan perilaku nyata (*outcome*) pada tataran kognitif, afektif, dan konatif. Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, penelitian ini menunjukkan kecenderungan adanya peningkatan pada aspek keluwesan (*flexibility*) dan kelancaran (*fluency*) mahasiswa dalam mengeksekusi produksi video penugasan kuliah. Hasil karya kelompok yang semula cenderung kaku dan monoton berkembang menjadi lebih dinamis melalui penerapan teknik transisi penyuntingan yang lebih rapi serta kemampuan *public speaking* yang lebih ringkas dan komunikatif di depan kamera.

Fenomena tersebut diindikasikan terjadi karena adanya proses transfer keterampilan melalui pemodelan perilaku (*behavioral modeling*). Mahasiswa tidak hanya mengadopsi estetika visual, tetapi juga menginternalisasi cara berkomunikasi para kreator di *TikTok*. Aksesibilitas dan mobilitas informasi yang tidak dibatasi ruang dan waktu memungkinkan proses *modelling* berlangsung secara berkelanjutan dalam aktivitas sehari-hari mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan *TikTok* diindikasikan berkontribusi terhadap berkembangnya kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan konten video pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *TikTok* dimanfaatkan mahasiswa sebagai media referensi yang mendukung proses pengembangan kemampuan kreatif praktis. Temuan tersebut sejalan dengan kajian Manoppo *et al.* (2025) yang menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan *TikTok* sebagai referensi dengan kreativitas mahasiswa, serta mendukung temuan Rahman (2023) bahwa paparan media sosial berbasis video pendek berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan *public speaking* mahasiswa.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa *TikTok* berperan signifikan dalam proses kreatif mahasiswa Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University. Pemanfaatan *TikTok* secara intensif mendorong pergeseran pola literasi dari berbasis teks menuju literasi visual, sehingga mempercepat proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan produksi media melalui pembelajaran yang bersifat praktis, kontekstual, dan mudah diakses. *TikTok* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kompetensi.



Penelitian ini juga menemukan bahwa *TikTok* tidak diposisikan sebagai media untuk melakukan imitasi secara pasif, melainkan sebagai ruang belajar informal yang mendukung pengembangan kreativitas. Mahasiswa memanfaatkan referensi dari *TikTok* melalui proses Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) yang dikombinasikan dengan *creative self-efficacy*. Melalui proses tersebut, mereka mampu mengadaptasi berbagai tren visual, teknik penyuntingan, dan pola penceritaan menjadi karya yang memiliki unsur kebaruan serta tetap mencerminkan orisinalitas.

Lebih lanjut, hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan *TikTok* sebagai media referensi memiliki hubungan positif yang signifikan dengan peningkatan kompetensi kreatif mahasiswa. Hal ini tercermin dari berkurangnya hambatan dalam menemukan ide (*creative block*), meningkatnya kelancaran (*fluency*) dalam menghasilkan gagasan, serta meningkatnya keluwesan (*flexibility*) dalam mengembangkan berbagai alternatif penyelesaian kreatif. Dengan demikian, *TikTok* tidak hanya berfungsi sebagai sumber referensi visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran informal yang berkontribusi terhadap penguatan kemampuan berpikir kreatif dan kualitas produksi video akademik mahasiswa.

## SARAN

Hambatan utama dalam penelitian ini terletak pada penilaian tingkat kreativitas yang masih bersifat subjektif karena mengandalkan pengakuan mandiri informan (*self-reported data*) serta sampel karya yang terbatas. Keterbatasan ruang lingkup pada satu program studi di Sekolah Vokasi, IPB University, membuat temuan ini belum dapat digeneralisasikan secara luas, ditambah dengan karakteristik algoritma *TikTok* yang dinamis dan bervariasi pada tiap individu. Sebagai gagasan untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed-methods*) guna mengukur secara kuantitatif pengaruh intensitas penggunaan media terhadap keyakinan kreatif (*creative self-efficacy*) sebelum diperdalam secara kualitatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University, atas dukungan fasilitas akademik, izin penelitian, serta ruang laboratorium yang diberikan selama proses penyelesaian studi kasus ini. Terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan yang sangat berharga demi penyempurnaan artikel ilmiah ini. Terakhir, apresiasi dan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada seluruh mahasiswa yang telah bersedia menjadi *informan* penelitian atas waktu, kerja sama, dan keterbukaan mereka selama proses pengumpulan data lapangan.

## DAFTAR RUJUKAN

Anggraini, R., & Sudrimo, S. N. (2025). Pengaruh Media Sosial *TikTok* terhadap Kreativitas Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Sorong. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 4(2), 136-152. <https://doi.org/10.47945/al-hikmah.v4i2.2185>

- Appel, G., Grewal, L., Hadi, R., & Stephen, A. T. (2020). The Future of Social Media in Marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 48(1), 79-95. <https://doi.org/10.1007/s11747-019-00695-1>
- Fauzi, F. A., Saputri, A., & Sabartono, R. (2024). The Students' Perception of Using Visual Literacy in English Language Learning: A Descriptive Study. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 6(2), 212-220. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v6i2.9663>
- Harefa, N. H. H., & Srinahyanti, S. (2025). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial *TikTok* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPEIS)*, 4(3), 257-262. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1646>
- Haryanto, M., Sidauruk, A. C., Hendy, Y. B., Sabailaket, J. A., Purba, D. R., & Handoyo, E. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *TikTok* terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa di Yogyakarta. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 330-341. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.7213>
- Maheni DK, M. T., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2019). Bentuk-bentuk Plagiarisme dalam Pembuatan Gambar Gestalt. *Epigram*, 15(2), 1-8. <https://doi.org/10.32722/epi.v15i2.1245>
- Manoppo, N. A. J., Priatna, W. B., Pranata, R. T. H., & Riyanto, S. (2025). Hubungan Penggunaan *TikTok* sebagai Media Referensi Konten terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 4(2), 196-211. <https://doi.org/10.59408/jnk.v4i2.130>
- Okada, T., & Ishibashi, K. (2017). Imitation, Inspiration, and Creation: Cognitive Process of Creative Drawing by Copying Others' Artworks. *Cognitive Science*, 41(7), 1804-1837. <https://doi.org/10.1111/cogs.12442>
- Perez, E., Manca, S., Fernández-Pascual, R., & Guckin, C. M. (2023). A Systematic Review of Social Media as a Teaching and Learning Tool in Higher Education: A Theoretical Grounding Perspective. *Educ Inf Technol.*, 28, 11921-11950. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11647-2>
- Purbaningrum, M., & Andrini, S. (2023). The Intensity of *TikTok* Application Users Towards the Creativity of Generation Z in Jakarta. *Journal of Humanities, Social Sciences and Business*, 2(4), 694-711. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v2i4.711>
- Rahman, R. (2023). The Influence of Social Media (*TikTok*) on Public Speaking Mastery of Students. *Semantik: Journal of Social, Media, Communication, and Journalism*, 1(2), 101-111. <https://doi.org/10.31958/semantik.v1i2.10855>
- Safnowandi, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Literasi Sains Siswa. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 40-54. <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i1.831>
- Smith, E. E. (2017). Social Media in Undergraduate Learning: Categories and Characteristics. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(12), 1-24. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0049-y>
- Sun, X. (2020). Social Media Use and Student Creativity: The Mediating Role of



**Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan**

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 6, Issue 3, July 2026; Page, 603-611

Email: [educatoriajurnal@gmail.com](mailto:educatoriajurnal@gmail.com)

- 
- Student Engagement. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 48(10), 1-8. <https://doi.org/10.2224/sbp.9356>
- Verduyn, P., Ybarra, O., Resibois, M., Jonides, J., & Kross, E. (2017). Do Social Network Sites Enhance or Undermine Subjective Well-Being? A Critical Review: Do Social Network Sites Enhance or Undermine Subjective Well-Being?. *Social Issues and Policy Review*, 11(1), 274-302. <https://doi.org/10.1111/sipr.12033>
- Wasiati, W. (2023). Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 5(2), 158-171. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v5i2.363>
- Yasa, I. N. M., & Dewi, N. P. S. (2025). Intensitas Penggunaan *TikTok* dan Kreativitas Mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual. *Berajah Journal*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.47353/bj.v5i1.551>