
Konsumsi Konten: Memotivasi Penggunaan TikTok Live di Luar Fungsi Hiburan

Fahira Rizany¹, Ni Luh Yulyana dewi²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pendidikan Nasional Denpasar, Indonesia,
Email: ¹fahirarizani21@gmail.com, ²yulyanadewi@undiknas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji motivasi penggunaan *TikTok Live* yang melampaui fungsi hiburan semata, dengan menitikberatkan pada dimensi edukasi dan interaksi sosial yang berkembang di platform tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan menelaah berbagai jurnal ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir, khususnya yang membahas perilaku pengguna media sosial dan dinamika komunikasi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa *TikTok Live* mengalami transformasi fungsi, dari sekadar sarana hiburan menjadi medium pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Pengguna memanfaatkan fitur siaran langsung ini tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai ruang berbagi pengetahuan, berdiskusi secara *real-time*, serta memperluas jejaring sosial berbasis minat dan bidang tertentu. Tingkat interaktivitas yang tinggi melalui fitur komentar, *duet*, dan *live chat* menjadikan *TikTok Live* sebagai sarana efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif. Temuan ini menegaskan bahwa *TikTok Live* memiliki potensi signifikan sebagai media edukatif yang mampu memengaruhi perilaku konsumsi konten pengguna, meningkatkan literasi digital, serta memperkuat partisipasi sosial. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut terhadap aspek pedagogis, algoritma distribusi konten edukatif, serta dampak sosial penggunaan *TikTok Live* dalam topik pendidikan digital kontemporer.

Kata Kunci: Edukasi, Hiburan, Interaktivitas, *TikTok Live*

Abstract

This study aims to examine users' motivations for utilizing TikTok Live beyond its entertainment function, focusing on the emerging dimensions of education and social interaction on the platform. The research employs a literature review method by analyzing national and international scientific journals published within the last five years, particularly those addressing social media user behavior and the dynamics of digital communication. The analysis reveals that TikTok Live has undergone a functional transformation from a mere entertainment tool to an interactive and collaborative learning medium. Users employ this live broadcasting feature not only for entertainment but also as a space for knowledge sharing, real-time discussion, and the expansion of interest-based social networks. The high level of interactivity provided by features such as comments, duets, and live chats makes TikTok Live an effective medium for creating participatory learning experiences. These findings emphasize that TikTok Live holds significant potential as an educational medium capable of influencing users' content

consumption behavior, enhancing digital literacy, and fostering social participation. Therefore, this study recommends further exploration of pedagogical aspects, algorithms for educational content distribution, and the social impacts of TikTok Live within the context of contemporary digital education.

Keywords: Education, Entertainment, Interactivity, TikTok Live

PENDAHULUAN

TikTok telah berkembang pesat sebagai platform media sosial yang tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk berinteraksi, belajar, dan menyebarkan informasi. Perubahan signifikan dalam cara orang berkomunikasi dan mengakses informasi di era digital ini juga turut mempengaruhi cara kita bekerja, belajar, dan mengekspresikan diri. Dewi et al. (2023) menyatakan bahwa dalam lingkungan sosial ini, terdapat perubahan dalam cara kita berkomunikasi, mencari informasi, dan menghibur diri, yang menjadi alasan penting untuk meneliti fenomena ini lebih lanjut. TikTok sebagai media sosial yang menyajikan konten dalam bentuk video pendek telah mendapatkan perhatian khusus, terutama dari generasi muda yang menggunakannya untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan dan edukasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang motivasi penggunaan TikTok Live, terutama dalam topik penggunaannya yang melampaui sekadar hiburan.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan media sosial, platform seperti TikTok semakin menyatu dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, teori Uses and Gratifications (UGT) memberikan kerangka yang tepat untuk memahami bagaimana individu memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan mereka. Menurut UGT, pengguna memilih media berdasarkan kepuasan yang mereka dapatkan baik itu untuk hiburan, informasi, atau bahkan interaksi sosial (Bhatiasevi, 2024). TikTok dengan fitur Live Streaming-nya, tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan tetapi juga telah berkembang menjadi alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sosial dan edukatif. Hal ini sejalan dengan pemanfaatan TikTok oleh banyak pengguna yang mencari lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga informasi, edukasi, dan interaksi langsung yang bisa mereka manfaatkan dalam kehidupan pribadi maupun profesional mereka.

Penelitian sebelumnya cenderung menyoroiti penggunaan TikTok dalam topik hiburan dan pemasaran semata, sementara kajian yang secara spesifik membahas *TikTok Live* untuk tujuan edukatif dan sosial masih terbatas. Kekosongan ini menunjukkan perlunya analisis yang lebih mendalam tentang bagaimana pengguna memanfaatkan fitur *Live Streaming* untuk pemenuhan kebutuhan yang bersifat informatif dan interaktif, terutama dengan pendekatan teori UGT. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam menelaah motivasi pengguna TikTok Live dari perspektif yang lebih luas, mencakup dimensi edukasi dan interaksi sosial yang belum banyak dieksplorasi oleh penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada fenomena penggunaan TikTok Live, yang selama ini lebih dikenal sebagai fitur hiburan, untuk tujuan lain, seperti edukasi, pemasaran, dan interaksi sosial yang lebih mendalam. Penelitian ini akan memanfaatkan teori Uses and Gratifications untuk menganalisis bagaimana pengguna TikTok memanfaatkan fitur Live Streaming di luar fungsi hiburan tradisional. Seiring dengan tren yang berkembang, TikTok semakin dimanfaatkan oleh pengguna untuk mencari konten yang lebih informatif dan edukatif, yang membuatnya relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Perubahan dalam penggunaan TikTok ini menciptakan ruang baru yang mengundang penelitian lebih lanjut terkait peran platform ini dalam kehidupan digital masyarakat saat ini.

Selain itu, fenomena ini juga didorong oleh perilaku pengguna yang semakin terbuka untuk mengakses informasi yang lebih mendalam melalui platform media sosial. Damayanti et al. (2023) mengungkapkan bahwa masyarakat kini lebih memilih untuk mengakses berbagai informasi melalui media sosial, baik untuk tujuan hiburan maupun edukasi. Ini membuka peluang bagi penelitian ini untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana TikTok Live digunakan untuk memenuhi kebutuhan yang lebih kompleks dari pengguna. Penggunaan TikTok Live yang dulunya hanya berfokus pada hiburan kini semakin berkembang menjadi sarana untuk berbagi pengetahuan, melakukan interaksi real-time, dan mendiskusikan topik-topik yang lebih beragam, seperti pendidikan, politik, dan isu sosial.

Artikel ini memberikan kontribusi penting dalam literatur *media studies* dengan mengisi kesenjangan penelitian terdahulu melalui analisis motivasi pengguna TikTok Live berdasarkan dimensi UGT, seperti kebutuhan akan hiburan, pencarian informasi, dan interaksi sosial. Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai bagaimana fitur *Live Streaming* digunakan sebagai sarana pembelajaran, komunikasi, dan kolaborasi di ruang digital. Selain itu, temuan penelitian ini dapat memberikan implikasi praktis bagi pengembang konten, pendidik, dan pemasar digital dalam merancang strategi komunikasi yang lebih efektif melalui platform TikTok.

Fenomena ini juga diperkuat oleh perilaku pengguna yang semakin terbuka dalam mengakses informasi mendalam melalui *media sosial*. Damayanti et al. (2023) mengungkapkan bahwa masyarakat kini lebih banyak mencari informasi melalui platform digital, baik untuk hiburan maupun edukasi. Hal ini menunjukkan pergeseran pola konsumsi konten, dari sekadar hiburan pasif menjadi aktivitas pembelajaran dan partisipasi aktif. Oleh sebab itu, *TikTok Live* kini berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana berbagi pengetahuan, diskusi interaktif, dan pengembangan wawasan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, politik, dan isu sosial.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memahami motivasi pengguna dalam mengakses *TikTok Live* serta menganalisis bagaimana mereka memanfaatkan fitur tersebut di luar fungsi hiburan. Fokus utama penelitian adalah mengidentifikasi faktor-faktor motivasional yang mendorong penggunaan *TikTok Live* serta dampaknya terhadap perilaku konsumsi konten pengguna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan teori UGT dalam topik media baru serta memberikan rekomendasi praktis bagi strategi komunikasi digital yang berbasis pada kebutuhan dan motivasi pengguna.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan literature review yang bertujuan untuk meninjau, menganalisis, dan menginterpretasi hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Kajian pustaka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan menginterpretasi hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. *Literature review* merupakan metode sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber ilmiah guna memahami fenomena yang diteliti serta memperkaya kerangka teori penelitian (Hadi & Afandi, 2023).

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pencarian artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir melalui beberapa basis data kredibel, yaitu *Google Scholar*, *Directory of Open Access Journals (DOAJ)*, *Scopus*, dan *Web of Science*. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti “*TikTok Live*,” “*social media education*,” “*live streaming engagement*,” dan “*digital community building*.” Fokus utama diarahkan pada jurnal-jurnal nasional dan internasional yang membahas

penggunaan *TikTok Live Streaming* untuk tujuan edukatif dan sosial, bukan semata-mata hiburan.

Dari hasil pencarian, diperoleh 10 artikel yang paling relevan dengan topik penelitian, yang kemudian disusun dalam Tabel 1 untuk mempermudah analisis dan pembahasan lebih lanjut. Artikel-artikel tersebut dipilih berdasarkan kriteria relevansi tema, kualitas publikasi (jurnal terindeks dan bereputasi), serta keterkaitan dengan aspek interaktivitas dan pembangunan komunitas di platform *TikTok Live*. Selain itu, beberapa artikel tambahan yang mendukung pembahasan juga akan dirujuk dalam bagian diskusi untuk memperkaya topik teoritis dan empiris penelitian ini.

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis tematik. Prosesnya dilakukan melalui tahapan membaca abstrak dan hasil penelitian dari seluruh artikel terpilih, kemudian menandai kata kunci atau konsep utama yang berulang. Berdasarkan proses pengodean tersebut, ditemukan tiga tema besar yang menjadi kerangka interpretasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Fungsi Edukasi, bagaimana *TikTok Live* digunakan sebagai sarana penyebaran informasi dan pembelajaran interaktif;
2. Interaktivitas, sejauh mana fitur siaran langsung mendorong partisipasi dan keterlibatan pengguna secara real-time; dan
3. Pembangunan Komunitas, peran *TikTok Live* dalam memperkuat solidaritas digital dan membentuk jejaring sosial yang produktif.

Melalui pendekatan ini, kajian pustaka tidak hanya berfungsi sebagai dasar teoritis, tetapi juga sebagai instrumen untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian (*research gap*) dan merumuskan arah kontribusi ilmiah yang lebih komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pemanfaatan TikTok sebagai media yang melampaui fungsi hiburan semakin banyak dilakukan oleh para akademisi. Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga berkembang menjadi sarana pembelajaran, komunikasi, dan edukasi. Kajian tersebut penting karena memberikan gambaran tentang bagaimana generasi muda, khususnya generasi Z, mengintegrasikan penggunaan media sosial ke dalam aktivitas belajar maupun penyebaran informasi. Dengan memahami penelitian terdahulu, penulis dapat melihat celah kajian yang relevan serta memperkuat dasar teoritis dalam meneliti motivasi penggunaan TikTok Live di luar fungsi hiburan. Oleh karena itu, uraian penelitian sebelumnya akan menjadi landasan penting dalam menyusun kerangka konseptual penelitian ini.

Table 1. Penelitian Terdahulu

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Relevansi
1.	Renata Hibatul Wafi, Yanuar Yoga Prasetyawan, 2023	Aplikasi TikTok sebagai Sumber Belajar oleh Siswa Kelas 12 SMA Islam Al Azhar 14 Semarang	Penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 12 SMA Islam Al Azhar 14 Semarang menggunakan TikTok sebagai sumber belajar, namun ada juga yang menggunakannya hanya untuk hiburan. TikTok terbukti efektif sebagai media untuk mencari informasi akademik,	Penelitian ini relevan karena membahas penggunaan TikTok oleh generasi Z untuk tujuan edukasi, yang sejalan dengan fokus penelitian penulis tentang penggunaan TikTok di luar fungsi hiburan.

			meskipun tidak dapat dijadikan satu-satunya sumber pembelajaran.	
2.	Rafika Rasdin, Yeti Mulyati, Khaerudin Kurniawan, 2021	Fenomena Tik Tok sebagai Media Komunikasi Edukasi	Penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media edukasi, terutama dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, karena fitur-fitur yang menarik dan mudah dioperasikan. Meskipun TikTok efektif dalam penyampaian konten edukasi, penelitian lanjutan diperlukan untuk menilai efektivitasnya dalam penerapan materi pembelajaran secara menyeluruh.	Penelitian ini relevan karena membahas penggunaan TikTok sebagai media komunikasi dan edukasi, yang sejalan dengan penelitian penulis tentang motivasi penggunaan TikTok Live di luar fungsi hiburan.
3.	Isdinah Frizka, Sopingi, Anggia Listyaningrum, 2023	Media Sosial TikTok Sebagai Sumber Belajar Informal Bagi Orang Dewasa	Penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok dianggap sebagai sumber belajar informal yang efektif bagi mahasiswa, dengan berbagai konten edukatif yang dapat diakses secara mandiri. Proses belajar informal yang dilakukan melalui TikTok melibatkan Self Directed Learning (SDL), Incidental Learning, dan Sosialisasi.	Penelitian ini relevan karena membahas bagaimana TikTok digunakan untuk tujuan edukasi informal, yang sejalan dengan penelitian penulis mengenai motivasi penggunaan TikTok Live di luar fungsi hiburan.
4.	Yogi Pratama Yendra, Ilham Yuhardi, Sri Wayudi, Agung Setiawan, 2024	Pemanfaatan Media Sosial Aplikasi TikTok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z	Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi TikTok sangat populer di kalangan Generasi Z dan sering digunakan sebagai media edukasi, dengan berbagai jenis konten yang bermanfaat, seperti tutorial dan video pembelajaran. Aplikasi TikTok digunakan untuk menyebarkan konten edukatif, yang memungkinkan generasi Z memperoleh ilmu dan berbagai pengetahuan dengan teman-teman mereka.	Penelitian ini relevan karena membahas penggunaan TikTok oleh Generasi Z untuk tujuan edukasi, yang sejalan dengan penelitian penulis mengenai motivasi penggunaan TikTok Live di luar fungsi hiburan.
5.	Putri Naning Rahmana, Dhea Amalia Putri, Rian Damariswara, 2022	Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z	Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi TikTok sangat disukai oleh Generasi Z, terutama karena konten-konten edukatif yang bermanfaat dan menarik. TikTok digunakan sebagai media edukasi oleh Generasi Z untuk mendapatkan pengetahuan	Penelitian ini relevan karena membahas penggunaan TikTok oleh Generasi Z sebagai media edukasi, yang sejalan dengan fokus penelitian penulis mengenai motivasi penggunaan TikTok Live di luar fungsi hiburan.

			baru dan menyebarkan konten edukatif kepada orang lain.	
6.	Dinda Natalia, Septia Winduwati, 2022	Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Edukasi Bahasa Isyarat Indonesia	Penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok dapat digunakan sebagai sarana edukasi Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), khususnya melalui akun @Nurhildahamid29, yang berhasil mengedukasi banyak orang tentang BISINDO. Konten edukasi TikTok menginspirasi banyak penonton, termasuk generasi muda, dan memotivasi mereka untuk berkomunikasi lebih baik dengan Teman Tuli menggunakan bahasa isyarat.	Penelitian ini relevan karena membahas pemanfaatan TikTok sebagai media edukasi, yang dapat dihubungkan dengan penelitian penulis mengenai penggunaan TikTok Live untuk tujuan yang lebih dari sekadar hiburan.
7.	Azyana Alda Sirait, Muhammad Irwan Padli Nasution, 2024	Efektivitas Platform TikTok Sebagai Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Digital	Penelitian ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis literasi digital, dengan fitur-fiturnya yang mendukung kreativitas pengguna. Meskipun TikTok dapat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep abstrak melalui media grafis, audio, dan audio-visual, masih ada keraguan mengenai efektivitasnya dalam mendalami dan menguasai materi PAI secara menyeluruh.	Penelitian ini relevan karena membahas pemanfaatan TikTok untuk edukasi di luar fungsi hiburan, yang sejalan dengan fokus penelitian penulis tentang penggunaan TikTok Live di luar hiburan.
8.	Ananda Zhazaretta Z, Lidia Djuhardi, 2023	Fenomenologi Konten Kreator Dalam Mengedukasi Masyarakat Melalui Media Sosial TikTok	Penelitian ini mengungkapkan bahwa konten kreator TikTok memiliki motivasi kuat untuk mendidik masyarakat, dengan menggunakan kreativitas untuk menarik perhatian audiens yang lebih luas. Pengalaman konten kreator menunjukkan bahwa TikTok adalah platform yang efektif untuk menyampaikan informasi edukatif secara kreatif dan interaktif, yang berhasil membangun ikatan emosional dengan audiens.	Penelitian ini relevan karena membahas pemanfaatan TikTok sebagai alat edukasi di luar hiburan, yang sejalan dengan penelitian penulis mengenai penggunaan TikTok Live untuk tujuan edukasi dan motivasi.
9.	Meilan Arsanti, Turahmat,	Content Creator TikTok sebagai	Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan TikTok	Penelitian ini relevan karena menggali

Andi Maulana, 2024	Metode Pembelajaran Inovatif pada Mata Kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia: Integrasi Teknologi dan Media Sosial di Era Vuca	sebagai metode pembelajaran pada mata kuliah Analisis Berbahasa Indonesia dalam melatih mahasiswa berpikir kritis dan kreatif. TikTok memungkinkan mahasiswa untuk membuat konten edukatif yang mengajarkan penggunaan bahasa Indonesia yang benar kepada masyarakat melalui video yang menarik dan interaktif.	metode penggunaan TikTok sebagai platform edukatif, yang sejalan dengan penelitian penulis mengenai penggunaan TikTok Live untuk tujuan edukasi dan motivasi di luar hiburan.
10. Ananda Maharani, Asep Suryana, Teddy Kurnia Wirakusumah, 2024	Strategi Pengelolaan Akun TikTok Edukatif (Studi Kasus Pada Akun TikTok @Buiramira)	Penelitian ini mengungkapkkan bahwa strategi pengelolaan akun TikTok edukatif @buiramira meliputi perencanaan, aktivasi, pengawasan, dan evaluasi untuk memastikan konten yang berkualitas dan relevan. Konten yang dihasilkan oleh @buiramira berhasil menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya mahasiswa yang membutuhkan edukasi seputar tugas akhir atau skripsi, dengan fokus pada kualitas video dan interaksi dengan audiens.	Penelitian ini relevan karena membahas penggunaan TikTok sebagai alat edukasi di luar hiburan, sejalan dengan penelitian penulis mengenai penggunaan TikTok Live untuk tujuan edukasi dan motivasi.

Pembahasan Telaah Literatur

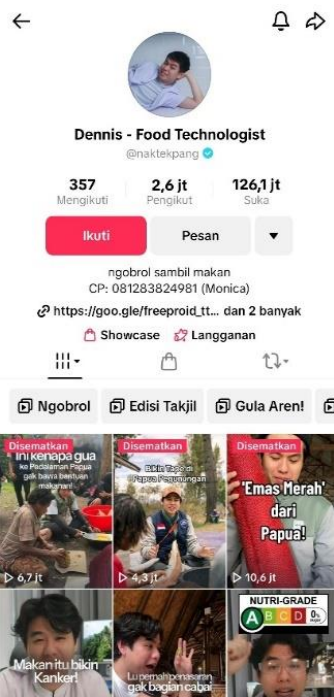
Beragam studi menunjukkan transformasi fungsi TikTok dari sekadar platform hiburan menjadi kanal pembelajaran yang memiliki peran ganda baik dalam ranah formal maupun nonformal. Jika digabungkan, temuan Wafi & Prasetyawan (2023) dan Arsanti et al. (2024) mengindikasikan bahwa TikTok telah diadopsi sebagai sumber belajar dalam topik pendidikan formal (mis. tugas dan materi sekolah/perkuliahan), sedangkan Frizka et al. (2023) dan Natalia & Winduwati (2022) menegaskan peran platform ini sebagai sumber belajar informal yang mendukung *self-directed learning* dan *incidental learning*. Pola ini konsisten dengan temuan Rahmana et al. (2022) dan Yendra et al. (2024) yang menunjukkan preferensi Generasi Z terhadap konten edukatif singkat terutama tutorial dan video ringkas karena mudah diakses dan relevan secara praktis.

Dari perspektif motivasi komunikasi, Zhazaretta & Djuhardi (2023) menunjukkan bahwa konten kreator memiliki motif pendidikan yang kuat, di mana kreativitas penyajian dan keterlibatan emosional meningkatkan efektifitas penyebaran pengetahuan. Temuan serupa pada studi kasus akun edukatif (Maharani et al., 2024) memperlihatkan bahwa praktik manajerial akun perencanaan, aktivasi, pengawasan, dan evaluasi mempengaruhi daya tarik audiens akademik. Selain itu, Sirait & Nasution (2024) dan Arsanti et al. (2024) menyoroti bahwa fitur kreatif TikTok membantu representasi konsep abstrak sehingga mendukung pembelajaran berbasis literasi digital, walau kedalaman materi tetap menjadi tantangan.

Secara kritis, bukti empiris tersebut menunjukkan dua hal utama: (1) efektivitas TikTok bergantung pada desain konten kreativitas dan struktur sehingga bukan semua konten bersifat edukatif; (2) TikTok lebih kuat sebagai pelengkap sumber belajar daripada sebagai sumber tunggal, karena keterbatasan kedalaman materi dan validitas referensi yang jarang disajikan secara lengkap (Wafi & Prasetyawan, 2023; Frizka et al., 2023).

Studi Kasus: Dennis (@naktekpang) pada *TikTok Live*

Dennis Guido, dengan akun TikTok @naktekpang adalah contoh yang menarik dalam fenomena konten edukasi di platform media sosial. Sebagai lulusan Teknologi Pangan dari Universitas Surya, Dennis membawa pengetahuan ilmiah yang mendalam tentang pangan ke dalam konten TikTok-nya, menjadikannya sebagai salah satu konten kreator edukasi yang paling berpengaruh. Konten yang ia ciptakan tidak hanya memberikan wawasan teknis terkait pangan, tetapi juga menjembatani ilmu yang terkadang sulit dipahami menjadi sesuatu yang menyenangkan dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Melalui pendekatan ini, Dennis berhasil menarik perhatian berbagai kalangan, dari mereka yang tertarik pada ilmu pangan hingga mereka yang sekadar ingin tahu lebih banyak tentang kandungan gizi makanan yang mereka konsumsi sehari-hari.



Gambar 1. Profil Content Creator TikTok Dennis (@naktekpang)

Dennis (@naktekpang) merupakan contoh konten kreator bidang teknologi pangan yang memanfaatkan TikTok tidak hanya untuk unggahan video singkat tetapi juga untuk interaksi langsung melalui fitur *Live*. Untuk memperkuat relevansi studi kasus dengan tema penelitian (motivasi penggunaan *TikTok Live* di luar hiburan), analisis difokuskan pada tiga aspek: (a) fungsi edukatif konten singkat sebagai *entry point*; (b) transformasi ke sesi *Live* untuk pendalaman materi; dan (c) mekanisme gratifikasi dan keterlibatan audiens. Pertama, konten pendek Dennis yang menyederhanakan konsep teknologi pangan berfungsi sebagai pemicu minat (gratifikasi informasi). Kedua, ketika audiens menghendaki penjelasan lebih mendalam atau demonstrasi eksperimen (mis. pembuatan mi dari tepung pisang), Dennis memanfaatkan *TikTok Live* untuk memberikan demonstrasi real-time, menjawab pertanyaan, dan mengundang partisipasi audiens. Pola

ini menunjukkan fungsi *Live* sebagai medium untuk memperluas dan memperdalam pembelajaran yang dimulai dari video singkat sebuah mekanisme transisi dari konsumsi pasif menjadi keterlibatan aktif. Ketiga, melalui kerangka *Uses and Gratifications Theory (UGT)*, perilaku audiens dapat dipahami sebagai upaya memenuhi kebutuhan informasi, interaksi sosial, dan hiburan simultan. Dennis memenuhi kebutuhan tersebut dengan (a) memberikan gratifikasi informasi (penjelasan ilmiah yang dapat diaplikasikan), (b) gratifikasi sosial (interaksi personal saat *Live*), dan (c) hiburan (penyajian yang ringan dan kreatif). Dengan demikian, studi kasus ini memperlihatkan bagaimana konten edukatif berkualitas pada format singkat dapat menjadi katalis bagi penggunaan *TikTok Live* untuk interaksi pembelajaran yang lebih mendalam.

Motivasi Pengguna TikTok Live di Luar Hiburan

TikTok Live telah berkembang pesat dari sekadar platform hiburan menjadi sarana yang dimanfaatkan untuk berbagai tujuan lainnya. Salah satu motivasi utama pengguna *TikTok Live* ialah keinginan memperoleh informasi secara langsung (Hasugian & Nurhani, 2025). Pengguna merasa lebih terhubung dengan pembuat konten melalui interaksi waktu nyata (*real-time*), yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap topik yang dibahas (Benevento et al., 2025). Keinginan untuk berpartisipasi dalam diskusi serta memperoleh pengetahuan baru menjadi alasan utama mereka menggunakan *TikTok Live* di luar topik hiburan. Kondisi ini menciptakan ruang berbagi informasi yang bersifat langsung dan personal.

Selain itu, *TikTok Live* menawarkan pengalaman edukatif yang tidak dijumpai pada platform media sosial lainnya (Trilaksana et al., 2025). Banyak pengguna tertarik mengikuti siaran langsung yang berisi tutorial, kiat praktis, atau pembahasan topik relevan. Misalnya, sesi pembelajaran keterampilan, peningkatan kemampuan berbahasa, atau diskusi ilmiah dapat dilakukan dengan mudah melalui platform ini. Interaksi langsung antara pembuat konten dan audiens menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif serta menyenangkan. Oleh sebab itu, *TikTok Live* menjadi media yang diminati bagi individu yang mencari edukasi dalam format santai namun tetap bermakna.

TikTok Live juga dimanfaatkan untuk tujuan sosial dan komunitas. Banyak pengguna menggunakan platform ini untuk berinteraksi dengan individu lain yang memiliki minat atau pandangan serupa (Putra & Junita, 2024). Hal tersebut mendorong terbentuknya komunitas yang lebih kuat dibandingkan media sosial tradisional, di mana interaksi cenderung terbatas. Melalui *TikTok Live*, pengguna dapat berbagi pengalaman atau berdiskusi mengenai isu sosial yang dianggap penting. Keterlibatan dalam komunitas ini memberikan rasa memiliki (*sense of belonging*) serta meningkatkan kepuasan sosial.

Tidak hanya itu, *TikTok Live* menjadi alat pemasaran yang efektif. Banyak merek (*brand*) dan *influencer* memanfaatkan fitur ini untuk mempromosikan produk secara langsung kepada audiens (Nangoy et al., 2024). Pengguna yang tertarik terhadap produk atau layanan tertentu merasa lebih percaya setelah menyaksikan siaran langsung karena dapat melihat penggunaan dan penjelasan produk secara nyata. Hal ini berimplikasi pada percepatan pengambilan keputusan pembelian, menjadikan *TikTok Live* tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai sarana bisnis yang efisien. Pengguna memperoleh nilai tambah melalui interaksi langsung dan informasi yang lebih komprehensif mengenai produk.

Motivasi lainnya adalah keinginan untuk mengasah kreativitas serta berbagi karya dengan audiens. Banyak pengguna menjadikan platform ini sebagai wadah untuk menampilkan bakat atau karya mereka kepada publik. Dengan menggunakan *TikTok Live*, mereka dapat berinteraksi langsung dengan audiens yang memberikan umpan balik waktu nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memberikan

kesempatan bagi pengguna untuk berkembang secara kreatif. Melalui *TikTok Live*, mereka berpeluang dikenal lebih luas sambil mengembangkan ide-ide kreatif secara terbuka.

TikTok Live sebagai Sarana Edukasi dan Informasi

TikTok Live telah berkembang menjadi salah satu platform utama untuk mengakses informasi secara langsung. Fitur *live streaming* ini memungkinkan pembuat konten menyampaikan informasi secara interaktif dan dinamis. Pengguna yang ingin memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu topik dapat mengikuti siaran langsung yang menyajikan materi edukatif. Keunggulan *TikTok Live* terletak pada kemampuannya menjangkau audiens dalam jumlah besar secara waktu nyata (*real-time*) (Akram, 2024). Hal ini menjadikan *TikTok Live* semakin diminati sebagai sarana edukasi yang mudah diakses dan efektif.

Platform ini dimanfaatkan untuk berbagai tujuan edukatif, mulai dari tutorial praktis hingga diskusi akademis. Pengguna dapat menemukan beragam konten edukasi, mulai dari keterampilan teknis hingga pengetahuan umum yang disampaikan oleh pakar di bidangnya. Sebagai contoh, banyak sesi *TikTok Live* yang mengajarkan keterampilan memasak, fotografi, hingga pemrograman komputer. Pengguna dapat langsung mengajukan pertanyaan kepada pembuat konten untuk memperdalam pemahaman mereka. Dengan demikian, *TikTok Live* menjadi sumber belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efisien.

Selain itu, *TikTok Live* memungkinkan pembuat konten menyampaikan informasi secara kreatif dan menarik. Berbeda dengan format video konvensional, *TikTok Live* memberikan peluang bagi pembuat konten untuk berinteraksi langsung dengan audiens. Hal ini menciptakan suasana yang lebih partisipatif, di mana audiens merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Pembuat konten juga dapat menyesuaikan presentasi sesuai kebutuhan audiens, menjadikannya relevan dan efektif. Pendekatan ini mendorong pengguna untuk lebih aktif mengikuti konten edukatif yang disajikan.

TikTok Live juga berperan penting dalam penyebaran informasi secara cepat dan akurat. Dalam situasi tertentu, seperti isu sosial atau peristiwa penting, platform ini digunakan untuk memberikan pembaruan langsung kepada audiens. Pengguna dapat memperoleh informasi terkini serta mengikuti diskusi mengenai kejadian yang sedang berlangsung. Kecepatan penyampaian informasi menjadikan *TikTok Live* sebagai sarana yang efisien, terutama ketika diperlukan distribusi informasi waktu nyata (*real-time*) (Sania & Febriana, 2024). Kondisi ini sangat bermanfaat bagi pengguna yang membutuhkan klarifikasi langsung dari sumber terpercaya.

Platform ini juga mendukung pembelajaran informal, di mana pengguna dapat belajar dengan fleksibilitas tinggi. *TikTok Live* menyediakan ruang bagi siapa pun untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan tanpa terikat kurikulum formal. Dengan berbagai tema yang dibahas secara langsung, pengguna dapat memilih konten sesuai minat mereka. Pembelajaran menjadi lebih spontan dan mudah diakses, memberikan kesempatan bagi audiens untuk mempelajari topik baru tanpa kendala waktu dan tempat. Kondisi ini memudahkan pengguna yang ingin belajar secara mandiri.

TikTok Live terbukti menjadi alat yang efektif dalam mengedukasi masyarakat. Banyak komunitas terbentuk di platform ini dengan tujuan berbagi pengetahuan serta meningkatkan keterampilan. *TikTok Live* memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi kehidupan pengguna. Dengan pendekatan interaktif berbasis komunitas, platform ini menjadi medium edukasi yang berpengaruh. Oleh karena itu, peran *TikTok Live* dalam penyebaran informasi dan pendidikan patut mendapat perhatian serius.

Peran Interaktivitas dalam TikTok Live untuk Meningkatkan Keterlibatan Pengguna

Interaktivitas merupakan aspek utama yang membedakan *TikTok Live* dari bentuk konten digital lainnya. Fitur *live streaming* memungkinkan audiens berinteraksi langsung dengan pembuat konten melalui komentar, sesi tanya jawab, dan *polling* (Paulus, 2024). Hal ini menciptakan pengalaman yang dinamis, di mana pengguna tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi turut berperan aktif dalam proses komunikasi. Interaksi tersebut membangun hubungan yang lebih erat antara pembuat konten dan audiens, memperkuat rasa keterlibatan dalam setiap sesi. Oleh karena itu, interaktivitas menjadi elemen penting yang meningkatkan kualitas pengalaman pengguna di *TikTok Live*.

Selain itu, interaktivitas mempermudah pengguna dalam memperoleh umpan balik langsung terkait topik atau konten yang dikonsumsi. Ketika pembuat konten memberi kesempatan kepada audiens untuk bertanya atau berkomentar, audiens dapat segera memperoleh klarifikasi atau penjelasan tambahan. Hal ini menciptakan ruang bagi audiens untuk tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga berkontribusi terhadap arah diskusi. Dengan demikian, interaktivitas meningkatkan kualitas konten serta kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Interaktivitas dalam *TikTok Live* juga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Putri et al., 2024). Audiens dapat secara langsung mengajukan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Pembuat konten dapat merespons pertanyaan secara cepat dengan memberikan penjelasan tambahan yang relevan. Melalui interaksi semacam ini, *TikTok Live* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Fitur interaktif ini juga berperan dalam mempertahankan perhatian audiens agar tetap fokus selama sesi berlangsung. Ketika audiens dapat berpartisipasi dalam *polling* atau memberikan tanggapan langsung terhadap konten, mereka merasa lebih terhubung dengan pembuat konten. Hal ini membuat mereka cenderung mengikuti seluruh sesi secara utuh. Keterlibatan aktif ini meningkatkan retensi audiens karena mereka merasa dihargai serta menjadi bagian dari pengalaman yang lebih luas. Oleh sebab itu, interaktivitas dalam *TikTok Live* secara langsung memengaruhi durasi dan kualitas keterlibatan pengguna.

Dalam topik sosial, interaktivitas juga mendorong terbentuknya komunitas yang lebih solid di *TikTok*. Pengguna dapat berbagi pandangan, berdiskusi mengenai berbagai topik, atau memberikan dukungan satu sama lain selama sesi berlangsung. Interaksi tersebut memperkuat hubungan antara pembuat konten dan audiens, serta antarpengguna. Dengan demikian, *TikTok Live* tidak hanya berfungsi sebagai media konsumsi informasi, tetapi juga sebagai sarana membangun ikatan sosial yang bermakna.

Secara keseluruhan, interaktivitas dalam *TikTok Live* berperan signifikan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih bermakna. Dengan memberikan kesempatan bagi audiens untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembuatan konten, platform ini mengubah cara pengguna mengonsumsi informasi. Interaksi waktu nyata memperkuat hubungan sosial, meningkatkan kepuasan, dan memperdalam keterlibatan. Oleh karena itu, interaktivitas menjadi salah satu faktor utama yang meningkatkan nilai serta efektivitas penggunaan *TikTok Live*.

Perbandingan Penggunaan TikTok Live untuk Hiburan vs. Edukasi

Perbandingan penggunaan *TikTok Live* untuk hiburan dan edukasi menunjukkan perbedaan mendasar dalam tujuan serta bentuk interaksi pengguna. Penggunaan *TikTok Live* untuk hiburan bersifat ringan dan santai, berfokus pada konten yang menyenangkan seperti *challenge*, tarian, atau *lip sync* (Sinaga et al., 2024). Pengguna mengakses fitur ini

untuk menikmati hiburan atau melepas stres. Interaksi dalam konteks hiburan bersifat informal dan tidak menuntut pemahaman mendalam terhadap suatu topik. Dengan demikian, *TikTok Live* dalam konteks hiburan lebih bersifat konsumtif dan pasif.

Sebaliknya, penggunaan *TikTok Live* untuk edukasi menitikberatkan pada penyampaian informasi yang mendalam dan bernilai. Pengguna mengakses siaran langsung untuk memperoleh wawasan baru, mempelajari keterampilan, atau memahami topik yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Konten edukatif cenderung lebih terstruktur dan sering melibatkan sesi tanya jawab atau diskusi langsung (Nugrahani & Abduh, 2025). Audiens dalam konteks edukasi memiliki tujuan yang jelas, yakni belajar dan memperoleh informasi aplikatif. Oleh karena itu, *TikTok Live* bersifat lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Perbedaan utama antara kedua konteks tersebut terletak pada bentuk interaksi yang terjadi. Dalam sesi hiburan, interaksi lebih ringan dan berorientasi pada kesenangan, seperti memberikan *emoji*, reaksi, atau komentar humoris. Sedangkan dalam konteks edukasi, audiens lebih aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, atau meminta klarifikasi atas materi yang disampaikan. Pembuat konten juga memberikan respons yang lebih mendalam serta relevan terhadap komentar audiens. Hal ini menunjukkan bahwa konten edukatif menuntut tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan hiburan.

Selain itu, konten edukatif di *TikTok Live* sering menghasilkan diskusi yang lebih substansial, berbeda dengan konten hiburan yang bersifat sementara (Anita & Rachmawati, 2023). Pembuat konten edukasi biasanya menyediakan referensi atau materi tambahan yang membantu audiens memperdalam pengetahuan mereka. Sebaliknya, konten hiburan cenderung bersifat ringan dan tidak menuntut keterampilan lanjutan. Dengan demikian, konten edukatif memerlukan pendekatan yang lebih terencana dibandingkan hiburan.

Meskipun terdapat perbedaan signifikan, kedua jenis konten tersebut tidak sepenuhnya terpisah. Dalam banyak kasus, konten hiburan mengandung unsur edukatif, misalnya video tutorial yang dikemas secara menarik. Sebaliknya, konten edukasi sering disajikan dengan unsur hiburan untuk menjaga perhatian audiens. Kedua pendekatan tersebut dapat saling melengkapi, tergantung pada strategi pembuat konten. Hal ini menunjukkan fleksibilitas *TikTok Live* dalam menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran secara bersamaan.

Secara keseluruhan, walaupun *TikTok Live* digunakan untuk hiburan maupun edukasi, keduanya memiliki tujuan dan pola interaksi yang berbeda. Hiburan berfokus pada kesenangan dan relaksasi, sementara edukasi berorientasi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Interaksi pada konten edukasi cenderung lebih mendalam, sedangkan hiburan lebih bersifat rekreatif. Namun demikian, keduanya berkontribusi pada keberagaman konten di platform *TikTok Live*, menjadikannya media yang adaptif terhadap berbagai kebutuhan pengguna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *TikTok Live* tidak hanya terbatas pada fungsi hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam topik edukasi, interaksi sosial, dan penyebaran informasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa motivasi utama pengguna *TikTok Live* terletak pada kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan, membangun koneksi sosial yang lebih bermakna, serta mendapatkan pengalaman interaktif yang langsung dan partisipatif. Temuan ini memperkuat teori *Uses and Gratifications (UGT)*, di mana pengguna secara aktif memilih media sesuai dengan kebutuhan gratifikasi mereka, baik dalam bentuk informasi, interaksi sosial, maupun hiburan. Dengan demikian, *TikTok Live* telah bertransformasi menjadi ruang baru yang relevan untuk

mendukung proses belajar, komunikasi, serta pengembangan komunitas digital yang lebih inklusif.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya menggali lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan TikTok Live terhadap perubahan perilaku konsumsi konten pengguna dalam jangka panjang. Penelitian mendatang juga dapat memperluas objek kajian dengan melibatkan data empiris melalui survei atau wawancara, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait motivasi dan dampaknya. Selain itu, konten kreator dan pendidik diharapkan dapat memanfaatkan potensi edukatif TikTok Live dengan strategi kreatif yang menarik, interaktif, dan kredibel, sehingga platform ini dapat semakin berfungsi sebagai media pembelajaran dan literasi digital yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, M. D. (2024). Menggali potensi TikTok Live: Platform baru untuk pengalaman game interaktif. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(11), 35-39.
- Anita, D. R., & Rachmawati, F. (2023). Edutainment content on social media TikTok @pilihjurusan.id. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 40–46.
- Arsanti, M., Turahmat, & Maulana, A. (2024). Content creator TikTok sebagai metode pembelajaran inovatif pada mata kuliah analisis kesalahan berbahasa Indonesia: Integrasi teknologi dan media sosial di era VUCA. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20, 155-161.
- Benevento, E., Aloini, D., Roma, P., & Bellino, D. (2025). The impact of influencers on brand social network growth: Insights from new product launch events on Twitter. *Journal of Business Research*, 189, 115123.
- Bhatiasevi, V. (2024). The uses and gratifications of social media and their impact on social relationships and psychological well-being. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1260565.
- Dewi, N. L. Y., Prayana, I. K. R., & Grace B. F., O. (2023). Peran Stakeholder dalam Pemberdayaan Masyarakat Menuju Era Society 5.0. *Journal of Community Service*, 5(2), 450-456.
- Damayanti, A., Delima, I. D., & Suseno, A. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi dan publikasi (Studi deskriptif kualitatif pada akun Instagram @rumahkimkotatangerang). *Pikma: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 173-190.
- Frizka, I., Sopingi, & Listyaningrum, A. (2023). Media sosial TikTok sebagai sumber belajar informal bagi orang dewasa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(4), 345–354.
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature review is a part of research. *Sultra Educational Journal*, 1(3), 64-71.
- Hasugian, G. I. P., & Nurbani. (2025). Live streaming TikTok terhadap generasi Z. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 9(10).
- Liu, X., Wan Abas, W. A., & Wan Mokhtar, W. I. (2024). The influence of social media usage motivations on psychological well-being. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(11), 2011–2020.

- Maharani, A., Suryana, A., & Wirakusumah, T. K. (2024). Strategi pengelolaan akun TikTok edukatif (Studi kasus pada akun TikTok @Buiramira). *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 107-124.
- Nangoy, E. S. C., Tampi, J. R. E., & Tumbel, T. M. (2024). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai digital marketing promotion pada Curabeauty Manado. *Productivity*, 5(2), 859–863.
- Natalia, D., & Winduwati, S. (2022). Pemanfaatan media sosial TikTok sebagai sarana edukasi bahasa isyarat Indonesia. *Koneksi*, 7(1), 42–48.
- Nugrahani, W. F., & Abduh, M. (2025). Bagaimana peran dan dampak YouTube dan TikTok bagi siswa sekolah dasar? *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 145-158.
- Osei-Frimpong, K., McLean, G., Islam, N., & Appiah Otoo, B. (2022). What drives me there? The interplay of socio-psychological gratification and consumer values in social media brand engagement. *Journal of Business Research*, 146, 288–307.
- Paulus, A. (2024). Analisis live streaming TikTok sebagai aplikasi komunikasi digital dan dampaknya pada purchase intention: Studi kasus brand Senikersku. *Apos: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Ilmu Administrasi Negara*, 9(2), 40-46.
- Putra, Y. D., & Junita, D. (2024). Realitas keterlibatan Gen Z dalam media sosial TikTok: Perspektif sosiokultural. *INTERCODE – Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 33-55.
- Putri, S. A., Rahmawati, F., Rahmawati, F. N., & Mustakimah, T. N. (2024). Analisis pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran biologi. *EduSphere Journal of Education and Learning*, 1(1), 54-66.
- Rahmana, P. N., Putri, N. D. A., & Damariswara, R. (2022). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media edukasi di era generasi Z. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 401-410.
- Rasdin, R., Mulyati, Y., & Kurniawan, K. (2021). Fenomena TikTok sebagai media komunikasi edukasi. *Riksa Bahasa XIV*, 227-235.
- Sania, A. M. F., & Febriana, P. (2024). Live streaming TikTok meningkatkan penjualan dan keterlibatan merek di Indonesia. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 1(2), 37-48.
- Sharabati, A.-A.A., Al-Haddad, S., Al-Khasawneh, M., Nababteh, N., Mohammad, M., & Abu Ghoush, Q. (2022). The impact of TikTok user satisfaction on continuous intention to use the application. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(3), 125.
- Sinaga, P., Partini, A., Sadam, Z., Khalil, M. I., & Purwanti, S. (2024). Penggunaan aplikasi TikTok sebagai media hiburan bagi generasi Z. *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 161-179.
- Sirait, A. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas platform TikTok sebagai media pembelajaran PAI berbasis literasi digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Pendidikan*, 9(1), 83-95.

- Trilaksana, R., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Analisis dampak media sosial TikTok terhadap pembelajaran dan motivasi siswa. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 7506–7517.
- Wafi, R. H., & Prasetyawan, Y. Y. (2023). Aplikasi TikTok sebagai media sumber belajar oleh siswa kelas 12 SMA Islam Al Azhar 14 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 12(1), 49-64.
- Wibowo, M. N. T., & Irwansyah. (2023). A systematic literature review of uses and gratifications of media during the COVID-19 pandemic. *Jurnal Birokrasi & Pemerintahan Daerah*, 5(3), 442–450.
- Yendra, Y. P., Yuhardi, I., Wayudi, S., & Setiawan, A. (2024). Pemanfaatan media sosial aplikasi TikTok sebagai media edukasi di era generasi Z. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(4), 300–307.
- Zhazaretta, A., & Djuhardi, L. (2023). Fenomenologi konten kreator dalam mengedukasi masyarakat melalui media sosial TikTok. *IKRAITH-Humaniora*, 7(3), 23-30.