

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP  
TINGKAT PENGETAHUAN  
(Survey Terhadap Follower @Nucleus Health)**

**Velantin Valiant, S.Sos, M.Ikom.<sup>1</sup>**

**[velantin.valiant@gmail.com](mailto:velantin.valiant@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Menggunakan sosial media dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi kebiasaan setiap orang, sosial media yang sering digunakan adalah Aplikasi TikTok untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi TikTok dapat menambah pengetahuan pengguna. Dalam penelitian ini yang menjadi perumusan masalah adalah seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan pengguna. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Uses and Gratifications*. Dengan variabel X: Penggunaan Aplikasi TikTok dan Variabel Y: Tingkat Pengetahuan Pengguna. Penelitian ini menggunakan paradigma positivism, pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksplanatif dan menggunakan metode survey. Uji Korelasi menunjukkan hasil sebesar 0,864 yang artinya variabel X dengan variabel Y memiliki korelasi yang sangat kuat. Dengan koefisien determinasi sebesar 64,9% dan sisanya sebesar 35.1% yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Keyword:** Penggunaan Aplikasi TikTok; Tingkat Pengetahuan; Uses and Gratification.

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pada era saat ini mempengaruhi dalam berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk ekonomi, sosial budaya dan Pendidikan. Pendidikan tidak terlepas dari media berbasis teknologi atau aplikasi yang semakin beragam yang memiliki berbagai macam fitur canggih. Penggunaan media tersebut dapat menunjang terjalannya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk menambah pengetahuan secara umum Bajuri dalam (Arif, 2024). Berbagai media sosial tersedia untuk mempermudah masyarakat mendapatkan pengetahuan. Menurut

(Khaerunnisa & Syarif, 2024) dengan media sosial setiap individu dapat berkomunikasi, dan berbagi informasi, bahkan menjadi alat mengekspresikan diri serta pencitraan diri.

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media digital dapat memfasilitasi visualisasi konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Kedua, media digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tempo dan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam media digital, seringkali terdapat elemen *self-paced*

*learning* memungkinkan untuk mengulang pelajaran sebanyak yang mereka butuhkan (Erlintang Pramesti et al., 2025). Berbagai media sosial dapat digunakan untuk membantu mendapatkan pembelajaran, salah satunya TikTok.

Belakangan ini TikTok menjadi platform paling populer. Aplikasi TikTok adalah aplikasi jejaring sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan oleh Zhang Yiming pada September 2016. TikTok sebagai sebuah media merupakan fenomena sosial yang patut mendapat perhatian khusus karena diminati banyak orang, dan menjadi aplikasi pionir untuk semua kalangan. Terlihat hampir di semua kalangan Masyarakat (Khaerunnisa & Syarif, 2024). Salah satu media sosial yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi TikTok. Penggunaan aplikasi TikTok yang semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia, digunakan dengan berbagai tujuan salah satu diantaranya untuk literasi informasi. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan efek spesial yang unik dan menarik yang dapat digunakan oleh semua kalangan tanpa terkecuali (Erlintang Pramesti et al., 2025). Aplikasi ini digunakan untuk membuat video pendek yang keren dan menarik perhatian.

Salah satu hal menarik dan bersifat positif dari aplikasi TikTok adalah menyediakan informasi yang *update*, dikelola dalam bentuk video, sehingga pengguna lebih tertarik untuk mengetahuinya (Latifah et al., 2024). Hal tersebut didukung dengan pernyataan (Indainanto, 2021), bahwa uraian terhadap pemakaian media sosial ini secara efisien telah jadi tuntutan era agar bisa bekerja secara efisien serta bertukar pengaruh antara pemberi informasi serta penerima informasi dalam publik. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi TikTok ini dapat menambah pengetahuan bagi anak secara umum.

TikTok merupakan salah satu platform media sosial yang digandrungi di Indonesia. Awalnya, user atau pengguna TikTok hanya bisa memproduksi atau mengedit video di kisaran 15 sampai 60 detik saja (Pertiwi, 2020). Namun, ketika si pengembang mendapat banyak saran setelah user TikTok semakin banyak, durasi pun diperpanjang menjadi tiga menit sehingga informasi yang dibagikan dapat menambah pengetahuan pengguna. Aplikasi TikTok tidak hanya digunakan sebagai media hiburan tetapi bisa juga digunakan sebagai media edukasi yang memberikan banyak informasi dalam menambah pengetahuan pengguna.

Dari fenomena yang tergambar dalam latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap Tingkat pengetahuan Remaja. (Survey pada Followers @Nucleus Health). Dan yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui besaran pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan anak (Survey pada Followers @Nucleus Health).

## TINJAUAN PUSTAKA

### Teori *Uses and Gratification*

Teori *Uses and Gratification* atau teori kebutuhan dan motivasi adalah teori yang dikembangkan oleh Abraham Maslow pada tahun 1970. Teori ini menyatakan bahwa manusia secara aktif mencari sumber untuk memenuhi kepuasan dan kebutuhannya melalui media baru, mulai dari hal konkrit sampai kepada hal-hal yang bersifat abstrak. Menurut Katz pada (Musfialdy & Anggraini, 2020), Teori *uses and gratification* didasarkan pada lima asumsi, yaitu:

1. Khalayak memiliki motivasi dan tujuan dalam perilaku komunikasi mereka.

2. Khalayak secara aktif memilih dan menggunakan platform media sendiri untuk memenuhi kebutuhan dan rasa puas yang ingin dirasakan.
3. Khalayak terpengaruh oleh faktor sosial dan psikologis ketika memilih di antara alternatif komunikasi.
4. Media harus bersaing dengan bentuk komunikasi lain untuk mendapatkan perhatian, pemilihan, dan ketertarikan pada pengguna.
5. Khalayak dapat mengartikulasikan alasan mereka menggunakan media yang dipilih.

### Kerangka Konsep

Aplikasi TikTok adalah aplikasi untuk membuat video pendek, dengan memberikan efek khusus yang unik dan menarik, serta memiliki banyak dukungan musik, yang memungkinkan pengguna tampil dengan beragam gaya dan mendorong kreativitas sebagai pembuat konten (Khairunnisa et al., 2021 dalam (Aprianti et al., 2024)). TikTok merupakan aplikasi yang sedang viral dan banyak diminati saat ini. Pengguna TikTok mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berselancar di dunia maya, sehingga aplikasi TikTok dapat dijadikan sebagai alternatif dalam media

edukasi. Video TikTok dengan menampilkan animasi atau efek yang menarik, siswa dapat menerima penyuluhan yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Setidaknya terdapat lima manfaat yang dapat dirasakan dari hadirnya aplikasi TikTok yakni sebagai media: hiburan; menambah kreativitas; mendapatkan beragam informasi; menambah teman dan menumbuhkan rasa percaya diri (Dinnata, 2021 dalam (Bur et al., 2023)).

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Nursalam, 2012) dalam (Dan, 2019) Salah satu Upaya peningkatan pengetahuan diperlukan media edukasi.

Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah tingkat pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka pengetahuan yang dimilikinya semakin baik, dan

sebaliknya dalam (Dan, 2019). Tiga kategori utama pengetahuan sebagai landasan dalam pembelajaran abad 21 terdiri dari: *foundational knowledge (to know)*; *meta knowledge (to act)*; dan *humanistic knowledge (to value)* (Kereluik et al., 2013 dalam (Juniantari et al., 2023)).

Yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan

## METODOLOGI PENELITIAN

Paradigma penelitian ini menggunakan paradigma Positivisme dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Kriyantono (2007) dalam (Oisina, 2020) adalah riset yang menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Sifat dalam penelitian Eksplanatif dan Metode penelitian dengan menggunakan Survey, yaitu dengan cara melakukan penyebrangan kuesioner kepada sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah Followers @Nucleus Health, berdasarkan data diperoleh hasil sebesar 75.600.000

dengan menggunakan rumus Slovin diperoleh hasil 99.681 followers dibulatkan menjadi 100 orang sampel. Dalam penelitian ini pengumpulan datanya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 orang responden, untuk sampel penelitian dan 30 orang sampel uji coba.

Pengujian dilakukan dengan Pretest melalui uji validitas dan uji reliabilitas; uji normalitas data; dilakukan pengujian untuk mendapat besaran hubungan dengan uji korelasi; dilakukan pengujian untuk mendapatkan besaran pengaruh dengan uji regresi linear dan untuk menguji hipotesis dengan uji T linear.

### Hasil Uji Validitas

Adapun hasil uji validitas dilakukan kepada 30 orang responden diperoleh hasil:

1. Uji Variabel X1: Penggunaan Aplikasi TikTok, dengan lima dimensi, yaitu: Hiburan; Kreativitas; Beragam informasi; Menambah teman dan Menumbuhkan rasa percaya diri yang terdiri 10 butir pernyataan, hasil yang diperoleh semua pernyataan valid dikarenakan

nilai  $r\text{-hitung} > \text{nilai } r\text{-tabel}$  (0,361) untuk 30 orang sampel.

2. Variabel Y: Perubahan Sikap, dengan tiga dimensi, yaitu: *foundational knowledge (to know)*; *meta knowledge (to act)*; dan *humanistic knowledge (to value)*, yang terdiri dari 6 butir pernyataan diperoleh hasil semua pernyataan valid dikarenakan nilai  $r\text{-hitung} > \text{nilai } r\text{-tabel}$  (0,361) untuk 30 orang sampel.

### Hasil Uji Reliabilitas

Adapun hasil Uji Reliabilitas yang dilakukan kepada 30 orang responden, diperoleh nilai adalah:

1. Cronbach's Alpha ( $r\text{-alpha}$ ) sebesar 0.723 untuk variabel X: Penggunaan Aplikasi TikTok, dengan nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$  sehingga dapat disimpulkan variabel X mempunyai reliabilitas yang baik.
2. Diperoleh nilai Cronbach's Alpha ( $r\text{-alpha}$ ) sebesar 0.748 untuk variabel Y: Tingkat Pengetahuan, dengan nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$  sehingga dapat disimpulkan variabel Y mempunyai reliabilitas yang baik.



dengan jumlah sampel penelitian 100 orang diperoleh hasil antara lain:

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun pengujian yang dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 25

### Uji Normalitas

**Tabel Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

|                                  |                | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N                                |                | 100                     |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | .0000000                |
|                                  | Std. Deviation | 4.61025307              |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | .070                    |
|                                  | Positive       | .070                    |
|                                  | Negative       | -.054                   |
| Test Statistic                   |                | .073                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                | .129 <sup>c,d</sup>     |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas diketahui berdistribusi normal, dan data penelitian ini nilai signifikansi  $0.129 > 0.05$ , maka dapat dapat untuk dilanjutkan. disimpulkan bahwa nilai residual

### Uji Korelasi

**Tabel Uji Korelasi  
Correlations**

|                            |                     | Terpaan Media AI | Perubahan Sikap |
|----------------------------|---------------------|------------------|-----------------|
| Penggunaan Aplikasi TikTok | Pearson Correlation | 1                | .846**          |
|                            | Sig. (2-tailed)     |                  | .000            |
|                            | N                   | 100              | 100             |
| Tingkat Pengetahuan        | Pearson Correlation | .846**           | 1               |
|                            | Sig. (2-tailed)     | .000             |                 |

| N | 100 | 100 |
|---|-----|-----|
|---|-----|-----|

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi adalah  $0,00 < 0,05$  yang artinya variabel X dan variabel Y berkorelasi. Lalu pada nilai *Pearson Correlation* 0.846 ada pada *range* 0,80 – 0,999 yang berarti variabel X dan Variabel

Y memiliki tingkat korelasi yang sangat kuat dan berpengaruh, yaitu terdapat pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan pengguna.

### Uji Regresi Linear Sederhana

**Tabel Uji Regresi Linear Sederhana  
Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .778 <sup>a</sup> | .649     | .411              | 4.128                      |

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi TikTok

Hasil perhitungan regresi pada tabel diatas diketahui nilai koefisien determinan (R Square) yang diperoleh sebesar 0,649, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X: Penggunaan Aplikasi TikTok

terhadap variabel Y: Tingkat Pengetahuan pengguna adalah sebesar 64,9%. Sedangkan sisanya yaitu 35.1% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti didalam penelitian ini.

### Uji Hipotesis (Uji t)

**Tabel Uji Hipotesis  
Coefficients<sup>a</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients<br>B | Standard Error<br>Std. Error | Standardized Coefficient<br>Beta | t     | Sig. |
|--------------|----------------------------------|------------------------------|----------------------------------|-------|------|
| 1 (Constant) | 10.222                           | 4.127                        |                                  | 2.955 | .004 |

|                            |       |      |      |       |      |
|----------------------------|-------|------|------|-------|------|
| Penggunaan Aplikasi TikTok | 0.869 | .076 | .730 | 9.003 | .000 |
|----------------------------|-------|------|------|-------|------|

a. Dependent Variable: Tingkat Pengetahuan Penggunan

Hasil perhitungan koefisien regresi sederhana pada tabel diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 10.222 koefisien variabel X Penggunaan Aplikasi TikTok adalah sebesar 0,933. Sehingga diperoleh persamaan regresi dengan rumus:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 10.222 + 0,869X.$$

Sesuai dengan tabel diatas, hasil uji t (parsial) menunjukan bahwa nilai signifikansi pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Tingkat Pengetahuan Pengguna adalah  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung  $9.003 > \text{nilai } t \text{ tabel}$  1.660, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan pengguna.

Dalam penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications*, teori ini menjelaskan bahwa Masyarakat mencari media yang paling cocok dan tepat dalam mencari pesan yang diinginkan dalam hal ini untuk menambah pengetahuan bagi pengguna. Media yang dianggap mampu

memberikan kepuasan informasi bagi sipengguna dalam penelitian ini adalah aplikasi TikTok dianggap sebagai media yang mampu memberikan kepuasan akan berbagai informasi yang dibutuhkan pengguna terutama dalam menambah pengetahuan bagi pengguna.

Dalam penelitian ini terdapat hasil uji hipotesis terdapat pengaruh yang sangat kuat antara penggunaan aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan pengguna, Pengguna merasakan dengan akun Nucleus Health diharapkan dapat memberikan berbagai pengetahuan bagi penggunanya.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui besaran pengaruh terpaan media AI terhadap Perubahan sikap remaja, maka dapat ditarik Kesimpulan, yaitu:

1. Berdasarkan pretest diperoleh hasil untuk uji validitas, variabel X Penggunaan Aplikasi TikTok dan variabel Y Tingkat Pengetahuan, semua item pernyataan dinyatakan valid dikarenakan nilai r-hitung  $> 0.361$ .



2. Berdasarkan pretest diperoleh hasil uji reliabilitas untuk variabel X: Penggunaan Aplikasi TikTok sebesar 0.723: dan Variabel Tingkat pengetahuan sebesar 0.748 untuk dengan nilai Cronbach's Alpha > 0,6 sehingga dapat disimpulkan variabel X dan variabel Y mempunyai reliabilitas yang baik.
3. Berdasarkan hasil uji korelasi, nilai *Pearson Correlation* 0,846 ada pada *range* 0,80 – 0,999 yang berarti variabel X dan Variabel Y memiliki tingkat korelasi yang sangat kuat dan berpengaruh antara penggunaan Aplikasi TikTok terhadap tingkat pengetahuan pengguna.
4. Koefisien determinan  $R^2$  yang diperoleh pada penelitian ini sebesar 0,649, hal ini berarti persentase pengaruh variabel bebas Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap variabel terikat Tingkat Pengetahuan 64,9%, sedangkan sisanya yaitu 35.1% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti didalam penelitian ini.
5. Hasil uji hipotesis (uji t) menunjukkan bahwa nilai t hitung 9.003 > nilai t tabel 1.660 > nilai t tabel 1,660, artinya terdapat

pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap Tingkat Pengetahuan pengguna.

### Saran

Diharapkan melalui penelitian ini pengguna aplikasi TikTok tidak hanya menggunakan TikTok sebagai media hiburan saja namun juga menggunakan TikTok sebagai media media untuk mendapatkan pengetahuan, sehingga melalui penggunaan aplikasi TikTok pengguna dapat menambah pengetahuan. Akun Nucleus Health lebih kreatif lagi dalam memberikan informasi kepada pengguna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, Y., Fatmawati, T. Y., Wulansari, A., & Jeki, A. G. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Video Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anemia Pada Remaja Putri Di Sman Kota Jambi : the Effect of Using Video Educational Media Using the Tiktok Application on Increasing Anemia Knowledge in Adolescent Girls At Sman Jambi City |. *Jurnal Ilmiah Pemenang*, Vol.6 No.2(November), 206–210.  
<https://jurnal.stikespamenang.ac.id/inde>

- x.php/jip/article/view/275
- Arif, B. (2024). Analisis dampak penggunaan media TikTok terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(2), 43–47.
- Bur, R., Ayuningtyas, F., & Muqsith, M. A. (2023). Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Informasi Baru Generasi Z. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(2), 189–198.  
<https://doi.org/10.33366/jkn.v5i2>
- Dan, R. (2019). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Wineka Media.
- Erlintang Pramesti, Ony Khansa' Khoirunnisa, Adam Sidqi, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2025). Systematic Literatur Review: Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(3), 44–52.  
<https://doi.org/10.62667/begibung.v3i3>. 198
- Indainanto, Y. I. (2021). Masa Depan Media Massa Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hummanioramaniora*, 5(1), 24.
- <https://doi.org/10.31604/jim.v5i1.2021.24-37>
- Juniantari, M., Setyosari, P., Wedi, A., & Utami, W. B. (2023). Analisis Kondisi Mengetahui Tentang Pengetahuan dan Implementasinya pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(3), 366–375.  
<https://doi.org/10.23887/jfi.v6i3.58735>
- Khaerunnisa, K., & Syarif, A. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja pada Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)*, 6(1), 45–54.  
<https://doi.org/10.26618/jko.v6i1.15877>
- Latifah, N., Norjannah, W., & Lina, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Literasi Informasi Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 10(1), 83.  
<https://doi.org/10.20961/jpi.v10i1.75570>
- Musfialdy, & Anggraini, I. (2020). Kajian Sejarah Dan Perkembangan Teori Efek Media. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 8(1), 30–42.  
<https://doi.org/10.46806/jkb.v8i1.639>

Oisina, I. V. (2020). Pengaruh Terpaan Pemberitaan Di Media Online Dan Word of Mouth Communications Terhadap Pengambilan Keputusan Dalam Mengurangi Penggunaan Plastik Saat Berbelanja. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35326/medialog.v3i1.511>

Pertiwi, W. K. (2020). Di Balik Fenomena

Ramainya TikTok di Indonesia. *Kompas.Com*.

<https://Tekno.Kompas.Com/Read/2020/02/25/11180077/Di-Balik-Fenomena-Ramainya-Tiktok-Di-Indonessia?Page=all>.

<https://tekno.kompas.com/read/2020/02/25/11180077/di-balik-fenomena-ramainya-tiktok-di-indonesia?page=all>

