

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia sedang mengalami wabah penyakit yang diakibatkan oleh virus dan telah tersebar luas ke berbagai pelosok bumi. Bahkan virus yang mendunia ini telah menelan korban yang cukup mengurangi populasi dunia. Virus ini mengancam nyawa para pengidapnya sehingga semua masyarakat mengalami ketakutan yang hebat, bahkan WHO (*World Health Organization*) telah menetapkan status virus ini sebagai pandemi. Hal ini dikarenakan wabah virus ini telah menjangkit berbagai masyarakat di dunia dengan serentak ke berbagai geografis yang cukup luas. Virus ini dinamakan *CoronaVirus Disease 2019* atau yang lebih dikenal di kalangan masyarakat dengan sebutan Covid-19.

Wabah yang cukup mematikan ini merupakan jenis *CoronaVirus* baru yang disebabkan oleh SARS-CoV-2 (*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2*). Awal mula ditemukan virus mematikan ini di kota Wuhan, Cina (Adityo, et. al., 2020: 1). Virus yang menyerang sistem pernafasan manusia ini, kini tersebar luas dengan kurun waktu yang cukup singkat. Penyebaran ini terhitung cepat karena hanya dalam beberapa bulan dapat meluas ke hampir semua Negara di Dunia termasuk Indonesia. Penyebab *CoronaVirus* menyebar dengan cepat dikarenakan sifat yang menular dan menyerang berbagai kalangan usia tanpa terkecuali.

Penyakit yang disebabkan infeksi Covid-19 ini, selain mematikan dapat juga menyebabkan penderita mengalami kerusakan pada paru-paru dan antibodi

secara permanen walaupun telah dinyatakan sembuh (Taqwa, 2020: 2). Dengan demikian, pandemi covid-19 ini langsung mendapat perhatian penanganan dan pencegahan yang cukup serius.

Karena dianggap sangat berbahaya, berbagai pemerintah di setiap Negara berupaya bertindak dalam memikirkan cara penanganan pandemi ini secara tepat. Upaya pemerintah dalam memutuskan tali rantai penyebaran covid-19 ini ialah salah satunya dengan memberikan kebijakan *lockdown* dan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Kebijakan pemerintah ini telah menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang beresiko mengalami kerumunan banyak orang. Kerumunan tentu dapat menyebabkan cepat meluasnya penularan dan terinfeksi masyarakat oleh covid-19 ini. Langkah pemerintah dalam mengambil kebijakan ini tentunya adalah langkah yang cukup tepat. Dengan demikian, penyebaran virus ini dapat diminimalisir.

Masyarakat adalah makhluk sosial yang akan selalu membutuhkan interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Tentunya, dengan adanya masa karantina menyebabkan masyarakat belum terbiasa dalam menghadapinya. Sebagian masyarakat yang terbiasa melakukan aktivitas di luar, ketika adanya masa karantina ini menyebabkan masyarakat tersebut mengalami stress ringan hingga berat.

Masa karantina merupakan masa dimana adanya sistem guna mencegah penularan penyakit dengan tidak adanya perpindahan manusia dalam periode waktu tertentu. Sementara itu, jika penderita yang menularkan penyakit tersebut sudah dipastikan telah sembuh atau dinyatakan tidak ada penderitanya lagi, maka masa

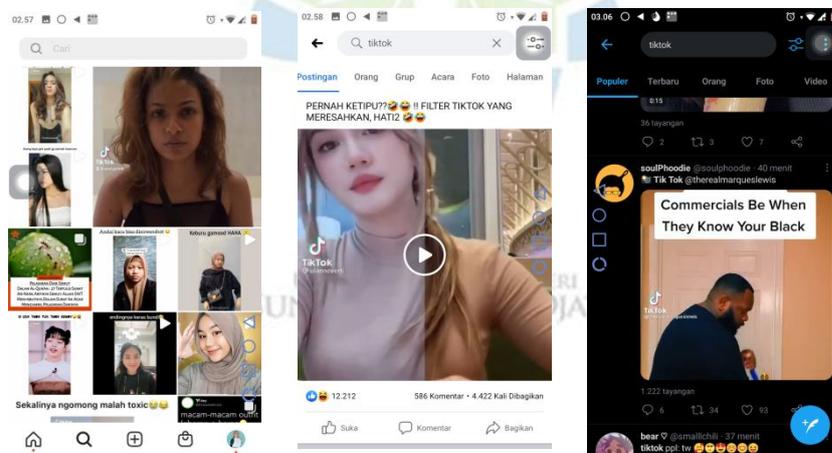
karantina akan berakhir. Hal ini guna memisahkan penderita penyakit yang menular dari masyarakat yang masih sehat (CDC, 2017: 1).

Masa karantina yang diberlakukan oleh pemerintah melemparkan kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan masyarakat secara *offline* kedalam sistem *online*. Akibat dari dialihkannya hampir seluruh kegiatan dengan cara *online*, masyarakat menjadi terbiasa dengan hal-hal yang dilakukan secara *online*. Termasuk dalam mengantisipasi setiap individu yang merasa jenuh dan bosan akan masa karantina yang mengharuskan setiap kegiatan dilakukan di rumah saja. Kejenuhan ini mengakibatkan masyarakat mencari hiburan secara *online* dengan mengakses aplikasi-aplikasi penghibur seperti media sosial dan yang lainnya. Salah satu contoh yang diakses kebanyakan masyarakat dalam mengurangi rasa kejenuhan selama masa karantina yakni aplikasi TikTok. Aplikasi tiktok ini adalah aplikasi penghibur yang cukup banyak menarik masyarakat dalam menghibur diri selama masa karantina berlanjut.

TikTok merupakan aplikasi yang digunakan penggunaanya sebagai hiburan video musik dengan cara *lipsync* lagu, *nge-dance* ataupun video kreatif lainnya. Jika dilafalkan dalam bahasa Cina, TikTok disebut dengan *Douyin*. Aplikasi ini pertama kali diciptakan pada tahun 2016 di Tiongkok oleh ByteDance dan mulai masuk Indonesia pada tahun 2017. Namun, pada saat tahun 2017 kebanyakan masyarakat Indonesia menolak hadirnya aplikasi ini karena dianggap “norak”. Bahkan, Kominfo sempat memblokir aplikasi TikTok pada tahun 2018 karena banyak laporan sekitar  $\pm 3000$  laporan tentang konten negatif yang terdapat di aplikasi tersebut (Togi, et. all., 2020: 73).

Berbeda dengan pada saat itu, kini aplikasi TikTok adalah aplikasi sosial media *platform* atau *online* yang *trending* dengan peningkatan pengunduhan yang cukup tinggi. Bahkan, jika diperhatikan bahwa video dari aplikasi TikTok banyak juga dibagikan di aplikasi media sosial lainnya seperti Instagram, Facebook, Twitter dan yang lainnya. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi TikTok mengalami peningkatan peminat pengguna yang cukup signifikan.

Aplikasi TikTok memiliki fitur yang memudahkan penggunanya untuk membagikan hasil unggahannya ke berbagai aplikasi lain. Video hasil unggahan aplikasi TikTok memiliki watermark yang cukup identik sehingga memudahkan ditemukannya video TikTok di aplikasi lain.



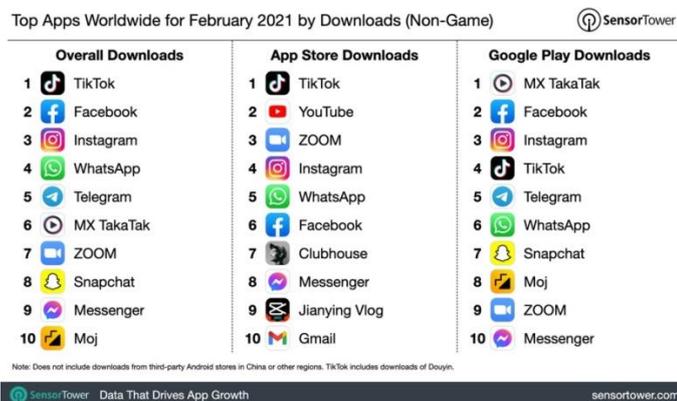
**Gambar 1.1 Video dengan Watermark TikTok di Aplikasi Lain.**

Sumber: dokumen pribadi peneliti.

Pandemi covid-19 muncul setelah adanya aplikasi TikTok dengan selisih tiga tahun lamanya. Namun, aplikasi TikTok mengalami peningkatan peminat pengguna setelah adanya pandemi covid-19. Hal ini dapat dilihat dari semakin naiknya peringkat aplikasi tersebut di *Google Play Store* ataupun *Apple Store* akibat

dari banyaknya masyarakat yang mengunduh. Rasa jenuh dan bosan yang muncul selama masa karantina, memungkinkan masyarakat mencari hiburan secara *online* dan beberapa masyarakat memilih untuk menghibur diri dengan mengakses aplikasi TikTok.

Bahkan, aplikasi TikTok ini menjadi lebih populer di Dunia dengan jumlah unduhan terbanyak dari hasil riset Sensor Tower sepanjang Februari 2021. Jumlah unduhan sepanjang Februari 2021 tersebut lebih dari lima puluh enam juta kali unduhan. Dengan demikian, lembaga riset aplikasi *mobile* atau Sensor Tower mengumumkan pada laman resmi nya bahwa *Top Apps Worldwide for Februari 2021 by Downloads* atau aplikasi *non-gaming* yang paling populer adalah aplikasi TikTok.



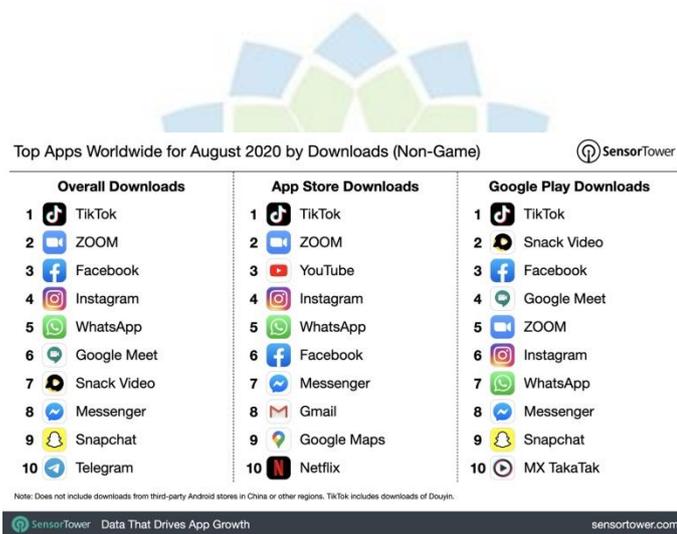
**Gambar 1.2 Data Aplikasi Pengunduhan Terbanyak Dunia Februari 2021.**

Sumber: [sensortower.com](https://sensortower.com)

Penyumbang terbanyak pengunduhan aplikasi TikTok terbesar di Dunia sepanjang Februari 2021 yaitu berasal dari Negara China dengan persentase sebesar 18%, dan posisi kedua berasal dari Negara Amerika Serikat dengan persentase sebesar 11% (Sensor Tower, 2021: 1). Bahkan pada lembaga riset aplikasi *mobile*

atau Sensor Tower ini, Negara Indonesia sempat menjadi penyumbang terbanyak pertama pengunduhan aplikasi TikTok pada bulan Agustus 2020.

Sepanjang bulan Agustus 2020 tersebut, aplikasi TikTok merupakan aplikasi non-gaming posisi pertama yang paling banyak di unduh dengan jumlah lebih dari 63,3 juta kali unduhan. Penyumbang pengunduhan aplikasi TikTok terbesar pada periode tersebut yaitu Negara Indonesia dengan persentase sebesar 11% dan oleh Negara Brazil dengan persentase sebesar 9% (Chriswardana, et. al., 2021: 69).



**Gambar 1.3 Data Aplikasi Pengunduhan Terbanyak Dunia Agustus 2020.**

Sumber: [sensortower.com](https://sensortower.com)

*The Straits Time* mencatat bahwa pengguna aplikasi TikTok di Asia, 42% berasal dari Indonesia yakni setara dengan 81 juta pengguna (Adesya, 2020: 4).

*Trendingnya* aplikasi TikTok di tengah pandemi covid-19 ini diakibatkan karena intensitas atau ukuran tingkat keseringan dalam mengakses aplikasi tersebut cukup tinggi sehingga berujung pada respon atau perilaku orang yang ingin mengikuti dalam mengakses aplikasi tersebut. Intensitas dapat dilihat seberapa

sering atau seberapa lama waktu yang dihabiskan pengguna aplikasi TikTok dalam mengakses aplikasinya tersebut. Intensitas dapat diartikan sebagai tingkatan ukuran seseorang dalam perilaku yang sering dilakukan terhadap objek tertentu (Fitri, 2018: 19).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Adesya (2020), terdapat tiga narasumber yang diwawancara yang memiliki alasan berbeda-beda dalam pengunduhan aplikasi TikTok. Narasumber pertama menyebutkan bahwa mengunduh aplikasi TikTok disaat masa pandemi dengan alasan waktu yang lebih bebas dan tidak sibuk seperti biasanya. Pengunduhan aplikasi TikTok pada narasumber kedua pernah dilakukan ketika sebelum pandemi, tetapi diun-install dan mengunduh aplikasi tersebut kembali pada saat pandemi. Sedangkan untuk narasumber terakhir, pengunduhan aplikasi TikTok tersebut telah dilakukan sejak lama namun mengalami peningkatan intensitas penggunaan aplikasi tersebut ketika masa pandemi. Maka dari itu, Adesya menyimpulkan bahwa kebijakan pemerintah dalam melakukan pembatasan sosial masa pandemi covid-19 ini berdampak terhadap penggunaan aplikasi TikTok (Adesya, 2020: 5).

Eksistensi TikTok kini menjadi populer, ditambah banyak artis tanah air dan *influencer* yang membuat konten video TikTok sehingga menarik para fans dari artis tersebut untuk mengikuti hal yang sama. Dengan demikian, membuat intensitas pengguna aplikasi tersebut menambah. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi TikTok yang dilakukan oleh para artis dan *influencer* itu diartikan sebagai objek yang menghasilkan tindakan atau sikap secara intensif. Sehingga, tindakan dari artis dan *influencer* tersebut dapat mempengaruhi respon orang lain atau fans

yang mengikuti dan mengidolakannya. Ada dua komponen yang akan selalu berhubungan dengan keadaan konstan yakni komponen afektif yang akan selalu memiliki hubungan dengan komponen kognitif. Artinya, hal tersebut membuktikan bahwa jika seseorang artis dan *influencer* memiliki sikap positif terhadap objek, maka akan meningkatkan tinggi indeks kognitifnya (Cut, 2014: 215).

Pemblokiran TikTok oleh Kominfo pada tahun 2018 membuktikan bahwa pada saat itu lebih banyak konten negatif yang terdapat di aplikasi tersebut dibandingkan konten positif. Namun, berbeda hal sejak adanya masa karantina pandemi covid-19 yang meningkatkan intensitas pengguna aplikasi tersebut. Semakin meningkatnya para pengguna, semakin banyak pula berbagai macam konten yang dibuat. Kini, konten video TikTok semakin mengalami peningkatan dalam hal yang positif karena penggunaannya dari berbagai kalangan. Aplikasi tersebut kini menjadi aplikasi yang memiliki video-video dengan banyak manfaat karena berbagai kreativitas dari para penggunanya.

Kreativitas merupakan variasi dan inovasi dalam suatu proses perubahan atau sebuah kemampuan memikirkan sesuatu yang dimiliki seseorang dalam menunjukkan kelancaran, fleksibel dan orisinalitasnya. Selain itu, kreativitas juga dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk mengkolaborasikan, mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan (Utami, 2018: 47).

Pada saat sekarang, tidak hanya masyarakat pembuat konten negatif yang menggunakan aplikasi TikTok. Penggunaannya merambat dan menambah ke berbagai kalangan seperti mahasiswa, guru dan masyarakat lain yang memberikan konten-

konten bermanfaat. Contoh konten yang memiliki manfaat diantaranya ialah konten tutorial-tutorial atau konten pengetahuan umum yang memberikan ilmu baru. Seperti tutorial *makeup* yang sering diikuti banyak pengguna TikTok dengan cara membuat video *lipsync* yang pertama kali diperkenalkan oleh *beautyvlogger* Hanummega. Video tersebut berisi tentang transisi cara *bermakeup* dengan menggunakan lagu, lalu kemudian bernyanyi seolah-olah sedang menyanyikan lagu tersebut dengan sungguh.

Kreativitas ini semakin bermunculan seiring dengan banyaknya peminat pengguna aplikasi TikTok. Kreativitas yang dimulai oleh para idola-idolanya seperti *beautyvlogger* dan yang lainnya membuat mereka semakin semangat untuk membuat kreasi inovasi yang baru seperti idolanya dengan cara mereka sendiri. Ide-ide kreatif lainnya bermunculan seiring dengan keinginan meniru idolanya yang sangat tinggi. Kreativitas memang tidak mudah didapatkan oleh setiap orang yang tidak ada dorongan atau semangat dari teman, keluarga ataupun dirinya sendiri. Untuk mendapatkan kreativitas tersebut mereka harus termotivasi agar dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri.

Kreativitas dapat dimunculkan oleh dorongan motivasi terutama pada diri sendiri, karena kebanyakan orang menganggap perilaku atau ide-ide kreatif itu muncul hanya pada orang yang sudah memiliki bakat kreatif sejak dulu. Padahal setiap orang dapat memunculkan kreativitasnya dengan keinginan dan tanggungjawab untuk berkontribusi ide-ide kreatif mereka sendiri.

Penggunaan aplikasi TikTok memberi pengaruh yang cukup besar terhadap para perilaku penggunanya. Seperti teori determinisme teknologi komunikasi yang menggambarkan bahwa teknologi dapat membentuk cara berperilaku setiap individu. Semakin penggunanya sering menggunakan aplikasi tersebut, maka akan semakin ketergantungan dan sulit untuk melepaskan kegiatan dalam mengakses aplikasi tersebut.

Determinisme teknologi ini merupakan pemikiran dari seorang ahli filsafat yang bernama Marshall McLuhan yang pertama kali diperkenalkannya pada tahun 1962 dalam tulisan "*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*". McLuhan beranggapan bahwa teknologi merupakan perpanjangan manusia yang memberikan kemudahan terhadap manusia dan memberikan rasa ketergantungan pada teknologi, sehingga segala tindakan dan kejadian yang dilakukan manusia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Sigit, 2016: 33)

Aplikasi ini akan membuat individu yang menggunakannya ketagihan untuk mengakses atau membuat konten video hingga lupa waktu. Apalagi setelah adanya peningkatan peminat pengguna aplikasi tersebut, aplikasi ini menambah fitur-fitur menjadi semakin *up to date* dan disukai para penggunanya. Masyarakat akan tertarik dengan video yang memiliki banyak variasi dengan konten-konten yang sangat menarik sehingga menambah rasa ketagihan sehingga lupa akan waktu yang telah mereka habiskan.

Konten video dalam aplikasi ini memiliki banyak jenisnya, berbagai budaya yang ada di dunia berbaur dengan cepat, efektif dan efisien dalam waktu yang

bersamaan. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang menyebar diseluruh dunia, sehingga penggunanya dapat mengakses atau melihat video dari berbagai Negara. Dengan demikian, masyarakat dapat mengetahui apa yang menjadi budaya dari Negara lain. Hal ini merupakan dampak positif dari determinisme teknologi komunikasi, karena masyarakat menjadi lebih bisa mengakses dengan cepat budaya dan informasi dari berbagai Negara.

Fenomena TikTok akan lebih nyata apabila masyarakat dapat mempelajari bagaimana fenomena tersebut dialami dalam kesadaran dan tindakan, seperti fenomena TikTok yang dapat diterima secara etnis dan memiliki nilai makna tersendiri. Hal ini karena fenomena itu sendiri tiada lain adalah fakta yang disadari dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Ketertarikan yang terjadi terhadap aplikasi ini tergantung pada respon perilaku setiap masyarakat atau pengalaman yang dialami setiap masyarakat itu sendiri. Karena pengalaman yang nyata adalah data pokok sebuah realitas.

Masyarakat akan lebih tertarik untuk mengakses aplikasi TikTok dengan cara kreatif apabila mereka mengalaminya sendiri. Karena untuk memahami fenomena yang sedang terjadi, setiap individu harus mengetahui atau memiliki pengalaman langsung sesuai dengan fenomena yang ada. Jika tidak mengalami dalam pengaksesan aplikasi yang sama secara langsung, maka tidak akan ada ketertarikan dalam mengakses aplikasi tersebut.

Untuk merasakan atau mengkonstruksikan makna yang sedang terjadi dalam fenomena *trendingnya* TikTok akibat kejenuhan masyarakat selama masa karantina

pandemi covid-19 ini, masyarakat harus masuk untuk memahami dengan cara mengalaminya sendiri secara langsung.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut penelitian dengan judul: **“Pengaruh Tingkat Intensitas Pengguna Aplikasi TikTok terhadap Kreativitas di Tengah Pandemi Covid-19”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan urgensi penelitian yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Tingkat intensitas pengguna aplikasi TikTok di tengah pandemi covid-19 pada masyarakat Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut?
2. Apakah ada peningkatan kreativitas pengguna aplikasi TikTok di tengah pandemi covid-19 pada masyarakat Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut?
3. Apakah tingkat intensitas pengguna aplikasi TikTok berpengaruh terhadap kreativitas pengguna?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dilihat dari masalah yang telah dirumuskan yakni untuk mengetahui:

1. Tingkat intensitas pengguna aplikasi TikTok di tengah pandemi covid-19 pada masyarakat Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut!

2. Peningkatan kreativitas pengguna aplikasi TikTok di tengah pandemi covid-19 pada masyarakat Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut!
3. Pengaruh tingkat intensitas pengguna aplikasi TikTok terhadap kreativitas pengguna!

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

##### **1.4.1 Kegunaan Teoritis (Akademik)**

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat berguna dan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang berharga terhadap perkembangan penerapan pembelajaran keilmuan sosiologi teori determinisme teknologi.

##### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan terkhusus kepada peneliti dan umumnya untuk peneliti lainnya yang akan meneliti seputar pengaruh tingkat intensitas pengguna aplikasi tiktok terhadap kreativitas di tengah pandemi covid-19.

#### **1.5 Kerangka Berpikir**

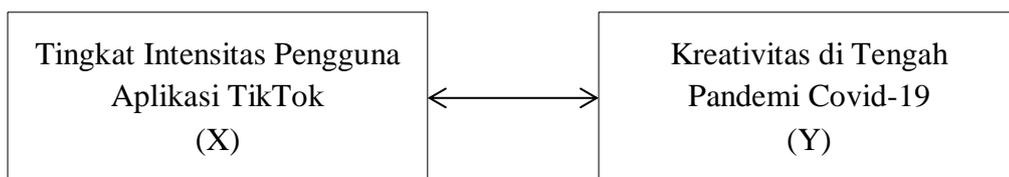
Intensitas adalah perilaku dengan tingkat keseringan yang dipertahankan oleh individu atau kuatnya sikap dan pengalaman individu tersebut karena rasa senang (Juanda, 2020: 13). Melihat tingkat intensitas yang mendasari perilaku dengan tingkat keseringan individu yang dipertahankan, maka penelitian ini digunakan teori determinisme teknologi komunikasi.

Menurut Val Dusek, determinisme teknologi dapat diartikan sebagai klaim bahwa yang dapat menyebabkan struktur kehidupan pada masyarakat dan budaya adalah teknologi (Mulyadi, 2020: 11). Contoh teknologi yang dapat mempengaruhi perilaku individu ialah Aplikasi TikTok.

Aplikasi TikTok merupakan aplikasi penghibur yang digemari banyak orang dengan pembuatan konten video pendek yang didukung oleh tambahan musik (Riska, 2019: 35). Aplikasi TikTok mengalami peningkatan intensitas pengguna selama pandemi covid-19 terjadi sehingga mempengaruhi tingkat kreativitas masyarakat.

Menurut Petter Saffert dan Werner Reinartz, kreativitas adalah suatu pemikiran yang berbeda-beda dari setiap orangnya yang berbentuk kemampuan dalam melihat suatu masalah dan cara menyelesaikan masalahnya tersebut dengan solusi yang berbeda daripada yang lain (Andi, 2015: 1-2).

Pandemi covid-19 adalah peristiwa meluasnya di seluruh dunia suatu penyakit yang disebut *Corona Virus Disease* 2019 ke berbagai Negara (Rara, 2020, 317). Covid 2019 merupakan virus jenis baru dengan jenis RNA yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome CoronaVirus* dan *Middle East Respiratory Syndrome Corona Virus* (Alexander, et. al., 2020: 3-4).



**Gambar 1.4 Kerangka Pemikiran**

## **1.6 Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu masalah yang perlu diuji kebenarannya dengan pernyataan atau dugaan sementara. Hipotesis penelitian adalah sebuah pernyataan atau jawaban sementara yang masih harus diuji dengan hasil diterima atau ditolaknya sebuah rumusan masalah (Vera, 2016: 7).

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati bahwa terdapat peningkatan pengunduhan aplikasi TikTok di tengah pandemi covid-19 sehingga muncul bermacam-macam konten video yang kreatif di aplikasi tersebut. Selain itu, pengguna aplikasi TikTok terlihat mengaksesnya dengan tingkat keseringan yang cukup tinggi.

Dengan identifikasi masalah yang didapat, hipotesis yang diajukan peneliti ialah “Ada pengaruh tingkat intensitas pengguna aplikasi TikTok terhadap kreativitas di tengah pandemi covid-19 pada masyarakat Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut”.

## **1.7 Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini bukanlah penelitian yang baru, ada penelitian serupa yang sudah dilakukan oleh peneliti lain tetapi memiliki ruang lingkup dan studi kasus yang berbeda. Maka dari itu, memerlukan penelitian terdahulu guna perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alfiana Yuniar Rahmawati mahasiswi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2019 dengan judul Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku

Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squad menyatakan bahwa tingkat intensitas remaja muslim komunitas jogja squad dalam menggunakan aplikasi TikTok termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan analisis statistik. Namun, mengenai perilaku narsismenya masuk ke dalam kategori sedang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel intensitas dalam penggunaan aplikasi TikTok dengan variabel perilaku narsisme yang telah disesuaikan dengan teori SOR.

Penelitian yang lain, dilakukan mahasiswi Universitas Tadulako yang bernama Riska Wiandari pada tahun 2019 dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Minat Belajar Siswa SMP Negeri 6 Palu yang menghasilkan kesimpulan bahwa intensitas aplikasi TikTok berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 6 Palu dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Kemudian, penelitian berjudul Pengaruh “TikTok” terhadap Kreativitas Remaja Surabaya yang dilakukan mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya tahun 2018 bernama Bagus Prianbodo dengan 100 responden yang menghasilkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 41,6% aplikasi TikTok terhadap tingkat kreativitas remaja Surabaya.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Siska Rahmawati mahasiswi Universitas Pasundan Bandung pada Tahun 2018 berjudul Fenomena Pengguna Aplikasi Tik Tok di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung dengan menggunakan penelitian fenomenologi yang bersifat kualitatif, hasil dari penelitian

ini menggambarkan bahwa terdapat motif yang bermacam-macam di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan dalam penggunaan aplikasi TikTok yakni seperti penggunaan aplikasi TikTok sebagai media hiburan atau sekedar pengisi waktu luang.

Terakhir, penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok terhadap Perilaku Anak pada tahun 2018 oleh Fredrick Gerhad Sitorus mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku anak remaja di Kota Medan dengan responden berjumlah 25 orang. Ketertarikan terhadap aplikasi TikTok para remaja di Kota Medan ini terjadi karena terdapat fitur-fitur yang sangat bervariasi sehingga membuat video yang akan mereka buat akan menarik.

Sedangkan, skripsi dalam penelitian ini berjudul “Pengaruh Tingkat Intensitas Pengguna Aplikasi TikTok terhadap Kreativitas di Tengah pandemi Covid-19” yang memiliki tujuan mencari tahu apakah terdapat pengaruh atau perbedaan dari sebelum dan sesudah masa pandemi covid-19 dalam tingkat intensitas penggunaan aplikasi TikTok, apakah terjadi peningkatan kreativitas pengguna atau tidak. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil teori dari determinisme teknologi dan dilaksanakan melalui kuesioner dengan responden masyarakat Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut.