



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**NOMOR SKRIPSI :
7572 /KOM-D/SD-S1/2025**

**KONTEN KREATIF TIKTOK EDITING VIDEO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI
UIN SUSKA RIAU**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian

Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:

**ADIL MAULANA NUGRAHA
NIM. 12140311834**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM

RIA U

2025



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KONTEN KREATIF TIKTOK EDITING VIDEO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU**

Disusun oleh :

Adil Maualana Nugraha
NIM. 12140311834

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 3 Juli 2025

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19910722 202521 2 005

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Adil Maulana Nugraha
NIM : 12140311834
Judul : Konten Kreatif Tiktok Editing Video Sebagai Media Pembelajaran
Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 11 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Juli 2025
Ketua Dekan,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19610313 201101 1 004
Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.
NIP. 19691118 199603 2 001

Penguji III,

Dr. Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Penguji II,

Dewi Sukartik, S.Sos., M.Sc.
NIP. 19810914 202321 2 019

Penguji IV,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 19880801 202012 2 018

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 19 Mei 2025

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Adil Maualana Nugraha
NIM : 12140311834
Judul Skripsi : Konten Kreatif Tiktok Editing Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19910722 202521 2 005

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adil Maulana Nugraha

NIM : 12140311834

Tempat/Tgl. Lahir : Gerbang sari 30 Mei 2002

Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

“KONTEN KREATIF TIKTOK EDITING VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 21 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Adil Maulana Nugraha

NIM. 12140311834

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Adil Maulana Nugraha
NIM : 12140311834
Judul : Konten Kreatif Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Editing Video
Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau.

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 6 Mei 2025

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 19 Mei 2025

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Febby Amelia Trisakti, S.I.Kom., M.Si
NIP. 19940213 201903 2 015

Penguji II,

Assyari Abdullah, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19860510 202321 1 026



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Adil Maulana Nugraha
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Konten Kreatif Tiktok Editing Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau

Perkembangan media digital mendorong perubahan cara individu mengakses informasi, termasuk dalam pembelajaran nonformal. TikTok menjadi salah satu platform populer yang dimanfaatkan mahasiswa tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang praktis dan visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan konten kreatif TikTok sebagai media pembelajaran editing video oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus dan teori *Uses and Effects* dari Sven Windahl. Data diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap lima informan. Hasil menunjukkan bahwa kemudahan akses, durasi video yang singkat, serta gaya penyampaian yang menarik menjadi alasan utama penggunaan TikTok. Konten seperti tutorial, *screen recording*, dan video *before-after* dinilai efektif. TikTok turut mendorong motivasi belajar serta membentuk gaya editing yang khas. Dengan demikian, TikTok berperan sebagai media pembelajaran nonformal yang relevan di era digital.

Kata Kunci: TikTok, pembelajaran, editing video



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Nama : Adil Maulana Nugraha
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Konten Kreatif Tiktok Editing Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau

The development of digital media has transformed how individuals access information, including in non-formal learning. TikTok has become a popular platform among students, not only for entertainment but also as a practical and visual learning tool. This study aims to analyze how Communication Science students at UIN SUSKA Riau utilize creative content on TikTok as a medium for learning video editing. This research employs a qualitative approach with a case study method, using the Uses and Effects theory by Sven Windahl. Data were obtained through in-depth interviews with five informants. The findings show that ease of access, short video duration, and engaging delivery styles are the main reasons for using TikTok. Content such as tutorials, screen recordings, and before-after videos are considered effective. TikTok also boosts learning motivation and helps shape students' personal editing styles. Thus, TikTok serves as a relevant non-formal learning medium in the digital age.

Keywords: *TikTok, learning, video editing*



KATA PENGANTAR



Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji serta syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Konten Kreatif TikTok Editing Video sebagai Media Pembelajaran pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau.”**

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Pertama, terima kasih yang tulus dan mendalam peneliti sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Sudarmat dan Ibu Umi Yulisaroh, serta kakak tersayang, Intan Febri Nurcahyani. Dengan segala keterbatasan yang ada, mereka tidak pernah berhenti memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa yang menjadi sumber kekuatan terbesar bagi peneliti. Setiap langkah dalam menyelesaikan studi ini tidak lepas dari pengorbanan dan keyakinan mereka. Semoga kelak peneliti dapat menjadi pribadi yang mampu mewujudkan harapan serta membalas segala perjuangan yang telah mereka berikan dengan penuh ketulusan.

1. Ibu Prof. Dr. Leny Nofianti MS, SE, MSi, Ak, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Beserta Wakil Rektor I Prof. H. Raihani. Wakil Rektor II Bapak Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng. Wakil Rektor III Dr. Harris Simamere, M.T.
2. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. Muhammad Badri, SP, M.Si., selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Titi Antin S.Sos M.Si., selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Sudianto M.I.Kom., selaku Wakil Dekan III.
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si sebagai Ketua Program studi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Yantos, S.IP., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang sangat saya hormati yang membimbing dan membantu penulis selama perkuliahan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si. selaku pembimbing skripsi yang penulis hormati. Terima kasih kepada beliau yang sudah membimbing, memberikan kritik dan saran selama masa penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan memberikan pelayanan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Ibu Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) dan juga Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu serta pikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Marsimin dan Ibu Martini beserta keluarga, yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan dalam perjalanan pendidikan ini. Kehangatan dan kebaikan hati mereka menjadi salah satu alasan penting mengapa penulis bisa tetap melanjutkan studi hingga selesai.
9. Ucapan terima kasih kepada sahabat masa kecil: Piyan, Agung, Aji, dan Wulan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis dan memberikan kenangan serta semangat.
10. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan-rekan “Ngankongers”, yang tak hanya menjadi teman berkegiatan, tetapi juga membuka jalan rezeki dan memberikan pekerjaan di masa libur semester. Dukungan sederhana itu sangat berarti bagi penulis untuk terus melangkah.
11. Kepada Fauziah Fitriani sebagai teman penulis yang telah bersedia menerima penulis dengan baik. Terimakasih karena telah mau kebersamai penulis dalam memperjuangkan skripsi ini, terimakasih atas bantuan dan arahan yang diberikan. See you on top Fauziah
12. Teruntuk rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Ilmu Komunikasi: Muhammad Syafroni, Muliadi, Mufti Hasan Al Azhar, Muhammad Agus, Wahyu Aditia Wardana, dan Nurakmal Oktaviyanda, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam proses ini. Terima kasih atas canda tawa, semangat, serta dukungan dalam menghadapi masa-masa sulit. Kalian bukan sekadar teman belajar, tapi juga teman bertumbuh. Kebersamaan itu akan selalu penulis kenang.
13. Untuk seluruh teman-teman Emissio, terima kasih telah menerima penulis dengan begitu hangat. Terima kasih telah merangkul, berbagi pelajaran hidup, menghadirkan canda dan tawa, dan tumbuh bersama selama masa perkuliahan dengan penuh makna. Terima kasih telah menjadi bagian indah dari perjalanan hidup penulis

Waassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh



Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan isi skripsi ini serta agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan serta menjadi bekal bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang dimiliki di tengah masyarakat.

Pekanbaru, 3 Juli 2025

Penulis,

Adil Maulana Nugraha

NIM. 12140311834

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.2.1 Konten Kreatif	4
1.2.2 Tiktok	4
1.2.3 Media Sosial	5
1.2.4 Mahasiswa	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.5.3 Manfaat Sosial	6
1.6 Batasan Masalah	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Teori Uses and Effect	16
2.2.2 Media Sosial	16
2.2.3 Tiktok	17
2.2.4 Media Pembelajaran	18
2.2.5 Editing Video	20



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Halıcota milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3	Kerangka Pemikiran	21
BAB III		22
METODE PENELITIAN		22
3.1	Desain Penelitian	22
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
3.3	Sumber Data Penelitian	23
3.3.1	Data Primer.....	23
3.3.2	Sekunder	24
3.4	Informan Penelitian	24
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1	Wawancara Mendalam (In-depth Interview).....	26
3.5.2	Observasi	26
3.5.3	Dokumentasi.....	27
3.6	Validitas Data	27
3.6.1	Triangulasi Data.....	27
3.7	Teknik Analisis Data	29
BAB IV		30
GAMBARAN UMUM		30
4.1	Gambaran Umum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.....	30
4.2	Gambaran Umum Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	32
4.3	Gambaran Umum Tiktok	34
4.4	Gambaran Umum Informan.....	35
BAB V		39
HASIL DAN PEMBAHASAN		39
5.1	Hasil Penelitian	39
5.2	Pembahasan	69
BAB VI		83
PENUTUP		83
6.1	Kesimpulan	83
6.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Informan Penelitian (Sumber : Data Olahan Peneliti 2025)	25
------------------	-----------------------------------------------------------------	-----------





DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Survei Tingkat Efektivitas Pembelajaran Editing Video di Kampus (Sumber: Dokumentasi Pribadi melalui Mentimeter, 2025).....	1
Gambar 1.2 Persentase Penggunaan Media oleh Pengguna Internet Usia 16+ secara Global (Februari 2025) (Sumber: We Are Social & Meltwater, 2025).....	3
Gambar 1.3 Hasil Survei Tingkat Efektivitas Pembelajaran Editing Video di Kampus (Sumber: Dokumentasi Pribadi melalui Mentimeter, 2025).....	36
Gambar 1.4 Persentase Penggunaan Media oleh Pengguna Internet Usia 16+ secara Global (Februari 2025) (Sumber: We Are Social & Meltwater, 2025).....	36
Gambar 5.1 Komentar Pengguna pada Konten Tutorial Editing TikTok.....	43
Gambar 5.2 FYP tiktok tentang konten editing video.....	46
Gambar 5.3 Tampilan Konten Kreatif Editing Video di TikTok.....	49
Gambar 5.4 Interaksi Mahasiswa dan Kreator melalui Kolom Komentar TikTok	53
Gambar 5.5 Bentuk Fitur Interaktif TikTok dalam Proses Pembelajaran Editing Video	57
Gambar 5.6 Kelebihan dan Keterbatasan TikTok sebagai Media Belajar Editing Video	65

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Editing Video merupakan keterampilan penting dalam industri media dan komunikasi. Namun, metode pembelajaran konvensional di perguruan tinggi masih menghadapi berbagai kendala yang dapat memengaruhi efektivitas proses belajar. Berdasarkan observasi di lapangan, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau seringkali mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan editing video. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran di kelas yang masih bersifat teoritis dan minim praktik, sehingga pengalaman langsung dan pendampingan teknis kurang maksimal.

Dari hasil survei yang dilakukan melalui platform Mentimeter, mayoritas mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau menyatakan bahwa pembelajaran editing video di kelas belum sepenuhnya efektif dalam mendukung penguasaan keterampilan teknis mereka. Dari total responden, sebanyak 38 orang memilih kategori “Tidak Efektif”, dan 17 responden memilih “Sangat Tidak Efektif”. Sementara itu, 12 mahasiswa menilai “Cukup Efektif”, dan hanya 3 orang yang menyatakan “Efektif”. Tidak ada responden yang menilai pembelajaran tersebut “Sangat Efektif”. Hasil ini mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan, khususnya dalam aspek praktik dan pendampingan langsung yang dapat menunjang pembelajaran editing video secara lebih menyeluruh.



Gambar 1.1 Hasil Survei Tingkat Efektivitas Pembelajaran Editing Video di Kampus (Sumber: Dokumentasi Pribadi melalui Mentimeter, 2025)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil wawancara, dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi konsentrasi Broadcasting menyampaikan bahwa ia terkadang mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas editing video, khususnya dalam hal teknis. Materi yang disampaikan di kelas pada dasarnya telah memberikan pemahaman mengenai konsep dan teori dasar editing video. Namun, pelaksanaan praktik langsung di kelas dinilai belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam penggunaan perangkat lunak editing seperti Adobe Premiere Pro atau aplikasi sejenis. Mahasiswa merasa belum memperoleh pengalaman langsung dalam mengoperasikan software tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dalam upaya untuk mengatasi keterbatasan tersebut, sebagian mahasiswa memilih untuk belajar secara mandiri melalui media digital, termasuk dengan mengakses konten tutorial di platform TikTok yang dinilai lebih fleksibel dan mudah diikuti.

Meskipun pembelajaran melalui platform seperti TikTok telah berkembang secara informal, kajian ilmiah yang secara spesifik meneliti bagaimana mahasiswa memanfaatkannya dalam proses belajar keterampilan teknis, seperti editing video, masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada TikTok sebagai media hiburan atau mengulas aspek algoritma serta fenomena viral. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut dalam literatur dengan menyoroti potensi edukatif dari konten kreatif yang tersedia di TikTok.

Sebagai respons atas keterbatasan tersebut, banyak mahasiswa mulai mencari alternatif media pembelajaran yang lebih aplikatif dan mudah diakses. TikTok menjadi salah satu platform yang mereka pilih. Dibandingkan dengan YouTube yang memiliki durasi video lebih panjang dan pembuka yang bertele-tele, TikTok dianggap lebih efisien dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital karena menyajikan tutorial singkat, langsung ke inti, dan visual. Melalui TikTok, mahasiswa dapat belajar editing video secara mandiri, mendapatkan umpan balik dari kreator, dan terlibat dalam proses belajar yang lebih aktif.

Dalam praktiknya, TikTok telah berkembang menjadi lebih dari sekadar media hiburan. Platform ini memfasilitasi pembelajaran berbasis konten kreatif yang menarik dan interaktif. Konten tutorial menjadi jenis konten yang paling diminati karena mampu menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi langkah-langkah yang mudah dipahami. Konten kreator juga sering mengemas materi pembelajaran dengan teknik storytelling yang efektif, sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat audiens (Fadillah & Dini, 2021).

Penggunaan media sosial seperti TikTok sebagai media pembelajaran juga didukung oleh temuan (Fitriani, 2021) dan (Suhartoyo, 2024), yang menyatakan bahwa mahasiswa lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui media

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

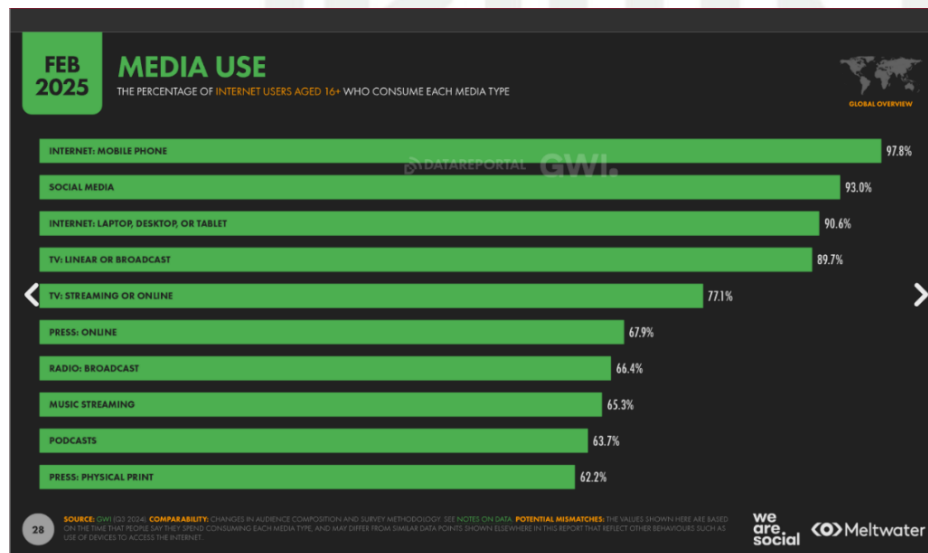
State Islamic University of Sumatra Utara

Syarif Kasim Riau

visual yang interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang sepenuhnya teoritis. Pengemasan video tutorial yang singkat, padat, dan menarik di TikTok dapat meningkatkan keterlibatan serta memotivasi mahasiswa dalam belajar.

Secara lebih luas, TikTok sebagai salah satu platform berbasis video pendek, telah mengalami pertumbuhan pengguna yang sangat pesat sejak diluncurkan oleh ByteDance pada tahun 2016. Dengan fitur seperti filter, musik, efek visual, dan alat editing yang intuitif, platform ini memungkinkan siapa saja menjadi konten kreator dalam waktu singkat (Azizah et al., 2021). Tren ini menunjukkan bahwa media sosial telah berkembang tidak hanya sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif.

Data dari (Meltwater, 2025) dalam We Are Social menyebutkan bahwa 93% pengguna internet di Indonesia aktif menggunakan media sosial, dan 97,8% dari mereka mengaksesnya melalui perangkat mobile.



Gambar 1.2 Persentase Penggunaan Media oleh Pengguna Internet Usia 16+ secara Global (Februari 2025) (Sumber: We Are Social & Meltwater, 2025)

Ini menandakan bahwa dominasi media sosial dalam kehidupan digital masyarakat Indonesia sangat tinggi. Media sosial kini menjadi sumber utama dalam mengakses informasi, hiburan, dan pembelajaran menggantikan peran media konvensional yang semakin ditinggalkan (Qorib, 2020).

Berdasarkan kecenderungan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau memanfaatkan konten kreatif di TikTok sebagai media pembelajaran editing video. Penelitian ini juga akan mengkaji jenis konten yang dipilih, cara mahasiswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berinteraksi dengan konten, serta sejauh mana platform TikTok berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan editing video mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang kurikulum agar lebih adaptif dalam memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

1.2 Penegasan Istilah

1.2.1 Konten Kreatif

Konten kreatif adalah bentuk hasil karya yang menggabungkan ide, estetika, dan inovasi dalam menciptakan sesuatu yang menarik dan bernilai estetis untuk dipublikasikan di berbagai platform (KBBI, n.d.). Dalam konteks ini, konten kreatif mencakup berbagai informasi yang dihasilkan dengan pendekatan yang beragam, baik yang baru dan inovatif maupun yang lama namun dikemas kembali sesuai dengan perkembangan zaman (Widasari et al., 2017).

Lebih lanjut, konten kreatif dapat berupa penyajian informasi yang mencakup hiburan, berita, atau informasi lainnya, yang disajikan secara orisinal melalui media baru (new media). Jenis-jenis konten kreatif ini bisa berupa artikel, video, audio, atau multimedia yang diunggah di internet, memberikan banyak pilihan bagi pengguna untuk menikmati dan berbagi informasi (Julyanto Ekantoro, 2023).

1.2.2 Tiktok

Tiktok adalah aplikasi media sosial yang berbasis video, memungkinkan penggunanya untuk membuat dan membagikan video pendek dengan berbagai cara. Aplikasi ini sangat populer di kalangan berbagai usia, baik tua maupun muda, dan telah diunduh lebih dari satu miliar kali di seluruh dunia. Tiktok sering digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan kreativitas melalui tantangan dan tren konten yang menarik perhatian banyak orang (Batoebara, 2020).

Tiktok, yang dikenal sebagai *Douyin* di China, adalah platform jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video berdurasi pendek sebagai cara untuk mengekspresikan kreativitas, berbagi pengetahuan, dan menangkap momen-momen penting. Aplikasi ini dimiliki oleh *ByteDance*, sebuah perusahaan teknologi internet yang berbasis di Beijing, yang didirikan pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming. Tiktok pertama kali diluncurkan pada tahun 2016 dengan nama *Douyin*, dan baru pada tahun 2017 diperkenalkan ke seluruh dunia dengan nama Tiktok (Izzati et al., 2016).

1.2.3 Media Sosial

Menurut Nasrullah (2015), media sosial adalah platform online yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri, berinteraksi, berkolaborasi, berbagi informasi, dan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga menciptakan hubungan sosial dalam dunia maya. Dalam konteks ini, terdapat tiga aspek penting yang menggambarkan proses bersosialisasi, yaitu pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communication*), dan kerjasama (*cooperation*). Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini, media sosial telah menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk berkomunikasi (Saptya Mohamad, 2019).

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendeskripsikan media sosial sebagai "sekelompok aplikasi berbasis internet yang berlandaskan pada ideologi dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan berbagi konten yang dihasilkan oleh pengguna itu sendiri." Jejaring sosial adalah platform di mana setiap individu dapat membuat halaman web pribadi dan terhubung dengan teman-teman mereka untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. (Purbohastuti, 2017)

1.2.4 Mahasiswa

Mahasiswa adalah individu yang berada dalam fase transisi menuju dewasa, biasanya berusia antara 18 hingga 25 tahun. Pada tahap ini, mereka memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan diri dan kehidupan mereka saat memasuki dunia dewasa. Menurut Siswoyo (2007:121), mahasiswa dapat diartikan sebagai orang yang sedang menuntut ilmu di perguruan tinggi, baik yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta, atau lembaga setara lainnya. Mahasiswa umumnya memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kemampuan berpikir yang baik, dan keterampilan dalam merencanakan tindakan. Mereka cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis serta bertindak dengan cepat dan tepat, yang merupakan sifat-sifat yang saling melengkapi dalam diri mereka (Wenny Hulukati, 2018)

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau memanfaatkan konten kreatif di TikTok sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan editing video?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis cara mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

memanfaatkan konten kreatif di Tiktok sebagai media pembelajaran dalam penguasaan keterampilan Editing Video.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori komunikasi dan media sosial, khususnya dalam memahami bagaimana media sosial seperti Tiktok dapat mendorong kreativitas di kalangan mahasiswa. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur yang ada mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media sosial dalam konteks pengembangan keterampilan komunikasi dan kreativitas.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak kampus, khususnya dosen dan pengelola program studi Ilmu Komunikasi, untuk merancang kurikulum atau kegiatan yang dapat memanfaatkan media sosial, seperti Tiktok, dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini juga dapat memberikan panduan bagi mahasiswa dalam memanfaatkan Tiktok sebagai alat untuk mengasah keterampilan komunikasi dan kreativitas mereka dalam konteks akademik maupun pribadia.

1.5.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi masyarakat, terutama generasi muda, mengenai bagaimana Tiktok dapat dimanfaatkan secara positif untuk tujuan kreatif dan edukatif, bukan hanya untuk hiburan semata. Selain itu, penelitian ini juga dapat membuka peluang bagi para pengelola media sosial atau pengusaha kreatif untuk memanfaatkan Tiktok dalam mengembangkan ide-ide bisnis yang berbasis kreativitas.

1.6 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan konten kreatif di platform TikTok sebagai media pembelajaran keterampilan editing video oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau, khususnya pada konsentrasi Broadcasting angkatan 2021. Fokus pembahasan mencakup alasan mahasiswa memilih TikTok dibandingkan platform lain, ketertarikan awal terhadap editing video, jenis konten yang dianggap efektif, serta cara mereka mengakses konten pembelajaran melalui fitur seperti FYP, pencarian, atau mengikuti akun tertentu.

Penelitian ini juga mengkaji pemanfaatan fitur interaktif TikTok (komentar, live, duet, stitch) dalam proses belajar, penerapan hasil pembelajaran dalam praktik nyata, serta bagaimana mahasiswa menilai TikTok sebagai media

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baru yang mendukung pembelajaran non-formal. Selain itu, penelitian ini membahas hambatan yang dihadapi serta strategi mahasiswa dalam mengatasi kendala saat belajar melalui TikTok.

Adapun aspek yang tidak dibahas dalam penelitian ini meliputi analisis teknis algoritma TikTok, perbandingan kuantitatif dengan media pembelajaran lain, evaluasi kualitas konten secara umum, serta pembelajaran editing dalam konteks profesional atau institusi formal.





Kajian Terdahulu

1. Penelitian berjudul *“Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Sinematografi Bagi Mahasiswa”*

ditulis oleh Al Ghifari Putra Herdana pada tahun 2024

Mengkaji pemanfaatan Tiktok sebagai media pembelajaran sinematografi bagi mahasiswa. Penulis menyoroti bagaimana mahasiswa konsentrasi Broadcasting memanfaatkan Tiktok untuk mempelajari teknik-teknik dasar sinematografi seperti tipe shot, pencahayaan, dan pengeditan, serta bagaimana platform ini membantu mereka berperan aktif sebagai kreator konten. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini menemukan bahwa Tiktok tidak hanya sekadar platform hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Tiktok secara konsisten mampu meningkatkan keterampilan sinematografi mahasiswa, baik dalam aspek teknis maupun kreativitas, yang terlihat dari peningkatan kualitas visual dan naratif karya mereka (Al Ghifari, 2024). Penelitian ini memiliki kecocokan yang kuat dengan penelitian ini yang berjudul *“Konten Kreatif Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Editing Video Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau”*. Penelitian ini menunjukkan bahwa Tiktok tidak hanya sebagai platform hiburan, tetapi juga mampu menjadi alat pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan dan kreativitas mahasiswa, khususnya dalam bidang komunikasi. Temuan tersebut relevan dengan fokus penelitian ini, yang juga mengeksplorasi bagaimana Tiktok dapat menginspirasi kreativitas mahasiswa Ilmu Komunikasi melalui konten kreatif yang tersedia di platform tersebut.

2. Penelitian berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau Angkatan 2021”* yang ditulis oleh Mei Ardenia Azman pada tahun 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media sosial Tiktok terhadap kreativitas mahasiswa, khususnya dalam hal bagaimana konten di Tiktok dapat memengaruhi cara mereka berkreasi dan mengekspresikan diri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui survei menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa. Teknik analisis data meliputi analisis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji validitas, reliabilitas, regresi linear, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan Tiktok dan kreativitas mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis regresi, mahasiswa yang aktif menggunakan Tiktok cenderung memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang jarang atau tidak menggunakannya (Azman, 2024). Penelitian ini menyimpulkan bahwa Tiktok memiliki dampak positif terhadap kreativitas mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau. Platform ini dianggap efektif sebagai media untuk mengekspresikan ide-ide kreatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkreasi. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian ini, berdasarkan temuannya ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Tiktok berkontribusi pada peningkatan kreativitas mahasiswa, sejalan dengan fokus penelitian ini yang ingin mengkaji peran konten kreatif di Tiktok dalam menginspirasi dan mendorong mahasiswa untuk berkreasi. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa media sosial, khususnya Tiktok, tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan, tetapi juga menjadi sumber inspirasi dan alat pembelajaran kreatif yang relevan bagi mahasiswa.

3. Penelitian berjudul "Tiktok Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Editing Video," ditulis oleh Wibi Ardi Alvianto, Juni Amanullah, dan Lukman Santoso, yang diterbitkan pada tahun 2024 dalam Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain, Vol. 1, No. 1, halaman 73. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi pemanfaatan alat pengeditan video Tiktok dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa, serta untuk memahami pengalaman pendidik dalam menggunakan platform ini untuk pendidikan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yang melibatkan wawancara mendalam dengan pendidik dan siswa, serta observasi langsung dalam konteks pembelajaran. Data yang diperoleh diolah menggunakan metode analisis isi untuk mengidentifikasi tema dan pola terkait penggunaan Tiktok dalam pembelajaran. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat pengeditan video Tiktok dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Format video yang menarik dan dilengkapi dengan efek visual serta musik secara signifikan membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Namun, penelitian ini juga mencatat adanya tantangan dalam memastikan integritas pendidikan dan kualitas materi yang diajarkan. Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyimpulkan bahwa Tiktok memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menarik, namun memerlukan pendekatan yang bijak untuk mengintegrasikan kreativitas dengan substansi pembelajaran. Implikasi etika dan isu privasi dalam penggunaan platform media sosial juga merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan (Alvianto, 2024). Jurnal ini sangat relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, karena memberikan wawasan mendalam tentang pemanfaatan media sosial, khususnya Tiktok, dalam konteks pendidikan. Temuan dan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini dapat membantu dalam merancang kerangka kerja dan alat untuk mengeksplorasi penggunaan platform video dalam pembelajaran, serta memberikan dasar untuk menilai dampaknya terhadap keterlibatan siswa.

4. Penelitian berjudul "Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring," ditulis oleh Nurin Salma Ramdani, Angga Hadiapurwa, dan Hafsa Nugraha, yang diterbitkan pada tahun 2021 dalam *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 2, halaman 436.

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa Tiktok dapat berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dalam konteks pembelajaran daring, serta untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik selama proses belajar. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (literature review), di mana peneliti menganalisis lima belas artikel yang relevan. Data dikumpulkan dari literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran dan penggunaan Tiktok, kemudian dianalisis dan diringkas untuk menarik kesimpulan yang berarti. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Tiktok sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan, Tiktok memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka, menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran daring yang interaktif (Ramdani et al., 2021). Konten informatif yang disajikan dalam format video singkat sangat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Penulis menyimpulkan bahwa Tiktok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tiktok terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran daring.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jurnal ini sangat relevan dengan penelitian yang membahas peran konten kreatif di media sosial Tiktok sebagai alat untuk pembelajaran Editing Video. Temuan mengenai efektivitas Tiktok sebagai alat pembelajaran interaktif mendukung argumen bahwa konten kreatif dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan teknik Editing Video.

5. Penelitian berjudul Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia,"

ditulis oleh Wisnu Nugroho Aji dan diterbitkan pada tahun 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi Tiktok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya di kalangan siswa gen Z. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Penulis menganalisis berbagai fitur yang ada di Tiktok dan bagaimana fitur-fitur tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran, serta menghubungkannya dengan teori-teori pembelajaran yang relevan. Hasil penelitian (Aji, 2018) menunjukkan bahwa Tiktok dapat berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca siswa. Fitur interaktif seperti duet dan rekam suara memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penulis menyimpulkan bahwa Tiktok memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan pemanfaatan yang tepat, aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital. Jurnal ini memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian, karena keduanya membahas pemanfaatan Tiktok sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memberikan perspektif tambahan mengenai bagaimana konten kreatif di platform tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan Editing Video di kalangan mahasiswa. Selain itu, temuan mengenai interaktivitas dan keterlibatan siswa dapat menjadi dasar untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang cara mahasiswa Ilmu Komunikasi memanfaatkan Tiktok untuk tujuan pembelajaran yang lebih spesifik.

6. Penelitian berjudul *Peran Media Sosial Sebagai Sarana Peningkatan Kreativitas Calon Guru IPS dalam Mengembangkan Pembelajaran yang Menarik*

ditulis oleh Amirah Zahra Muthi, Desy Safitri, dan Sujarwo, membahas bagaimana media sosial, khususnya YouTube dan Tiktok, dapat dimanfaatkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk meningkatkan kreativitas calon guru. Jurnal ini diterbitkan pada tahun 2024 dalam *CENDIKIA PENDIDIKAN* Vol. 3, No. 11 oleh Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran platform media sosial dalam membantu calon guru merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur dengan mahasiswa Pendidikan IPS, serta tinjauan literatur. Analisis data dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi pola atau tema yang relevan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa YouTube menjadi sumber utama bagi calon guru dalam mencari referensi untuk metode pembelajaran yang variatif dan komprehensif. Sementara itu, Tiktok, meskipun kontennya lebih singkat, tetap dianggap sebagai platform yang memberikan inspirasi bagi sebagian calon guru dalam menciptakan ide-ide kreatif. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media sosial memiliki dampak positif terhadap kreativitas calon guru, khususnya dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik. Penulis jurnal juga merekomendasikan agar YouTube dimanfaatkan untuk konten yang lebih mendalam, namun tetap mengapresiasi variasi ide yang bisa diperoleh dari Tiktok (Muthi, A. Z., 2024). Jurnal ini sangat relevan dengan penelitian ini, yang memberikan pemahaman lebih luas tentang bagaimana media sosial dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas. Temuan mereka memperkuat kerangka teori penelitian ini dengan menekankan bahwa Tiktok tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga mampu memberikan inspirasi untuk menciptakan konten yang inovatif. Hal ini menjadi dasar yang penting dalam menganalisis bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat memanfaatkan Tiktok untuk mengembangkan kreativitas mereka.

7. Penelitian yang berjudul "Memaksimalkan Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran dalam Membangun Kreativitas Siswa" yang ditulis oleh Andrias Pujiono, Kanafi Kanafi, dan Yonatan Alex Arifianto (2022) bertujuan untuk menganalisis penggunaan Tiktok sebagai media pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa. Penulis menggali bagaimana platform Tiktok dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa melalui berbagai jenis konten yang dihasilkan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data deskriptif-analitis melalui studi literatur. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis teks dan wacana dari berbagai sumber literatur relevan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tiktok memiliki potensi besar dalam mendukung kreativitas siswa, di mana fitur-fitur yang mudah diakses di aplikasi ini memudahkan siswa untuk berkreasi dan menghasilkan berbagai konten, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan dan imajinasi mereka. Kesimpulannya, penelitian ini menegaskan bahwa Tiktok tidak hanya berfungsi sebagai media sosial untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan Tiktok dalam konteks pendidikan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan kreatif siswa di era digital (Pujiono et al., 2022). Jurnal ini relevan dengan penelitian yang berjudul "Peran Konten Kreatif pada Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran Editing Video pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau." Temuan dari jurnal ini memberikan landasan teoritis yang kuat mengenai bagaimana konten kreatif di media sosial, khususnya Tiktok, dapat memengaruhi dan menginspirasi mahasiswa dalam proses pembelajaran Editing Video. Fokus penelitian ini pada penggunaan Tiktok sebagai alat pembelajaran yang mendorong kreativitas mahasiswa dalam Editing Video dapat memperkaya kerangka teori dalam penelitian ini. Dengan mempelajari bagaimana mahasiswa memanfaatkan konten kreatif di Tiktok untuk meningkatkan keterampilan Editing Video mereka, penelitian ini dapat memperkuat argumen mengenai peran penting media sosial dalam pendidikan dan pengembangan kreativitas di kalangan mahasiswa, serta menunjukkan bagaimana Tiktok dapat berfungsi sebagai platform efektif untuk pembelajaran praktis dalam bidang komunikasi.

Penelitian berjudul *Kreativitas Konten Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia di Media Sosial* oleh Haerul dan Yusrina diterbitkan pada tahun 2022 dalam *Proceedings of the Universitas Pendidikan Indonesia*, Volume 3, Nomor 1.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengeksplorasi bentuk kreativitas dalam konten edukatif yang berfokus pada bidang bahasa dan sastra Indonesia di media sosial. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang dikumpulkan melalui observasi terhadap sepuluh konten edukatif di YouTube dan Instagram. Analisis data dilakukan berdasarkan teori kreativitas, dengan tujuan memahami pola dan bentuk inovasi yang muncul dalam konten edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi media dan kesesuaian dengan konteks edukasi menjadi bentuk kreativitas yang paling umum ditemukan. Konten yang dirancang berdasarkan minat dan kebutuhan masyarakat berhasil mengatasi kejenuhan dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran, sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa pola kreativitas dalam konten edukasi media sosial mengikuti pendekatan stimulus-respons. Pola ini efektif untuk menarik perhatian warganet dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media sosial secara lebih inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam bidang bahasa dan sastra (Haerul, 2021). Berdasarkan penelitian pada jurnal ini sangat relevan dengan penelitian sesuai dengan temuan penelitian ini memberikan landasan teoritis bahwa konten kreatif di media sosial, termasuk Tiktok, dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kreativitas. Penekanan pada inovasi konten dan relevansi terhadap kebutuhan audiens sesuai dengan teori yang ini gunakan. Hal ini juga mendukung argumen bahwa konten kreatif di Tiktok dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa untuk menciptakan karya yang lebih inovatif dan menarik dalam bidang komunikasi.

9. Penelitian berjudul “Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Maharah Kala”^m

Penulis Miftachul Taubah Tahun Terbit: 2020

Sumber Mu'allim Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 2 No. 1, Halaman 57-66

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya dalam keterampilan berbicara (maharah kalam). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Data dikumpulkan melalui studi literatur dan observasi terhadap penggunaan aplikasi Tiktok dalam konteks pendidikan. Penulis juga menganalisis fitur-fitur aplikasi yang relevan untuk proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Tiktok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif. Fitur-fitur seperti perekaman suara, pengeditan video, dan kolaborasi duet memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam bahasa Arab dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Miftachul Taubah & Muhammad Nur Hadi, 2020). Penulis menyimpulkan bahwa Tiktok dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, asalkan digunakan dengan metode dan teknik yang tepat. Aplikasi ini memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Relevansi, Jurnal ini sangat relevan dengan penelitian "Peran Konten Kreatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran Editing Video pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau" karena membahas inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di era digital. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran modern, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa. Dengan demikian, temuan ini dapat memberikan perspektif tambahan untuk penelitian mengenai peran konten kreatif di Tiktok sebagai media pembelajaran Editing Video bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau.

10. Penelitian berjudul "Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Era Globalisasi Digital" ditulis oleh Nurul Fauziyah, Ariani Ramadhini, Kautsar Eka Wardhana, dan Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, diterbitkan pada tahun 2022 ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi Tiktok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di era digital dan globalisasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan reduksi data untuk menganalisis penggunaan Tiktok dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tiktok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Fitur-fitur yang ada, seperti video pendek dan interaksi langsung, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi ini dalam pendidikan. Penulis menyimpulkan bahwa Tiktok dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, asalkan digunakan dengan cara yang kreatif dan bijak oleh pendidik. Meskipun terdapat tantangan, seperti ketergantungan pada gadget dan keterbatasan akses internet, potensi aplikasi ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa sangat signifikan (Saputra et al., 2021). Jurnal ini relevan dengan penelitian yang berjudul "Peran Konten Kreatif pada Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran Editing Video pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau" karena membahas inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di era digital. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi, khususnya media sosial, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya.



2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Uses and Effect

Teori Uses and Effects diperkenalkan oleh Sven Windahl pada tahun 1979. Prinsip dasar dari teori ini adalah bahwa penggunaan media akan memberikan dampak atau efek tertentu kepada para penggunanya. Dengan kata lain, cara orang menggunakan media dapat memengaruhi pengalaman dan hasil yang mereka peroleh dari media tersebut. Teori Uses and Effects adalah pendekatan dalam studi media yang menjelaskan bagaimana individu menggunakan media tertentu, seperti menonton atau mendengarkan media massa, untuk memenuhi berbagai kebutuhan atau harapan mereka. Teori ini menekankan bahwa pengguna media tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif memilih dan menggunakan media yang mereka anggap sesuai untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Interaksi antara pengguna dan konten yang diakses menjadi sangat penting, dan hasil dari interaksi tersebut dapat mempengaruhi sikap, perilaku, dan pengetahuan pengguna. Teori ini juga menyoroti bahwa penggunaan media memiliki berbagai makna, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna (Charla & Isyanawulan, 2023).

1.2.2 Media Sosial

Media sosial merupakan platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berpartisipasi dalam berbagai jenis konten, seperti blog, jejaring sosial, forum, dan dunia maya. Istilah "media" sendiri berarti perantara atau pengantar, dan dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang membantu dalam berkomunikasi dengan menyampaikan pesan kepada individu atau khalayak. Menurut John Vivian, keberadaan media baru seperti internet mampu melampaui pola penyebaran pesan yang ada pada media tradisional. Sifat interaktif internet mengaburkan batas geografis, meningkatkan kapasitas interaksi, dan yang terpenting, memungkinkan komunikasi dilakukan secara real-time (Azman, 2024).

Berdasarkan penelitian P.N. Howard dan M.R. Parks (2012: 21), media sosial terdiri dari tiga komponen, yaitu: infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi serta mendistribusikan konten media yang mencakup pesan pribadi, berita, ide, dan produk budaya dalam format digital. Selanjutnya, individu, organisasi, dan industri adalah pihak yang memproduksi dan mengonsumsi konten media dalam bentuk digital tersebut. (Batee, 2019).

Philip dan Kevin Keller, berpendapat media sosial merupakan sebagai platform yang memungkinkan konsumen untuk saling berbagi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan audio, baik di antara mereka maupun dengan perusahaan, dan sebaliknya. Di sisi lain, Chris Brogan mendefinisikan media



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sosial sebagai serangkaian alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi masyarakat umum (Cahyono, 2018). Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, media sosial didefinisikan sebagai sekumpulan aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas prinsip dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan terciptanya dan pertukaran konten yang dihasilkan oleh pengguna (Purbohastuti, 2017).

2.2.3 Tiktok

Aplikasi Tiktok adalah platform jejaring sosial dan video musik yang dikembangkan oleh perusahaan China, *ByteDance*, yang didirikan oleh Zhang Yiming dan diluncurkan pada September 2016. Aplikasi ini dengan cepat menjadi populer untuk pembuatan video pendek berbasis musik, menarik perhatian banyak orang, baik dewasa maupun anak-anak. Dalam waktu satu tahun, Tiktok berhasil meraih 100 juta pengguna dan mencatatkan 1 miliar tayangan video setiap harinya. Melihat lonjakan popularitas *Douyin* di China, Zhang Yiming memutuskan untuk memperluas jangkauan aplikasi ini ke luar negeri dengan nama Tiktok (Sugiantari, 2024). Durasi video di Tiktok sekitar 30 detik, dan aplikasi ini menawarkan berbagai efek khusus yang unik serta pilihan musik yang beragam, membantu pengguna mengekspresikan diri melalui berbagai gaya, tarian, dan kreativitas lainnya. Pengguna dapat menjadi pembuat konten dan menciptakan hal-hal menarik dengan berbagai efek khusus, musik latar dari artis terkenal, dan fitur-fitur menarik lainnya (Aidil et al., 2022).

Menurut (Michael, 2019) aplikasi Tiktok merupakan platform media sosial online berbasis video yang menyediakan efek khusus yang unik dan menarik, yang dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya. Dengan demikian, pengguna dapat membuat video pendek yang menarik dan membagikannya kepada teman-teman atau pengguna lainnya (Zaputri, 2021).

Dalam aplikasi Tiktok pengguna dapat mekreasikan berbagai macam fitur, yang dapat menambah nilai estetika dalam video konten mereka, seperti berikut:

1) Fitur Tambahan Musik

Dengan fitur ini, guru dan siswa dapat menambahkan berbagai jenis musik ke dalam video mereka sesuai dengan karakteristik masing-masing. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat membuat video teks cerita fantasi dengan slide teks yang sesuai dengan gambar cerita. Mereka juga dapat memilih tema musik yang cocok sebagai latar belakang.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Fitur Efek Suara

Fitur ini memungkinkan guru atau siswa untuk mengubah suara dengan berbagai efek, seperti suara elektronik, vibrasi, suara binatang, dan lainnya. Sebagai contoh, materi dapat menceritakan kembali cerita yang telah dibaca sebelumnya dan disampaikan secara lisan. Setiap karakter dalam cerita dapat dibedakan menggunakan fitur ini, sehingga membuatnya lebih mudah dipahami.

3) Fitur Posting Teks

Ini adalah salah satu fitur di Tiktok yang berguna untuk berbagi konten yang berfokus pada tulisan dan gaya penulisannya. Umumnya, pengguna Tiktok mencari referensi teks atau menggunakan ide mereka sendiri untuk dituangkan dalam fitur ini. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya, siswa dapat berbagi karya mereka dengan menulis cerita fantasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Selanjutnya, mereka dapat membagikan tulisan tersebut kepada semua pengikut di Tiktok untuk memotivasi orang lain dalam membuat cerita fantasi.

4) Fitur Latar Gambar

Dengan fitur ini, siswa dapat berimajinasi dalam memilih latar gambar yang sesuai dengan teks cerita fantasi yang mereka tulis (Wardhani, 2024).

2.2.4 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Fadilah, 2019). Pengertian lain menurut Arsyad (2006:3) menyatakan Media merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian, merangsang pemikiran, dan memotivasi siswa, sehingga mereka terdorong dalam proses pembelajaran (Dewi, 2015).

Sementara itu pendapat lain mengenai media menurut Menurut Sadiman dan rekan-rekan (1996), dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999), media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang mencakup berbagai bentuk seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (Isran Rasyid, 2019). Namun, media tidak hanya sekadar alat atau bahan, melainkan juga mencakup berbagai hal lain yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan. Menurut Gerlach dan Ely (1988), media secara umum mencakup orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, media tidak hanya terbatas pada alat perantara seperti VCD, komputer, OHP, dan sejenisnya, tetapi juga mencakup manusia sebagai sumber belajar serta berbagai kegiatan seperti simulasi, peneladanan, dan karya wisata yang dirancang untuk meningkatkan sikap dan keterampilan siswa. (Herawati Daulae, 2019).

Pembelajaran menurut (Syarifuddin, 2011) adalah proses yang mengubah perilaku siswa, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dari keadaan tidak mengetahui menjadi memahami. Proses pembelajaran yang efektif dapat memberikan dampak signifikan, seperti mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan ketepatan dalam mengidentifikasi serta menerapkan materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang baik juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuan baru, yang berkontribusi pada penguasaan materi yang lebih baik, serta membantu mereka memahami masalah klinis dan meningkatkan keterampilan komunikasi serta kerja sama tim (Widyanto & Wahyuni, 2020).

Media pembelajaran adalah sekumpulan alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang dapat berupa materi pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menumbuhkan minat belajar seseorang demi mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pemikiran audiens, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Dalam praktiknya, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan efektivitasnya. Menurut Munadi, terdapat empat jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar-mengajar, yaitu:

- 1) **Media Visual**, yang dapat ditampilkan dan dilihat, seperti gambar diam dan gambar bergerak.
- 2) **Media Audio**, yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan melalui suara atau audio, contohnya kaset, radio, dan rekaman suara lainnya.
- 3) **Media Audio-Visual**, yang merupakan kombinasi antara media audio dan visual, biasanya menampilkan gambar bergerak yang disertai narasi, dialog, dan musik, seperti konten video di Tiktok, YouTube, dan Instagram.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) **Media Interaktif Berbasis Komputer**, yang dirancang untuk merangsang interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menampilkan tayangan audiovisual, tetapi juga menyertakan kuis, teka-teki, atau aktivitas lain yang membuat peserta didik lebih aktif, seperti modul pembelajaran berbasis komputer, e-book, dan kuis daring (Nugrawiyati, 2018).

2.2.5 Editing Video

Editing Video adalah proses mengatur dan menyusun hasil rekaman video menjadi satu kesatuan yang sesuai dengan naskah, sehingga video tersebut dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan memiliki alur yang baik (Murodi et al., 2023). Menurut Franky Cutuhatunewa (2014), Editing Video didefinisikan sebagai proses penyuntingan klip-klip video yang dihasilkan dari proses pengambilan gambar. Dalam tahap ini, seorang editor memilih dan menyunting gambar dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) dan kemudian menggabungkan potongan-potongan tersebut menjadi sebuah video utuh yang menarik untuk ditonton (Dianti, 2017).

Editing Video adalah tahap pasca produksi dalam pembuatan video. Proses ini berkaitan erat dengan keterampilan sinematografi atau penyiaran, dan digunakan untuk mengatasi berbagai masalah yang memerlukan tingkat keahlian tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Dr. Ahmad Murodi, M.A. menjelaskan bahwa ada beberapa prinsip dalam editing, yaitu: (1) Motivasi, (2) Informasi, (3) Komposisi, (4) Suara, (5) Sudut Kamera, dan (6) Kesenambungan (Murodi et al., 2023).

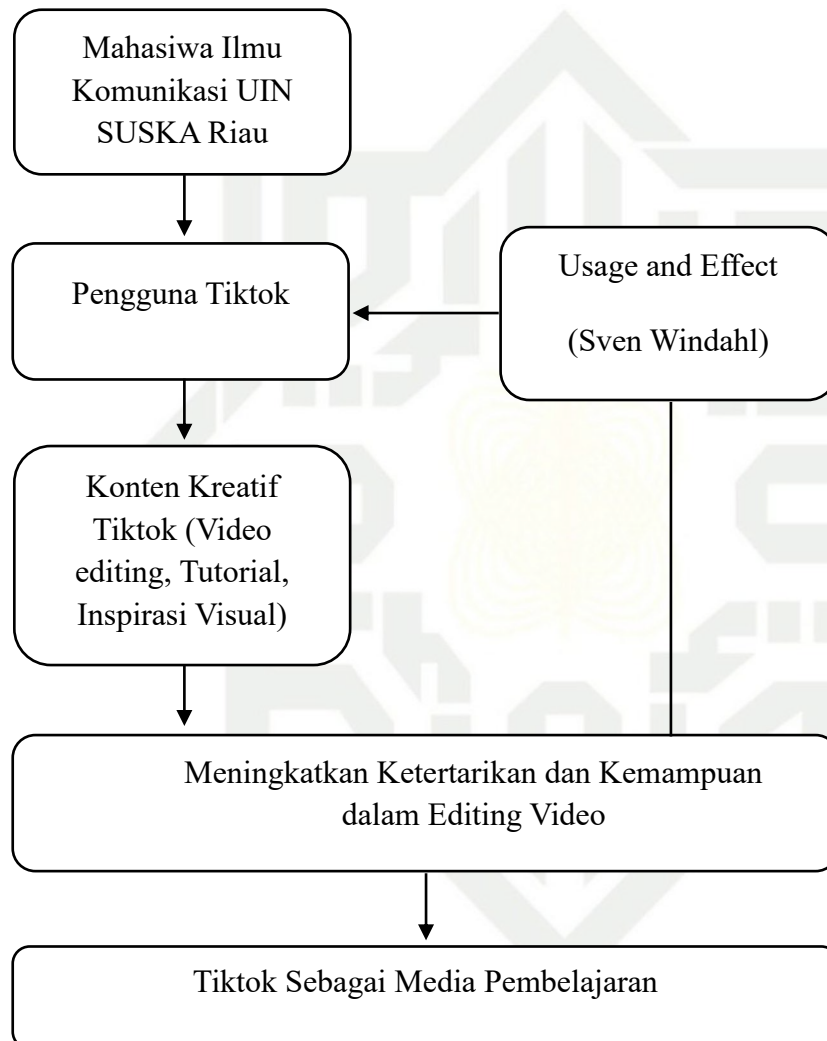


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23

Kerangka Pemikiran



(Sumber: Kerangka Pemikiran Peneliti 2025)

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merujuk pada perencanaan sistematis yang mencakup kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data. Proses ini dilakukan secara objektif dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu masalah atau menguji hipotesis, serta mengembangkan prinsip atau konsep yang bersifat umum (Herdayati, 2019).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dan menyeluruh, khususnya mengenai bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau konsentrasi Broadcasting angkatan 2021 memanfaatkan konten kreatif TikTok sebagai media pembelajaran editing video. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengkaji suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata, melalui eksplorasi yang detail dan kontekstual.

Sejalan dengan pendapat Creswell (1998), studi kasus merupakan eksplorasi terhadap “suatu sistem yang terikat” yang dikaji dalam jangka waktu tertentu melalui pengumpulan data mendalam dari berbagai sumber informasi dalam konteks tertentu. Sistem yang terikat ini bisa berupa individu, kelompok, proses, atau aktivitas yang memiliki batasan waktu, tempat, dan keterlibatan partisipan yang jelas. Dalam konteks penelitian ini, sistem yang dikaji adalah pemanfaatan konten kreatif TikTok oleh sekelompok mahasiswa dalam konteks pembelajaran nonformal editing video (Assyakurrohim et al., 2023).

Penelitian kualitatif merupakan studi yang berfokus pada pengkajian kualitas dari hubungan, aktivitas, situasi, atau berbagai materi. Penelitian ini lebih menekankan pada deskripsi menyeluruh dan penjelasan rinci mengenai kegiatan atau situasi yang sedang berlangsung, daripada menguji hipotesis atau mengukur pengaruh antar variabel. Pendekatan ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari setting alamiah dan melibatkan peneliti sebagai instrumen utama, menggunakan teknik seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen (Fadli, 2021). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya untuk memahami fenomena secara mendalam, yakni bagaimana konten kreatif pada media sosial TikTok dapat menjadi media pembelajaran pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau dalam editing video.

Lebih lanjut, (Bungin, 2010) menjelaskan bahwa metode kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan merangkum berbagai kondisi, situasi, atau fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. Tujuannya bukan hanya untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggambarkan realitas secara faktual, tetapi juga untuk memahami makna yang terkandung di balik realitas tersebut. Dalam konteks ini, pemanfaatan TikTok oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran nonformal menjadi fokus utama yang dikaji secara mendalam melalui pendekatan studi kasus.

Metode kualitatif studi kasus dalam penelitian ini digunakan untuk menggali secara menyeluruh proses, pengalaman, serta alasan mahasiswa dalam menggunakan TikTok sebagai sarana belajar keterampilan editing video. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam menginterpretasi data, serta berupaya memahami makna sosial yang dibangun oleh para informan berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, khususnya pada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi. Lokasi ini dipilih karena relevansi subjek penelitian, yaitu mahasiswa Ilmu Komunikasi, yang dianggap memiliki keterkaitan erat dengan dunia konten kreatif dan Editing Video.

Waktu penelitian direncanakan berlangsung mulai bulan Mei 2025 hingga selesai, mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, hingga analisis data. Rentang waktu ini diharapkan cukup untuk melakukan wawancara, observasi, dan pengumpulan data lain yang diperlukan secara mendalam.

3.3 Sumber Data Penelitian

Berdasarkan sumbernya, data dibedakan atas data primer dan data skunder, sebagai berikut:

3.3.1 Data Primer

Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya, seperti responden atau objek penelitian, melalui berbagai metode pengumpulan, termasuk wawancara, kuesioner, observasi, atau eksperimen. Karena data ini dikumpulkan langsung dari sumbernya, data primer dianggap lebih akurat dan relevan untuk mencapai tujuan penelitian yang ditetapkan (Rachmat Kriyantono, 2010). Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau yang aktif menggunakan Tiktok sebagai media pembelajaran Editing Video. Narasumber dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat partisipasi mereka dalam membuat atau menggunakan konten kreatif di Tiktok, serta pengalaman mereka dalam memanfaatkan platform tersebut untuk meningkatkan keterampilan Editing Video.



3.3.2 Sekunder

Data sekunder didefinisikan sebagai informasi yang telah dikumpulkan dan dipublikasikan oleh pihak lain sebelum penelitian dilakukan. Sumber data sekunder dapat mencakup buku, artikel, laporan penelitian, statistik pemerintah, atau database yang telah tersedia. Meskipun data sekunder lebih mudah dan cepat diakses, keakuratan dan relevansinya sangat bergantung pada kualitas sumbernya, dan sering digunakan untuk melengkapi analisis dalam penelitian (Rachmat Kriyantono, 2010). Data sekunder mencakup dokumentasi dari konten Tiktok yang relevan dengan pembelajaran Editing Video, literatur atau penelitian sebelumnya mengenai kreativitas di media sosial, serta sumber informasi lain seperti artikel dan jurnal yang mendukung pemahaman tentang peran konten kreatif di Tiktok dalam konteks pembelajaran. Sumber data ini digunakan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai hubungan antara konten kreatif di Tiktok dan pengembangan keterampilan Editing Video pada mahasiswa.

3.4 Informan Penelitian

Informan adalah individu yang diwawancarai dan diminta memberikan informasi oleh pewawancara. Mereka adalah orang-orang yang dianggap memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang data, informasi, atau fakta terkait objek penelitian (Bungin, 2010). Informan penelitian adalah individu atau kelompok yang memberikan informasi, data, atau wawasan yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Informan dapat berasal dari berbagai latar belakang, tergantung pada fokus penelitian, dan mereka dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang berkaitan dengan pengetahuan, pengalaman, atau keterlibatan mereka dalam fenomena yang diteliti. (Sumakul & Ruata, 2020). Informan dalam penelitian ini adalah beberapa perwakilan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau yang aktif ataupun pernah menggunakan Tiktok sebagai media pembelajaran Editing Video. Kriteria pemilihan informan mencakup mahasiswa yang memiliki pengalaman dalam membuat atau mengonsumsi konten kreatif di Tiktok, serta yang telah memanfaatkan platform tersebut untuk meningkatkan keterampilan Editing Video mereka.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1 Informan Penelitian (Sumber : Data Olahan Peneliti 2025)

No.	Nama	Prodi (Angkatan)	Alasan Pemilihan
1	Muhammad Agus	Ilkom (2021)	Dipilih karena aktif mengikuti kegiatan editing video di perkuliahan dan organisasi, serta menggunakan TikTok sebagai media belajar melalui konten kreator edukatif.
2	Wahyu Aditia Wardana	Ilkom (2021)	Dipilih karena berpengalaman dalam produksi audiovisual, aktif sebagai konten kreator di Instagram, dan menggunakan TikTok untuk menunjang proses belajar editing video.
3	Nurakmal Oktaviyanda	Ilkom (2021)	Dipilih karena menjalani tugas perkuliahan dan proyek film pendek yang berkaitan dengan editing, serta memanfaatkan TikTok sebagai referensi tambahan.
4	Mufti Hasan Al Azhar	Ilkom (2021)	Dipilih karena aktif dalam praktik produksi media dan organisasi, serta menggunakan TikTok untuk mencari referensi teknik editing.
5	Muliadi	Ilkom (2021)	Dipilih karena memiliki pengalaman sebagai freelance desainer grafis dan sering memproduksi video untuk mempromosikan jasanya. Ia juga pernah tergabung dalam komunitas film, serta menggunakan TikTok sebagai salah satu media untuk belajar dan mengembangkan keterampilan editing video.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultana

Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.5 Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data merupakan kelengkapan atau pengembangan dari metode riset yang dipilih agar data dapat dikumpulkan secara sistematis dan relevan dengan tujuan penelitian (Rachmat Kriyantono, 2010). Dalam pendekatan kualitatif studi kasus, pengumpulan data dilakukan secara mendalam dan kontekstual melalui berbagai teknik, dengan tujuan memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap fenomena yang dikaji.

3.5.1 Wawancara Mendalam (In-depth Interview)

Wawancara mendalam adalah metode penelitian di mana peneliti melakukan wawancara tatap muka secara intensif dan berulang (lebih dari satu kali) untuk menggali informasi dari responden, yang juga dikenal sebagai informan. Karena wawancara dilakukan lebih dari sekali, metode ini sering disebut sebagai "wawancara intensif." Biasanya, metode ini melibatkan sampel yang terbatas, dan peneliti akan menghentikan pencarian sampel tambahan ketika merasa telah mendapatkan cukup data. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai alasan di balik jawaban responden, termasuk opini, motivasi, nilai-nilai, pengalaman, serta konteks sosial yang diungkapkan dengan kata-kata mereka sendiri. (Rachmat Kriyantono, 2010). Menurut (Bungin, 2010) wawancara mendalam adalah proses pengumpulan informasi untuk keperluan penelitian melalui sesi tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan informan, yang bisa dilakukan dengan atau tanpa panduan wawancara. Dalam proses ini, pewawancara dan informan terlibat dalam interaksi sosial yang berlangsung cukup lama. Wawancara mendalam dilakukan dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau yang aktif menggunakan Tiktok. Pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk menggali pengalaman, pandangan, dan persepsi mereka tentang konten kreatif di Tiktok serta bagaimana platform tersebut menjadi inspirasi bagi kreativitas mereka.

3.5.2 Observasi

Observasi didefinisikan sebagai proses pengamatan sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki, disebut dengan observasi langsung, sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diselidiki. Tujuan dari observasi adalah untuk mendeskripsikan latar yang diobservasi, kegiatan-kegiatan yang terjadi dala latar itu, orang-orang yang berpartisipasi dalam kegiatan, makna latar, kegiatan, dan partisipasi mereka pada orang-orang itu (Lubis, 2018). Peneliti melakukan observasi pada konten-konten kreatif di Tiktok yang sering diakses



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau dibuat oleh mahasiswa. Observasi ini bertujuan untuk memahami karakteristik dan elemen-elemen yang sering muncul dalam konten kreatif tersebut, seperti tema, gaya penyajian, dan strategi menarik perhatian audiens.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berhubungan dengan topik penelitian. Metode ini membantu memahami konteks sejarah, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang relevan dengan fenomena yang sedang dikaji. Dalam penelitian kualitatif, teknik ini penting untuk memperoleh data tambahan yang memperkaya pemahaman mendalam tentang topik penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder, seperti tangkapan layar (screenshot) konten Tiktok, statistik penggunaan Tiktok oleh mahasiswa, atau referensi dari literatur yang relevan. Data ini digunakan untuk mendukung hasil wawancara dan observasi.

3.6 Validitas Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2014).

Validitas data adalah ukuran sejauh mana data yang dikumpulkan dalam penelitian mencerminkan kebenaran atau realitas dari fenomena yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, validitas data adalah kemampuan data untuk merepresentasikan pemahaman mendalam tentang konteks, pengalaman, atau perilaku yang diteliti, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan relevan (Afiyanti, 2008). Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Dari data yang terkumpul akan dilakukan analisis yang selanjutnya dipakai sebagai bahan masukan untuk penarikan kesimpulan (Murjani, 2022).

3.6.1 Triangulasi Data

Triangulasi adalah metode pengumpulan data yang menggabungkan berbagai teknik dan sumber informasi yang sudah ada. Dengan menerapkan triangulasi, peneliti tidak hanya mengumpulkan data, tetapi juga melakukan verifikasi terhadap kredibilitas informasi yang diperoleh. Proses ini melibatkan pemeriksaan data melalui berbagai metode pengumpulan dan sumber yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbeda, sehingga hasil yang didapatkan menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya., tetapi juga menguji kredibilitas data tersebut. Ini dilakukan dengan memverifikasi data melalui berbagai teknik pengumpulan dan sumber yang berbeda (Albi Anggito, 2018). Fungsi utama triangulasi adalah mengatasi keterbatasan dari satu sumber atau metode, mengurangi bias dari interpretasi subjektif, dan mendorong peneliti untuk memperkaya pemahaman terhadap fenomena yang diteliti. Dengan demikian, triangulasi menyediakan perspektif yang lebih luas dan komprehensif, meningkatkan kredibilitas dan keandalan temuan penelitian (Arianto, 2024). Triangulasi adalah metode yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan memanfaatkan informasi empiris yang ada. Dalam proses ini, jawaban yang diperoleh akan diperiksa kembali dengan dokumen-dokumen yang sudah ada sebelumnya. Menurut Dwidjowinoto, terdapat beberapa jenis triangulasi yang dapat digunakan, yaitu:

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan memverifikasi tingkat kepercayaan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Misalnya, membandingkan hasil observasi dengan wawancara, meninjau pernyataan umum dengan pernyataan individu, atau membandingkan hasil wawancara dengan dokumen terkait.

2) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu digunakan untuk memvalidasi data yang berhubungan dengan perubahan proses atau perilaku manusia, karena perilaku manusia dapat berubah dari waktu ke waktu. Untuk mendapatkan data yang valid, pengamatan perlu dilakukan lebih dari satu kali.

3) Triangulasi Teori

Menggabungkan dua atau lebih teori untuk saling melengkapi atau membandingkan adalah pendekatan yang menarik. Untuk melakukannya, penting memiliki rencana penelitian yang jelas serta proses pengumpulan dan analisis data yang menyeluruh. Dengan cara ini, hasil yang diperoleh akan lebih komprehensif dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

4) Triangulasi Peneliti

Triangulasi peneliti melibatkan lebih dari satu orang untuk melakukan observasi atau wawancara. Karena setiap peneliti memiliki gaya, pandangan, dan persepsi yang berbeda, hasil pengamatan terhadap fenomena yang sama mungkin juga berbeda. Dengan menggunakan lebih dari satu peneliti, data yang diperoleh menjadi lebih valid, asalkan sebelumnya tim peneliti menyepakati kriteria atau pedoman observasi dan wawancara.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

37

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Triangulasi Metode

Triangulasi metode adalah upaya untuk memastikan keabsahan data atau temuan penelitian dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang sama (Rachmat Kriyantono, 2010).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah upaya untuk mengungkap makna dari data penelitian dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan klasifikasi tertentu. Tujuannya adalah membantu peneliti memahami secara mendalam kasus yang diteliti dan menyajikan hasil tersebut dalam bentuk temuan yang jelas dan mudah dipahami oleh orang lain (Albi Anggito, 2018). Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman. Model analisis ini digunakan untuk mengelola, menganalisis, dan memahami data kualitatif agar lebih terstruktur. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu:

1) Pengumpulan Data

Pada tahap ini, data diperoleh dari berbagai sumber, termasuk wawancara, observasi, dan dokumen. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif dan belum terstruktur, sehingga memerlukan analisis lebih lanjut untuk mengorganisir informasi yang ada.

2) Reduksi Data

Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi direduksi atau disederhanakan. Proses ini melibatkan pemilihan data yang relevan dengan fokus penelitian dan membuang data yang tidak relevan. Tujuannya adalah untuk mempermudah peneliti dalam memahami dan mengelola data.

3) Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau diagram untuk mempermudah interpretasi. Penyajian data ini membantu peneliti melihat pola, hubungan, dan makna dari data yang dikumpulkan.

4) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah data disajikan, peneliti melakukan interpretasi untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kesimpulan ini diverifikasi melalui proses validasi data, seperti triangulasi dan member check, untuk memastikan bahwa hasil analisis dapat dipercaya dan sesuai dengan fenomena yang diteliti (Purwanto, 2023).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

Gambaran Umum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau merupakan hasil transformasi dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru. Perubahan status ini secara resmi ditetapkan melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2005 tertanggal 4 Januari 2005, dan peresmiannya dilakukan oleh Presiden Republik Indonesia saat itu, Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono, pada tanggal 9 Februari 2005. Sebagai tindak lanjut dari perubahan tersebut, Menteri Agama RI mengeluarkan Peraturan Menteri Agama Nomor 8 Tahun 2005 pada tanggal 4 April 2005 mengenai organisasi dan tata kerja UIN Suska Riau.

IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru sendiri didirikan pada tanggal 19 September 1970 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI No. 194 Tahun 1970. Peresmian lembaga ini dilakukan oleh KH. Muhammad Dahlan selaku Menteri Agama Republik Indonesia pada saat itu, dan sekaligus melantik Prof. H. Ilyas Muhammad Ali sebagai rektor pertamanya. Lembaga ini berasal dari penggabungan beberapa fakultas dari Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta, seperti Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Syariah dari Universitas Islam Riau serta Fakultas Ushuluddin dari Masjid Agung An-Nur Pekanbaru.

Dengan persetujuan pemerintah daerah, IAIN ini kemudian diberi nama "Sulthan Syarif Qasim", yang diambil dari nama tokoh pahlawan nasional asal Riau sekaligus Sultan terakhir Kerajaan Siak Sri Indrapura. Pemberian nama ini dimaksudkan untuk mengenang jasa dan dedikasi beliau dalam bidang pendidikan dan perjuangan bangsa. Pada awal pendiriannya, proses perkuliahan berlangsung di bekas sekolah Tionghoa di Jalan Cempaka (kini Jalan Teratai), lalu dipindahkan ke kompleks Masjid Agung An-Nur. Baru pada tahun 1973, kampus IAIN mulai menempati lokasi permanen di Jalan Pelajar (sekarang Jalan KH. Ahmad Dahlan), dengan bangunan seluas 840 meter persegi yang berdiri di atas tanah seluas 3,65 hektar. Gedung ini dibangun sepenuhnya dengan dana dari Pemerintah Daerah dan diresmikan oleh Gubernur Riau saat itu, Arifin Achmad, pada tanggal 19 Juni 1973.

Pada awalnya, IAIN Susqa hanya memiliki tiga fakultas utama, yaitu Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syariah, dan Fakultas Ushuluddin. Namun, perkembangan akademik terus berlangsung, hingga pada tahun 1998 dibentuklah Fakultas Dakwah yang awalnya merupakan bagian dari Fakultas Ushuluddin.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembentukan fakultas ini didasarkan pada SK Menteri Agama RI No. 104 Tahun 1998 tanggal 24 Februari 1998. Selain itu, pada tahun 1997, lembaga ini juga membuka Program Pascasarjana sebagai bagian dari pengembangan jenjang pendidikan.

Dorongan untuk memperluas cakupan kajian ke bidang umum muncul dari berbagai kegiatan akademik, seperti Seminar Cendekiawan Muslim tahun 1985, Seminar Budaya Kerja dalam Perspektif Islam tahun 1987, serta dialog antar- ulama dan cendekiawan se-Provinsi Riau. Dalam kurun waktu tiga tahun berturut-turut (1996–1998), rekomendasi untuk membuka program studi umum terus bergema. Menanggapi hal tersebut, rapat senat IAIN pada 9 September 1998 memutuskan untuk memulai persiapan transformasi menuju universitas. Sejak tahun akademik 1998/1999, IAIN mulai membuka program-program studi umum, seperti Psikologi di Fakultas Tarbiyah, Manajemen dan Manajemen Perusahaan di Fakultas Syariah, serta Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah. Selanjutnya, Program Studi Teknik Informatika dibuka pada tahun akademik 1999/2000, diikuti oleh Teknik Industri pada tahun 2000/2001, yang keduanya berada di bawah naungan Fakultas Dakwah.

Pada tahun akademik 2002/2003, beberapa program studi umum tersebut dikembangkan lebih lanjut menjadi fakultas independen. Di antaranya adalah Fakultas Sains dan Teknologi dengan program studi Teknik Informatika, Teknik Industri, Sistem Informasi, dan Matematika; Fakultas Psikologi dengan program studi Psikologi; Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial dengan program studi Manajemen, Akuntansi, dan Manajemen Perusahaan (D-III); serta Fakultas Peternakan yang memiliki fokus pada Teknologi Produksi Ternak, Teknologi Hasil Ternak, dan Teknologi Pakan dan Nutrisi. Dengan demikian, menjelang peralihan status ke universitas, IAIN Suska telah memiliki delapan fakultas: Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syariah, Fakultas Ushuluddin, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Psikologi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, serta Fakultas Peternakan.

Transformasi IAIN menjadi UIN dimaksudkan untuk mencetak lulusan yang tidak hanya memiliki penguasaan terhadap ilmu-ilmu keislaman, tetapi juga mampu mengembangkan dan mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi secara menyeluruh, menghapus batas antara ilmu agama dan ilmu umum. Perkembangan UIN Suska tidak hanya ditandai dengan pembukaan fakultas-fakultas baru dan program studi umum, tetapi juga dengan pengembangan fisik dan infrastruktur kampus. Saat ini, UIN Suska memiliki dua lokasi kampus utama: lahan seluas 3,65 hektar di Jalan KH. Ahmad Dahlan dan kawasan kampus baru seluas 80,50 hektar di Jalan HR. Soebrantas KM 15, Tuah Madani, Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lahan di Panam ini mulai dibebaskan sejak tahun akademik 1981/1982, awalnya seluas 60 hektar dan diperluas menjadi 80,50 hektar antara tahun 2003–2006. Pembangunan fisik di lokasi ini dimulai pada tahun akademik 1995/1996 dengan pembangunan gedung seluas 5.760 meter persegi yang mencakup 70 ruang kuliah.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2005, UIN Suska kini memiliki delapan fakultas yang meliputi bidang keislaman dan umum, yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, Fakultas Ushuluddin, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Psikologi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, serta Fakultas Pertanian dan Peternakan.

4.2 Gambaran Umum Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Cikal bakal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau) berawal dari Institut Agama Islam Negeri Sultan Syarif Qasim (IAIN Susqa), yang resmi berdiri pada 19 September 1970 melalui Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 194 Tahun 1970. Pada masa awal berdirinya, IAIN Susqa hanya memiliki tiga fakultas, yaitu Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syariah, dan Fakultas Ushuluddin.

Seiring berjalannya waktu, IAIN Susqa terus melakukan pengembangan, salah satunya dengan pendirian Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi pada tahun akademik 1998/1999. Meskipun secara administratif fakultas ini baru dibentuk pada tahun tersebut, akar historisnya telah lama tertanam. Fakultas ini berawal dari Jurusan Ilmu Dakwah di bawah Fakultas Ushuluddin, yang telah berkontribusi dalam dunia akademik selama hampir seperempat abad. Gagasan untuk memisahkan jurusan tersebut menjadi sebuah fakultas mandiri telah muncul sejak lama, dan mulai diupayakan secara intensif pada tahun akademik 1994/1995.

Pada tahun 1995/1996, Jurusan Ilmu Dakwah mengalami pengembangan menjadi dua jurusan, yaitu Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) dan Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI). Hingga akhir tahun akademik 1997/1998, kedua jurusan ini telah memiliki total 211 mahasiswa aktif, terdiri dari 102 mahasiswa PMI dan 109 mahasiswa BPI.

Dalam upaya memperkuat landasan keilmuan serta memperluas cakupan akademik, pada tahun akademik 1996/1997, IAIN Susqa menjalin kerja sama dengan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran (Unpad) Bandung. Kolaborasi ini ditujukan untuk mempersiapkan pendirian jurusan baru di bidang komunikasi. Hasil dari kerja sama ini ditandai dengan penandatanganan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Memorandum of Understanding (MoU) pada Januari 1998, dengan Nomor: IN/13/R/HM.01/164/1998 dan 684//706/1998. Pelaksanaan teknis kerja sama ini dilaksanakan oleh Fakultas Ushuluddin (selaku pengasuh Ilmu Dakwah) bersama Fakultas Ilmu Komunikasi Unpad.

Sebagai implementasi nyata dari MoU tersebut, disepakati pembukaan dua program baru, yakni Program Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi dan Program Diploma Tiga (D3) Pers dan Grafika, sebagai pelengkap jurusan PMI dan BPI dalam Fakultas Dakwah yang tengah disiapkan.

Proses legalisasi pendirian fakultas dilakukan secara bertahap dengan mengajukan pengesahan ke sejumlah instansi terkait, seperti Departemen Agama, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, serta Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara. Akhirnya, pada 28 Februari 1998, terbitlah Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 1998 yang secara resmi mengesahkan pendirian Fakultas Dakwah IAIN Susqa Pekanbaru. Meskipun telah sah secara hukum sejak awal 1998, Fakultas Dakwah baru mulai beroperasi secara penuh pada bulan September 1998, bertepatan dengan Stadium General pembukaan kuliah tahun akademik 1998/1999.

Sementara itu, penyelenggaraan Program Studi Ilmu Komunikasi secara resmi disahkan melalui Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Nomor E/3/98 tertanggal 6 Januari 1998, yang mencantumkan Ilmu Komunikasi sebagai salah satu jurusan baru yang akan dibuka. Oleh karena itu, secara de jure, Program Studi Ilmu Komunikasi resmi berdiri pada tanggal 6 Januari 1998.

Guna memperkuat dasar akademik dan kurikulum program studi baru ini, diselenggarakan seminar dan lokakarya penyusunan kurikulum yang melibatkan para pakar komunikasi dari Unpad, seperti Prof. Dr. H. Dedi Mulyana, M.A. dan Drs. Elvinaro Enderianto, M.Si. Kurikulum yang dihasilkan mengintegrasikan keilmuan komunikasi modern dalam bingkai nilai-nilai pendidikan Islam, menjadikan Ilmu Komunikasi di UIN Suska Riau unik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Sejak saat itu, Program Studi Ilmu Komunikasi menjadi bagian dari Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi dan terus berkembang hingga hari ini. Saat ini, Prodi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau merupakan anggota aktif dua organisasi penting dalam bidang komunikasi di Indonesia, yaitu:

1) ASPIKOM (Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi)

Sebuah forum kerja sama antar pengelola program studi komunikasi untuk meningkatkan mutu pendidikan komunikasi secara nasional.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) ASIKOPTI (Asosiasi Ilmu Komunikasi Perguruan Tinggi Islam)

Asosiasi khusus bagi program studi komunikasi yang berada di bawah naungan perguruan tinggi Islam.

Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau memiliki visi untuk menjadi program studi yang unggul, inovatif, dan kolaboratif dalam bidang keilmuan komunikasi di kawasan Asia pada tahun 2025. Untuk mencapai visi tersebut, Prodi Ilmu Komunikasi berkomitmen menyelenggarakan pendidikan yang adaptif terhadap dinamika global, membina mahasiswa yang berintegritas sebagai sarjana muslim, serta mendorong kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berdampak nyata.

Tak hanya itu, program studi ini aktif menjalin kerja sama strategis dengan berbagai lembaga, baik dalam maupun luar negeri, dan terus mengembangkan tata kelola akademik yang responsif terhadap perkembangan teknologi digital serta tuntutan zaman. Dengan fondasi sejarah yang kuat, orientasi masa depan yang jelas, dan semangat inovasi yang tinggi, Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau terus melangkah menjadi pusat unggulan dalam pengembangan ilmu komunikasi berbasis nilai-nilai Islam (Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau, n.d.).

4.3 Gambaran Umum Tiktok

TikTok merupakan platform media sosial berbasis video pendek yang diluncurkan oleh perusahaan teknologi asal Tiongkok, ByteDance, pada tahun 2016. Di negara asalnya, aplikasi ini dikenal dengan nama *Douyin*, sementara secara global mulai populer setelah penggabungannya dengan Musical.ly pada tahun 2018. TikTok memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan membagikan video berdurasi pendek yang diperkaya dengan efek visual, musik latar, filter, serta berbagai fitur interaktif seperti komentar, duet, dan stitch.

Popularitas TikTok terus meningkat, terutama di kalangan generasi muda. Aplikasi ini dirancang dengan algoritma yang menampilkan konten berdasarkan minat pengguna, menjadikannya platform yang sangat personal dan adiktif. Tidak hanya menjadi tempat hiburan, TikTok juga berkembang sebagai media untuk menyebarkan informasi, edukasi, dan kreativitas. Banyak kreator memanfaatkan platform ini untuk membagikan pengetahuan, tips keterampilan, hingga tutorial, termasuk dalam bidang editing video.

TikTok mengalami pertumbuhan yang sangat pesat di Indonesia dan menjelma menjadi salah satu platform digital paling dominan dalam beberapa tahun terakhir. Hingga awal tahun 2025, jumlah pengguna dewasa TikTok (usia 18 tahun ke atas) di Indonesia tercatat lebih dari 108 juta orang. Jika dihitung

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

secara keseluruhan, total pengguna aktif bulanan mencapai sekitar 157 juta, menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar terbesar TikTok secara global.

Mayoritas pengguna TikTok berada pada rentang usia 18–34 tahun, yang juga mencakup kalangan mahasiswa sebagai kelompok pengguna yang sangat aktif dan adaptif terhadap teknologi baru. Tidak hanya dari segi jumlah, intensitas penggunaan TikTok oleh pengguna Indonesia juga tergolong sangat tinggi. Rata-rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan TikTok mencapai sekitar 45 jam per bulan, menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan durasi penggunaan TikTok tertinggi di dunia (Meltwater, 2025).

Mahasiswa dari berbagai latar belakang kini memanfaatkan TikTok tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan mudah diakses. Fitur-fitur yang mendukung kreativitas seperti efek transisi, sound library, dan tools editing dalam aplikasi memungkinkan pengguna untuk belajar sambil praktik secara langsung. Konten edukatif di TikTok, seperti tutorial editing video, kini mudah ditemukan melalui halaman For You Page (FYP), pencarian hashtag, atau mengikuti akun kreator yang relevan.

Namun, penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran juga menghadirkan tantangan tersendiri. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa meskipun TikTok efektif dalam meningkatkan kecepatan belajar dan daya tarik visual, platform ini juga berisiko menurunkan tingkat konsentrasi akibat pola konten yang serba cepat dan singkat.

Dengan melihat data dan fenomena tersebut, dapat disimpulkan bahwa TikTok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kreatif di era digital, khususnya dalam konteks pembelajaran editing video di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi. Tinggal bagaimana pengguna, dalam hal ini mahasiswa, dapat memanfaatkannya secara bijak dan terarah untuk pengembangan keterampilan mereka.

4.4 Gambaran Umum Informan

Dalam penelitian ini, informan dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai dengan topik yang dibahas. Mereka adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Broadcasting angkatan 2021 yang aktif dalam kegiatan produksi media, terutama dalam pengeditan video. Para informan menggunakan TikTok secara aktif, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar dan mengembangkan kemampuan editing video. Pemilihan informan dilakukan secara sengaja dengan mempertimbangkan pengalaman dan minat mereka di bidang Broadcasting, baik melalui kegiatan perkuliahan maupun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktivitas di luar kampus. Berikut ini adalah profil singkat masing-masing informan yang terlibat dalam penelitian ini:

1) Muhammad Agus

Muhammad Agus merupakan mahasiswa angkatan 2021 pada Konsentrasi Broadcasting, Program Studi Ilmu Komunikasi. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, ia kerap mengerjakan berbagai tugas praktik, terutama yang berkaitan dengan editing video. Ketertarikannya pada bidang ini mendorongnya untuk menggunakan platform TikTok sebagai media pembelajaran alternatif, guna menambah wawasan dan referensi teknik editing secara mandiri. Akun TikTok miliknya @agusmuhammad_01, dengan jumlah pengikut sebanyak 105 orang. Ia mengikuti beberapa kreator seperti, @editomm, @editorkeling, @fitzgeraldsalendu, @fiqrifox.historiasstudio, @masadans, @segepok.tutorial, @mattdicx, @azizpict, @artodipro_, @nvlfilms, @tekmasterid, dan @belajarpremiere, yang secara konsisten membagikan konten mengenai dasar-dasar editing dan pengolahan visual. Di luar kegiatan perkuliahan, Muhammad Agus juga aktif dalam organisasi kemahasiswaan HIMAP2K. Ia pernah menjabat sebagai Ketua Umum, setelah sebelumnya terlibat di Divisi Publikasi dan Dokumentasi, yang memberinya pengalaman dalam produksi konten visual untuk kebutuhan internal organisasi.

2) Wahyu Aditia Wardana

Wahyu Aditia Wardana adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Broadcasting angkatan 2021 yang aktif mengembangkan diri dalam berbagai aspek dunia Broadcasting. Sebagaimana mahasiswa Broadcasting pada umumnya, ia memiliki pengalaman dalam produksi konten audio visual, mulai dari penulisan naskah, pengambilan suara, hingga proses editing. Ia juga pernah terlibat dalam kegiatan komunitas film di Pekanbaru KOMFEK yang memperkuat kemampuannya dalam produksi konten media. Dalam kesehariannya, Wahyu menggunakan media sosial TikTok sebagai salah satu sarana belajar dan eksplorasi kreatif, terutama dalam hal editing video. Ia memiliki akun TikTok bernama @whyuawrd dengan jumlah pengikut 1.278 orang, dan aktif mengikuti konten dari kreator seperti @irfansaputrra, @editorkeling, @claranitaf, @edenindraz, @midioin, @abimzidane, @mattdicx, @arravisual, @diondwj, @tekmasterid, dan @segepok.tutorial. Selain itu, ia juga dikenal sebagai konten kreator aktif di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Instagram dengan 45,3 ribu pengikut, di mana ia rutin membagikan hasil karyanya dalam bentuk visual dan video yang informatif dan menarik.

3) Nurakmal Oktaviyanda

Nurakmal Oktaviyanda adalah mahasiswa Konsentrasi Broadcasting pada Program Studi Ilmu Komunikasi angkatan 2021. Seperti halnya mahasiswa Broadcasting pada umumnya, ia aktif mengerjakan berbagai tugas perkuliahan, seperti mengedit video, menulis skrip, dan memproduksi film pendek. Pengalaman ini mendorongnya untuk memanfaatkan media sosial TikTok sebagai sarana belajar tambahan, khususnya dalam memperdalam pemahaman dan keterampilan di bidang editing video. Ia memiliki akun TikTok dengan username @maklahkiyo, yang saat ini memiliki 4 pengikut. Beberapa kreator yang ia ikuti antara lain @fiqrifox.historiasstudio, @has_creator, @kinggolddigga, @rafisyihab.cc, @yunuzdatra, @galang.cuy_, @segepok.tutorial, @meirzasyhrl_, @cinemamam, @nvlfilms, dan @joe_rafnik. yang rutin membagikan konten seputar teknik dasar editing dan referensi visual menarik. Selain aktif dalam kegiatan akademik, Nurakmal juga pernah terlibat sebagai salah satu pemeran dalam film pendek berjudul "*Harta Tua*", karya mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi FDK UIN Suska Riau. Film tersebut ditayangkan di Teater Husni Thamrin, Taman Budaya Riau, Pekanbaru, pada Sabtu, 3 Juni 2023. Keterlibatannya dalam proyek tersebut menjadi bagian dari proses pengembangan diri dalam bidang produksi media.

4) Mufti Hasan Al Azhar

Mufti Hasan Al Azhar adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi konsentrasi Broadcasting angkatan 2021 yang aktif dalam proses pembelajaran di bidang produksi media. Selama masa perkuliahan, ia terbiasa mengerjakan berbagai tugas praktik seperti menyusun skrip, melakukan pengambilan gambar, dan mengedit video sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek. Untuk memperdalam pemahamannya, Mufti memanfaatkan platform TikTok sebagai referensi dalam mencari teknik editing terbaru dan inspirasi visual yang relevan. Ia memiliki akun TikTok bernama @crosstheline24, dengan 42 pengikut, dan mengikuti beberapa kreator konten seperti @edittoomm, @fitzgeraldsalendu, @aksayrefan6, @kreatorkan, @massprasojo, @segepok.tutorial, @tekmasterid, @mattdicx, @elzujipro, dan @editorkeling. yang kerap membagikan materi seputar pengeditan video dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

produksi media. Selain aktif dalam kegiatan akademik, Mufti juga terlibat dalam organisasi daerah HIPMAPALES, tempat ia menjabat di divisi Infokom. Melalui peran ini, ia rutin memproduksi konten visual untuk keperluan komunikasi organisasi, yang sekaligus menjadi sarana pengembangan keterampilan teknis di luar ruang kelas.

5) Muliadi

Muliadi adalah mahasiswa Konsentrasi Broadcasting angkatan 2021 yang aktif dalam perkuliahan. Ia sering terlibat dalam berbagai tugas praktik seperti penulisan skrip, desain grafis, dan produksi media. Selain aktif dalam kegiatan akademik, Muliadi juga mengembangkan kemampuannya di luar kelas melalui berbagai aktivitas kreatif dan organisasi. Ia tergabung dalam media kampus SUSKA TV sebagai desainer grafis, serta pernah menjadi anggota komunitas film di Pekanbaru, yaitu KOMFEK. Selain itu, Muliadi juga bekerja sebagai freelancer desain grafis, yang memberinya pengalaman profesional di bidang visual dan memperkuat keterampilannya dalam dunia industri kreatif. Dalam proses belajar mandiri, ia memanfaatkan platform TikTok untuk mengembangkan kemampuan editing video melalui akun pribadinya @lernwithmul, yang saat ini memiliki 55 pengikut, dan mengikuti beberapa konten kreator seperti @byandinafisa, @pack.ahmad, @azizpict, @editorkeling, @fiqrifox.historiasstudio, @nvlfilms, @eric_lee74, @wildanallam, @denueditor, @has_creator, @kyan.visual, dan @rereyabdulwahid. Ia juga memiliki pengalaman mengerjakan berbagai proyek kuliah, seperti film pendek dan video dokumenter, yang semakin mendukung keahliannya dalam produksi media.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

61

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau memanfaatkan konten kreatif di TikTok sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan editing video. Berdasarkan hasil temuan lapangan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran terjadi melalui proses yang terstruktur dan tidak bersifat kebetulan.

Mahasiswa pada dasarnya telah memiliki ketertarikan terhadap dunia editing video sebelum menggunakan TikTok. Ketertarikan ini mendorong mereka mencari media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. TikTok dipilih karena menawarkan kepraktisan, durasi video yang singkat, tampilan visual yang menarik, serta kemudahan akses kapan saja melalui perangkat seluler.

Melalui konten kreatif seperti tutorial singkat, video before-after, serta video rekaman layar (screen recording), mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan teknis yang aplikatif. Mereka tidak hanya menonton, tetapi juga meniru, memodifikasi, bahkan menciptakan gaya editing mereka sendiri. Selain itu, fitur interaktif TikTok seperti komentar, siaran langsung (live), dan kolom diskusi juga dimanfaatkan mahasiswa untuk bertanya, berdiskusi, atau sekadar membaca informasi tambahan dari pengguna lain.

Proses pembelajaran ini mencerminkan kerangka *Uses and Effects*, di mana mahasiswa secara aktif memilih TikTok sebagai media yang mampu memenuhi kebutuhan belajarnya (*uses*), dan dari proses itu muncul efek yang nyata berupa peningkatan kemampuan teknis editing, peningkatan motivasi belajar, dan perkembangan gaya editing personal yang lebih orisinal (*effects*). Temuan ini tampak dalam narasi seluruh informan yang menyebutkan bahwa mereka lebih cepat memahami teknik editing melalui TikTok dibandingkan media lain, serta merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas editing untuk keperluan akademik maupun non-akademik.

Selain kontribusi positif tersebut, mahasiswa juga menyadari adanya keterbatasan pada TikTok, seperti kurangnya kedalaman materi atau sulitnya memfilter konten yang kurang relevan. Oleh karena itu, sebagian dari mereka

BAB VI PENUTUP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 6.2

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara aktif menggabungkan pembelajaran dari TikTok dengan referensi lain seperti YouTube, buku ajar, atau diskusi dengan teman dan dosen.

Dengan demikian, kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah bahwa konten kreatif di TikTok tidak hanya berperan sebagai media hiburan, melainkan telah berkembang menjadi media pembelajaran nonformal yang efektif. TikTok membantu mahasiswa belajar secara mandiri, membangun keterampilan teknis editing, serta memperkuat identitas kreatif mereka di tengah arus media digital yang terus berkembang.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak terkait maupun peneliti selanjutnya:

1. Bagi mahasiswa, manfaatkan TikTok sebagai sarana belajar yang kreatif dan inspiratif. Jadikan platform ini sebagai tempat untuk mengeksplorasi ide dan meningkatkan keterampilan editing, namun tetap imbangi dengan sumber belajar lain yang lebih komprehensif. Teruslah aktif belajar, bereksperimen, dan berani mengekspresikan gaya sendiri agar mampu bersaing dalam dunia kreatif digital.
2. Bagi dosen atau institusi pendidikan, TikTok dapat dijadikan sebagai referensi strategi pembelajaran nonformal yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkaya metode pengajaran di bidang komunikasi dan media kreatif.
3. Bagi kreator konten edukatif, diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas dan konsistensi dalam menyampaikan materi secara jelas, informatif, dan etis. Dengan demikian, konten yang dihasilkan dapat memberi dampak positif dalam proses pembelajaran digital.
4. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada satu kelompok mahasiswa dalam satu institusi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan objek dan menambahkan pendekatan kuantitatif atau campuran, agar hasil yang diperoleh menjadi lebih representatif dan mendalam.

Dengan demikian, pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran di masa depan memiliki potensi besar untuk dikembangkan, asalkan diarahkan secara tepat dan didukung dengan literasi digital yang memadai.



DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y. (2008). Network design for contention avoidance in optical broadcast network. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(2).
- Aidil, M., Said, G., & Batoebara, M. U. (2022). *Universitas Dharmawangsa 208 Sindrom Pargoy di Aplikasi Tiktok*. 16(2), 2716–3083. <https://www.rootrootan.com/pargoysyndromeisthisfullexplanation/>
- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Universitas Widya Dharma Klaten*, 431, 136.
- AL GHIFARI, P. H. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SINEMATOGRAFI BAGI MAHASISWA KONSENTRASI BROADCASTING PRODI ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2021 UIN SUSKA RIAU*. UIN SUSKA Riau.
- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (Ed.)). CV Jejak. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/read-book>
- Alvianto, W. A. (2024). *Tiktok Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Editing Video menciptakan materi pembelajaran yang menggugah minat dan interaksi siswa*. 1(1).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*.
- Armanda Rizky Suhartoyo, A. A. W. . (2024). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EDITING VIDEO BAGI GENERASI Z*. 4(2), 95–104.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif*. March. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Azizah, L., Gunawan, J., Sinansari, P., & Sosial, A. M. (2021). *Pengaruh Pemasaran Media Sosial TikTok terhadap Kesadaran Merek dan Minat Beli Produk Kosmetik di Indonesia*. 10(2).
- Azman, M. A. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau..



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1666%0Ahttp://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/download/1666/1516>

Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>

Herdayati, S. (2019). DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN. *Jurnal Online Internasional*, 7, 1–23.

Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau. (n.d.). <https://komunikasi.uin-suska.ac.id/profil/sejarah/>

Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2019). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Izzati, F., Firamadhina, R., & Krisnani, H. (2016). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK : TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. 0042, 199–208. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>

Julyanto Ekantoro. (2023). OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING MIE GACOAN MELALUI KONTEN KREATIF COPYWRITING PADA AKUN INSTAGRAM @mie.gacoan. *Jurnal Administrasi Publik Dan Ilmu Komunikasi*, 10(1), 49–59. <https://doi.org/10.55499/intelektual.v10i1.1038>

Lubis, M. S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Meltwater, W. A. S. &. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>

Miftachul Taubah, & Muhammad Nur Hadi. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 57–65. <https://doi.org/10.35891/muallim.v2i1.2201>

Murjani. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Cross-Border*, 5(3), 687–713. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>

Murodi, A., Barnabas, R. A., & Antika, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati. *Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 35–40. <https://doi.org/10.58797/teras.0201.05>



- Muthi, A. Z., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). PERAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KREATIVITAS CALON GURU IPS DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Cendekia Pendidikan*, 3(11), 1–11.
- Nugrawiyati, J. (2018). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Pdf. 6.
- Pujiono, A., Kanafi, K., & Arifianto, Y. A. (2022). Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran dalam Membangun Kreativitas Siswa. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(1), 1–11.
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212. <https://doi.org/10.35448/jte.v12i2.4456>
- Purwanto, A. (2023). *Memilih Teknik Analisis Data dan Uji Validasi*. Edulitera.
- Qorib, F. (2020). *Pola Konsumsi Media pada Generasi Milenial Kota Malang Pola Konsumsi Media pada Generasi Milenial Kota Malang*. 12(1).
- Rachmat Kriyantono. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Edisi 1, C). Prenada Media Group.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Saptya Mohamad Permana, R., & Jimi Narotama Mahameruaji. (2019). Strategi Pemanfaatan Media Baru Net. Tv Utilization of New Media Strategy of Net.Tv. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 23(1), 21–36.
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Sugiantari, N. K. S. (2024). Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah. *Purwadita : Jurnal Agama Dan Budaya*, 8(2), 186–191.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, cv.
- Sumakul, Y., & Ruata, S. C. N. (2020). KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS DALAM MASA PANDEMI COVID-19. *Journal of Psychology Humanlight*, 1(1), 1-7.
- Wardhani, D. A. S. (2024). Pemanfaatan Akun Tiktok sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Bapala*, 11(2), 269–278.



Wenny Hulukati, M. R. D. (2018). ANALISIS TUGAS PERKEMBANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO. *Jurnal Bikotetik.*, 2(3), 73–80.

Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

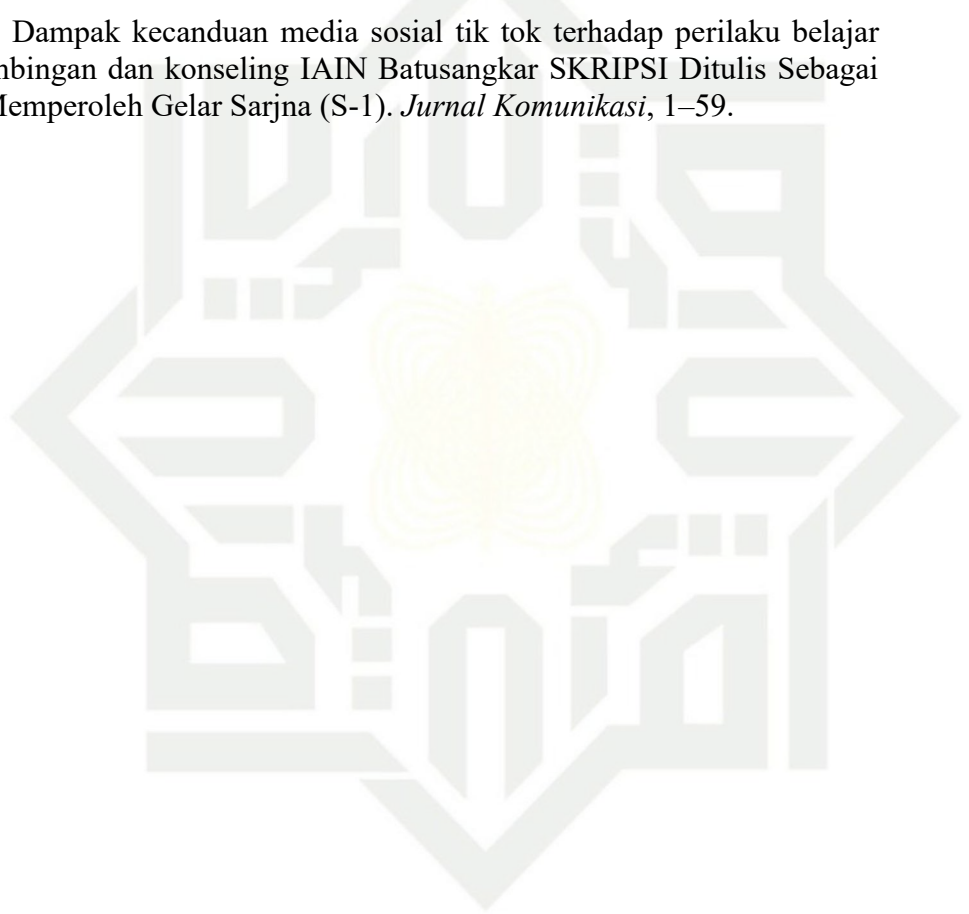
Zaputri, M. (2021). Dampak kecanduan media sosial tik tok terhadap perilaku belajar mahasiswa bimbingan dan konseling IAIN Batusangkar SKRIPSI Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1). *Jurnal Komunikasi*, 1–59.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Lampiran 1. Pedoman Wawancara

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA PENELITIAN

KONTEN KREATIF TIKTOK EDITING VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU

1. Sejak kapan Anda tertarik dengan editing video, dan platform apa saja yang pernah Anda pakai untuk belajar?
2. Sejak kapan Anda memakai TikTok untuk belajar editing video, dan apa alasan memilih TikTok dibanding platform lain?
3. Bagaimana biasanya Anda menemukan konten belajar editing video di TikTok (misalnya lewat FYP, pencarian, akun tertentu, dan sebagainya)?
4. Jenis konten kreatif seperti apa yang paling membantu Anda menguasai editing video?
5. Ada kreator TikTok yang rutin Anda ikuti? Mengapa mereka menarik bagi Anda?
6. Pernahkah Anda berinteraksi dengan kreator (misalnya dengan komentar, bertanya, atau diskusi) untuk memperdalam pemahaman?
7. Menurut Anda, apa kelebihan dan kekurangan belajar editing video melalui TikTok?
8. Setelah menonton tutorial editing di TikTok, apakah Anda langsung mencoba mempraktikkannya?
9. Seberapa besar peran TikTok dalam perkembangan kemampuan editing video Anda sejauh ini?
10. Bagaimana TikTok memengaruhi motivasi Anda dalam belajar editing video?
11. Apakah belajar melalui TikTok saja sudah cukup, atau menurut Anda masih perlu didukung oleh sumber lain, seperti platform belajar lainnya?
12. Menurut Anda, bagaimana potensi TikTok sebagai media belajar editing video bagi mahasiswa kedepannya?

Hak cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 2. Dokumentasi

Dokumentasi Wawancara

Informan 1: Muhammad Agus



Informan 2: Wahyu Aditia Wardana



Informan 3: Nurakmal Oktaviyanda



- Hak cipta Dilindungi
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

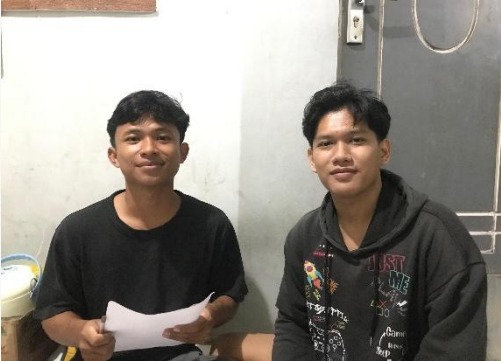


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informan 4: Mufti Hasan Al Azhar



Informan 5: Muliadi

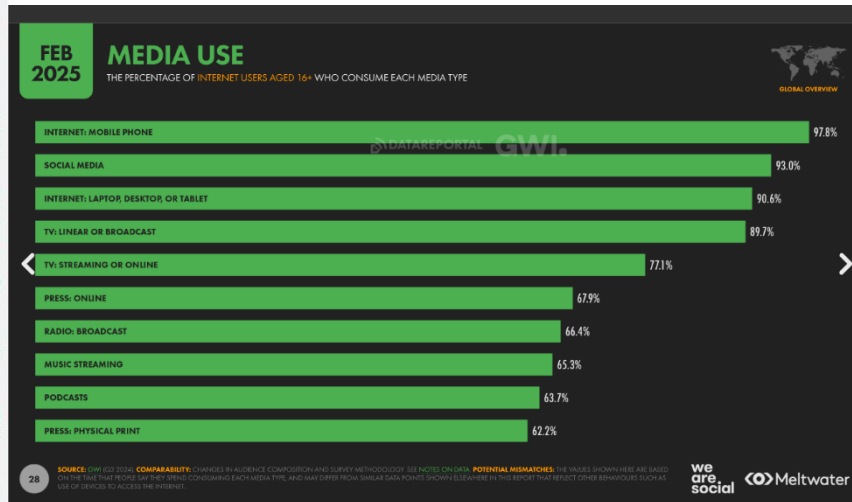




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi Digital



Gambar 1.4 Persentase Penggunaan Media oleh Pengguna Internet Usia 16+ secara Global (Februari 2025) (Sumber: We Are Social & Meltwater, 2025)



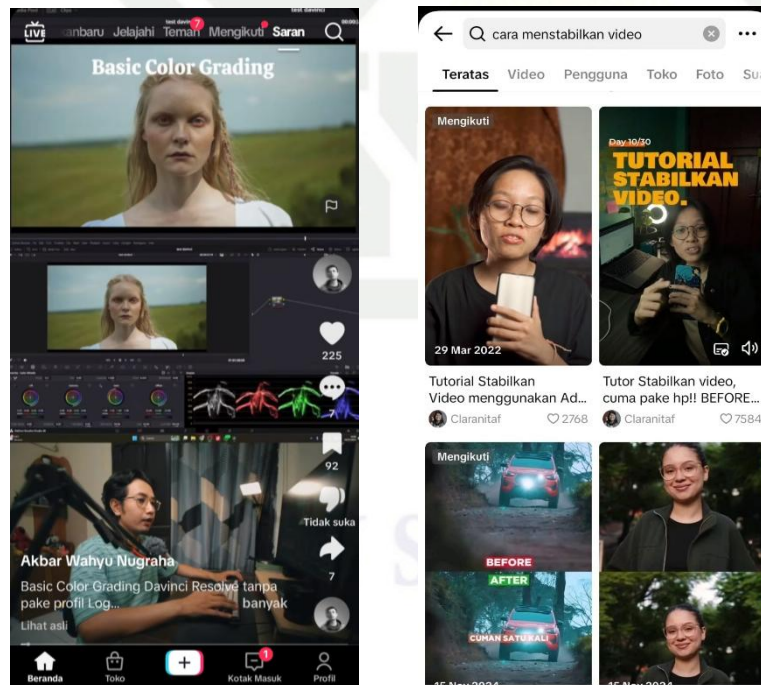
Gambar 1.3 Hasil Survei Tingkat Efektivitas Pembelajaran Editing Video di Kampus (Sumber: Dokumentasi Pribadi melalui Mentimeter, 2025)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5.1 Komentar Pengguna pada Konten Tutorial Editing TikTok

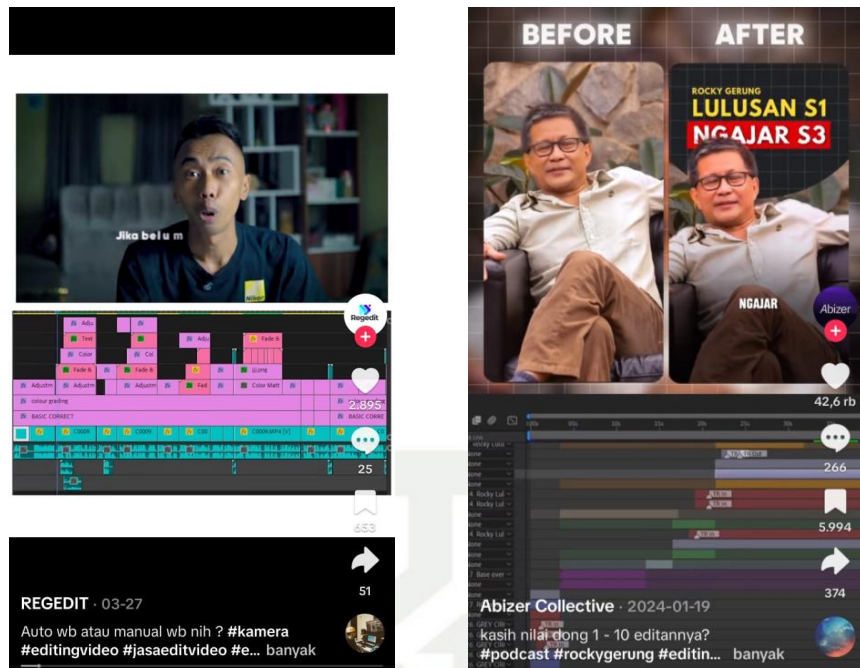


Gambar 5.2 FYP tiktok tentang konten editing video

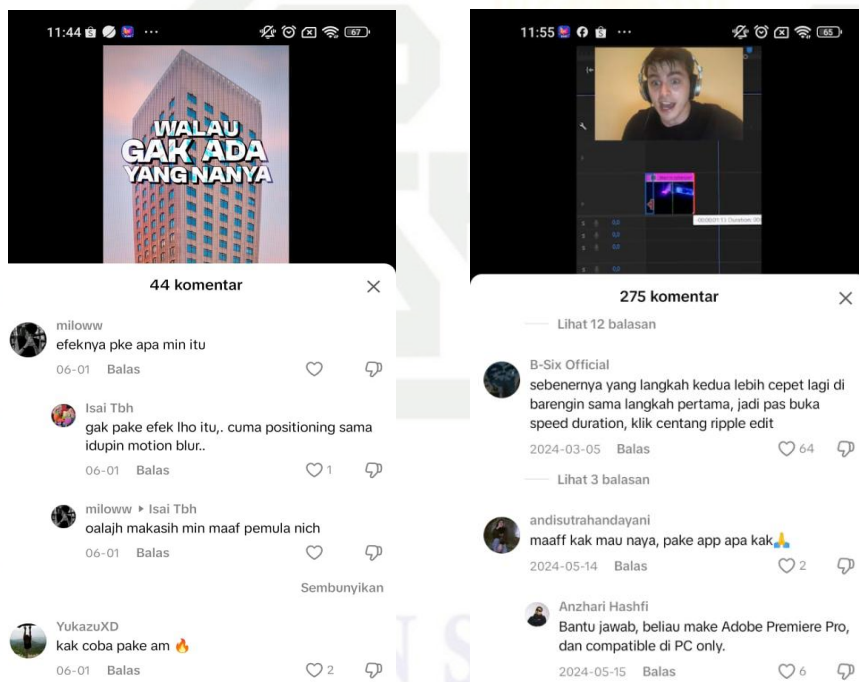


Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



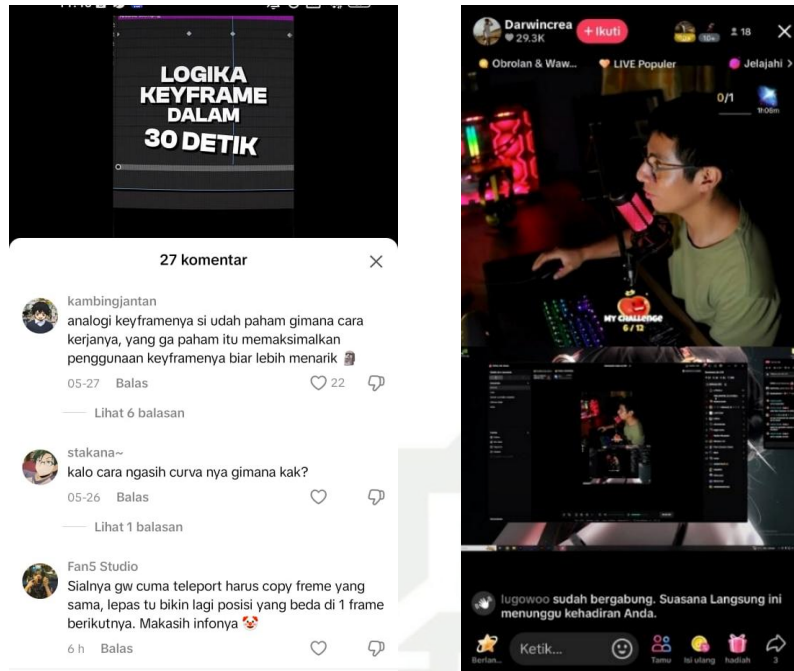
Gambar 5. 3 Tampilan Konten Kreatif Editing Video di TikTok



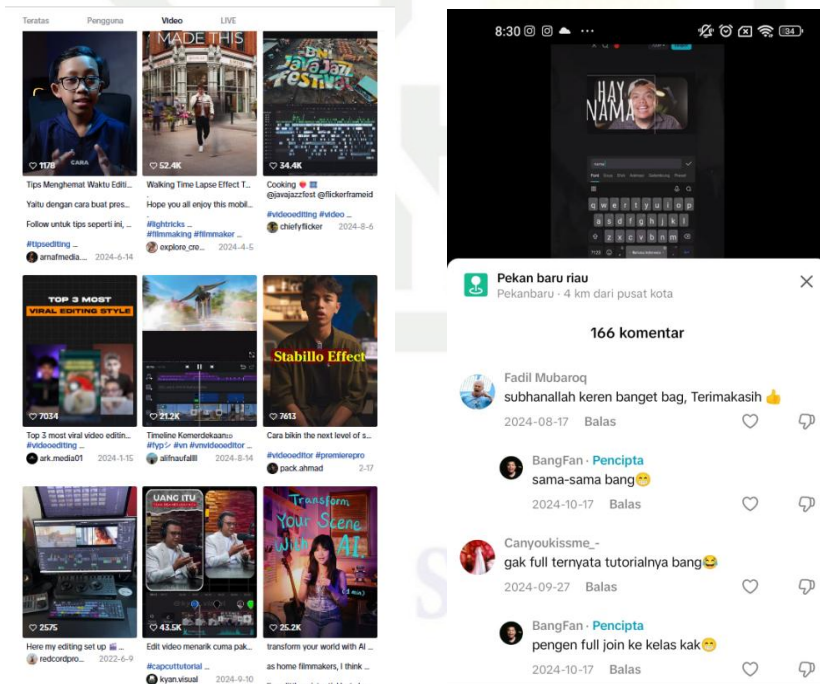
Gambar 5.4 Interaksi Mahasiswa dan Kreator melalui Kolom Komentar TikTok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5.5 Bentuk Fitur Interaktif TikTok dalam Proses Pembelajaran Editing Video



Gambar 5.7 Kelebihan dan Keterbatasan TikTok sebagai Media Belajar Editing Video