

# MOTIF PENGGUNA TIKTOK DALAM MENDAPATKAN *FOR YOUR PAGE(FYP)* PADA KALANGAN REMAJA KOTA DENPASAR

Faris Izzan Putra Rahma Gita<sup>1)</sup>, Ni Made Ras Amanda Gelgel<sup>2)</sup>, I Gusti Agung Alit Suryawati<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana  
Email : [farisizzan43@gmail.com](mailto:farisizzan43@gmail.com)<sup>1)</sup>, [rasamanda13@unud.ac.id](mailto:rasamanda13@unud.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[igaaalitsuryawati@yahoo.co.id](mailto:igaaalitsuryawati@yahoo.co.id)<sup>3)</sup>

## ABSTRACT

*TikTok is an application that provides a place for users to be creative in creating content in the form of videos. The way the TikTok for your page algorithm works is based on user interaction, video information, and account settings. The purpose of this study was to find out the motives of TikTok users in getting for your page (fyp) among teenagers in Denpasar City. The data in this quantitative descriptive study were collected using a questionnaire and analyzed using descriptive statistical analysis techniques. the results of the study show that the motive that most encourages teenagers in Denpasar to upload TikTok videos using the hashtag for your page (fyp) is the motive to fill spare time, while The motive that does not encourage teenagers in the city of Denpasar to upload TikTok videos using the hashtag for your page (fyp) is the economic motive.*

**Keywords:** Motive, TikTok Video, For Your Page, Teenager

## 1. PENDAHULUAN

Media sosial saat ini yang begitu beragam menyajikan fitur – fitur yang menarik bagi penggunanya, salah satu media yang mempunyai fitur menarik adalah TikTok. TikTok merupakan media sosial untuk berbagi video pendek yang dapat berupa aktivitas menyanyi, dan juga menari (tagar.id, 21/9/2021). TikTok tercatat mencapai 732 juta pada triwulan akhir 2020, dengan penggunanya yang mengakses aplikasi TikTok selama kurang lebih 89 menit dalam sehari (tekno.kompas.com, 19/4/2021). Menurut Globalwebindex pengguna TikTok didominasi oleh generasi milenial, dalam data tersebut disebutkan bahwa pengguna yang berusia 16

hingga 24 tahun sebesar 41 persen (redcomm, 11/11/21). Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia 10-24 tahun termasuk dalam kategori usia remaja (bkkbn, 9/10/19).

*FYP* adalah sebutan untuk video yang sedang viral di TikTok, *FYP* berasal dari singkatan *For You Page*, di mana jika mengharapkan video yang dibuat masuk ke beranda utama, dapat menggunakan tagar untuk konten video. Mengacu pada penjelasan tribunnews.com, banyak pengguna TikTok ingin mendapatkan *FYP* untuk meningkatkan popularitas dan engagement, untuk itu banyak sekali pengguna tiktok melakukan berbagai

cara agar bisa *FYP* mulai dari membuat video cover lagu, mengikuti tren joget yang sedang viral, membuat video *life hack* atau memberikan *tips and trick*, hingga membuat video – video *parody* lucu di TikTok.

Melansir berita dari hot.liputan6.com (23/12/2020) tentang 10 artis TikTok Indonesia paling populer di 2020 di mana dari ke-10 artis TikTok yang disebutkan 8 diantaranya merupakan kelahiran tahun 2000-an yang masih masuk dalam kategori remaja yaitu Raishu, Halao Fadlan, Emil Mario, Kaffa Nugroho, Alwi Fahry, Triarona, Cahyaniryyn, dan Chandrika Chika. Berdasarkan data tersebut, peneliti mengambil Generasi Z sebagai subyek penelitian. Dipilihnya kota Denpasar sebagai lokasi penelitian karena pengguna internet di Denpasar paling banyak diantara Kabupaten/Kota yang ada di Bali dengan presentase 81,55 persen di tahun 2020 menurut Badan Pusat Statistika Provinsi Bali.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Motif

Motif berhubungan erat dengan kata “gerak” atau “aktivitas”, yang berarti aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Motif adalah sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan (Umi

Arifiyani, 2015). Motif menjadi alat ukur dalam motivasi seseorang. Motif yang besar adalah pendorong yang sangat kuat bagi seseorang dalam melakukan sesuatu. Jika motif dikaitkan dengan penggunaan media, berarti motif merupakan dorongan atau alasan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia tersebut mau menggunakan media untuk melakukan suatu tujuan tertentu.

### TikTok

TikTok merupakan aplikasi asal Tiongkok yang diluncurkan pada tahun 2016 yang kemudian masuk di Indonesia pada akhir tahun 2017. Pada awal tahun 2020 total pengguna yang telah mengunduh TikTok lebih dari 2 miliar (Annur, 2020). TikTok merupakan aplikasi yang menghadirkan *special effects* yang menarik dan mudah digunakan. Aplikasi TikTok memberikan wadah bagi penggunanya untuk berkreasi dengan membuat konten berupa video 15 detik hingga 3 menit,

### Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh ke arah kematangan”. Menurut WHO, rentang usia 10 – 19 tahun termasuk dalam kategori remaja. Menurut

Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, penduduk dengan rentang usia 10 – 18 tahun termasuk dalam kategori remaja dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja antara 10 – 24 tahun dan belum menikah (bkkbn, 9/10/19).

### ***Teori Uses and Gratification***

Teori *Uses and Gratification* memberi pandangan bahwa media masa dapat mempengaruhi khalayak. Inti dari teori ini adalah khalayak menggunakan media massa berdasarkan motif – motif tertentu, media memenuhi motif dari khayalaknya. Jika motif terpenuhi maka khayalak terpenuhi. Media efektif adalah media yang dapat memenuhi kebutuhan dari khalayaknya. Pada teori ini pengguna aktif bebas menentukan media mana yang ingin mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhannya. Bagaimana media itu digunakan dan dampaknya itu merupakan kebebasan bagi pengguna aktif.

### ***Konsep For Your Page (FYP)***

*For your page* adalah video pendek yang muncul di *timeline* TikTok yang berdurasi 15 detik hingga 3 menit.

Kumpulan video pendek tersebut berasal dari pengguna lain (*random*), orang yang mengikuti kita (*followers*), dan orang yang kita ikuti (*following*). Konten TikTok yang mendapatkan *FYP* disesuaikan dengan preferensi masing – masing akun. Tujuan dari adanya *FYP* untuk sebagai rekomendasi video yang relevan bagi konten dan creator dalam menemukan inspirasinya (tekno.kompas.com, 26/8/2021).

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja usia 16-24 tahun yang merupakan pengguna TikTok yang setidaknya pernah mengunggah video sekali dan berdomisili di Kota Denpasar. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, sehingga jumlah sampel yang digunakan sebanyak 164 sampel.

## **4. HASIL PENELITIAN**

### ***Gambaran Umum For Your Page***

*For your page* adalah video pendek yang muncul di *timeline* TikTok yang berdurasi 15 detik hingga 3 menit. Kumpulan video pendek tersebut berasal dari pengguna lain (*random*),

*orang yang mengikuti kita (followers), dan orang yang kita ikuti (following). For your page* atau *fyp* bekerja sesuai dengan algoritma yang telah ditentukan oleh aplikasi TikTok. Terdapat 3 kategori utama dalam algoritma pada aplikasi TikTok, yaitu pertama, interaksi pengguna di mana merupakan seluruh aktivitas pemilik akun tentang video apa yang disukai, yang sering dibagikan, video yang sering dikomentari, dan video yang diunggah. Kedua, informasi video seperti tagar, keterangan atau *caption* yang digunakan, hingga suara yang sering di pakai. Ketiga, pengaturan akun di mana informasi-informasi yang sebelumnya telah didapat digabungkan oleh system algoritma TikTok yang disesuaikan dengan preferensi akun TikTok masing-masing.

### **Gambaran Umum Responden**

Responden dari penelitian ini berjumlah 164 remaja dengan rentang usia 16-24 tahun yang berdomisili di Kota Denpasar dan pernah mengunggah video di aplikasi TikTok dengan menggunakan tagar *for your page* atau *fyp*. Berikut gambaran umum responden pada penelitian yang berjudul motif pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page (fyp)* pada kalangan remaja Kota Denpasar.

Responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini paling banyak adalah perempuan dengan total sebanyak 108 responden yang memiliki presentase sebesar 65,9%, sedangkan responden laki-laki hanya sebanyak 56 responden dengan presentase 34,1%.

Hasil distribusi responden berdasarkan pekerjaan di mana mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki pekerjaan sebagai pelajar atau mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 139 memiliki presentase 84,8%.

Hasil distribusi berdasarkan domisili pengguna TikTok adalah presentase paling tinggi di dapat oleh Kecamatan Denpasar barat sebanyak 34,1% dengan jumlah responden 56 orang, lalu Denpasar Selatan 26,8% dengan 44 orang, ketiga Denpasar Timur sebanyak 25% dengan jumlah responden 41 orang, dan yang paling sedikit Denpasar Utara 14% dengan jumlah responden 23 orang.

Distribusi responden berdasarkan durasi mengakses TikTok mayoritas responden menjawab kurang dari 1 jam sebanyak 52 responden dengan presentase 31,7%.

Hasil distribusi responden berdasarkan rata-rata waktu yang diperlukan membuat konten Tiktok mayoritas responden menjawab 15-30 menit dengan jumlah responden 114

dengan presentase 69,5%, sedangkan yang paling sedikit jawaban lebih dari 60 menit dengan jumlah responden 12 dengan presentase 7,3%.

Hasil distribusi responden berdasarkan berapa kali membuat konten TikTok dalam sehari paling banyak responden menjawab kurang dari sekali sebanyak 124 responden dengan presentase 75,6%.

Hasil distribusi responden berdasarkan sering mengenakan pakaian bagus dalam membuat konten TikTok mayoritas menjawab Ya dengan jumlah responden 83 dengan presentase 50,6%, sedangkan responden yang menjawab Tidak sebanyak 81 dengan presentase 49,4%.

Hasil responden berdasarkan jenis konten TikTok yang sering dibuat mayoritas responden menjawab Traveling sebanyak 35 responden dengan jumlah presentase 21,3 %, sedangkan yang paling sedikit adalah jenis konten edukasi sebanyak 9 responden dengan jumlah presentase 5,5%.

Dapat dilihat pada tabel 4.9 mayoritas responden berdasarkan ingin mendapatkan *for your page* atau *fyp* menjawab Ya sebanyak 127 responden dengan presentase 77,4% jumlah ini lebih banyak ketimbang responden yang menjawab tidak hanya 37 responden dengan presentase 22,6%.

## Hasil Temuan dan Analisa

Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengkombinasikan teori motif dari McQuail, Papacharissi dan Alan M. Rubin, serta motif ekonomi, yang terbagi menjadi 7 motif, antara lain motif identitas pribadi, motif integrasi dan identitas sosial, motif kegunaan antar pribadi, motif hiburan, motif kenyamanan, motif mengisi waktu luang, serta motif ekonomi. Berikut hasil akumulasi rata-rata motif yang di dapat.

Sub Variabel	No Item	Rata-rata Item	Rata-rata Sub Variabel
Motif Identitas Pribadi	MOF 1	3,87	3,77
	MOF 2	3,67	
Motif Integrasi dan Interaksi Sosial	MOF 3	3,74	3,61
	MOF 4	3,48	
Motif Kegunaan Antar Pribadi	MOF 5	3,63	3,75
	MOF 6	3,88	
Motif Hiburan	MOF 7	3,57	3,9
	MOF 8	4,23	
Motif Kenyamanan	MOF 9	3,64	3,65

	MOF 10	3,66	
Motif Mengisi Waktu Luang	MOF 11	3,90	3,96
	MOF 12	4,02	
Motif Ekonomi	MOF 13	3,55	3,5
	MOF 14	3,45	

Pada tabel 4.27 yang menunjukkan skor akumulasi rata-rata motif dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar. Dari ketujuh sub variabel motif tersebut, motif pengguna media tertinggi adalah motif mengisi waktu luang dengan rata-rata sub variabel 3,96. Dengan kata lain, motif terbesar dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar adalah dorongan untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan rasa kebosanan. Selain motif mengisi waktu luang yang paling tertinggi, terdapat pula motif yang mendapatkan rata-rata akumulasi terendah yaitu motif ekonomi dengan nilai 3,5. Hal ini menunjukkan dorongan untuk mendapatkan keuntungan secara ekonomi dan penghargaan dari orang lain merupakan motif terendah dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar. Jika dilihat secara per itemnya, MOF 8 yang merupakan item bagian dari motif

hiburan mendapatkan nilai tinggi dibandingkan item motif lainnya yaitu dengan nilai 4,23. Di mana, item MOF 8 merupakan dorongan untuk memperoleh kesenangan dengan mendapatkan *for your page* di TikTok.

Pada motif identitas pribadi berkaitan dengan kredibilitas, nilai-nilai pribadi seseorang, serta di harapkan dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai yang ada di dalam media. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan identitas pribadinya, yakni membagikan nilai-nilai pribadi dan memperoleh nilai lebih di dalam media TikTok.

Selanjutnya, motif integrasi dan identitas sosial berkaitan dengan peran dan empati sosial, keinginan untuk dekat dengan orang lain serta keinginan untuk di hargai orang lain. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan integrasi dan identitas sosialnya, yakni keinginan untuk bisa menunjukkan peran sosial dan dapat dihargai dengan orang lain.

Motif kegunaan antar pribadi berkaitan dengan hal penting yang ada pada diri seperti eksistensi, sosialisasi, dan berbagai pendapat orang lain. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam

mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan kegunaan antar pribadi, yakni dorongan untuk mendapatkan eksistensi dan pendapat dari orang lain.

Motif hiburan berkaitan dengan penggunaan media dapat memberikan rasa senang dan melepaskan segala masalah dan emosi. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan hiburan, yakni dorongan untuk dapat menyalurkan emosi dan memperoleh sebuah kesenangan.

Selanjutnya motif kenyamanan berkaitan dengan kemudahan yang ada di dalam media. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan, yakni lebih mudah dan nyaman dalam mendapatkan *for your page*.

Motif mengisi waktu luang berkaitan dengan menghilangkan rasa kejenuhan dan mencari kegiatan di saat waktu luang. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan melewatkan waktu luang, yakni menghilangkan rasa kebosanan dan mengisi waktu luang.

Motif ekonomi berkaitan dengan mendapatkan keuntungan, memenuhi kebutuhan sehari-hari, mendapatkan kekuasaan, dan penghargaan dari orang lain. Pada penelitian ini, pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* pada kalangan remaja Kota Denpasar untuk memenuhi kebutuhan ekonomi, yakni dorongan untuk mendapatkan keuntungan dan penghargaan dari orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dan dianalisa sebelumnya, peneliti kemudian juga melakukan tabulasi silang atau crosstabs untuk mencari keterkaitan antara motif responden dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar dengan jenis kelamin responden. Hasil tabulasi silang tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Jenis Motif	Jenis Kelamin	Rata-rata
Motif Identitas Pribadi	Laki-laki	3,54
	Perempuan	3,89
Motif Integrasi dan Identitas Sosial	Laki-laki	3,50
	Perempuan	3,67
Motif Kegunaan Antar Pribadi	Laki-laki	3,66
	Perempuan	3,80
Motif Hiburan	Laki-laki	3,73
	Perempuan	3,99
Motif Kenyamanan	Laki-laki	3,49
	Perempuan	3,74
Motif Mengisi Waktu luang	Laki-laki	3,71
	Perempuan	4,08
Motif Ekonomi	Laki-laki	3,38
	Perempuan	3,56
Rata-rata Skor Laki-laki		3,57
Rata-rata Skor Perempuan		3,82

Pada tabel diatas hasil tabulasi silang menunjukkan bahwa responden perempuan memiliki motif yang lebih tinggi dibandingkan dengan responden laki-laki. Dengan kata lain responden perempuan pengguna TikTok memiliki dorongan yang lebih tinggi dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* dibandingkan dengan responden laki-laki.

Selain pada jenis kelamin, peneliti juga mencari keterkaitan antara motif responden dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar dengan usia responden. Hasil tabulasi silang tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Jenis Motif	Rentang Usia (Tahun)	Rata-rata
Motif Identitas Pribadi	16-18	4,13
	19-21	3,69
	22-24	3,84
Motif Integrasi dan Identitas Sosial	16-18	3,75
	19-21	3,57
	22-24	3,65
Motif Kegunaan Antar Pribadi	16-18	4,25
	19-21	3,73
	22-24	3,75
Motif Hiburan	16-18	4
	19-21	3,91
	22-24	3,88
Motif Kenyamanan	16-18	4
	19-21	3,60
	22-24	3,69
Motif Mengisi Waktu Luang	16-18	4
	19-21	3,92
	22-24	3,99
Motif Ekonomi	16-18	3,88
	19-21	3,43
	22-24	3,54
Rata-rata Skor 16-18 tahun		4
Rata-rata Skor 19-21 tahun		3,69
Rata-rata Skor 22-24 tahun		3,76

Pada tabel di atas diketahui bahwa responden dengan rentang usia 16-18 tahun memiliki dorongan yang lebih tinggi dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar dibandingkan dengan dua rentang usia responden lainnya.

## 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu Denpasar Barat merupakan domisili responden yang paling banyak dalam penelitian ini



dengan jumlah 56 responden dari Denpasar Barat. Responden didominasi oleh kelompok usia 19-21 tahun dan mayoritas pekerjaan sebagai pelajar/mahasiswa. Pada penelitian ini, mayoritas responden durasi mengakses TikTok kurang dari 1 jam dan rata-rata waktu paling banyak responden dalam membuat konten TikTok 15-30 menit. Mayoritas responden juga membuat konten TikTok perharinya itu kurang dari satu kali.

Responden dalam membuat konten TikTok mayoritas sering mengenakan pakaian bagus dengan konten traveling yang merupakan jenis konten mayoritas responden, dan mayoritas responden memiliki keinginan untuk mendapatkan *for your page* atau *fyp* TikTok. Motif dengan skor rata-rata tertinggi atau yang paling mendorong responden dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* TikTok adalah motif mengisi waktu luang. Hal ini berkaitan dengan keinginan remaja untuk mengisi kegiatan di waktu luang dan menghilangkan rasa kebosanan.

Motif yang mendapatkan skor rata-rata terendah atau yang paling rendah mendorong responden dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* TikTok adalah motif ekonomi yang berkaitan dengan mencari keuntungan secara ekonomi dan mendapatkan penghargaan dari orang lain. Hasil

tabulasi silang yang didapatkan menunjukkan responden perempuan memiliki dorongan yang lebih tinggi dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* TikTok dibandingkan dengan responden laki-laki. Motif yang paling tinggi untuk responden perempuan adalah motif mengisi waktu luang, sedangkan untuk responden laki-laki motif hiburan merupakan motif yang paling mendorong. Responden perempuan dan laki-laki memiliki motif terendah yang terdapat pada motif ekonomi.

Responden yang berusia 16-18 tahun memiliki motif atau dorongan yang lebih tinggi dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* TikTok dibandingkan dua usia kategori lainnya. Motif kegunaan antar pribadi merupakan motif paling tinggi pada responden usia 16-18 tahun dan motif integrasi dan identitas sosial merupakan motif paling terendah untuk usia responden 16-18 tahun. Responden dengan usia 19-21 tahun dan 22-24 tahun sama-sama memiliki motif tertinggi yang terdapat pada motif mengisi waktu luang dan terendah pada motif ekonomi.

Berdasarkan pada penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yakni Bagi pengelola aplikasi TikTok diharapkan untuk dapat meningkatkan, mengembangkan serta melakukan optimalisasi fitur yang

khusus untuk pengguna TikTok. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian mengenai pengguna TikTok dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* di harapkan dapat mencari hingga tingkat kepuasannya atau dengan variabel lain. Hal ini mengingat bahwa penelitian ini hanya berfokus pada motif dalam mendapatkan *for your page* atau *fyp* pada kalangan remaja Kota Denpasar, tanpa mencari tahu tingkat kepuasan yang ada pada pengguna.

<https://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467>.

Diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 20.45 WITA

Hot.liputan6. 2020. *10 Artis TikTok Paling Populer dan Viral di 2020, Jadi Idola Netizen*.  
<https://hot.liputan6.com/read/4440694/10-artis-tiktok-paling-populer-dan-viral-di-2020-jadi-idola-netizen>.

Diakses pada 26 Oktober 2021 pukul 19.12 WITA

Arifiyani, Umi. 2015. Pengaruh Motif Terhadap Kepuasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Pada Program Khazanah Trans 7. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Tagar.id. 2020. *Sejarah dan Fakta tentang Aplikasi TikTok*.

<https://www.tagar.id/sejarah-dan-fakta-tentang-aplikasi-tiktok>.

Diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 20.30 WITA

Kompas. 2021. *Apa Itu FYP di TikTok dan Bagaimana Cara Kerjanya?*.

<https://tekno.kompas.com/read/2021/08/26/10410017/apa-itu-fyp-di-tiktok-dan-bagaimana-cara-kerjanya-?page=all>.

Diakses pada 27 Oktober 2021 pukul 23.00 WITA

Redcomm. 2021. *MEMPELAJARI FAKTA MENARIK TENTANG TIKTOK UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH PELANGGAN MILENIAL*.

<https://redcomm.co.id/knowledges/mempelajari-fakta-menarik-tentang-tiktok-untuk-meningkatkan-jumlah-pelanggan-milenial>.

Diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 20.42 WITA

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN). 2019. *MENGENAL REMAJA GENERASI Z (Dalam Rangka memperingati Hari Remaja Internasional)*.