



NOMOR SKRIPSI

6802/KOM-D/SD-S1/2024

**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK @AYOMSATTT SEBAGAI
SARANA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BAGI MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi Strata (S1) Pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan
Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Oleh:

DAUDY MUSLIM HAKIM

NIM. 12040313530

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
2024**

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



PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK @AYOMSATTT SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BAGI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI

Disusun oleh :

DAUDY MUSLIM HAKIM
NIM : 12040313530

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 30 MEI 2024

Pembimbing,

Yantos, S.IP, M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

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.

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 : Daudy Muslim Hakim
Nim : 12040313530
Judul : Pemanfaatan Media Sosial TikTok @ayomsattt Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau

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

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Juni 2024

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

Pekanbaru, 20 Juni 2024

Dekan,



Prof. Dr. Enron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Dr. Toni Hartono, M. Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Mustafa, M. I.Kom
NIP. 19810816 202321 1 012

Penguji III,

Penguji IV/

Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19860526 202321 1 013

Julis Suriani, M.I.Kom
NIP. 130 417 019



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 : Daudy Muslim Hakim
NIM : 12040313530
Judul : PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK @AYOMSATT
SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 01 Februari 2024

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, 01 Februari 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Sudianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 198012302000041001

Rusyda Fauzana, M.Si
NIP. 198405042019032011

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pekanbaru, 30 Mei 2024

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

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

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Daudy Muslim Hakim
NIM : 12040313530
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Sosial Tiktok @ayomsattt Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan 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.

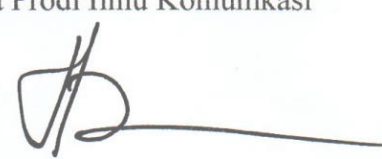
Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing


Yantos, S.IP, M.Si

NIP. 19710122 200701 1 016

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


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

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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daudy Muslim Hakin
NIM : 12040313530
Tempat/ Tgl Lahir : Batam, 30 Januari 2002
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Sosial Tiktok @ayomsattt Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *footnote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan ngdari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 30 Mei 2024
Yang membuat pernyataan,



Daudy Muslim Hakin
NIM. 12040313530

Nama : Daudy Muslim Hakim

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul : Pemanfaatan Media Sosial TikTok @ayomsattt Sebagai Sarana Pembelajaran Desain grafis bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Perkembangan teknologi pada era modern tidaklah mengherankan kalau masyarakat sangat kreatif memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi yang mengalami kemajuan pesat hingga saat ini. Semakin bertambahnya tahun maka bertambah pula aplikasi yang diciptakan dengan fitur yang canggih. Seperti contohnya aplikasi TikTok. Mahasiswa saat ini menggunakan media sosial sebagai alat untuk beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Seiring meningkatnya popularitas aplikasi TikTok kalangan mahasiswa menyebabkan banyaknya konten kreator yang menyajikan konten pembelajaran bagi mahasiswa, salah satunya pembelajaran desain grafis yang disajikan pada akun TikTok @ayomsattt. Namun yang terjadi pada saat ini permasalahan yang dialami pada mahasiswa mengenai keterampilan dalam desain grafis masih banyak dijumpai. rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana media sosial TikTok @ayomsattt dapat menjadi pembelajaran dalam mengatasi kesulitan dalam desain grafis bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi? tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui media sosial TikTok @ayomsattt dapat menjadi pembelajaran dalam mengatasi kesulitan dalam desain grafis dari mahasiswa Ilmu Komunikasi. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori new media, yang dikembangkan oleh Pierre Levy berpendapat bahwa new media adalah teori yang membahas tentang evolusi media. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui konten TikTok ayomsattt mahasiswa mampu mengaplikasikan materi yang diberikan melalui konten dari akun iktok @ayomsattt dalam proyek desain mereka sehingga menambah keterampilan desain grafis bagi mahasiswa.

Kata kunci: pemanfaatan, media sosial, sarana pembelajaran, desain grafis, Ilmu Komunikasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRACT

Name : Daudy Muslim Hakim

Departement : Communication Sciences

Title : Utilization of TikTok @ayomsattt Social Media as a Learning Facility for Grapich Design for Comunucation Science Students

The development of technology in the modern era is not surprising that people are very creative in taking advantage of the sophistication of technology and information that has experienced rapid progress to date. As the years go by, there are more applications created with advanced features. For example, the TikTok application. Students currently use social media as a tool to carry out activities in their daily lives. Along with the increasing popularity of the TikTok application among students, there are many content creators who present educational content for students, one of which is graphic design learning presented on the TikTok account @ayomsattt. However, what happens at this time is that there are still many natural problems in students regarding skills in graphic design. The formulation of the problem in this study is how TikTok social media @ayomsattt be a learning in overcoming difficulties in graphic design for Communication Science students? The purpose of this research is to find out that TikTok social media @ayomsattt can be a learning in overcoming difficulties in graphic design from Communication Science students. The theory used in this study is the new media theory, which was developed by Pierre Levy argues that new media is a theory that discusses the evolution of media. The method used in this study is a qualitative method with a case study approach with data collection techniques through interviews, observations, and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study show that through TikTok content ayomsattt, students are able to apply the material provided through content from the iktok @ayomsattt account in their design projects so as to increase graphic design skills for students.

Keywords: utilization, social media, learning tools, graphic design, communication science



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.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam sebagai pembawa risalah kebenaran berupa agama Islam dan kitab suci Al-Quran yang merupakan pedoman hidup hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Media Sosial TikTok @ayomsattt Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis bagi Ilmu Komunikasi”** ini diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau guna untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana strata satu (S.I.Kom).

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang sangat penulis cintai yaitu, Bapak Ir. Ahmad Roha Dalimunte dan Ibu Samsinar Hasibuan. Kedua orang tua hebat yang akan selalu menjadi penyemangat penulis dalam menghadapi kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Yang memberikan dukungan atas segala keputusan dan pilihan dalam hidup penulis. Terimakasih tiada hentinya berusaha dan mendoakan penulis demi dapat menuntut ilmu setinggi-tingginya. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan anak mu ini. Semoga Allah SWT selalu menjaga mu dalam kebaikan dan kemudahan aamiin.

Terimakasih atas doa yang selalu dilimpahkan kepada saya yang tiada habisnya. Seterusnya penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor III Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Se., Ph.D.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag, dan Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II, III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim 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.

4. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Yantos, M.Si selaku pembimbing skripsi yang saya hormati dan saya sayangi yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Rafdeadi, S.Sos.I., MA selaku dosen penasehat akademik yang memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis selama proses perkuliahan.
7. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang sudah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama belajar di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Seluruh staf jurusan Ilmu Komunikasi dan staf akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu dalam pengurusan administrasi.
9. Kepada ketiga saudara kandung penulis, Abang Yusuf Ravindo S.E, sultan Partia Hakim S.AP, dan Adik Lukmanul Hakim yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang, membantu mengatasi masalah penulis pada saat penulisan serta doa yang selalu dipanjatkan serta dukungan secara moral maupun material kepada penulis serta keluarga besar yang sangat penulis sayangi.
10. Kepada kedua sahabat penulis, Arya Sendi Syahputra dan Faqih Zulfikar Abdurrasyid yang telah memberikan saran dan masukan selama dalam mengatasi kesulitan penulis. Terimakasih telah menjadi teman yang baik untuk selama ini dan semoga dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan dalam mengejar gelar S1.
11. Untuk informan penelitian peneliti, yaitu Mujibur Rahman, Aldy Fauzan, Didi Masriadi, Rafi Kurnia Ramadhan, Raka Andi Wijaya, terimakasih telah meluangkan waktunya membantu kelancaran dalam penelitian ini dan bersedia berbagi pengalaman dan ilmu kepada peneliti.
12. Kepada sahabat seperjuangan Raihan Arisandy, Rendy Rahmat Qodri, Muhammad Risky Muchtadi, Rafi Kurnia Ramadhan, dan Naufal Razaq Citra yang telah menjadi teman kos yang seru, tempat bercerita dan tempat menemukan solusi selama penulisan maupun hal lainnya.
13. Kepada teman-teman Jurusan Ilmu Komunikasi 2020, Ilmu Komunikasi H, Broadcasting K, KKN Tebing Tinggi Barat Desa Insit, Magang Dinas Perhubungan Kota Batam 2023. Terimakasih telah hadir dalam proses perkuliahan penulis.
14. Terimakasih kasih juga kepada teman teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



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.

15. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for always being a giver And tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis juga mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis lakukan selama perkuliahan berlangsung, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Wassalammua'alaikum Warahmatullahi Wabarrakatuh

Pekanbaru, 30 Mei 2024
Penulis

DAUDY MUSLIM HAKIM
NIM. 12040313530

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.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	5
1.2.1 Pemanfaatan	5
1.2.2 Media Sosial	5
1.2.3 TikTok	5
1.2.4 Desain Grafis	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Terdulu	8
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Pemanfaatan Media Sosial	12
2.2.2 Aplikasi TikTok	16
2.2.3 Sarana Pembelajaran	17
2.2.4 Desain Grafis	18
2.2.5 Teori New Media	25
2.3 Kerangka Pikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian	30

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.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	30
3.3 Sumber Data Penelitian	30
3.4 Informan Penelitian	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Validasi Data.....	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV GAMBARAN UMUM	36
4.1 Mahasiswa Ilmu Komunikasi	36
4.2 Profile Ayom Satrio Aji	38
4.3 Akun TikTok Ayom Satrio Aji @ayomsattt.....	39
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
5.1 Hasil Penelitian.....	43
5.1.1 Desain grafis	44
5.1.2 Pemanfaatan media sosial TikTok @ayomsattt	49
5.1.3 Sarana pembelajaran desain grafis.....	61
5.2 Pembahasan	77
5.2.1 Teori New Media sebagai pemanfaatan media sosial TikTok.....	77
5.2.2 Pemanfaatan media sosial TikTok @ayomsattt	80
5.2.3 Sarana pembelajaran desain grafis.....	82
BAB VI PENUTUP I	86
6.1 Kesimpulan.....	86
6.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



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 Daftar Nama Informan	32
Tabel 5.1 Daftar Nama Informan	43



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.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 4.1 Profil Ayom satrio Aji.....	38
Gambar 4.2 Akun TikTok @ayomsattt	40
Gambar 4.3 Vidio pertama akun TikTok @ayomsattt.....	41
Gambar 5.1 Postingan dan Komentar Akun TikTok @ayomsattt.....	48
Gambar 5.2 Pemanfaatan Akun TikTok Ayomsattt dalam Proyek Desain.....	60
Gambar 5.3 Postingan Akun TikTok @ayomsattt.....	66
Gambar 5.4 Komentar dari Postingan akun TikTok @ayomsattt	76

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era modern ini tidaklah mengherankan kalau masyarakat sangat kreatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi yang mengalami kemajuan pesat hingga saat ini, dengan cara membuat karya-karya baru maupun melakukan komunikasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi komunikasi dan informasi.¹ teknologi informasi yang semakin pesat saat ini membuat semua bidang kehidupan manusia lebih mudah, sebuah teknologi pada umumnya diciptakan untuk membuat hidup manusia lebih efisien baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Teknologi komunikasi dan informasi telah membawa masyarakat menuju era baru yang mana dapat berkomunikasi melalui jarak jauh.²

Media online sebagai alternated media yang paling sederhana dalam memperoleh akses berita informasi maupun edukasi, dikarenakan media online sebagai fasilitas paling efektif yang tercipta pada era digitalisasi kali ini. Semakin bertambahnya tahun maka bertambah pula aplikasi yang diciptakan dengan fitur canggih yang tersedia.³ Media sosial TikTok merupakan suatu jejaring sosial dan platform music video yang diluncurkan oleh negara Tiongkok pada tahun 2016 lalu. Aplikasi tersebut tercipta agar para penggunanya menggunakan fitur yangtersedia sekreatif mungkin. Tidak hanya digemari oleh kaum millennial, namun aplikasi ini juga digemari oleh kaum dewasa yang memerlukan hiburan.⁴

TikTok membolehkan para penggunanya untuk membuat video musik pendek mereka buat sendiri. Pada tahun 2018, TikTok menjadikan dirinya sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepat sebanyak 45,8 juta kali. Angka tersebut mengalahkan aplikasi umum seperti Instagram. YouTube, Facebook dan juga Whatsapp.⁵ Penggunaan TikTok yang mudah didapatkan

¹ Kyrie Eleison Wuwungam, Meity Dina Himpong, and Leviane Jackelin Hera Lotulung, "Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Edukasi Bagi Mahasiswa," *Acta Diurna Komunikasi* 4, no. 2 (2022): hal 2.

² YIYING YIYING and Rahmad Hidayat, "Peran Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa Di SMPN 2 Gunung Talang," *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2023): hal 63.

³ Unsiyatul Uyun, "Retorika Dakwah Husain Basyaiban Dalam Pemanfaatan Media Sosial TikTok," *Al-Ishlah: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4, no. 2 (2023): hal 127.

⁴ Uyun, hal 127.

⁵ Azifa Salsabila and Dyva Claretta, "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA AKUN KOMUNITAS@ DISCITE. INSTITUTE SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN DIRI (Studi Etnografi Virtual Pada Akun TikTok Komunitas@ Discite. Institute)," *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 10, no. 7 (2023): hal 3321.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

oleh berbagai kalangan ini dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan penghasilan dari sosial media khususnya TikTok selain itu relasi dan dapat bekerjasama dengan yang lainnya. Sedangkan TikTok aplikasi yang berisi kumpulan video yang berasal dari luar maupun dalam negeri. Perkembangan kognitif atau intelektual remaja pada periode ini juga berkembang dengan baik. Remaja dengan penggunaan media sosial yang tinggi akan mengoperasikan media sosialnya dalam jangka waktu lama berdasarkan frekuensi dan durasi penggunaannya.⁶

Ayom Satrio Aji adalah seorang konten kreator TikTok dengan nama akun @ayomsattt yang berfokus pada *logo designer* yang sudah menekuni dunia desain grafis selama 7 tahun. Selain itu Ayom Satrio Aji juga seorang mentor desain grafis khususnya pada desain *logo brand* dan memiliki pengalaman sebagai *Social Media Specialist*. Ayom Satrio Aji juga memiliki keahlian diantaranya *Social Media Marketing, Digital Marketing, New Media, Graphic, Logo Designer, Brand Strategy, Visual Identity, Branding & Identity*, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Ayom Satrio Aji merupakan sarjana Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. selain konten kreator TikTok Ayom Satrio juga seorang konten kreator di Instagram dengan akun bernama @ayomsatrio yang memiliki *followers* 82,7K dan di TikTok 484,6K *followers*.

Ayom Satrio Aji menjadi konten kreator di TikTok dengan nama @ayomsattt sejak Maret tahun 2021 pada konten pertamanya membagikan *resources* web yang dapat membuat desain sebagai pengganti jika kita tidak memiliki Adobe Photoshop. Tak hanya tips-tips seputar desain grafis, dalam akun TikToknya iya juga membagi motivasi seputar dunia pekerjaan yang berkaitan dengan desain grafis. Cukup beragam konten-konten yang ada di akun TikTok @ayomsattt selain yang sudah disebutkan tadi ada juga konten hiburan, olahraga, konten kreasi, dan informasi. Namun konten yang cenderung dibagikan lebih banyak seputar desain yang membahas tentang dari *basic* desain grafis hingga hal-hal yang menarik untuk dipelajari dalam desain grafis. Seperti teori-teori penggunaan warna dan cara pemilihan font yang baik.

Faktor yang paling menentukan dalam membina interaksi antar makhluk hidup lainnya, khususnya manusia, dalam kehidupan sehari-hari adalah komunikasi. Tindakan mengirim dan menerima pesan yang dapat

⁶ YIYING and Hidayat, "Peran Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa Di SMPN 2 Gunung Talang," hal 64.

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.

dipahami oleh orang lain Desain grafis adalah sebuah bidang seni dan komunikasi visual yang memiliki peran krusial dalam berbagai sektor dan industri di era modern. Para desainer grafis bertugas untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif, menarik, dan menggugah perasaan bagi audiensnya. Mereka berperan dalam menghasilkan elemen-elemen desain seperti logo, kemasan produk, iklan, materi promosi, dan banyak lagi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak besar pada dunia desain grafis, memperkenalkan berbagai perangkat lunak dan alat yang inovatif untuk memfasilitasi proses kreatif dan penghasilan karya desain.⁷

Dalam menciptakan sebuah karya desain grafis tentu dibantu dengan beberapa aplikasi contohnya seperti Canva, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Pics Art dll. Penggunaan aplikasi desain grafis harus memiliki skill dalam mengoprasikannya, Mahasiswa yang belajar desain grafis mungkin menghadapi beberapa permasalahan yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam menghasilkan desain grafis yang berkualitas. Beberapa permasalahan tersebut meliputi kesulitan dalam mengaplikasikan kreativitas, keterampilan visual yang masih berkembang, penggunaan teknologi, kurangnya pelatihan dan pengalaman, serta kesulitan dalam mengikuti perkembangan desain grafis yang terus berkembang.

Desain grafis pada mahasiswa merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar desain grafis, mengenal aplikasi desain grafis, dan memperluas keterampilan mahasiswa dalam bidang desain grafis. Mahasiswa Ilmu Komunikasi harus memahami konsep dasar desain grafis, seperti penggunaan warna, bentuk, dan teknik pembuatan gambar, selain itu hal yang hari di kuasi adalah aplikasi desain seperti Canva, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Coreldraw, GIMP, Inkscape, Adobe Freehand, Adobe image ready, CorelDraw, dan pagemaker.⁸ Selain itu mahasiswa harus memahami dan mengembangkan aplikasi pembelajaran desain grafis berbasis multimedia interaktif, seperti yang dikembangkan dalam penelitian.⁹

Kesulitan dalam mengaplikasikan kreativitas mungkin terjadi karena mahasiswa Ilmu Komunikasi kesulitan dalam menghasilkan ide dan

⁷ Alfin Wafiaadin Fadhlani Ramdhani and Ari Susanti, "Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 Dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis Pada Komunitas Desain Grafis Indonesia," *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital* 1, no. 2 (2024): hal 2.

⁸ Yoyon Efendi, Rometdo Muzawi, and Unang Rio, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru," *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2023): hal 18.

⁹ Efendi, Muzawi, and Rio, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya 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.

keaktivitas yang sesuai untuk proyek desain grafis mereka. Keterampilan visual yang masih berkembang juga dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam menghasilkan desain grafis yang berkualitas. Selain itu, penggunaan teknologi canggih untuk menciptakan desain grafis yang menarik dan efektif juga dapat menjadi permasalahan bagi mahasiswa yang belum terbiasa dengan teknologi tersebut.

Kurangnya pelatihan dan pengalaman dalam bidang desain grafis juga dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam menghasilkan desain grafis yang berkualitas. Mahasiswa Ilmu Komunikasi mungkin belum mendapatkan pelatihan dan pengalaman yang cukup dalam bidang desain grafis untuk meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, kesulitan dalam mengikuti perkembangan desain grafis yang terus berkembang juga dapat menjadi permasalahan bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi.

Desain grafis telah menjadi bagian integral dalam komunikasi visual, terutama di era digital. Dalam kurikulum Ilmu Komunikasi, desain grafis diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi efektif melalui berbagai media. Namun, beberapa mahasiswa Ilmu Komunikasi mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan desain grafis dalam berbagai konteks.

Kesulitan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurikulum yang masih tradisional dan kurang fleksibel dalam mengintegrasikan desain grafis ke dalam materi pelajaran. Kedua, kurangnya aksesibilitas dan keterbatasan sumber daya yang tersedia untuk memahami desain grafis. Ketiga, kurangnya kesadaran dan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan di bidang desain grafis.

Dalam beberapa penelitian, hasil menunjukkan bahwa desain grafis masih dianggap sebagai kebutuhan bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi, tetapi masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahaminya. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih sistematis dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan desain grafis di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi.

Dalam konteks ini, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami kesulitan yang dihadapi mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam memahami dan mengaplikasikan desain grafis. Penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan desain grafis di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi, serta meningkatkan kesadaran dan kemampuan mereka dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan di bidang desain grafis.

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 latar belakang yang telah diuraikan diatas, untuk lebih memperjelas maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Pemanfaatan Media Sosial Tiktok @Ayomsattt Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau”

1.2 Penegasan Istilah

Guna Menghindari kesalahan pengertian dan pemahaman tentang konsep dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan penegasan istilah sebagai berikut:

1.2.1 Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata “manfaat” yang mendapat imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan.¹⁰ Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Davis kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan (perceived usefulness) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.¹¹

1.2.2 Media Sosial

Media sosial merupakan medium (media) atau perantara yang digunakan pengguna menampilkan diri ataupun berinteraksi, berkumpul, bekerjasama, sharing, berinteraksi dengan pengguna lain, dan menjalankan hubungan sosial secara virtual di internet.¹²

1.2.3 TikTok

Aplikasi TikTok adalah sebuah media sosial yang memuat konten-konten untuk menghibur, bahkan memungkinkan pengguna membuat dan berbagi klip video 15 detik bahkan sampai 1 menit, murni Made in China. Pada tahun 2016. Proyek yang diluncurkan sebagai salah satu raksasa teknologi China. Bytedance. Nama asli China-nya adalah Douyin. Oleh Amerika Serikat, segala hal yang berbau China, dimana aplikasi TikTok ini memberikan suatu hal yang menarik didalamnya yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah,

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” 2008, hal 710.

¹¹ Habib Hanafi, “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahanwebsite Ub Terhadap Sikap Penggunadengan Pendekatan Tam (Survei Pada Anggota Website Www. Ub. Ac. Id Mahasiswa Fia Bisnis Dan Publik Ta 2011-2012 Universitas Brawijaya Malang),” 2013.

¹² Wan Laura Hardilawati, Intan Diane Binangkit, and Riky Perdana, “Endorsement: Media Pemasaran Masa Kini,” *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)* 7, no. 1 (2019): hal 89.

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.

sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang menarik dan juga keren serta dapat dipamerkan ke para pengguna TikTok lainnya.¹³

1.2.4 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Desain grafis sebagai "aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri".

Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Contoh program aplikasi desain grafis seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Coreldraw, GIMP, Inkscape, Adobe Freehand, Adobe image ready, CorelDraw dan pagemaker.¹⁴

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana media sosial TikTok @ayomsattt dapat menjadi pembelajaran dalam mengatasi kesulitan dalam desain grafis bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui media sosial TikTok @ayomsattt dapat menjadi pembelajaran dalam mengatasi kesulitan dalam desain grafis dari mahasiswa Ilmu Komunikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan dampak yang baik bagi perkembangan Ilmu Komunikasi
- b. Bisa dijadikan pedoman dan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang kajian komunikasi di Indonesia
- c. Penelitian ini bisa bermanfaat dan menambah wawasan

¹³Yoga Satya Bimantara, "ANALISIS ISI PESAN DAKWAH MELALUI MEDIA TIKTOK PADA AKUN@ SINARKEHIDUPAN_16," 2022, hal 23.

¹⁴Efendi, Muzawi, and Rio, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru," hal 18.

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.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Menambah pengetahuan tentang media sosial khususnya TikTok dalam segi pembelajaran desain grafis
- b. Memberi pengetahuan yang lebih baik dalam desain grafis untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi
- c. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi mengatasi kesulitan dalam desain grafis

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mendapatkan gambaran yang lebih jelas dalam penulisan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, penegasan istilah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Pada bab ini menjelaskan tentang kajian teori, kajian terdahulu dan kerangka pikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan pada penelitian ini, serta teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi tentang gambaran umum penelitian ini.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan dan membahas hasil dan rincian dari penelitian ini.

BAB VI : PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang bermanfaat dari hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdulu

Untuk mendukung permasalahan terhadap pembahasan, peneliti berusaha untuk coba mencari berbagai literatur yang relevan terhadap masalah yang menjadi objek penelitian ini. Penelusuran referensi penelitian yang dilakukan peneliti berkaitan dengan topik yang dibahas. Beberapa kajian terdahulu yang peneliti temukan:

- a. Jurnal Eka Febriyana. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Media Sosial TikTok Pada Materi Fungsi dan Unsur Warna Cmyk dan Rgb Untuk Siswa Smk Tkj” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial TikTok pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB yang mendeskripsikan kelayakan media untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial TikTok dinyatakan layak dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan valid dengan skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 3,42 dan ahli materi sebesar 3,43. Hasil uji kepraktisan sebesar 94% yang dinyatakan sangat praktis, dan hasil uji keefektifan sebesar 75% yang dinyatakan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial TikTok sudah valid, praktis, dan efektif. Sehingga, media pembelajaran edukatif yang telah dikembangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa¹⁵
- b. Jurnal Adella Aninda Devi. Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran” penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Tik Tok sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah aplikasi Tik Tok, dengan menggunakan objek penelitian tentang pemanfaatan Tik Tok sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, disamping strategi pemanfaatan dan idealisasi, Tik Tok dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengaplikasiannya yang mudah dan fitur yang beragam, maka Tik Tok bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif

¹⁵ FEBRIYANA EKA, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA MATERI FUNGSI DAN UNSUR WARNA CMYK DAN RGB UNTUK SISWA SMK TKJ,” 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.

dan efisien. Melalui aplikasi Tik Tok, guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan Tik Tok dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik diharapkan dilakukan penelitian lanjutan.¹⁶

- c. Selanjutnya skripsi dari Alifiyah Nurjihan. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Menonton Dakwah Desain Grafis Diakun TikTok @Reviidiyah Terhadap Tingkat Religiusitas Followers Tahun 2022” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan followers dalam mengakses akun TikTok @reviidiyah, untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan followers setelah mengikuti akun TikTok @reviidiyah, untuk mengetahui adanya pengaruh menonton dakwah desain grafis di akun TikTok @reviidiyah terhadap tingkat religiusitas followers dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menonton dakwah desain grafis di akun TikTok @reviidiyah terhadap tingkat religiusitas followers. Hasil penelitian ini pola penggunaan followers dalam mengakses akun TikTok @reviidiyah sangat menarik perhatian, dengan nilai skor sebesar 83,7%, setelah mengikuti dan menonton akun TikTok @reviidiyah pengetahuan keagamaan followers meningkat dengan sangat baik.
- d. Jurnal dari Ika Agustina dan Syahripal Putra. Penelitian ini berjudul “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TikTok Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Bahasa Inggris”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran TikTok terhadap minat mahasiswa belajar Bahasa Inggris. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengaruh variabel pembelajaran TikTok terhadap Minat Mahasiswa Belajar Bahasa Inggris, yaitu sebesar 0,385 atau 38,5%, sedangkan 61,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.¹⁷
- e. Jurnal dari Hedara Putri, Admaja Dwi Herlambang dan Prima Zulvarina. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Sumber Belajar Digital di dalam Implementasi Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Karya Desain di SMK Negeri 5 Malang” penelitian ini bertujuan agar aplikasi TikTok yang menjadi sumber belajar digital di dalam implementasi PBL mata pelajaran karya desain. Peneliti mengharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sumber belajar digital yang efektif dan

¹⁶ Adella Aninda Devi, “Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 1–5.

¹⁷ Ika Agustina and Syahripal Putra, “Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TikTok Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Bahasa Inggris,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 2, no. 1 (2022): 822–28.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menarik dengan menggunakan teknologi digital yang populer seperti aplikasi TikTok. Selain itu, hasil yang diperoleh mampu memberikan pemahaman penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital di dalam implementasi PBL. Hasil penelitian ini tidak adanya pengaruh antara penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital di dalam implementasi (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Karya Desain di SMK Negeri 5 Malang. Dasar pengambilan keputusan mengacu pada hasil analisis pengujian statistik deskriptif, uji hipotesis Wilcoxon dan Mann-Whitney. Hasil uji hipotesis Wilcoxon pada data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil dari uji Mann-Whitney data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $0,150 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak.¹⁸

- f. Skripsi dari Miftachul Zannah Putri Dalla Yuba. Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Fotografi Produk Menggunakan Smartphone Pada Akun TikTok @Nasionp”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran fotografi produk menggunakan smartphone yang ada pada akun TikTok @nasionp, dan mengkaji kendala-kendala yang terjadi dalam pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran fotografi produk menggunakan smartphone yang ada pada akun Tik Tok @nasionp. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan observasi konten dan teknik wawancara dengan Nasion Patriotik sebagai pemilik akun. Hasil dari penelitian ini adalah akun @nasionp dengan memaksimalkan pemanfaatan fitur yang disediakan oleh aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran fotografi produk menggunakan smartphone sehingga penyampaian yang diberikan dalam setiap konten terlihat menarik dan mudah untuk dipahami.
- g. Jurnal dari Joko Kuswanto. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X”. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran desain grafis kelas X. hasil penelitian ini beberapa tahap uji coba yang dilakukan oleh ahli dan responden dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini layak diterapkan dalam pembelajaran desain grafis di kelas X.¹⁹

¹⁸ Hedara Putri, Admaja Dwi Herlambang, and Prima Zulvarina, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Sumber Belajar Digital Di Dalam Implementasi Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Karya Desain Di SMK Negeri 5 Malang,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, no. 7 (2023): 3242–50.

¹⁹ Joko Kuswanto, “Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X,” *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika* 6, no. 2 (2020): 78–84.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- h. Jurnal karya Ericha Tiara Hutamy, Andi Naila Qin Azisah Alisyahbana, Nur Arisah dan Mohammed Hasan berjudul “Efektivitas Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Studi ini mengukur efektivitas pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar banyak siswa yang dicapai dalam proses pembelajaran tradisional masih lebih rendah dari KKM, namun dengan menggunakan TikTok sebagai lingkungan belajar akan meningkatkan keberhasilan nilai KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan TikTok sebagai lingkungan belajar dapat meningkatkan hasil belajar, dengan memperhatikan relevansi materi yang diberikan.²⁰
- i. Jurnal dari Deuis Nur Astrida dan Dani Arifudin, penelitian ini berjudul “Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan agar mahasiswa dapat mempunyai tambahan keterampilan untuk membuat desain sehingga menambah kreatifitas untuk mereka. Kegiatan ini berfokus pada pembuatan logo dan konten untuk Instagram. Kegiatan pelatihan menggunakan metode Training of Trainner(TOT) dengan cara pemberian materi melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para peserta. Kegiatan ini diikuti oleh 102 mahasiswa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri. Hasil penelitian ini mahasiswa mampu membuat desain logo dan tampilan konten Instagram dengan menggunakan Canva dengan menarik dan kreatif. Sebanyak 70% dari mahasiswa yang mengikuti pelatihan tersebut dapat membuat tampilan untuk Instagram dengan baik dilihat dari indikator tampilan sesuai dengan aturan tata letak, pemilihan warna background dan teks yang sudah bagus dan penulisan kata-kata cukup persuasif untuk mengiklankan sebuah produk. Tidak hanya itu saja bahkan mereka mampu memberikan makna dari logo yang mereka gambarkan.²¹
- j. Jurnal dari Shafiera Lazuardi, Rum Hendarmin dan Try Wulandari. Penelitian ini berjudul “Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang”. Penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai pentingnya desain grafis untuk bisnis di zaman serba digital saat ini para peserta juga memperoleh peningkatan keterampilan dalam mendesain hal kemasan, materi media

²⁰ Ericha Tiara Hutamy et al., “Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 11, no. 01 (2021): 21–26.

²¹ Deuis Nur Astrida and Dani Arifudin, “Pengenalan Dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa,” *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter* 5, no. 1 (2022): 65–72.

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 dan logo untuk usaha. Hasil penelitian ini aplikasi desain seperti Canva untuk kebutuhan desain kemasan, logo, maupun tujuan promosi di media social. Pelatihan desain grafis untuk kebutuhan kewirausahaan seperti ini sangat penting dilakukan untuk mahasiswa, selain dapat meningkatkan kreatifitas dalam hal desain dan promosi usaha juga bisa menjadi peluang bisnis bagi mahasiswa untuk menyediakan jasa desain kepada para pelaku bisnis.²²

2.2 Landasan Teori

Teori adalah sistem konsep yang menunjukkan hubungan antar konsep yang membantu kita memahami suatu fenomena. Jonathan H. Turner mendefinisikan teori sebagai proses mengembangkan ide-ide yang membantu kita menjelaskan bagaimana dan mengapa sesuatu terjadi.²³

2.2.1 Pemanfaatan Media Sosial

2.2.1.1 Pengertian Pemanfaatan

Menurut Poerwadarminta pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata —manfaat, yang mendapat imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan.²⁴ Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Davis kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan (perceived usefulness) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.²⁵ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pe-an yang berarti proses, cara, perbuatan, pemanfaatan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek.²⁶

Kata manfaat sebenarnya sama dengan fungsi, keduanya sama-sama menggunakan kata guna atau kegunaan. Dalam menggunakan media sosial

²² Shafiera Lazuardi, RM Rum Hendarmin, and Try Wulandari, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 1 (2022): 524–29.

²³ Lynn H Turner Richard West, "Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi Buku 2," 2017.

²⁴ Nasional, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," hal 710.

²⁵ Hanafi, "Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahanwebsite Ub Terhadap Sikap Penggunadengan Pendekatan Tam (Survei Pada Anggota Website Www. Ub. Ac. Id Mahasiswa Fia Bisnis Dan Publik Ta 2011-2012 Universitas Brawijaya Malang)."

²⁶ Nasional, "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Hal 711

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.

terdapat beberapa aspek yaitu informasi, media yang digunakan dan efek atau pengaruh. Pemanfaatan ini timbul karena didorong oleh tersedianya segala sarana penunjang dalam mencari informasi dan media sosial menjadi bermanfaat dalam memperoleh informasi khususnya informasi tentang media promosi. Pemanfaatan media sosial menurut Merril yaitu²⁷:

1. Sebagai administrasi
Media sosial sebagai administrasi maksudnya yaitu media sosial membangun sebuah aktivitas atau bentuk usaha yang memiliki hubungan kuat untuk mewujudkan target dari sebuah perusahaan atau organisasi.
2. Media mendengarkan dan belajar
Media sosial dapat memudahkan dan membuat seseorang lebih kreatif dan mandiri sehingga mudah dalam berkomunikasi
3. Media berpikir dan melakukan perancangan
Media berpikir yaitu dimana saat melakukan promosi produk harus menggunakan ide yang semenarik mungkin agar dapat memikat pelanggan disebuah perusahaan.

Menurut Chin dan Todd kemanfaatan itu dapat berupa kemanfaatan satu fakto contohnya seperti pekerjaan menjadi lebih mudah, meningkatkan tingkat produktivitas, efektivitas yang bermanfaat, dan juga dapat meningkatkan kinerja pekerjaan. Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang mempercayai dan juga dapat merasakan dalam menggunakan suatu teknologi informasi yang tentunya berguna dalam meningkatkan kinerja dan prestasi kinerja.

Chin dan Todd juga memberikan beberapa dimensi dari pemanfaatan internet. Menurutnya pemanfaatan terbagi menjadi dua kategori, yang pertama yaitu pemanfaatan dengan estimasi satu faktor dan yang kedua yaitu pemanfaatan dengan estimasi dua faktor. Kemanfaatan dengan satu faktor meliputi sebagai berikut:²⁸

- a. Dapat menjadikan pekerjaan menjadi lebih mudah (*makes job easier*)
- b. Bermanfaat (*usefull*)
- c. Dapat menambah produktivitas (*increase productivity*)
- d. Dapat mengembangkan kinerja dalam pekerjaan (*improve job performance*)

1. Tujuan Pemanfaatan

²⁷ Chriswardana Bayu Dewa and Lina Ayu Safitri, "Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie)," *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya* 12, no. 1 (2021): 65–71.

²⁸ Rahmad Rival Hariyadi and Yasir Yasir, "Penerapan Teknologi Informasi Digital Library UR Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model Di FISIP Universitas Riau," 2017, hal 3.

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.

Dalam pemanfaatan terdapat beberapa koleksi yang mempengaruhi tujuan penggunaan. Menurut Handoko, dari segi pengguna pemanfaatan bahan Pustaka di perpustakaan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- a. Faktor internal yang meliputi:
 1. Kebutuhan, yang dimaksud kebutuhan di sini adalah kebutuhan akan informasi
 2. Motif, merupakan sesuatu yang meliputi semua penggerak, alasan atau dorongan yang menyebabkan ia berbuat sesuatu
 3. Minat, adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.
- b. Faktor eksternal yang meliputi:
 1. Kelengkapan koleksi, yaitu banyaknya koleksi yang dimanfaatkan informasinya oleh pemustaka
 2. Keterampilan pustakawan dalam melayani pengguna, yaitu keterampilan pustakawan dalam melayani pemustaka dilihat dari kecepatakan pustakawan dalam memberikan layanan
 3. Keterbatasan fasilitas dalam pencarian kembali yang menjadi fasilitas untuk pencarian informasi karena merupakan sarana akses koleksi perpustakaan.²⁹

2.2.1.2 Pengertian Media Sosial

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.³⁰ Dari segi bahasa media sosial dapat dimaknai sebagai sarana yang menghubungkan masyarakat untuk berkomunikasi dan berbagi. Berikut adalah definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian :

- a. Mandiberg mendefinisikan media sosial sebagai sarana kerjasama diantara pengguna yang menghasilkan konten.
- b. Shirky berpendapat, media sosial sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi, bekerja sama diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
- c. Body menjelaskan media sosial adalah kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi,

²⁹ Dimas Riyanto, "Pemanfaatan Perpustakaan Fik Uny Oleh Mahasiswa Pjkr," *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi* 6, no. 12 (2017): hal 9-10.

³⁰ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," 2011, hal 3.

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.

berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain.

- d. Van Dijk mengatakan bahwa media sosial merupakan platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi.
- e. Menurut Meike dan Young, media sosial dikatakan sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.³¹

Media sosial yang digunakan dalam penelitian ini adalah TikTok. TikTok termasuk kedalam klasifikasi media sosial dimana penggunaanya dapat berbagi dan menyimpan media yaitu audio dan video secara online. Menurut Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, media sosial memiliki enam (6) ciri seperti dibawah berikut:³²

1. Konten yang disampaikan disebarakan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu.
2. Informasi yang disampaikan muncul tanpa melalui gatekeeper dan tidak ada batas penghambat.
3. Isi pesan disampaikan secara online dan langsung.
4. Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
5. Memberikan wadah kepada kreator untuk beraktualisasi diri.
6. Aspek-aspek fungsional dalam konten media sosial, seperti identitas, interaksi, sharing, kehadiran, relasi, reputasi dan kelompok (grup).

Adapun Fungsi media sosial

Media sosial memiliki fungsi diantaranya sebagai berikut :³³

- a. Media sosial merupakan media yang di desain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web.
- b. Media sosial berhasil mentransformasikan praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience
- c. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Dengan kata lain mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

³¹ Rulli Nasrullah, "Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet," 2017, hal

³² Asriyani Sagiyanto and Nina Ardiyanti, "Self Disclosure Melalui Media Sosial Instagram (Studi Kasus Pada Anggota Galeri Quote)," *Nyimak: Journal of Communication* 2, no. 1 (2018): 81–94.

³³ Denis McQuail, "Teori Komunikasi Massa," 2011, hal 71.

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.

- d. Jenis media sosial yaitu media sosial yang digunakan mahasiswa. Seperti halnya dalam penelitian ini, mahasiswa yang menjadi informan lebih sering memanfaatkan media sosial dibanding media sosial lainnya.

2.2.2 Aplikasi TikTok

- 1) Memahami aplikasi TikTok

TikTok adalah aplikasi yang memberikan efek menarik dan khusus yang dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk dapat membuat video pendek dengan hasil yang menarik dan menunjukkannya kepada teman atau pengguna lain.³⁴ Aplikasi video pendek ini memiliki banyak dukungan musik di mana pengguna dapat melakukan pertunjukan tari, tarian bebas dan lainnya sehingga mendorong kreativitas pengguna untuk menjadi pencipta. membuat konten.

TikTok adalah platform video sosial pendek yang didukung oleh musik. Baik itu tarian, gaya bebas, atau performance music, kreator didorong untuk memiliki kebebasan berimajinasi dan mengekspresikan emosi mereka secara bebas. Dirancang untuk pembuat konten generasi berikutnya, TikTok memungkinkan pengguna membuat video pendek unik dengan cepat dan mudah untuk dibagikan dengan teman dan dunia. TikTok adalah tolok ukur budaya baru bagi kreator muda.

Isi dari aplikasi TikTok adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan wajah adalah fotografi berkecepatan tinggi dan fungsi pengenalan sempurna, cocok untuk semua ekspresi imut, keren, konyol, lucu, dan lainnya.
2. Kualitas yang sangat tajam, yaitu pemuatan instan, antarmuka yang mulus dan bebas macet. Setiap detail ditangani dengan kualitas sempurna.
3. Studio Kombinasi sempurna antara studio seluler, kecerdasan buatan, dan fotografi. Tingkatkan daya saing produk dengan sinkronisasi ritme, efek khusus, dan teknologi canggih.
4. Perpustakaan musik yang sangat lengkap.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi TikTok ini adalah aplikasi untuk membuat video pendek, video kreatif, pengeditan video, video musik, yang dapat digunakan dengan nyaman di ponsel atau smartphone Android, iOS. Anda juga dapat berbagi dan menonton video untuk pengguna lain dari aplikasi TikTok ini. Jadi semua konten video yang bernuansa TikTok ini adalah video yang dibuat atau diedit dengan aplikasi TikTok. Masalahnya adalah konten video saat ini baik atau buruk, berbagi video ini dapat

³⁴ Sitti Nurhalimah, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi* (Deepublish, 2019).

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.

dibagikan dan dilihat oleh pengguna lain dari aplikasi TikTok ini. Jadi semua konten video TikTok adalah video yang dibuat atau diedit dengan aplikasi TikTok. Baik atau buruknya konten video tersebut tergantung dari pengguna aplikasi TikTok ini.

2) Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan TikTok

Mulyana berpendapat ada dua faktor dalam menggunakan TikTok, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti emosi, sikap dan karakteristik pribadi, prasangka, keinginan, minat, proses belajar, kondisi fisik, nilai dan kebutuhan, minat dan motivasi. Faktor eksternal seperti riwayat keluarga, pengetahuan yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan di sekitarnya, kepadatan, ukuran, pertentangan, hal-hal baru dan akrab, atau tidak mengetahui satu objek.³⁵

a. faktor internal

Ini adalah elemen yang datang dari dalam diri seseorang, seperti emosi. Ahmedi mengatakan emosi merupakan faktor internal yang mempengaruhi penggunaan aplikasi TikTok, karena jika emosi atau jiwa seseorang tidak menyukai TikTok atau tidak puas dengan penggunaan TikTok, orang tersebut tidak akan menggunakannya. Dapat dikatakan bahwa faktor internal dalam menggunakan jejaring sosial, termasuk penggunaan aplikasi TikTok, juga merupakan proses pembelajaran. Jadi gunakan aplikasi TikTok tidak hanya untuk bersenang-senang tetapi juga untuk belajar berinteraksi dengan orang baru.

b. Faktor Eksternal Di aplikasi TikTok, orang mendapatkan informasi dari berbagai video, seperti peristiwa video seperti kapal karam atau bentuk rekaman lainnya. Dengan cara ini, informasi akan dikirimkan ke pengguna lain dengan cepat. Jika seseorang tidak tahu tentang TikTok, mereka mungkin tidak tahu tentang aplikasi TikTok. Untuk itulah dikatakan bahwa informasi sangat penting saat menggunakan aplikasi TikTok.

2.2.3 Sarana Pembelajaran

Menurut Sutisna, secara bahasa prasarana diartikan sebagai alat tidak langsung untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Misalnya lokasi atau tempat, bangunan sekolah dan lapangan olahraga. Sedangkan sarana berarti alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan. Misalnya ruang, buku, perpustakaan, laboratorium dan lain-lain.

³⁵ Demmy Deriyanto and Fathul Qorib, "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)* 7, no. 2 (2019): hal 77-83.

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.

Sarana dan prasarana merupakan suatu kondisi yang dipersyaratkan untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hal tersebut, maka sekolah harus memiliki standar fasilitas pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.³⁶

Sarana merupakan perlengkapan yang diperlukan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah. Adapun prasarana ialah fasilitas dasar yang diperlukan untuk menjalankan fungsi satuan.³⁷

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.³⁸

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.³⁹

2.2.4 Desain Grafis

Kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur

³⁶ Sinta Kartika, Husni Husni, and Saepul Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): hal 115.

³⁷ Kartika, Husni, and Millah, hal 116.

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 2016.

³⁹ Arsyad, "Media Pembelajaran," hal 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap 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.

visual. Desain grafis adalah suatu proses (kata kerja) sekaligus hasil dari proses itu sendiri (kata benda)⁴⁰

Desain grafis adalah suatu bentuk gambar atau gambar yang menghasilkan karya seperti kata-kata, garis dan foto. Desain grafis dapat dikatakan sebagai kombinasi teks dan gambar yang kompleks, angka dan grafik, foto dan ilustrasi, yang membutuhkan pemikiran khusus orang untuk menciptakan karya yang luar biasa. Desain grafis memiliki dua fungsi yaitu sebagai perangkat visual dan sebagai perangkat komunikasi. Desain grafis sebagai alat visual adalah latihan dalam teori dan konsep melalui penggunaan istilah visual warna, bentuk, garis, dan penjajaran. Serta aplikasi dalam alat komunikasi, sebagai seni komunikasi yang berkaitan dengan industri, seni dan proses menghasilkan gambar visual di semua permukaan.⁴¹

Desain grafis lebih dari apa yang telah dijelaskan diatas. Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa, karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkannya juga semakin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak. Desain grafis menghasilkan produk visual seperti:⁴²

1. Brosur
2. Tata letak majalah
3. Cover Buku
4. Logo
5. Antarmuka website
6. Antarmuka aplikasi ponsel, dsb

Desain Grafis menurut para Ahli

- a. Suyanto

Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersil)⁴.

- b. Danton Sihombing

⁴⁰ Muhammad Faiz Amirudin, "Program Peningkatan Kreativitas Santri Di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)* 1, no. 1 (2020): hal 220.

⁴¹ Rene Arthur, *Desain Grafis: Dari Mata Turun Ke Hati* (Kelir, 2009), hal 55.

⁴² Amirudin, "Program Peningkatan Kreativitas Santri Di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis," hal 220.

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.

Desain Grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi

c. Jessica Helfand

Desain Grafis adalah kombinasi yang kompleks antar teks dan gambar, angka dan grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seseorang yang bisa menggabungkan elemen-elemen tersebut, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang unik, sangat berguna, mengejutkan atau subversif dan mudah diingat.

d. Preble & Sarah Graphic

Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dwimatra atau dua dimensi (2d) yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya.

e. Blanchard

Desain Grafis adalah suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni, dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

f. Warren Desain

Grafis adalah “Suatu terjemahan dari ide dan tempat kedalam beberapa jenis urutan struktural dan visual”⁴³

2.2.4.1 Prinsip-prinsip desain grafis

Prinsip-prinsip desain grafis Dalam desain grafis terdapat prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya diantaranya yaitu :⁴⁴

a. Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu bentuk kestabilan yang dapat diciptakan dengan memperlihatkan secara visual bahwa beban pada titik tengah terdistribusi secara merata pada sisi-sisinya. setiap elemen desain memiliki kekuatan dan bobot yang berbeda. Tampilan berat pada setiap elemen desain secara visual tergantung pada beberapa faktor seperti ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang dimiliki oleh masing-masing elemen. Apabila elemen desain diletakkan secara teratur, maka akan menciptakan sebuah komposisi yang terlihat seimbang secara keseluruhan.

b. Tekanan

⁴³ Amirudin, hal 222-223.

⁴⁴ Robin Landa, *Graphic Design Solutions* (Cengage Learning, 2018), hal 167.

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.

Tekanan dapat dicapai dengan berbagai cara yaitu stres melalui tata letak, ukuran, kontras, orientasi, struktur bagan. Saat menciptakan stres, ada kebutuhan untuk mengatur konten secara logis dan mengontrol bagaimana informasi atau pesan disampaikan.

c. Irama (Rhythm)

Melalui proses pengulangan (repeating) berbagai elemen desain, pola dan irama tercipta. Irama juga dapat menciptakan gambar atau desain yang menarik dan dapat menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang tidak terduga.

d. Kesatuan (Unity)

Dalam desain, kesatuan diperlukan untuk menciptakan struktur gabungan dan pencampuran yang teratur dari satu elemen dengan elemen lainnya. Sebelum membuat desain, Anda harus terlebih dahulu mengetahui bagaimana menata dan menyusun elemen-elemen desain menjadi sebuah komposisi yang secara visual dapat mengekspresikan kesatuan di antara elemen-elemen tersebut.

2.2.4.2 Elemen desain grafis

Elemen desain grafis terdapat berbagai elemen-elemen yang terkandung didalam sebuah desain, yaitu :

a. Titik

Titik adalah bagian terkecil dari sebuah desain. Dari situlah elemen-elemen desain terbentuk dan dapat dirangkai menjadi sebuah bentuk desain yang utuh.

b. Garis

Garis adalah blok bangunan mendasar dari elemen desain dan memiliki banyak fungsi dalam dunia desain. Garis dapat membentuk suatu objek atau desain dengan cara menyatukan dan membentuk tarikan secara bertahap dari satu titik ke titik lainnya sehingga membentuk objek atau desain yang utuh.

c. Bentuk

Bentuk adalah bagian dari elemen desain dasar, terdiri dari garis, yang digunakan untuk membuat bentuk dua dimensi yang tampak datar atau seragam. Bentuk dapat terdiri dari titik-titik yang disatukan untuk membentuk bidang. Berbagai kombinasi bentuk, tata letak, pola, dan elemen desain lainnya dapat dibuat. Selain bentuk dua dimensi, bentuk bidang juga dapat dihitung dari ukurannya, yaitu panjang dan tinggi garis yang membentuk seluruh bidang.

d. Warna

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.

Warna memiliki fungsi menyampaikan informasi dan kesan yang terkandung dalam desain. Warna juga bisa menjadi elemen desain yang menarik dalam sebuah desain, membuat orang yang melihatnya tertarik dan mengerti maksud dari desain tersebut. Warna dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer terdiri dari tiga warna: kuning, merah dan biru. Warna sekunder adalah hasil perpaduan warna-warna primer sehingga menghasilkan tiga warna, kuning ditambah merah menjadi jingga, merah ditambah biru menjadi ungu, dan kuning ditambah biru menjadi hijau. Tersier adalah proses menggabungkan warna primer dengan warna sekunder. Warna memiliki empat kualitas yang berbeda, Hue, Value, Saturation, dan Temperature. Hue adalah warna yang kita lihat, value adalah terang atau gelapnya warna, Saturasi adalah terang atau gelapnya suatu warna, dan suhu warna adalah pengaturan yang menentukan apakah suatu warna tampak hangat atau dingin. Dalam pengaturan suhu, warna sejuk atau hangat tidak dapat dirasakan melalui tubuh, tetapi dapat dibayangkan dan dipahami melalui imajinasi dan ingatan melalui ingatan otak manusia, sehingga memicu emosi yang ada pada tubuh manusia, sehingga dapat menentukan suasana hati. warna setiap tubuh manusia suhu. warna yang tersedia.

e. Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan suatu objek atau desain dengan permukaan yang dapat diraba sehingga kualitas lapisan-lapisan objek atau desain tersebut menimbulkan kesan dan penilaian tersendiri bagi orang yang merasakan dan melihatnya.

2.2.4.3 Tipografi

Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi sudah harus selalu diperhitungkan

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.

karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf; dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain.

Sebagai seorang visual komunikator, desainer komunikasi visual harus dapat membaca dan mengartikan bentuk atau gambaran. Dalam perannya sebagai tipografer, seorang desainer harus dapat mengetahui bentuk type yang bagaimana yang dapat menunjang arah desain dan meramalkan reaksi daripada pengamatnya. Bentuk huruf *italic* dengan warna emas, misalnya, sangat baik untuk digunakan pada sampul buku roman, dan sebaliknya bentuk huruf roman, san serif, bold, sangat cocok untuk poster-poster politik.⁴⁵

Dalam suatu karya desain, semua elemen yang ada pada void (ruang tempat elemen-elemen desain disusun) saling berkaitan. Tipografi sebagai salah satu elemen desain juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Penggunaan tipografi dalam desain komunikasi visual disebut dengan desain tipografi.

Tulisan tangan adalah sederetan tanda-tanda yang mempunyai arti dan dibuat dengan tangan. Komponen dasar daripada tipografi adalah huruf (letterform), yang berkembang dari tulisan tangan (handwriting). Berdasarkan ini, maka dapat disimpulkan bahwa tipografi adalah sekumpulan tanda-tanda yang mempunyai arti. Penggunaan tandatanda tersebut baru dapat dikatakan sebagai desain tipografi apabila digunakan dengan mempertimbangkan graphic clarity dan prinsip-prinsip tipografi yang ada.⁴⁶

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu:⁴⁷

- a. *Legibility* adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi cropping, overlapping, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu, penggunaan huruf

⁴⁵ Priscilia Yunita Wijaya, "Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual," *Nirmana* 1, no. 1 (1999): hal 48-

⁴⁶ Wijaya, hal 51.

⁴⁷ Wijaya, hal 51-53.

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.

yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat.

- b. *Readability* adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas.
- c. *visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Fonts yang kita gunakan untuk headline dalam brosur tentunya berbeda dengan yang kita gunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan fonts yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak yang tertentu.
- d. *Clarity* adalah kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah, *visual hierarchy*, warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

Keempat prinsip pokok daripada desain tipografi tersebut di atas mempunyai tujuan utama untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat. Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual. Sebagai suatu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau berekspressi, menunjukan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah daripada suatu karya desain seperti juga desain-desain elemen yang lain. Maka dari itu, banyak kita temui desain komunikasi visual yang hanya menggunakan tipografi sebagai elemen utamanya, tanpa objek gambar.⁴⁸

⁴⁸Wijaya, hal 53.

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.

2.2.5 Teori New Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada pembeli. Baru adalah sesuatu yang dapat menciptakan inovasi atau perubahan dapat menciptakan sesuatu yang sangat diinginkan orang. Media baru ini diperkenalkan oleh salah satu nama besar Marshall McLuhan sejak tahun 1969. Menurutnya, media baru merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang berperan memperluas ruang lingkup komunikasi manusia.⁴⁹

Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, agar mempermudah dan mempercepat dalam mendapatkan informasi dari internet serta karakteristiknya yang mudah di akses yaitu mudah digunakan dimana saja tanpa melalui komputer, tetapi bisa melalui handphone smartphone, android maupun tablet. Ronald Rice mengatakan bahwa media baru adalah teknologi komunikasi yang mencakup komputer (mainframe, PC, notebook) dan memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan pengguna lain atau dengan informasi yang mereka inginkan.

McQuail dalam Ardianto menjelaskan fitur utama yang membedakan media baru dari media lama dari sudut pandang pengguna:

- a. Interaksi ditunjukkan oleh hubungan antara tanggapan/usaha pengguna dengan saran dari sumber atau pengirim pesan.
- b. Kehadiran media sosial yang dialami pengguna. Rasa kontak pribadi dengan orang lain diciptakan melalui penggunaan media. Media baru dapat mempersempit perbedaan kerangka acuan, lebih lincah dan rasional.
- c. Otonomi, pengguna dapat mengontrol dan menggunakan konten dan tidak tergantung pada sumbernya.
- d. Playfulness digunakan untuk kesenangan dan hiburan.
- e. Pribadi. Sehubungan dengan penggunaan media atau konten yang dipilih.
- f. Personalisasi, sejauh mana isi dan penggunaan media bersifat pribadi dan unik. Media sosial merupakan media baru atau biasa dikenal dengan media konvergensi. Adanya media sosial sebagai media baru, oleh karena itu teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat ukur atau pendukung adalah teori media baru. Para peneliti mengevaluasi teori ini dalam kaitannya dengan keberadaan media sosial yang baru di dunia komunikasi.⁵⁰

⁴⁹ Andri Safari, Purwanti Hadisiwi, and Ilham Gemiharto, "Blackberry Sebagai New Media Di Kalangan Mahasiswa Fikom Unpad," *Students E-Journal* 1, no. 1 (2012): hal 1-10.

⁵⁰ Yosi Puspita, "Pemanfaatan New Media Dalam Memudahkan Komunikasi Dan Transaksi Pelacur Gay," *Jurnal Pekommas* 18, no. 3 (2015): 203-12.

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.

Media sosial merupakan media baru atau biasa dikenal dengan media konvergensi. Adanya media sosial sebagai media baru, oleh karena itu teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat ukur atau pendukung adalah teori media baru. Para peneliti mengevaluasi teori ini dalam kaitannya dengan keberadaan media sosial yang baru di dunia komunikasi.

Teori media baru adalah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang berpendapat bahwa media baru adalah teori yang membahas tentang evolusi media. Ada dua perspektif dalam teori media baru. Yang pertama adalah visi interaksi sosial yang membedakan media dari seberapa dekat mereka dengan interaksi tatap muka. Media sosial sebagai media baru adalah segala sesuatu yang dapat mengomunikasikan informasi agregat, dan distribusinya telah menciptakan masyarakat informasi dan bentuk interaksi sosial yang berbeda dari sebelumnya. Kedua, visi integrasi sosial, yaitu citra media bukan dalam bentuk informasi, diseminasi dan interaksi, tetapi pada cara masyarakat menggunakan media sebagai cara untuk berkomunikasi.⁵¹

New Media atau disebut media baru adalah media online yang berdasarkan teknologi yang bersifat fleksibel dan interaktif, berfungsi sebagai publik maupun pribadi dengan menggunakan internet. Aplikasi New Media terbagi dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu Jejaring Sosial, Online Shop, dan Informasi. Dalam situasi ini penggunaan dari New Media pada media sosial dilakukan pada media sosial TikTok sebagai media informasi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi.⁵²

Kehadiran media baru membawa dampak positif dan negatif. Sisi baiknya, masyarakat saat ini sangat kurang dalam berkomunikasi dan mencari informasi yang diperlukan. Namun sisi negatifnya adalah dengan kemudahan media baru, orang bisa menjadi kecanduan. Jelajahi web atau mengobrol di media sosial lain untuk kecanduan yang tak terpisahkan dari smartphone. Media baru juga sangat diapresiasi oleh masyarakat dunia, masyarakat dunia menggunakan media baru untuk memberikan kegiatan komunikasi. Mengingat adanya komunikasi melalui jejaring sosial, tidak menutup kemungkinan terjadi pertukaran nilai dan norma bahkan di luar nilai budaya, jika tidak tersaring oleh nilai dan norma atau budaya lokal masyarakat.

⁵¹ Yunita Nainggolan, M Zaini, and Fareis Althalets, "Penggunaan Media Sosial Instagram Untuk Menunjang Peran Duta Wisata 2016-2017 Dalam Mempromosikan Pariwisata di Kalimantan Timur," *EJournal Ilmu Komunikasi* 6, no. 3 (2018).

⁵² Syavina Nadhira Lubis and Muhammad Irwan Padli Nasution, "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA AKUN@ MEDANTALK," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen* 1, no. 4 (2023): hal 256.

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.

Kekuatan media baru adalah teknologi komunikasi partisipatif komputer, yang membuat memperoleh informasi lebih mudah dan lebih cepat. Selain itu, fitur tersebut mudah diakses, mudah digunakan di mana saja tanpa perlu menggunakan komputer.

Kekurangan dan kelebihan new media adalah sebagai berikut :⁵³

1. Akses mudah kapan saja, di mana saja.
2. Peluang untuk transaksi jual beli
3. Media infotainment
4. Alat komunikasi yang efektif
5. Keterbukaan informasi tentang data pribadi (hacker)
6. Munculnya virus menular.
7. Memiliki kecanduan smartphone.

Media baru menggambarkan munculnya media digital, komputerisasi dan jaringan sebagai dampak dari semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Media baru memungkinkan pengguna untuk mengakses konten multimedia yang berbeda kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan sarana elektronik yang berbeda. Sifat lingkungan baru bersifat interaktif dan bebas. Interaksi di sini adalah di mana pemirsa dapat langsung berinteraksi dengan konten multimedia yang mereka konsumsi, memilih konten multimedia dan memberikan umpan balik langsung. Sementara itu, sifat bebas media baru berkaitan dengan konten yang dikandung media baru. Dengan kata lain, di media baru, publik bebas membuat konten yang berisi berbagai informasi. Selain itu, publik mengontrol distribusi dan konsumsi konten yang mereka buat di media baru.

Media baru adalah media online berbasis teknologi, fleksibel dan interaktif.⁵⁴ Terdapat tiga sifat utama yang menandai kehadiran teknologi komunikasi baru, yaitu interactivity, de-massification, dan asynchronous.⁵⁵

- a. Interactivity adalah kemampuan untuk berbicara balik kepada penggunanya. Media baru memiliki sifat interaktif yang tingkatannya mendekati sifat interaktif pada komunikasi antarpribadi secara tatap muka.
- b. De-massification adalah pesan yang dikirim satu per satu secara massal antar pengguna.
- c. Asynchronous, teknologi baru ini dapat mengirim dan menerima pesan kapan saja, di mana saja dan dari siapa saja.

⁵³ Rudy Setiawan, "Kekuatan New Media Dalam Membentuk Budaya Populer Di Indonesia," *Samarinda: Universitas Mulawarman* 1, no. 2 (2013): 355–374.

⁵⁴ Cindie Sya'bania Feroza and Desy Misnawati, "Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun@Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan," *Jurnal Inovasi* 14, no. 1 (2020): 32–41.

⁵⁵ McQuail, "Teori Komunikasi Massa," hal 17.

Teori ini terkait dengan perkembangan teknologi komunikasi, salah satunya adalah jejaring sosial yang saat ini menjadi salah satu sarana komunikasi manusia yang paling populer. Media sosial dikatakan sebagai media baru, peneliti melihat teori media baru berhubungan dengan keberadaan media sosial.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

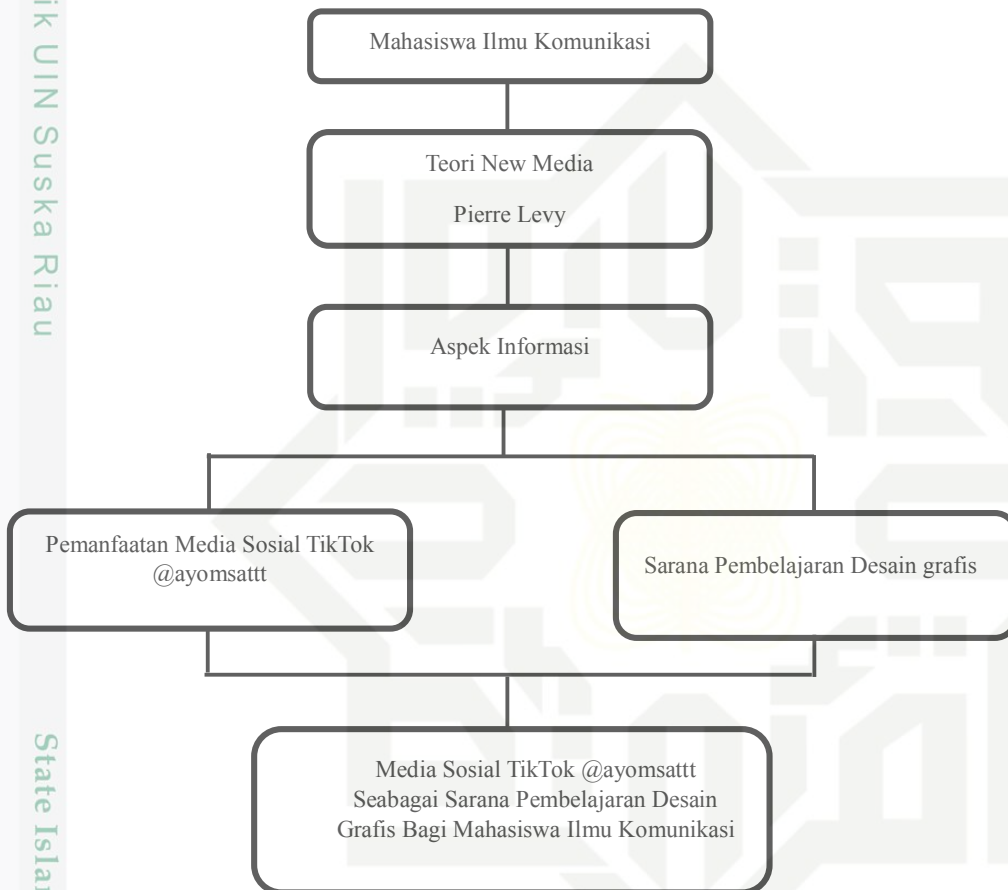
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



2.3 Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



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

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

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya? Artinya riset kualitatif berbasis pada konsep *going exploring* yang melibatkan *in-depth and case-oriented study* atau sejumlah kasus atau kasus Tunggal. penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari Tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka.⁵⁶

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian studi kasus, penelitian ini sering disebut dengan penelitian lapangan dimana penelitian ini dilakukan guna mempelajari secara intensif tentang interaksi yang ada di lingkungan, posisi, serta keadaan lapangan dalam suatu unit penelitian seperti unit sosial atau unit pendidikan dengan secara apa adanya. Subjek penelitian dapat berupa dapat berupa individu, masyarakat, ataupun institusi dengan fokus dan variabel yang diteliti cukup luas. Pengumpulan data dalam penelitian studi kasus dilakukan secara detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (wawancara, pengamatan, dokumen, dan sebagainya). Data primer dalam penelitian ini didapat melalui wawancara mendalam dan observasi.⁵⁷

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada Kota Pekanbaru. Adapun waktu dalam pelaksanaan penelitian ini setelah dilaksanakannya seminar proposal.

3.3 Sumber Data Penelitian

a. Data Primer

⁵⁶ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): hal 975.

⁵⁷ H Zuchri Abdussamad and M Si Sik, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi.⁵⁸ Data premier juga menjadi data utama dalam fenomena penelitian yang terkait, yang diperoleh dari informan melalui wawancara dan dikelola kembali.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari tempat penulis melakukan penelitian berupa dokumentasi yang berbentuk laporanlaporan foto serta data lain yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan penulis.⁵⁹

3.4 Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan orang-orang yang memahami tentang apa yang akan diteliti, mereka adalah orang-orang yang akan menjawab segala bentuk pertanyaan peneliti terkait apapun yang berkaitan dengan penelitian. Infoman dalam penelitian ini sudah seharusnya memenuhi kriteria dalam mendukung dan menyukkseskan sebuah riset dan penelitian. Informan yang telah dipilih merupakan hasil dari teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok denganntujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset.⁶⁰ Menurut Arikunto pengertian *purposive sampling* merupakan metode mengumpulkan ilustrasi dengan tanpa bersumber pada random, wilayah ataupun strata, melainkan bersumber pada terdapatnya pandangan yang berfokus pada tujuan tertentu.⁶¹ Adapun Tujuan terpenting dari pengambilan sampel dengan cara ini menurut Arikunton ialah:

1. Berpusat pada ciri tersendiri dari sebuah populasi yang menarik, yang hendak membolehkan periset menanggapi persoalan riset.
2. Sampel yang diteliti diharapkan tidak mewakili populasi, namun periset yang mengejar desain riset tata cara kualitatif ataupun kombinasi, perihal ini tidak dikira sebuah kelemahan.

Kelebihan Purposive Sampling.

⁵⁸ Kriyantono Rachmat, "Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran," Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008, hal 42.

⁵⁹ Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata* (Anak Hebat Indonesia, 2020).

⁶⁰ Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): hal 34.

⁶¹ Arikunto Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," Jakarta: Rineka Cipta 134 (2006): 252.

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.

1. Sampel terpilih merupakan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian.
2. Teknik ini ialah metode yang mudah untuk dilaksanakan.
3. Sampel terpilih umumnya merupakan orang atau personal yang gampang ditemui ataupun didekati oleh periset.

Kekurangan Purposive Sampling.

1. Tidak terdapat jaminan kalau jumlah sampel yang digunakan representatif dalam segi jumlah.
2. Dimana tidak sebaik sample random sampling.
3. Bukan termasuk tata cara random sampling.
4. Tidak dapat digunakan generalisasi untuk mengambil kesimpulan statistik.⁶²

Ada beberapa kriteria informan yang ada dalam penelitian ini:

- a) Mahasiswa Ilmu Komunikasi
- b) Memiliki pengetahuan seputar desain grafis
- c) Menonton konten dari akun TikTok @ayomsattt
- d) Mempelajari mata kuliah desain grafis

Tabel 3.1
Daftar Nama Informan

No	Nama Informan	Jurusan/Angkatan
1.	Mujibur Rahman	Ilmu Komunikasi/2021
2.	Aldy Fauzan	Ilmu Komunikasi/2020
3.	Didi Masriadi	Ilmu Komunikasi/2020
4.	Rafi Kurnia Ramadhan	Ilmu Komunikasi/2020
5.	Raka Andi Wijaya	Ilmu Komunikasi/2021

3.5 Teknik Pengumpulan Data

dalam melakukan pengumpulan data, teknik yang digunakan penulis sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data melalui tanya jawab langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian.

⁶² Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," hal 35.

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.

Wawancara memiliki tiga bentuk, yaitu wawancara struktur, wawancara semi-struktur dan wawancara tidak struktur. Dalam wawancara ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-struktur dengan teknik depth interview yaitu wawancara yang dilakukan secara mendalam dengan carat atap muka langsung dengan informan agar mendapatkan data lebih lengkap.

Pada wawancara mendalam ini, pewawancara relatif tidak mempunyai kontrol atau respon informan, artinya informan bebas memberikan jawaban-jawaban yang lengkap, mendalam dan bila perlu tidak ada yang disembunyikan.⁶³

Disini nantinya peneliti memiliki daftar pertanyaan tertulis dan memungkinkan untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan lain secara bebas yang masih berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dengan cara ilmiah.⁶⁴ Observasi juga merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan mengamati kondisi kejadian untuk dipahami, mencari jawaban, dan bukti terhadap gejala/permasalahan peristiwanya.

3. Dokumentasi

Pada teknik pengumpulan data ini, peneliti mengambil data-data dari catatan atau dokumentai, dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau arsip-arsip. Dokumentasi ialah metode yang digunakan untuk menelusuri data Historis yang ada dalam bentuk surat, catatan harian, atau laporan dan dokumen foto.⁶⁵

3.6 Validasi Data

Validitas data adalah langkah pemeriksaan untuk memastikan bahwa data tersebut telah sesuai kriteria yang ditetapkan dengan tujuan untuk memastikan bahwa data yang akan dimasukkan telah diketahui dan dapat dijelaskan sumber dan kebenaran datanya. Data yang terkumpul merupakan asset yang sangat

⁶³ Rosady Ruslan, "Metode Penelitian PR Dan Komunikasi," *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 2003, hal 23.

⁶⁴ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), hal 108.

⁶⁵ Subagyo Joko, "Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2011, hal 63.

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.

penting dalam penelitian, yang mana data tersebut akan digunakan sebagai masukan dalam menarik kesimpulan.

Untuk menguji atau mendapatkan keabsahan data yang akan diteliti, maka peneliti akan menggunakan Teknik Triangulasi. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan validasi atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Triangulasi dalam pengujian reliabilitas didefinisikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda dan pada waktu yang juga berbeda. Ada beberapa jenis triangulasi data yang umum digunakan, yaitu triangulasi sumber, triangulasi waktu, triangulasi metode dan triangulasi teknik pengumpulan data.

Dari beberapa jenis triangulasi data, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber, karena menurut peneliti teknik ini paling sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data. Yaitu dengan cara mengecek data dari sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh melalui wawancara diverifikasi melalui observasi. Jika teknik pengujian menghasilkan data yang berbeda, peneliti selanjutnya dapat berdiskusi dengan sumber data yang relevan atau orang lain untuk mengkonfirmasi data mana yang dianggap benar. Atau mungkin itu semua benar, karena mereka memiliki sudut pandang yang berbeda.⁶⁶

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan setelah pengumpulan data terjadi, dimana data yang terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda, seperti observasi, wawancara dan kutipan. Kemudian data-data tersebut dituliskan dalam catatan lapangan yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, disaksikan selama melakukan penelitian dan merupakan bahan pengumpulan data untuk tahap selanjutnya. Data kualitatif adalah data yang menggambarkan deskripsi verbal dari kata-kata yang tidak dapat dianalisis dengan angka atau bilangan. Peneliti menggunakan model Miles dan Huberman dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif” yang meliputi:⁶⁷

1. Pengumpulan Data

⁶⁶ Dr Sugiyono, “Memahami Penelitian Kualitatif,” 2010, hal 274.

⁶⁷ Muh Arif Tiro, Muh Nusrang, and Sudarmin Sudarmin, “Metodologi Penelitian Dan Teknik Analisis Data,” *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 1 (2020): 36–37.

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.

Data yang didapat peneliti dikumpulkan berdasarkan teknik pengumpulan data yang telah dipaparkan diatas melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan data, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak dibutuhkan dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan dan verifikasi.

3. Penyajian Data

Data-data yang diperoleh langsung dilapangan berupa hasil wawancara, dokumentasi, dan penelusuran data online akan dianalisis sesuai dengan teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

4. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hal yang paling penting dalam setiap penelitian dimana kesimpulan sendiri merupakan hasil dari apa yang peneliti cari dalam sebuah penelitian yang didasarkan pada penggabungan informasi yang disusun secara tepat dalam penyajian data.

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 IV GAMBARAN UMUM

4.1 Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Mahasiswa komunikasi adalah individu yang sedang menempuh pendidikan di bidang Ilmu Komunikasi, yang berfokus pada teori, prinsip, dan aplikasi komunikasi dalam berbagai konteks, seperti media massa, interaksi interpersonal, dan komunikasi organisasi. Mereka mempelajari bagaimana cara berkomunikasi efektif, memahami perilaku komunikasi, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang diperlukan dalam berbagai situasi.

Dalam konteks akademis, mahasiswa komunikasi mempelajari berbagai topik, seperti teori komunikasi, psikologi komunikasi, antropologi komunikasi, dan sosiologi komunikasi. Mereka juga mempelajari bagaimana cara menggunakan teknologi komunikasi, seperti media sosial, internet, dan teknologi lainnya, untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Dalam konteks profesional, mahasiswa komunikasi dapat bekerja sebagai komunikator, penulis, jurnalis, atau pengembang media, serta dalam berbagai industri lainnya yang memerlukan keterampilan komunikasi yang baik. Mereka dapat menggunakan keterampilan komunikasi yang mereka pelajari untuk berkomunikasi dengan orang lain, membangun relasi, serta mempengaruhi opini dan perilaku orang lain.

Dalam beberapa penelitian, mahasiswa komunikasi telah menunjukkan kemampuan berkomunikasi yang baik dalam berbagai situasi, seperti dalam menjalin hubungan pertemanan lintas agama,⁶⁸ dalam mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap tayangan hiburan televisi,⁶⁹ serta dalam menggunakan teknologi komunikasi untuk berkomunikasi dengan orang lain.⁷⁰ Penelitian lainnya juga menunjukkan bagaimana mahasiswa komunikasi dapat menghadapi fenomena seperti FoMO (*Fear of Missing Out*)⁷¹ dan bagaimana

⁶⁸ Rahayu Sri Astuti, Situ Asih, and Ahmad Setyoko, "KOMUNIKASI ANTARPRIBADI PADA PERTEMANAN MAHASISWA LINTAS AGAMA DI STAB NEGERI RADEN WIJAYA WONOGIRI JAWA TENGAH," *MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 2 (2023): 48–56.

⁶⁹ Ditya Nurrahman, "PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG TAYANGAN HIBURAN TELEVISI DALAM MEMBENTUK JATI DIRI ISLAMI (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah 2007 Dan Opinion Leader Organisasi Muhammadiyah Kabupaten Malang)," 2013.

⁷⁰ Agung Nugraha et al., "PERAN INTERNET DAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi* 2, no. 3 (2022): 17–24.

⁷¹ Fitria Mayasari and Nurrahmi Nurrahmi, "Menilik Fenomena FoMO (*Fear of Missing Out*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau," *Komunikasiana: Journal of Communication Studies* 5, no. 2 (n.d.): 75–86.

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.

mereka menggunakan internet dan Google Classroom sebagai media pembelajaran.⁷²

Dalam kesimpulan, mahasiswa komunikasi adalah individu yang sedang menempuh pendidikan di bidang Ilmu Komunikasi dan mempelajari bagaimana cara berkomunikasi efektif dalam berbagai konteks. Mereka memahami perilaku komunikasi, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan dapat bekerja dalam berbagai industri yang memerlukan keterampilan komunikasi yang baik.

Mahasiswa Ilmu Komunikasi telah menjadi subjek penelitian yang menarik perhatian karena mereka memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan dalam Masyarakat. Penelitian tentang mahasiswa Ilmu Komunikasi menunjukkan bahwa mereka memiliki peran penting dalam berbagai aspek komunikasi, baik dalam masyarakat maupun dalam konteks teknologi. Mereka memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan dan memiliki kemampuan untuk memahami dan menganalisis berbagai aspek komunikasi.

Dalam Ilmu Komunikasi, desain grafis digunakan untuk menyajikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyajikan informasi ataupun produk secara efektif, bahkan menjadi penyedia jasa desain ataupun hanya sekedar mampu memilih gambar yang terbaik.

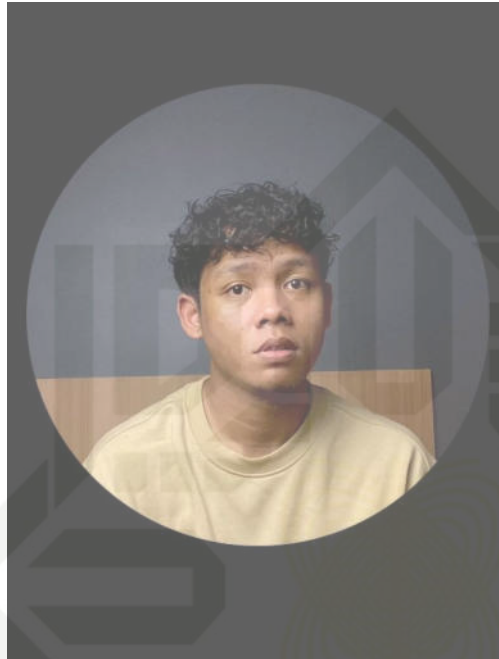
⁷² Nurrahman, "PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG TAYANGAN HIBURAN TELEVISI DALAM MEMBENTUK JATI DIRI ISLAMI (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah 2007 Dan Opinion Leader Organisasi Muhammadiyah Kabupaten Malang)."

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.

4.2 Profile Ayom Satrio Aji

Gambar 4.1
Profil Ayom satrio Aji



Sumber: TikTok @ayomsattt

Ayom Satrio Aji adalah seorang konten kreator TikTok dengan nama akun @ayomsattt yang berfokus pada *logo designer* yang sudah menekuni dunia desain grafis selama 7 tahun. Selain itu Ayom Satrio Aji juga seorang mentor desain grafis khususnya pada desain *logo brand* dan memiliki pengalaman sebagai *Social Media Specialist*. Ayom Satrio Aji juga memiliki keahlian diantaranya *Social Media Marketing, Digital Marketing, New Media, Graphic, Logo Designer, Brand Strategy, Visual Identity, Branding & Identity*, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Ayom Satrio Aji merupakan sarjana Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. selain konten kreator TikTok Ayom Satrio juga seorang konten kreator di Instagram dengan akun bernama @ayomsatrio yang memiliki *followers* 82,7K dan di TikTok 484,6K *followers*.

Ayom Satrio Aji menjadi konten kreator di TikTok dengan nama @ayomsattt sejak Maret tahun 2021 pada konten pertamanya membagikan *resources* web yang dapat membuat desain sebagai pengganti jika kita tidak memiliki Adobe Photoshop. Tak hanya tips-tips seputar desain grafis, dalam akun TikToknya iya juga membagi motivasi seputar dunia pekerjaan 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.

berkaitan dengan desain grafis. Cukup beragam konten-konten yang ada di akun TikTok @ayomsattt selain yang sudah disebutkan tadi ada juga konten hiburan, olahraga, konten kreasi, dan informasi. Namun konten yang cenderung dibagikan lebih banyak seputar desain yang membahas tentang dari *basic* desain grafis hingga hal-hal yang menarik untuk dipelajari dalam desain grafis. Seperti teori-teori penggunaan warna dan cara pemilihan font yang baik.

Semasa karirnya sebagai seorang desain grafis Ayom Satrio Aji telah membuat lebih dari 300 logo untuk beragam perusahaan, organisasi, dan individu. Selain itu dari data yang telah didapat Ayom Satrio Aji juga bekerja sama dengan beberapa perusahaan dalam dan luar negeri. Seperti Kuncie Pintar Nusantara sebagai spesialis media sosial. Ayom dapat mengembangkan akun TikTok dari perusahaan Kucie Pintar Nusantara dengan akun yang bernama @pixelninja.id mendapatkan followers lebih dari 50 ribu. selain itu ada juga agensi digital Korea Selatan yang bernama Inquivix sebagai peancang desain grafis. Ayom Satrio Aji mendesain logo Seismiq yang bagian dari Inquivix Digital Agency, membuat paket ilustrasi untuk situs web Inquivix Digital Agency, dan juga merancang elemen visual untuk klien dari Inquivix Digital Agency. Lalu ada juga perusahaan ClickGUARD Inc. dari Amerika Serikat yang bekerja sama dengan Ayom Satrio Aji sebagai perancang desain grafis. Dalam kerja samanya ayom telah merancang elemen identitas untuk ClickGUARD Inc., membuat paket ilustrasi untuk situs web ClickGUARD Inc., merancang semua elemen visual untuk periklanan dan aktivitas ClickGUARD Inc.

Ayom Satrio Aji S.I.Kom menempuh pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan program studi Ilmu Komunikasi. ayom juga menjadi kandidat FIBAA dan menjadi pembicara AD-Uin pada semasa menjadi seorang Mahasiswa.

4.3 Akun TikTok Ayom Satrio Aji @ayomsattt

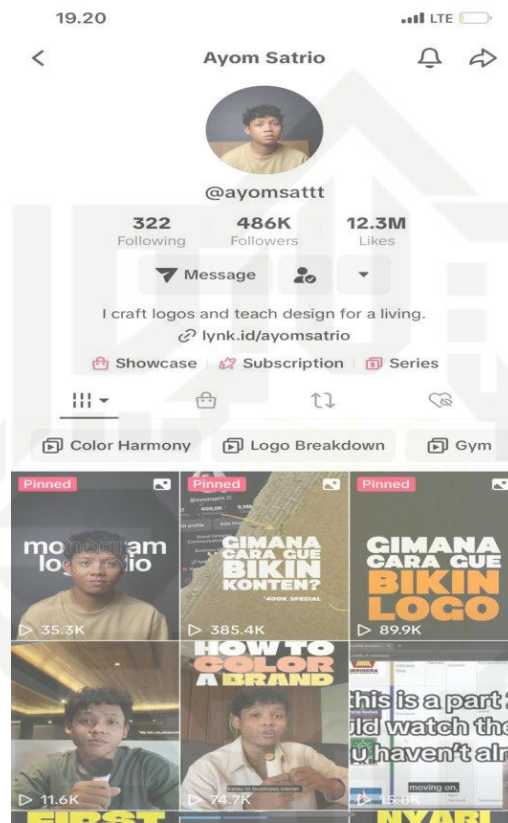
TikTok merupakan platform media social yang berkembang pesat terutama sejak pandemi covid-19 melanda dunia, banyak orang-orang yang memanfaatkan TikTok sebagai media untuk menambah penghasilan dan meningkatkan citra diri agar dikenal oleh masyarakat luas. Salah content creator yang memanfaatkan TikTok sebagai media Dengan mengangkat konten-konten bertemakan desain grafis yang Bernama @ayomsattt, pada akunnya @ayomsattt ini mengajarkan bagaimana cara membuat desain grafis dari tingkat yang mudah sampai yang sulit. Ayomsattt ini banyak mengajarkan kepada public khususnya kepada para mahasiswa yang ingin belajar mengenai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

desain grafis, sehingga lebih memudahkan target sasaran untuk mempelajari terkait hal yang ingin mereka pelajari tentang desain grafis.

Gambar 4.2
Akun TikTok @ayomsattt



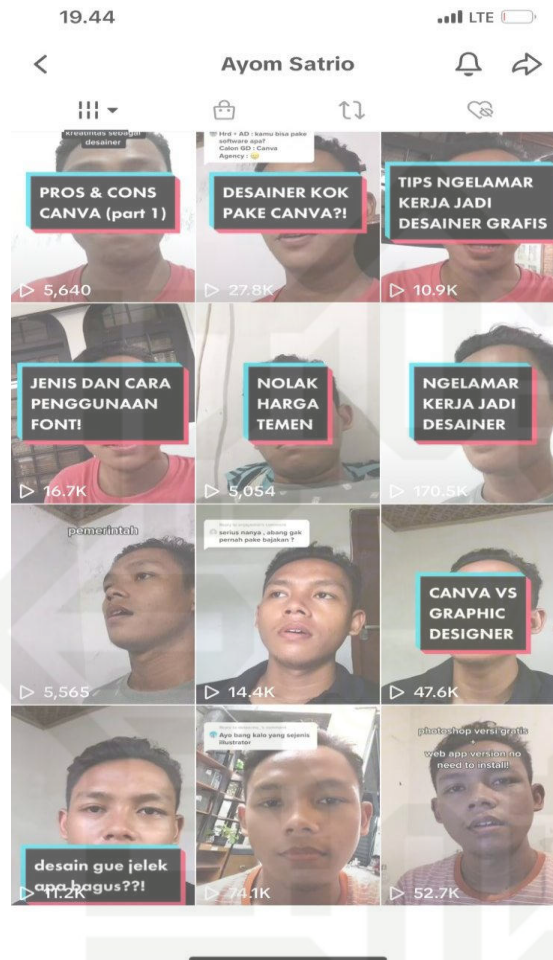
Sumber: akun TikTok @ayomsattt

Akun TikTok @ayomsattt ini, kini memiliki 486 ribu pengikut (*followers*) lalu yang diikuti 322 *following* serta 12,3 juta disukai (*like*). Ayom Satrio Aji pertama kali maembuat akun TikTiknya pada tanggal 1 Maret 2021 yang bernama @ayomsattt. dengan unggahan pertamanya membrikan vidio mengenai tips alternatif aplikasi desain grafis selain photoshop yang gratis. Hingga saat ini, vidio pertama tersebut sudah ditonton sebanyak 52,7 ribu penonton (*views*), disukai 6.964, komentar sebanyak 118, disimpan sebanyak 2.066 dan dibagikan sebanyak 96 kali. Vidio ini dilengkapi dengan *caption* “ada yang punya alternatif Photoshop lainnya ? tulis dikolom komentar!! #graphicdesigntips. Sejak vidio pertama itulah Ayom Satrio Aji mulai aktif seabagi Konten Kreator dengan konten-konteng yang berisikan seputar desain grafis.

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

Gambar 4.3
Vidio pertama akun TikTok @ayomsattt



Sumber: akun TikTok @ayomsattt

Awal mula ayomsatt terjun menjadi *content creator* pada saat *pandemi covid-19*. pada saat itu banyak masyarakat yang harus kehilangan pekerjaannya yang diakibatkan oleh *virus corona*. Menurut ayomsatt banyak sekali generasi muda yang kehilangan pekerjaan dan sulit untuk mendapatkan pekerjaan lagi. Hal ini dapat dilihat dari keluhan-keluhan generasi muda pada media social mereka, oleh karena itu ayomsatt berinisiatif untuk membuat konten-konten vidio untuk dapat berbagi ilmu dan memotivasi para generasi muda untuk terus mengembangkan bakat yang mereka punya. Pada vidio pertama tersebut dengan *views* 52,7 ribu penonton, ayomsatt akhirnya makin bersemangat untuk membuat konten untuk dapat dimanfaatkan oleh masyarakat banyak khususnya oleh generasi muda. Ayomsattt berhasil mendapatkan 30 ribu *followers* pada 2 minggu pertama setelah

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.

upload konten pertamanya. Lalu meningkat sebanyak 100 ribu *followers* setelah 2 bulan vidio pertamanya diupload. Sampai sekarang *followers* ayomsattt setiap harinya bertambah karena konten-konten yang diupload.



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 VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan observasi peneliti tentang pemanfaatan media sosial TikTok @ayomsattt sebagai sarana pembelajaran desain grafis bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi TikTok dan fitur-fiturnya berdasarkan penggunaan dan metode yang tepat dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran desain grafis. Selain itu mahasiswa dapat memanfaatkan media sosial TikTok melalui akun @ayomsattt yang dapat diakses dengan mudah, cepat, kreatif, interaktif dan dapat diakses dimana saja telah memberikan kemudahan dalam mengatasi kesulitan yang efektif kepada mahasiswa dalam mengakses lingkungan belajar dan sebagai sumber informasi maupun referensi.

Disamping itu akun media sosial TikTok ayomsattt yang dimanfaatkan mahasiswa sebagai sumber informasi dan pembelajaran memberikan banyak sekali manfaat untuk mahasiswa, maka hal ini menjelaskan akun media sosial TikTok ayomsattt dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran desain grafis yang tepat dan efektif. Mahasiswa yang merasa kesulitan dalam mencari informasi, referensi, dan pembelajaran desain grafis bisa didapat dengan mudah ketika mengakses akun TikTok ayomsattt. Selain itu mahasiswa mampu mengaplikasikan materi yang diberikan dari akun iktok @ayomsattt dalam proyek desain mereka sehingga menambah keterampilan desain grafis bagi mahasiswa. Konten-konten TikTok ayomsattt banyak sekali menyajikan motivasi, materi, tips dan trik terkait pembelajaran desain grafis. Mahasiswa memanfaatkannya dengan cara mencari apa yang dibutuhkan pada akun TikTok ayomsattt yang ingin mereka ketahui dan pelajari.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa sebaiknya lebih banyak aktif dalam mencari informasi melalui berbagai sumber lainnya di media TikTok yang dianggap lebih efektif sebagai media pembelajara desain grafis.
2. Mahasiswa diharapkan dapat lebih meningkatkan pembelajaran untuk pelatihan dalam bidang desain grafis, lebih mengutamakan praktek dari pada teori agar lebih mudah di pelajari.

3. mahasiswa sebaiknya mencari informasi terutama terkait TikTok @ayomsattt, karena pada TikTok ayomsattt berguna untuk meningkatkan keterampilan desain grafis pada lingkungan perkuliahan.
4. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian selanjutnya dengan lebih baik.

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 PUSTAKA

- Abdussamad, H Zuchri, and M Si Sik. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press, 2021.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80.
- Agustina, Ika, and Syahripal Putra. "Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TikTok Terhadap Minat Mahasiswa Belajar Bahasa Inggris." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 2, no. 1 (2022): 822–28.
- Amirudin, Muhammad Faiz. "Program Peningkatkan Kreativitas Santri Di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)* 1, no. 1 (2020): 218–31.
- Anggito, Albi, and Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran," 2011.
- . *Media Pengajaran*, 2016.
- Arthur, Rene. *Desain Grafis: Dari Mata Turun Ke Hati*. Kelir, 2009.
- Astrida, Deuis Nur, and Dani Arifudin. "Pengenalan Dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa." *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter* 5, no. 1 (2022): 65–72.
- Astuti, Rahayu Sri, Situ Asih, and Ahmad Setyoko. "KOMUNIKASI ANTARPRIBADI PADA PERTEMANAN MAHASISWA LINTAS AGAMA DI STAB NEGERI RADEN WIJAYA WONOGIRI JAWA TENGAH." *MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 2 (2023): 48–56.
- Bimantara, Yoga Satya. "ANALISIS ISI PESAN DAKWAH MELALUI MEDIA TIKTOK PADA AKUN@ SINARKEHIDUPAN_16," 2022.
- Deriyanto, Demmy, and Fathul Qorib. "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)* 7, no. 2 (2019).
- Devi, Adella Aninda. "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 1–5.
- Dewa, Chriswardana Bayu, and Lina Ayu Safitri. "Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie)." *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya* 12, no. 1 (2021): 65–71.
- Efendi, Yoyon, Rometdo Muzawi, and Unang Rio. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru." *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 17–22.
- EKA, FEBRIYANA. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA MATERI

- 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

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.
- FUNGSI DAN UNSUR WARNA CMYK DAN RGB UNTUK SISWA SMK TKJ,” 2023.
- Peroza, Cindie Sya’bania, and Desy Misnawati. “Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun@ Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan.” *Jurnal Inovasi* 14, no. 1 (2020): 32–41.
- Hanafi, Habib. “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahanwebsite Ub Terhadap Sikap Penggunadengan Pendekatan Tam (Survei Pada Anggota Website Www. Ub. Ac. Id Mahasiswa Fia Bisnis Dan Publik Ta 2011-2012 Universitas Brawijaya Malang),” 2013.
- Hardilawati, Wan Laura, Intan Diane Binangkit, and Riky Perdana. “Endorsement: Media Pemasaran Masa Kini.” *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)* 7, no. 1 (2019): 88–98.
- Hariyadi, Rahmad Rival, and Yasir Yasir. “Penerapan Teknologi Informasi Digital Library UR Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model Di FISIP Universitas Riau,” 2017.
- Hutamy, Ericha Tiara, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana, Nur Arisah, and Muhammad Hasan. “Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 11, no. 01 (2021): 21–26.
- Jaya, I Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Joko, Subagyo. “Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek.” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2011.
- Kartika, Sinta, Husni Husni, and Saepul Millah. “Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 113.
- Kuswanto, Joko. “Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X.” *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika* 6, no. 2 (2020): 78–84.
- Landa, Robin. *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning, 2018.
- Lazuarni, Shafiera, RM Rum Hendarmin, and Try Wulandari. “Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang.” *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6, no. 1 (2022): 524–29.
- Lenaini, Ika. “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling.” *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 33–39.
- Lubis, Syavina Nadhira, and Muhammad Irwan Padli Nasution. “PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA AKUN@ MEDANTALK.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen* 1, no. 4 (2023): 254–57.
- Mayasari, Fitria, and Nurrahmi Nurrahmi. “Menilik Fenomena FoMO (Fear of Missing Out) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau.” *Komunikasiana: Journal of Communication Studies* 5, no. 2 (n.d.): 75–86.
- McQuail, Denis. “Teori Komunikasi Massa,” 2011.



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.

- Nainggolan, Yunita, M Zaini, and Fareis Althalets. "Penggunaan Media Sosial Instagram Untuk Menunjang Peran Duta Wisata 2016-2017 Dalam Mempromosikan Pariwisata di Kalimantan Timur." *EJournal Ilmu Komunikasi* 6, no. 3 (2018).
- Nasional, Departemen Pendidikan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia," 2008.
- Nasrullah, Rulli. "Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet," 2017.
- Nugraha, Agung, Nadya Ananda Efendi, Fadhillah Irwani Saragih, and Nurbaiti Nurbaiti. "PERAN INTERNET DAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi* 2, no. 3 (2022): 17–24.
- Nurhalimah, Sitti. *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Deepublish, 2019.
- Nurrahman, Ditya. "PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG TAYANGAN HIBURAN TELEVISI DALAM MEMBENTUK JATI DIRI ISLAMI (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah 2007 Dan Opinion Leader Organisasi Muhammadiyah Kabupaten Malang)," 2013.
- Puspita, Yesi. "Pemanfaatan New Media Dalam Memudahkan Komunikasi Dan Transaksi Pelacur Gay." *Jurnal Pekommas* 18, no. 3 (2015): 203–12.
- Putri, Hedara, Admaja Dwi Herlambang, and Prima Zulvarina. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Sumber Belajar Digital Di Dalam Implementasi Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Karya Desain Di SMK Negeri 5 Malang." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7, no. 7 (2023): 3242–50.
- Rachmat, Kriyantono. "Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran." *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*, 2008.
- Ramdhani, Alfin Wafiaadin Fadhlana, and Ari Susanti. "Pemanfaatan Teknologi Openai Dall-E 2 Dalam Meningkatkan Kreativitas Desainer Grafis Pada Komunitas Desain Grafis Indonesia." *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital* 1, no. 2 (2024): 8–8.
- Richard West, Lynn H Turner. "Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi Buku 2," 2017.
- Riyanto, Dimas. "Pemanfaatan Perpustakaan Fik Uny Oleh Mahasiswa Pjkr." *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi* 6, no. 12 (2017).
- Ruslan, Rosady. "Metode Penelitian PR Dan Komunikasi." *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 2003.
- Safari, Andri, Purwanti Hadisiwi, and Ilham Gemiharto. "Blackberry Sebagai New Media Di Kalangan Mahasiswa Fikom Unpad." *Students E-Journal* 1, no. 1 (2012): 18.
- Sagiyanto, Asriyani, and Nina Ardiyanti. "Self Disclosure Melalui Media Sosial Instagram (Studi Kasus Pada Anggota Galeri Quote)." *Nyimak: Journal of Communication* 2, no. 1 (2018): 81–94.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Salsabila, Azifa, and Dyva Claretta. "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA AKUN KOMUNITAS@ DISCITE. INSTITUTE SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN DIRI (Studi Etnografi Virtual Pada Akun TikTok Komunitas@ Discite. Institute)." *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 10, no. 7 (2023): 3320–29.
- Setiawan, Rudy. "Kekuatan New Media Dalam Membentuk Budaya Populer Di Indonesia." *Samarinda: Universitas Mulawarman* 1, no. 2 (2013): 355–74.
- Sugiyono, Dr. "Memahami Penelitian Kualitatif," 2010.
- Suharsimi, Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rineka Cipta* 134 (2006): 252.
- Tiro, Muh Arif, Muh Nusrang, and Sudarmin Sudarmin. "Metodologi Penelitian Dan Teknik Analisis Data." *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 1 (2020): 36–37.
- Uyun, Unsiyatul. "Retorika Dakwah Husain Basyaiban Dalam Pemanfaatan Media Sosial TikTok." *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4, no. 2 (2023): 125–43.
- Wijaya, Priscilia Yunita. "Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual." *Nirmana* 1, no. 1 (1999).
- Wuwungam, Kyrie Eleison, Meity Dina Himpong, and Leviane Jackelin Hera Lotulung. "Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Edukasi Bagi Mahasiswa." *Acta Diurna Komunikasi* 4, no. 2 (2022).
- YIYING, YIYING, and Rahmad Hidayat. "Peran Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa Di SMPN 2 Gunung Talang." *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2023): 63–67.



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

Lampiran 1

INSTRUMENT WAWANCARA

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK @AYOMSATTT SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BAGI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI

Informan penelitian:

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Aldy Fauzan | : Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020 |
| 2. Didi Masriadi | : Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020 |
| 3. Mujibur Rahman | : Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2021 |
| 4. Raka Andi Wijaya | : Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2021 |
| 5. Rafi Kurnia Ramadhan | : Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020 |

A. Desain Grafis

1. Apa pendapat anda tentang desain grafis?
2. Seberapa baik anda dalam menciptakan karya desain grafis?
3. Masalah apa yang sering anda alami saat menciptakan karya desain grafis?
4. Bagaimana anda memecahkan permasalahan yang anda alami dalam menciptakan karya desainn grafis?

B. Pemanfaatan media sosial TikTok @ayomsattt

1. Apakah anda menggunakan TikTok untuk mendapatkan ide atau inspirasi dalam menciptakan karya desain grafis?
2. Menurut anda apakah TikTok berguna untuk mencari informasi tentang desain grafis?
3. Sebagai mahasiswa apakah anda memanfaatkan TikTok menjadi media pembelajaran desain grafis?
4. Apakah anda menjadikan TikTok @ayomsattt sebagai media pembelajaran desain grafis?
5. Bagaimana anda memanfaatkan media sosial TikTok @ayomsattt sebagai media pembelajaran desain grafis dapat memudahkan anda dalam mencari informasi desain grafis?



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.

6. Apa yang memotivasi anda untuk mencari informasi desain grafis di akun TikTok @ayomsattt ?
7. Menurut anda apakah akun TikTok @ayomsattt dapat menjadi acuan yang tepat sebagai sumber informasi pembelajaran desain grafis?
8. Apa yang membuat konten TikTok @ayomsattt berhasil diminati oleh para audiens desain grafis?
9. Apa contoh dari TikTok @ayomsattt sebagai *content creator* yang tepat sebagai pembelajaran desain grafis?
10. Bagaimana anda memanfaatkan TikTok sebagai media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mempelajari prinsip dan teknik desain grafis melalui akun @ayomsattt?

Sarana pembelajaran desain grafis

1. Apa saja prinsip-prinsip desain grafis yang penting untuk dipahami dalam konteks pembelajaran desain grafis?
2. Indikator apa saja yang dapat mengembangkan keterampilan desain grafis bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi?
3. Bagaimana cara @ayomsattt menjelaskan indikator pembelajaran desain grafis seperti kreativitas, penggunaan font, warna dan tata letak (*layout*)?
4. Bagaimana cara @ayomsattt menciptakan karya desain grafis yang efektif melalui penjelasan di akun TikToksnya?
5. Bagaimana cara @ayomsattt menjelaskan pemilihan warna dapat mempengaruhi makna pesan yang ingin disampaikan?
6. Bagaimana cara @ayomsattt menjelaskan pentingnya tipografi dalam desain grafis?
7. Bagaimana cara menentukan font yang baik dalam tipografi untuk proyek desain grafis menurut @ayomsattt?
8. Bagaimana prinsip penataan atau komposisi seperti keseimbangan, proporsi, dan ritme mempengaruhi kesan keseluruhan dari desain grafis menurut @ayomsattt?
9. Mengapa penggunaan *white space* penting dalam desain grafis ?
10. Bagaimana penggunaan *white space* dapat menambah dimensi visual suatu karya menurut @ayomsattt?
11. Bagaimana kontras digunakan dalam desain grafis untuk menarik perhatian?

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 2

DOKUMENTASI WAWANCARA



Dokumentasi wawancara dengan Aldy Fauzan selaku mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020



Dokumentasi wawancara dengan Didi Masriadi selaku mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020

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 wawancara dengan Mujibur Rahman selaku mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2021



Dokumentasi wawancara dengan Raka Andi Wijaya selaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2021

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 wawancara dengan Rafi Kurnia Ramadhan selaku mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2020



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.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Daudy Muslim Hakim, lahir di Batam pada tanggal 30 Januari 2002, penulis merupakan anak ke tiga dari empat bersaudara dari Bapak Ahmad Roha Dalimunte dan Ibu Samsinar Hasibuan. Penulis mengawali pendidikan pertama di TK AL-Hidayah, Tiban Indah, Sekupang, Batam. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar SDN 007 Sekupang dan lulus pada tahun 2014. Lalu penulis melanjutkan Pendidikan di SMP NEGERI 25 Batam dan lulus pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 4 Batam dan menamatkan sekolah pada tahun 2020. Setelah menamatkan SMA penulis berhasil lulus dan melanjutkan pendidikan dibangku perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan Program Studi Ilmu Komunikasi S1 di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Selama menjadi mahasiswa, penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata atau KKN di Desa Insit, Kecamatan Tebing Tinggi Barat, Kabupaten Kepulauan Meranti dan melaksanakan *Job Training* atau magang di Dinas Perhubungan Kota Batam selama dua bulan pada tahun 2023. Pada tanggal 20 Juni 2024 penulis dinyatakan Lulus pada Sidang Munaqasyah dan berhak menyandang gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)