



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

NOMOR SKRIPSI
6712/KOM-D/SD-S1/2024

**PENGARUH TAYANGAN AKUN TIKTOK @riopurbaaaaid TERHADAP
MINAT BELAJAR DESAIN GRAFIS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI
ANGKATAN 2021 UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

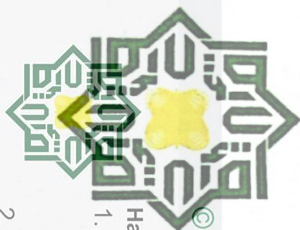
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

RIZKY RAMADHAN

NIM : 12040310286

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



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 : Rizky Ramadhan
NIM : 12040310286
Judul : Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaid Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

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

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Juli 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, 12 Juli 2024



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

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc
NIP. 19761212 200312 1 004

Sekretaris/ Penguji II,

Yefni, S.Ag., M.Si
NIP. 19700914 201411 2 001

Penguji III,

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

Penguji IV,

Suardi, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19780912 201411 1 003



PENGARUH TAYANGAN AKUN TIKTOK @riopurbaaaaid TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2021 UIN SUSKA RIAU

Disusun Oleh:

RIZKY RAMADHAN
NIM. 12040313758

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 03 Juli 2024

Pembimbing,

Edison, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui:

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

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

© 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.



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 : Rizky Ramadhan
NIM : 12040310286
Judul : Pengaruh Tayangan Konten TikTok Rio Purba Terhadap Minat Belajar
Desin Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 Uin Suska Riau

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 17 Januari 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, ...2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II

Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si
NIP. 19790302 200701 2 023

Yudhi Mardha Nugraha, S.Sn., M.Ds
NIP. 19790326 200912 1 002



Pekanbaru, 03 Juli 2024

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

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

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

Nama : Rizky Ramadhan
NIM : 12040310286
Judul Skripsi : Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

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, mengucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Edison, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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



LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Ramadhan
NIM : 12040310286
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 17 Desember 2001
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaaid Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

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 *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari 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, 12 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



RIZKY RAMADHAN
NIM. 12040310286



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

ABSTRAK

Nama : Rizky Ramadhan
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

TikTok adalah media sosial yang sedang populer saat ini. Pengguna dapat melihat informasi dan hiburan serta membuat video pendek berdurasi 15 detik hingga 3 menit. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari tayangan akun TikTok @riopurbaaaid terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa ilmu komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dengan metode angket. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*, menggunakan rumus Slovin, didapatkan sampel sebanyak 65 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Dari pengujian data didapatkan hasil positif dan bahwa signifikansi yang didapat adalah sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Hasil dari penelitian ini yaitu tayangan TikTok @riopurbaaaid berpengaruh kuat terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa ilmu komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau yakni sebesar 51% sedangkan sisanya 49% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Artinya ada pengaruh antara tayangan akun TikTok @riopurbaaaid terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa ilmu komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau.

Kata Kunci : Pengaruh Tayangan, Akun Tiktok @riopurbaaaid, Minat Belajar Desain Grafis



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

ABSTRACT

Name : Rizky Ramadhan
Departement : Communication Science
Title : *The Influence of Tiktok Account Impressions @riopurbaaaaid on the Interest in Learning Graphic Design of Communication Science Students, Class of 2021 UIN Suska Riau*

TikTok is a social media that is currently popular. Users can view information and entertainment and create short videos lasting 15 seconds to 3 minutes. This study aims to determine the effect of TikTok @riopurbaaaaid account impressions on the interest in learning graphic design of communication science students in the Class of 2021 UIN Suska Riau. This research was conducted using a quantitative approach with the questionnaire method. The sampling technique used is the probability sampling method with the type of simple random sampling, using the Slovin formula, a sample of 65 people was obtained. The data analysis technique used is simple linear regression analysis. From data testing, positive results were obtained and that the significance obtained was 0.000, which means less than 0.05. The result of this study is that TikTok @riopurbaaaaid impressions have a strong effect on the interest in learning graphic design of communication science students in the 2021 batch of UIN Suska Riau, namely 51% while the remaining 49% is influenced by other factors outside this study. This means that there is an influence between TikTok @riopurbaaaaid account impressions on the interest in learning graphic design of communication science students, Class of 2021 UIN Suska Riau.

Keywords: *Effect of Impressions, TikTok Account @riopurbaaaaid, Interest in Learning Graphic Design*



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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahhirabbil‘alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat karunia, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya. Tak lupa shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW yang telah yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia dan membawa umat manusia dari zaman jahiliah kepada zaman yang penuh cahaya dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini berjudul “**PENGARUH TAYANGAN AKUN TIKTOK @riopurbaaaid TERHADAP MINAT BELAJAR DESAIN GRAFIS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2021 UIN SUSKA RIAU**” merupakan karya tulis ilmiah yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Peneliti sangat menyadari keterbatasan dan kekurangan ilmu pengetahuan dalam penyusunan tugas akhir atau skripsi ini. Dan berkat segala bimbingan, arahan, masukan, motivasi dan bantuan dari banyak pihak, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya.

Ucapan Terima kasih yang setulus-tulusnya dan sebesar-besarnya ditujukan untuk kedua orang tua saya Ayahanda **Riduan** dan Ibunda **Yanti Suhasti** yang menjadi penyemangat dan selalu memberikan doa, nasehat dan juga dukungan moril maupun materil selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini kepada peneliti. Yang telah menjadi kekuatan utama peneliti untuk selalu melangkah maju kedepan untuk menggapai masa depan yang cerah. Untuk kakak beserta adik peneliti, **Nadia Ridanti, M. Reza** yang juga selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.

Selama masa perkuliahan sampai masa penyelesaian tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh dukungan dan semangat dari banyak pihak. Untuk itu dengan setulus hati,penulis juga ingin mengucapkan Terima kasih kepada :



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

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas. M.Ag, selalu Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III.
3. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi S.Pd, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Dr. Masduki M.Ag., dan Dr. H. Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan I, dan Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., selaku PLT Wakil Dekan II sekaligus Ketua Prodi Ilmu Komunikasi.
6. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.
7. Bapak Dr. Elfiandri, S.Ag., M.Si selaku Dosen Penasehat Akademik.
8. Bapak Edison S.Sos, M.I.Kom selaku Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, ilmu serta waktu yang diluangkan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan secara maksimal.
9. Bapak dan Ibu Penguji Sidang Skripsi yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmunya selama peneliti menjalani studi di kampus.
11. Seluruh Staff dan Pegawai Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu mengurus kebutuhan administrasi peneliti.
12. Kepada sahabat seperjuangan (Alghifari Putra Herdana, Alfina Junesa, Bobby Kurniawan, Dhoifullah, Dwi Ferdian Syahputra, Muhammad Iqbal, Nathan Tafani, Nofrian) yang telah mendukung peneliti.
13. Kepada teman-teman saya, Afiq, Aljun, Ilham, Kelvin, Yori yang selama ini kerap menemani saya.
14. Kepada teman-teman Broadcasting I yang telah menemani saya selama perkuliahan Terima kasih atas kebersamaan dan kekompakannya selama ini.
15. Kepada Crew SUSKA TV yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu yang selalu menemani saya untuk terus berkembang bersama.
16. Kepada teman-teman KKN Desa Pintu Gobang terima kasih sudah berjuang bersama.



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.

17. Kepada Bapak, Mas, Mbak dan Rekan Kerja dari Gramedia Mal SKA yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih sudah memberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam menambah pengalaman saya.
18. Seluruh pihak yang turut berperan penting dalam penyelesaian tugas akhir atau skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
19. Kepada Rizky Ramadhan yakni diri peneliti sendiri yang sudah berjuang, pantang menyerah, bekerja keras dan selalu berusaha yang terbaik hingga sampai saat ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tugas akhir atau skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, peneliti sangat terbuka atas masukan, kritik serta saran yang diberikan untuk tugas akhir atau skripsi ini. Peneliti berharap tugas akhir atau skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Pekanbaru, 01 Juli 2024
Peneliti

Rizky Ramadhan
NIM. 12040310286

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.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kegunaan Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori	13
2.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	19
2.4 Kerangka Berpikir	23
2.5 Hipotesis	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	28
3.6 Teknik Analisis Data	29
BAB IV GAMBARAN UMUM	33
4.1 Sejarah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	33
4.2 Gambaran tentang Tiktok dengan Username @riopurbaaaid	36
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	38
5.1 Hasil Penelitian	38
5.2 Pengujian Data	54
5.3 Pembahasan	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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB VI_KESIMPULAN DAN SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	77





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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konsep Operasional	21
Tabel 3. 1 Interpretasi Koefisien Korelasi	31
Tabel 5. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
Tabel 5.2 Seberapa sering menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid dalam satu minggu	40
Tabel 5.3 Tidak pernah melewatkan tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid	41
Tabel 5.4 Saya biasanya menonton tayangan konten akun tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir	42
Tabel 5.5 Durasi konten akun tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan	43
Tabel 5.6 Menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis	44
Tabel 5.7 Dapat memahami tayangan yang disajikan oleh akun tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif	45
Tabel 5.8 mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid	45
Tabel 5.9 Setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid, tertarik untuk belajar desain grafis	47
Tabel 5.10 Memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid	47
Tabel 5.11 Setelah melihat tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mencari referensi untuk belajar desain grafis	48
Tabel 5.12 Merasa tertarik dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid	49
Tabel 5.13 Setelah menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, saya menyukai desain grafis	50
Tabel 5.14 Merasa bahwa tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid sangat membantu dalam mempelajari desain grafis	51
Tabel 5.15 Setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis	52
Tabel 5.16 Tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid mendorong saya untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam	52
Tabel 5.17 Setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi saya untuk berkarir dalam bidang desain grafis	53
Tabel 5.18 Hasil Uji Validitas Variabel	55
Tabel 5.19 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	56

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

Tabel 5.20 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	56
Tabel 5. 21Hasil Uji Normalitas Dengan Statistik	57
Tabel 5.22 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana.....	58
Tabel 5.23 Hasil Uji Koefisien Determinasi	59
Tabel 5.24 Hasil Uji Koefisien Korelasi	60
Tabel 5.25 Hasil Uji F.....	61
Tabel 5.26 Tabel Distribusi F.....	61
Tabel 5.27 Hasil Uji T.....	62
Tabel 5.28 Tabel Distribusi T	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.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 4. 1Akun Tiktok @riopurbaaaaid	36
Gambar 4. 2Konten Tiktok @riopurbaaaaid	37
Gambar 5. 1Diagram Data Jenis Kelamin Responden.....	39



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang masif saat ini membuat masyarakat lebih mampu beradaptasi dengan perubahan dalam berbagai aspek. Adaptasi dalam merespon perubahan ini adalah dengan mengembangkan teknologi informasi yang mutakhir untuk menjamin kehidupan yang memadai. Ketika seseorang dianggap hidup berkecukupan, hal ini menandakan bahwa mereka telah berada di tempat yang "mudah" dalam hal mendapatkan hal-hal yang mereka butuhkan untuk bertahan hidup, termasuk makanan, pekerjaan, pendidikan, kesehatan fisik, dan relasi. Sejalan dengan diskusi ilmiah seputar teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, gawai menjadi contoh nyata dari fakta-fakta yang berkaitan dengan pencapaian produktif manusia. Manusia memiliki kendali penuh atas akses ke standar hidup yang memadai berkat gawai. Dengan begitu media sosial sebagai hal yang lazim digunakan untuk memfasilitasi akses masyarakat ke lapisan informasi global yang telah terwujud (Theresia, Putri, & Sani, 2022).

Hubungan masyarakat dengan media sosial menjadi semakin intens. Media sosial digunakan oleh orang-orang dari semua kalangan sosial untuk tujuan pribadi. Menurut Wiederhold, ada dua alasan mengapa orang menggunakan media sosial: mencari informasi (mencari informasi) dan hiburan (mencari hiburan). Berbicara tentang media sosial, *TikTok* menjadi salah satu media sosial yang paling diminati masyarakat Indonesia. *TikTok* adalah aplikasi yang digunakan untuk berbagi video dengan durasi lima belas hingga enam puluh detik yang dilengkapi dengan filter, musik, dan fitur kreatif lainnya. *ByteDance*, sebuah perusahaan asal Tiongkok, pertama kali meluncurkan aplikasi ini dengan nama Douyin (Riva, Mantovani, & Wiederhold, 2020).

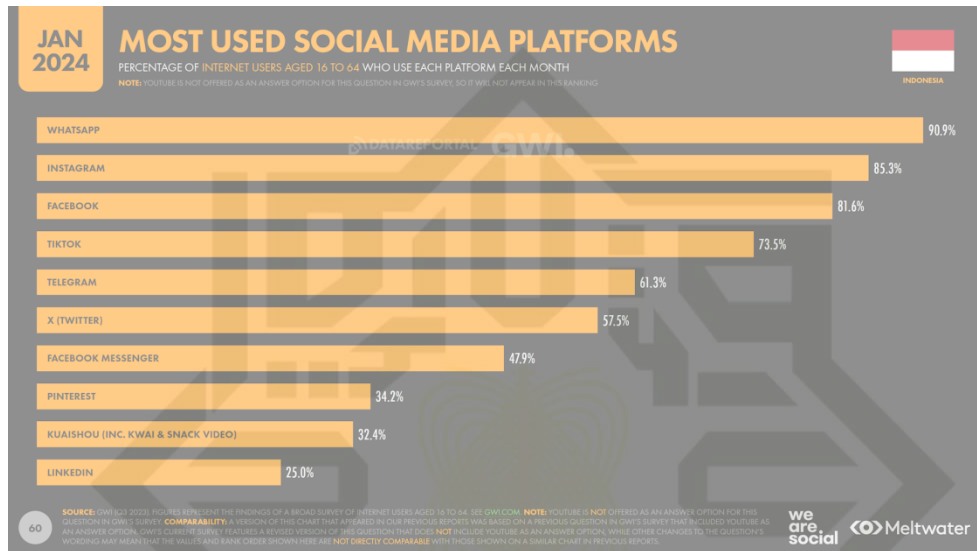
TikTok adalah platform media sosial yang sangat populer dalam tiga tahun terakhir. *TikTok* juga merupakan media sosial yang digunakan untuk menyebarkan atau membuat video berdurasi pendek. Ada banyak konten atau video yang diposting di platform ini, mulai dari konten edukasi, kecantikan, makanan, fashion, hingga komedi. *TikTok* menjadi salah satu media sosial yang paling diminati oleh pengguna karena fitur-fiturnya yang sangat kreatif dan inovatif, serta durasi video yang singkat. Sehingga pengguna lebih menyukai *TikTok* daripada platform media sosial lainnya (Javier Rafi dan Daffa Daud, 2021).

Berdasarkan situs *We Are Social* dan *Hootsuite*, *TikTok* menjadi salah satu dari 10 platform media sosial yang sering diakses di Indonesia.

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.

Peningkatan pengguna dialami *TikTok* cukup signifikan dari 38,7% pada 2021 menjadi 73,5% pada tahun 2024. Dalam diagram yang diberikan oleh *We Are Social* dan *Hootsuite*, *TikTok* menempati posisi ke empat untuk platform yang sering digunakan dalam setiap bulannya.



Gambar 1.1 Platform media sosial sering diakses di Indonesia
(Sumber : *wearesocial.com* diakses pada)

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi *TikTok*. Pertama, faktor internal dimana perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan, perhatian, proses belajar dan motivasi berperan dalam terbentuknya persepsi. Kemudian faktor kedua yaitu eksternal seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan, intensitas yang dapat memengaruhi persepsi seseorang dalam menggunakan aplikasi media sosial (Deriyanto & Qorib, 2018). Hal ini dapat diartikan bahwa pengguna media sosial seperti aplikasi *TikTok* memiliki penilaian tersendiri terhadap aplikasi tersebut sebelum mereka menggunakannya.

Di era digital saat ini, *TikTok* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk membangun personal branding. Keberhasilan *TikTok* sebagai media sosial terpopuler selama dua tahun terakhir menunjukkan minat yang besar dari Masyarakat sehingga mampu menduduki peringkat 4 sebagai media sosial paling diminati dalam beberapa tahun terakhir. Banyak orang menggunakan platform ini untuk mengekspresikan kreativitas mereka atau menyampaikan informasi. Kelebihan *TikTok* terletak pada kemampuannya memberikan rangsangan visual dan auditif, serta memberikan dorongan untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

meniru dan menyebarkannya, sehingga memudahkan pengguna untuk menerima berbagai jenis informasi (Dewa & Safitri, 2021).

TikTok dianggap sebagai salah satu aplikasi hiburan untuk mengekspresikan diri. Para konten kreator biasanya memiliki ciri khas tersendiri ketika membuat konten. Terdapat beberapa inspirasi konten *TikTok* yang terlihat menarik saat ini, yaitu seperti: tutorial, edukasi atau informasi, masak, beauty dan fashion, diy- life hacks, story telling, humor atau komedi. *TikTok* sebagai media sosial cukup strategis untuk melakukan edukasi mengenai branding, serta membagikan tips ataupun tutorial. *TikTok* mampu mewujudkan penyampaian informasi yang dikemas dalam konteks hiburan, sehingga kontennya ringan dan mudah untuk diterima oleh masyarakat luas (Javier Rafi dan Daffa Daud, 2021).

Pada saat ini media sosial sendiri dapat mempengaruhi minat belajar siswa, banyak siswa yang memiliki ketergantungan dalam penggunaan media sosial, dan lebih sering membuka media sosial, daripada membuka buku pelajaran. Kemudian, ketergantungan terhadap media sosial menjadi cukup ekstrim, seperti bangun tidur langsung mencari ponsel dan membuka media sosial. Ketergantungan dalam mengakses media sosial memang terlihat salah bagi mahasiswa. Namun, fenomena ini disebabkan oleh masyarakat modern yang selalu bergantung pada media sosial untuk berbagai kepentingan, termasuk informasi, ekonomi, sosial, dan pendidikan. Oleh karena itu, ketergantungan tinggi terhadap media sosial tidak dapat dihindari dengan mudah (Sutrisno & Mayangsari, 2022).

Aspek psikologis seseorang dan faktor yang mempengaruhi seseorang dalam kegiatan belajar adalah minat. Minat juga merupakan keinginan yang muncul sebagai hasil dari pengamatan, pengamatan, perbandingan, dan pertimbangan kebutuhan yang diinginkan. Ketika belajar adalah sesuatu yang diminati seseorang, mereka lebih cenderung memperhatikan dan berkonsentrasi pada hal tersebut. Faktor-faktor seperti kepribadian, dorongan, ekspresi, dan konsep diri atau identitas, serta pengaruh dari luar atau lingkungan memengaruhi minat belajar seseorang (Kamaruddin, 2022).

Konten mengenai edukasi dan informasi menjadi salah satu dari beberapa konten yang diminati pengguna *TikTok*. Konten ini sangat bermanfaat karena efektif dalam memberikan pengetahuan serta informasi kepada para penggunanya. Konten edukasi yang dipublikasikan melalui *TikTok* dapat diakses dimana saja dan kapan saja, hal inilah yang membuat *TikTok* menjadi salah satu platform yang digemari oleh khalayak ramai (Felix, et al., 2023). Dengan begitu menunjukkan bahwa *TikTok* tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, namun dapat digunakan juga sebagai

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 pembelajaran. Hal ini memungkinkan masyarakat, termasuk mahasiswa, untuk belajar berbagai hal melalui media sosial.

Di era digital, desain grafis menjadi salah satu bidang ilmu yang semakin diminati. Perkembangan internet dan teknologi telah memungkinkan para desainer grafis memanfaatkan berbagai peluang kreatif dan berkontribusi dalam berbagai industri. Desainer grafis sangat penting untuk membuat visual yang menarik dan informatif, mulai dari periklanan, media sosial, hingga pembuatan aplikasi dan situs web (Kusumadinata, Amalia, Biralda, & Hanafi, 2023). Hal ini menjadikan desain grafis sebagai bidang yang penting dan relevan di berbagai industri, mulai dari periklanan, media, hingga pemasaran digital, sehingga diminati oleh beberapa kalangan masyarakat.

Minat belajar desain grafis dapat dipengaruhi oleh banyak hal, salah satunya adalah *exposure* terhadap konten edukasi. Mempelajari dasar-dasar desain grafis hingga teknik lanjutan menjadi lebih mudah dengan akses mudah ke berbagai platform pembelajaran online, kursus, dan sumber daya digital (Isna & Ikaningtyas, 2023). Banyak orang juga mendapatkan inspirasi dari karya desainer terkenal yang sering dibagikan di media sosial, mendorong mereka untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kemampuan mereka. Untuk meningkatkan minat dan bakat di bidang ini, komunitas desain dan institusi pendidikan harus memiliki lingkungan yang mendukung.

Seiringan dengan tumbuhnya minat, konten edukasi mengenai desain grafis di TikTok semakin populer dan diminati oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda yang mencari cara cepat dan mudah untuk mempelajari keterampilan baru. TikTok, dengan format video pendeknya yang dinamis dan menarik, menjadi platform ideal bagi para kreator konten untuk membagikan tips, tutorial, dan teknik desain grafis secara ringkas namun informatif.

Banyak konten kreator yang membagikan tips dan trik desain grafis di TikTok. Salah satu konten kreator TikTok dalam bidang edukasi serta branding yang terkenal di Indonesia adalah @riopurbaaaid, atau biasa dikenal Rio Purba. Pada akun TikTok @riopurbaaaid sendiri berisikan konten video edukasi dan juga branding seputar desain grafis yang dikemas dalam bentuk video tutorial serta interaktif dengan menggabungkan sedikit humor di dalamnya. Akun TikTok @riopurbaaaid cukup terkenal dan banyak diakses oleh orang-orang yang ingin mempelajari desain grafis serta branding sebagai seorang desainer grafis. Hal ini dibuktikan dengan akun TikTok @riopurbaaaid memiliki pengikut yang berjumlah 222,7 ribu di TikTok dan telah mengunggah banyak konten dengan mencapai like sebanyak 4 juta.

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.

Dengan adanya konten yang diberikan oleh akun TikTok @riopurbaaaaid ini dapat membantu mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam menumbuhkan minat belajar desain grafis.

Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau merupakan bagian dari pengguna yang sangat aktif menggunakan media sosial untuk berbagai tujuan, mulai dari berkomunikasi dengan teman dan keluarga, mengikuti perkembangan berita dan informasi terkini, hingga membangun relasi dan mempromosikan berbagai kegiatan serta karya mereka. Mereka memiliki potensi untuk belajar desain grafis melalui konten edukasi di media sosial. Melalui platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube menyediakan berbagai sumber belajar yang mudah diakses dan dikemas secara menarik, sehingga dapat merangsang minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, penulis tertarik untuk meneliti **“PENGARUH TAYANGAN AKUN TIKTOK @riopurbaaaaid TERHADAP MINAT BELAJAR DESAIN GRAFIS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2021 UIN SUSKA RIAU”**.

1.2 Penegasan Istilah

Dalam penulisan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa istilah. Dalam penelitian tentu penulis akan menjelaskan istilah-istilah tertentu. Penegasan istilah atau definisi diperlukan untuk menghindari kebingungan atau kesalahpahaman. Oleh sebab itu, penulis akan membagikan definisi terkait istilah yang tercantum dalam judul penelitian ini.

1.2.1 Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu gairah keinginan. Minat memiliki manfaat sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi ataupun keinginan. Minat adalah keinginan yang datang dari hati, bersifat aktif dan dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Minat adalah kecenderungan dan gairah yang sangat tinggi merupakan suatu keinginan yang besar pada sesuatu (Susanto, 2013).

Dengan begitu dapat diartikan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong ketertarikan yang dapat menciptakan dan menimbulkan konsentrasi dalam belajar dan perhatian yang khusus terhadap sasaran atau tujuan yang akan dicapai, sehingga seseorang cenderung berupaya untuk mencapai sasaran tersebut.

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.

1.2.2 Tayangan Tiktok

Tiktok merupakan jejaring sosial dan platform video musik asal Tiongkok yang diluncurkan pada bulan September 2016. *Tiktok* adalah platform pembuatan video pendek yang menyertakan musik, dan sangat diminati oleh berbagai kalangan, termasuk orang dewasa maupun anak-anak di bawah umur. Tayangan *TikTok* adalah video pendek yang diunggah oleh pengguna di platform media sosial *TikTok*, yang biasanya berdurasi antara 15 detik hingga 3 menit. Konten yang diunggah di *TikTok* sangat beragam, mulai dari hiburan, tarian, musik, komedi, hingga konten edukatif dan informatif. *TikTok* juga dilengkapi dengan berbagai efek, filter, background musik, dan lypsinc jika diinginkan. Pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain melalui video respons atau duet. (Nurhaliza & Aryanto, 2023).

1.2.3 Tiktok @riopurbaaaid

Pemilik akun *TikTok* @riopurbaaaid bernama Rio Andrew Purba. Nama panggilan Rio Purba. Lahir di Medan tahun 1992. Aktif sebagai konten kreator *TikTok* bidang desain grafis di Indonesia sejak November tahun 2020. Kini, memiliki followers aktif di *Tiktok* sejumlah 222,7 ribu dengan total suka sebanyak 4 juta. Konten desain grafis yang ditayangkan seputar tutorial desain grafis hingga branding dalam desain grafis. Ia juga merupakan pendiri usaha YELO Design Studio yang aktif di bidang branding desain grafis.

1.2.4 Desain Grafis

Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi brief dan pengarahan kepada ilustrator atau fotografer agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, & Salman, 2020).

3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah **Bagaimana Pengaruh Tayangan Akun *Tiktok* @riopurbaaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska 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.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang sudah dijelaskan, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh dari Tayangan Akun *Tiktok @riopurbaaaid* Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau Angkatan 2021.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membagikan banyak manfaat kepada banyak pihak. Adapun kegunaan penelitian ini diantaranya:

1. Kegiatan Akademis
Penulis berharap pada penelitian ini bisa membagikan kontribusi terhadap studi bagi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau terkhususnya Jurusan Ilmu Komunikasi.
2. Kegunaan Praktis
Penulis berharap hasil dari penelitian ini bisa menjadi referensi untuk meningkatkan wawasan lalu dapat menjadi perbandingan untuk mengembangkan suatu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh tayangan akun *tiktok*.

1.6 Sistematika Penulisan

Proposal ini terdiri dari 3 bab, dengan setiap bab akan diuraikan dalam beberapa unit dan sub unit, yang mana nantinya keseluruhan dari uraian tersebut memiliki hubungan satu sama lain. Berikut sistematika penulisan proposal ini :

- | | | |
|----------------|--------------------------------|--|
| BAB I | : PENDAHULUAN | Pada bab ini berisikan latar belakang, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan. |
| BAB II | : TINJAUAN PUSTAKA | Pada bab ini berisikan tinjauan pustaka berisikan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, landasan teori, konsep operasional, kerangka pikiran dan hipotesis. |
| BAB III | : METODOLOGI PENELITIAN | Pada bab ini berisikan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik |

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.

pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

BAB IV	: GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum dari objek penelitian yang akan diteliti.
BAB V	: HASIL DAN PEMBAHASAN Pada bab ini membahas mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan.
BAB VI	: KESIMPULAN DAN SARAN Pada bab ini membahas mengenai simpulan dari hasil penelitian dan pemberian saran penelitian.
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.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Penelitian ini melihat pada penelitian-penelitian yang ada sebelumnya. Penulis menggunakan penelitian sebelumnya sebagai referensi atau acuan dalam menulis penelitian ini. Berikut kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini :

1. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan 2Gether: The Series Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand Oleh Prismawati, Mayasari dan Fardiah Oktariani Lubis** tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh menonton tayangan drama Thailand 2Gether: The Series terhadap minat belajar bahasa Thailand. Metode penelitian yang digunakan yaitu Kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif survei eksplanatori. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori uses and effect. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa : Intensitas menonton tayangan serial drama 2Gether: The Series tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni, Isi pesan dalam tayangan serial drama 2Gether: The Series berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni, Daya tarik menonton tayangan serial drama 2Gether: The Series tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni (Prismawati, Mayasari, 2022).
2. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan Terhadap Minat Menonton Film Sebagai Media Pembelajaran Oleh Umami Hanny, Ratu Mutialela Carepeboka dan Dwi Maharani** tahun 2020. Permasalahan yang disampaikan oleh penulis dalam penelitian ini adalah, apakah terdapat pengaruh menonton tayangan terhadap minat menonton film sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menonton tayangan big movies globaltv terhadap minat menonton film sebagai media pembelajaran di kalangan mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis diperoleh t hitung 3,369 lebih besar dari t tabel (α 60) sebesar 1,671 sedangkan apabila ditinjau berdasarkan nilai probabilitas, maka nilai probabilitas (sig) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05,

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

maka Ho ditolak dan H1 diterima (Hanny, Carepeboka, & Maharani, 2020).

3. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan Mata Najwa Terhadap Minat Berpolitik Mahasiswa Fisip UKI Oleh Riahta Octaviani, Zainal Abidin dan Flori Mardiana Lubis** tahun 2021. Dalam penelitian ini, permasalahan yang diteliti adalah, bagaimana pengaruh menonton tayangan Mata Najwa terhadap minat berpolitik mahasiswa Fisip UKI. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan paradigma positivisme. Responden penelitian ini adalah mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Kristen Indonesia dengan total populasi sebanyak 785. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh acara Mata Najwa terhadap minat berpolitik mahasiswa FISIP UKI (S. Nova Betriani, et al., 2021).
4. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan Drama Korea True Beauty Terhadap Minat Beli Produk K-Beauty Oleh Riahta Octaviani, Zainal Abidin dan Flori Mardiana Lubis** tahun 2021. Pada penelitian ini penulis ingin melihat apakah terdapat pengaruh dari tayangan drama korea populer True Beauty yang dibintangi oleh Moon Gayoung dan Cha Eunwoo ini terhadap minat beli produk K-Beauty pada komunitas dance cover TnT Label. Metode yang digunakan oleh penulis adalah kuantitatif dengan survei eksplanatori. Hasil dari penelitian ini yaitu terlihat bahwa tidak dapat diharapkan setiap individu mendapat pengaruh yang signifikan dari setiap variabel sehingga mempengaruhi minat beli produk K-beauty (Octaviani, Abidin, & Lubis, 2021).
5. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan Program Ilook Net Tv Terhadap Minat Menonton Siswa/I Smk Sahid Jakarta Oleh Dwi Lestari Oktavia dan Gita Widiasanty** tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan seberapa besar pengaruh yang diberikan program televisi ilook Net TV terhadap minat menonton siswa/I SMK Sahid Jakarta. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode survey serta menggunakan kuesioner dalam memperoleh data sampel yang diperlukan dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Hypodermic Needle Theory*, dengan paradigma positivistik. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa tayangan program televisi ilook Net TV berpengaruh terhadap minat menonton siswa/i SMK Sahid

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.

Jakarta. Hasil penelitian yang dilaksanakan ialah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan program ilook Net TV terhadap minat menonton siswa/i SMK Sahid Jakarta (D. Oktavia & G. Widiastanty, 2022).

6. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand Oleh Adinda Siti Nur Afifah, Mayasari dan Luluatu Nayiroh** tahun 2023. Permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui pengaruh tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL terhadap minat belajar bahasa Thailand. Penelitian ini menggunakan teori new media dengan metode penelitian kuantitatif melalui teknik pengumpulan data kuesioner dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Melalui hasil dari penelitian yang telah diolah dengan SPSS 26 menghasilkan, Interaktivitas tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL tidak mempengaruhi minat belajar bahasa Thailand secara signifikan. Fleksibilitas tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL mempengaruhi minat belajar bahasa Thailand signifikan. Terpaan media tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL mempengaruhi minat belajar bahasa Thailand secara signifikan (Afifah, Mayasari, & Nayiroh, 2023).
7. Penelitian dengan judul **Pengaruh Tayangan Drama Korea di Media Baru terhadap Minat Belajar Bahasa bagi Remaja Oleh Assyifa Nurtasya Putri, Zainal Abidin dan Luluatu Nayiroh** tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan drama Korea di media baru terhadap minat belajar bahasa bagi remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan menggunakan explanatory survey dan use and effect theory. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa tayangan drama Korea berdampak pada minat belajar bahasa, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tayangan drama Korea (X) berpengaruh terhadap variabel minat belajar bahasa (Y) (Putri, Abidin, & Nayiroh, 2023).
8. Penelitian dengan judul **Pengaruh Konten Pada Official Akun TikTok Ruanggru Terhadap Prestasi Belajar Followers Oleh Pramitha Rifa Andini** tahun 2023. Permasalahan yang dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah, bagaimana pengaruh konten TikTok @Ruanggru. Official

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.

terhadap prestasi belajar followersnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan teknik analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan Teori Uses and Effects. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa Konten TikTok @Ruangguru.Official berpengaruh sebesar 34,4% sedangkan sisanya 65,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini (Andini P, 2023).

9. Penelitian dengan judul **Pengaruh Menonton Tayangan Korean Drama Terhadap Minat Penggunaan Bahasa Korea Oleh Dinda Intan Nur Fadillah, Zainal Abidin dan Wahyu Utamidewi** tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah menonton tayangan *Korean Drama* akan berpengaruh terhadap minat penggunaan bahasa Korea. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif survei eksplanatori. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Sosial, dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket dan studi pustaka. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa : intensitas menonton tayangan *Korean Drama* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan bahasa Korea pada siswa SMAN 5 Karawang, Isi pesan dalam tayangan *Korean Drama* berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan bahasa Korea pada siswa SMAN 5 Karawang, Daya tarik menonton tayangan *Korean Drama* berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan bahasa Korea pada siswa SMAN 5 Karawang (Fadillah, Abidin & Utamidewi, 2022).
10. Penelitian dengan judul **Pengaruh Program *The East Di Net Tv Episode 331 Road To Indonesia Choice Awards 5.0* Terhadap Minat Siswa Menjadi Produser Tv Oleh Nabila Aryanti dan Mira Herlina** tahun 2020. Penelitian bertujuan untuk melihat apakah program *The East di Net TV* khususnya pada Episode 331 berpengaruh terhadap minat siswa untuk menjadi Produser TV. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis asosiatif asosiatif dengan jenis metode survei dan teori Stimulus Organisme Respon (S-O-R). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Simple Random Sampling. Hasil uji regresi memiliki nilai 0,271 yang menunjukkan hubungan yang rendah antara variabel X dan Y yang terletak antara nilai korelasi 0,20-0,399. Nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,074 dapat disimpulkan

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.

bahwa pengaruh tayangan *The East* episode 331 *Road To Indonesia Choice Awards 5.0* terhadap minat mahasiswa menjadi produser TV adalah sebesar 7.4%. Sisanya sebesar 92,6% merupakan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini., hasil penelitian yang disajikan adalah hubungan negatif signifikan rendah antara pengaruh menonton tayangan *The East* di NET TV Episode 331 *Road To Indonesia Choice Awards 5.0* terhadap minat mahasiswa menjadi produser TVN (Aryanti & Herlina, 2020).

Disamping penelitian yang diteliti penulis dengan beberapa penelitian diatas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang secara garis besar untuk persamaan, seluruh kajian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan membahas tentang pengaruh menonton tayangan. Untuk perbedaan, seluruh penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki objek serta sampel penelitian yang berbeda.

2.2 Landasan Teori

Teori bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan arah, dan memilih konsep yang tepat untuk tujuannya. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah :

2.2.1. Teori Uses and Effect

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *uses and effects*, teori ini dikemukakan pertama kali oleh Sven Windahl (1997). Menurut Sendjaja dalam buku Teori Komunikasi, menyatakan bahwa teori *uses and effects* merupakan kombinasi dari pendekatan teori tradisional mengenai efek dan teori *uses and gratifications*. Dalam teori *uses and gratification*, penggunaan media ditentukan oleh kebutuhan dasar individu, sedangkan dalam teori *uses and effect*, kebutuhan hanyalah salah satu faktor yang menyebabkan penggunaan media. Individu membuat keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan konten dari media berdasarkan ekspektasi dan persepsi media serta tingkat dampaknya terhadap media (Sendjaja Sasa Djuarsa, 2014).

Asumsi dasar dari teori *uses and effect* adalah lebih menekankan tentang bagaimana penggunaan media dapat memberikan banyak efek terhadap suatu individu yang menggunakan media tersebut. Konsep penggunaan media merupakan bagian yang sangat penting dari pemikiran ini. Penggunaan media dapat memiliki banyak arti, di mana konten media tertentu dikonsumsi dalam kondisi tertentu untuk memenuhi fungsi dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

harapan serta kebutuhan terkait. Penggunaan media oleh khalayak menurut teori *uses and effect*, dipengaruhi beberapa hal seperti karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, serta tingkat akses kepada media. Hasil dari proses penggunaan suatu media tersebut akan berdampak kepada keputusan individu untuk menggunakannya (Sendjaja Sasa Djuarsa, 2014).

Teori *uses and effect* berhubungan dengan pengguna, media, *audience* dan efek (hasilnya). Teori ini menekankan bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu. Teori *uses and effects* menyatakan bahwa kebutuhan hanya salah satu dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, serta tingkat akses kepada media, akan membawa individu pada keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan sebuah media. Penggunaan pada jenis dan isi media sesuai dengan motif untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang berbeda dapat memilih jenis dan isi media yang sama maupun isi yang berbeda (Arianti, 2019).

Penggunaan media berperan sebagai perantara, dan jika dihubungkan dengan khalayak, yang menjadi hasil adalah sebuah efek. Pada efek tradisional, karakteristik media menentukan hasil, dimana penggunaan media hanya dianggap sebagai faktor perantara, dan hasil yang didapat dari mengonsumsi khalayak dinamakan efek. Efek yang ditimbulkan dalam menggunakan media, pada akhirnya akan berimbas kepada pengguna dalam bentuk tindakan (Alfirahmi, 2019).

Teori *uses and effect* berfokus pada hubungan yang terjadi antara pengguna, media, audiens, dan hasil dari penggunaan media tersebut. Teori ini juga mempertimbangkan efektivitas penggunaan media serta melihat apakah penggunaan dari media tersebut memberikan dampak pada penggunaannya (Suherni, Firdaus, Rastri, 2022). Dalam teori *uses and effect* dijelaskan bahwa penggunaan media memiliki efek yang dipengaruhi baik oleh isi media maupun bagaimana media itu sendiri digunakan. Jika isi media akan menghasilkan efek tertentu, maka penggunaan media akan menghasilkan konsekuensi tertentu pula, dan jika keduanya terjadi secara bersamaan antara isi media dan penggunaan media maka akan menghasilkan *consequence*. *Consequence* merupakan sebuah efek yang diperoleh pengguna berdasarkan pemanfaatan media dan isi dari media itu sendiri (Andini, 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.

2.2.2. Minat Belajar

Minat mempunyai definisi yang diartikan sebagai keinginan, kemauan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Minat juga merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan adanya kecenderungan untuk melihat atau berhubungan dengan objek tersebut. Setiap orang memiliki kecenderungan dalam dirinya untuk berinteraksi terhadap segala sesuatu yang ada pada lingkungan di sekitarnya. Jika dirasa sesuatu tersebut memberi rasa senang, bahagia, dan memiliki manfaat untuk dirinya, maka seorang individu akan memiliki minat kepada hal semacam itu. Faktor psikis berupa minat adalah salah satu faktor yang menjadi semangat yang dapat membantu untuk mendorong seorang individu dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkannya (Nurhafizah, Wahyuni, Sri Wahyuni, 2023).

Minat merupakan faktor psikologis yang dapat menentukan suatu pilihan seseorang dan merupakan faktor yang sangat penting untuk suatu kemajuan dan keberhasilan seseorang. Seseorang mengerjakan suatu pekerjaan dengan disertai minat, pada umumnya akan lebih baik. Minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai dengan sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan orang yang bersangkutan. Jadi minat adalah suatu kecenderungan hati yang dimiliki oleh seseorang, baik itu rasa suka maupun rasa ingin memiliki sesuatu tanpa memperdulikan hal yang lain (Arianti, 2019).

Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat yang dimiliki, seperti halnya minat dalam belajar. Minat belajar seseorang biasanya terbentuk setelah bisa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan yang nyaman dan mendukung juga dapat berdampak pada minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan rasa tertarik, serta suka yang dimiliki oleh seseorang terhadap belajar yang ditunjukkan melalui perilaku atau perkataan yang bersemangat untuk belajar (Muhibbin, 2011). Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain (Nurhafizah, Wahyuni, Sri Wahyuni, 2023):

1. Motivasi

Minat peserta didik dalam belajar dapat meningkat jika adanya motivasi yang bersifat internal maupun eksternal.

2. Belajar

Dengan seiring berjalannya waktu, peserta didik terus belajar yang awalnya tidak menyenangkan namun menjadi bertumbuhnya minat saat bertumbuhnya pengetahuan tentang pelajaran tersebut.

3. Bahan Pelajaran

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.

Jika bahan pelajarannya menarik mampu meningkatkan minat belajar seseorang.

4. Lingkungan belajar

Lingkungan pun sangat berperan penting dalam minat belajar karena jika lingkungan yang baik juga mampu membangkitkan minat belajar.

2.2.3. Media Sosial

Menurut Nasrullah Pada dasarnya media sosial adalah sebuah medium di internet yang memungkinkan penggunanya untuk merepresentasikan diri dan melakukan interaksi, bekerjasama, berbagi, komunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial virtual (Dinda dan Reni, 2019). Menurut Boyd yang dikutip dari Astara Clara Sari, dkk menyatakan bahwasannya media sosial adalah tempat media yang mengarahkan pada keberadaan user yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Maka, media sosial dapat dianggap sebagai tempat daring yang memperkuat hubungan atau interaksi user sekaligus pembentukan sebuah ikatan sosial (Astari dkk, 2018).

Media sosial adalah media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antar pengguna satu dan pengguna lainnya, serta tempat bisa mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet (Rulli Nasrullah, 2016). Media sosial sebagai sebuah media di internet yang memungkinkan pengguna bisa menampilkan dirinya dengan cara berinteraksi dan juga bekerja sama, dengan pengguna lainnya serta menjalin suatu ikatan sosial secara virtual. Media sosial mempunyai batasan dan ciri khusus bila dibandingkan dengan media-media lainnya. Media sosial berawal dari pemahaman bagaimana media sosial digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual (Rulli Nasrullah, 2015).

Media sosial kini mampu menghadirkan tata cara berkomunikasi baru dengan teknologi yang sama sekali berbeda dari media sosial tradisional (Feri Sulianta, 2015). Media sosial saat ini juga menjadi kebutuhan komunikasi publik. Media online yang dikenal dengan media sosial memungkinkan penggunanya untuk berbagi dengan mudah. *Tiktok*, *Intragram*, *Twitter*, *YouTube*, dan media lainnya termasuk jejaring sosial yang sedang berkembang saat ini. Dalam buku yang berjudul *Media Sosial* yang ditulis oleh Nasrullah, terdapat 6 kategori media sosial, sebagai berikut (Rulli Nasrullah, 2016):

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. *Social Networking*

Social Networking merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi, termasuk efek yang dihasilkan dari interaksi tersebut di dunia virtual. Karakter utama dari situs jejaring sosial yaitu pengguna membentuk jaringan pertemanan baru. Dalam banyak kasus, terbentuknya jaringan pertemanan baru ini berdasarkan pada ketertarikan dengan hal yang sama, seperti kesamaan hobi. Jejaring tersebut dimediasi oleh perangkat teknologi seperti komputer, telepon genggam, atau tablet.

2. *Blog*

Blog adalah media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk mengunggah kegiatan sehari-hari, memberikan komentar dan berbagi dengan pengguna lain, seperti berbagi tuatan web, informasi, dan sebagainya.

3. *Microblogging*

Microblogging adalah jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mengunggah kegiatan serta pendapatnya. Secara historis, kehadiran jenis media sosial ini merujuk pada munculnya *twitter* yang hanya menyediakan ruang tertentu yaitu maksimal 140 karakter.

4. *Media Sharing*

Jenis ini memungkinkan pengguna untuk berbagi dan menyimpan media, seperti dokumen, video, audio, gambar secara online. Contoh dari media sosial ini yaitu *Youtube*, *Flicker*, *Photobucket*, atau *Snapfish*.

5. *Social Bookmarking*

Social Bookmarking atau penanda sosial merupakan jenis media sosial yang berfungsi untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan juga mencari suatu informasi atau berita secara online.

6. *Wiki*

Wiki atau media konten bersama adalah situs dimana isi dari kontennya merupakan hasil kerja sama dan juga kolaborasi dari penggunaannya. Setiap pengguna web bisa mengubah atau mengedit konten yang sudah dipublikasikan.

2.2.4. Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaaid

Tayangan merupakan sebuah pertunjukan yang dapat disaksikan secara verbal secara langsung, dan nonverbal secara tidak langsung.

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.

Tayangan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang disajikan kepada khalayak umum melalui media tertentu, seperti televisi, radio, internet, hingga media sosial dan berbagai media lainnya. Tayangan dapat berupa program acara, film, iklan, atau informasi lainnya (Rahmat Aulia, 2022).

TikTok adalah sebuah platform media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk membuat dan berbagi video pendek berdurasi 15 hingga 60 detik. Aplikasi ini telah menjadi salah satu platform media sosial paling populer di dunia, mencapai 1,8 miliar pengguna aktif hingga saat ini (Aji Wisnu, Dwi Bambang, 2020).

Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang menyediakan tayangan berupa video, dalam aplikasi tersebut terdapat ribuan video yang dapat dilihat oleh siapa saja pengguna media social tersebut, video yang terdapat di dalam aplikasi TikTok merupakan hasil dari para content creator yang membuat video singkat dengan ide-ide beragam di setiap videonya sehingga para pengguna TikTok merasa terhibur dengan adanya tayangan video yang ada di aplikasi tersebut. Aplikasi ini diluncurkan pada September 2016 di Tiongkok, China (Lia Valiana, Dkk, 2020).

Tayangan konten TikTok dapat dikategorikan ke dalam berbagai macam jenis, di antaranya:

1. Konten hiburan, seperti video musik, komedi, dan prank.
2. Konten edukasi, seperti video tutorial, sains, dan sejarah.
3. Konten berita dan informasi, seperti video berita terkini, politik, dan olahraga.
4. Konten pemasaran, seperti video iklan, promosi, dan review produk.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tayangan akun *TikTok* @riopurbaaaaid merupakan sebuah aktivitas melihat tayangan konten yang dipublikasi melalui aplikasi *tiktok* dengan tingkat perhatian tertentu dengan indikator sebagai berikut :

1. Frekuensi ,Seberapa sering menonton tayangan
2. Atensi, tingkat perhatian individu dalam menonton tayangan
3. Durasi, seberapa lama menonton tayangan

2.2.5. Desain Grafis

Desain grafis adalah sebuah bentuk seni berkomunikasi yang melibatkan penggunaan tulisan, ruang dan juga gambar didalamnya dan merupakan sebuah komponen dari komunikasi visual yang mencakup dari segi seni visual, tipografi, tata letak dan desain interaksi (Leonardo dan Andreas, 2019). Desain grafis dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti, tipografi, fotografi, serta

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.

ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan (Arif Hidayatul & Mayang, 2021).

Desain grafis adalah salah satu cabang dari ilmu multimedia. Sesuai dengan namanya frasa desain grafis berasal dari kata “design” yang artinya rencana, rancangan dan “graphic” yang artinya yang berhubungan dengan tulisan tangan. Namun dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, desain grafis saat ini dilakukan melalui komputer. Banyak perangkat lunak komputer yang mampu melakukan fungsi desain grafis, seperti corel draw, adobe photoshop, dsb (Nurlaily & Peniel, 2021).

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut termasuk *shape*, tekstur, garis, ruang, dan warna, yang membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti berikut (Abrar & Achmad, 2022):

1. Keseimbangan (*Balance*)
2. Ritme (*Rhythm*)
3. Tekanan (*Emphasis*)
4. Proporsi (*Proportion*)
5. Kesatuan (*Unity*)

Dari prinsip-prinsip tersebut kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Untuk mengetahui prosedur dan pemahaman penelitian maka perlu membuat penjelasan secara konseptual dan operasional yang dirincikan sebagai berikut :

2.3.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang hendak diteliti. Definisi konseptual juga asumsi teoritis yang digunakan untuk memaparkan unsur-unsur yang terdapat dalam objek penelitian dan memperlihatkan bagaimana keterkaitan antar konsep yang menjadi acuan dalam melakukan penelitian (Hardani, Dkk, 2020).

- 1) Variabel independen/variabel bebas (X) tayangan Akun *Tiktok* @riopurbaaaaid

Dalam penelitian ini, variabel independen adalah tayangan akun *Tiktok* @riopurbaaaaid. Pengaruh tayangan konten adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui perilaku seseorang yang melihat tayangan konten. Aktivitas yang dilakukan *audience* tayangan, perhatian *audience* dengan

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.

tayangan konten, dan perencanaan durasi dalam menonton tayangan.

- a. Frekuensi, seberapa sering melihat tayangan konten *tiktok*
- b. Durasi, seberapa lama melihat tayangan konten *tiktok*
- c. Atensi, tingkat perhatian individu dalam melihat tayangan konten *tiktok*

2) Variabel Dependen/variabel Terikat (Y) Minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau

Variabel terikat adalah suatu variabel yang merupakan akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau. Minat belajar desain grafis adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang untuk mempelajari desain grafis. Maka dari itu, variabel ini diukur menggunakan indikator sebagai berikut :

- a. Timbulnya perhatian, maksudnya ialah perhatian terhadap tayangan akan manfaat menonton konten *tiktok* dari akun @riopurbaaaaid, meliputi :
 - 1) Format konten
 - 2) Keterampilan yang ditayangkan
- b. Timbulnya perasaan, maksudnya ialah timbulnya rasa suka atau tidaknya akan tayangan tersebut, yang meliputi :
 - 1) Suka akan tayangan
 - 2) Senang dengan tayangan
- c. Timbulnya motivasi, maksudnya ialah kebutuhan yang terpuaskan untuk mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu, yang meliputi :
 - 1) Dorongan untuk belajar desain grafis
 - 2) Melakukan pembelajaran desain grafis

2.3.2. Operasional Variabel

Konsep operasional kuantitatif ini digunakan untuk mencapai dan memperoleh suatu data, cerita, pandangan dan fakta yang ada di lapangan dengan cara lebih rinci (Abidin, 2015). Operasional variabel adalah sebuah

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.

penjelasan yang diberikan untuk semua variabel yang bertujuan untuk menentukannya secara rinci dan khusus. Operasional variabel adalah tahap mengubah konsep menjadi variabel yang dapat diukur. Operasional konsep memiliki unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel (Putu Ari Dewi, Dkk, 2019). Variabel yang dioperasionalkan adalah variabel-variabel yang terkandung dalam hipotesis penelitian. Adapun operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh tayangan akun *Tiktok* @riopurbaaaaid (Variabel X) :
 - a. Frekuensi, maksudnya ialah seberapa sering menonton tayangan *tiktok* dari akun @riopurbaaaaid.
 - b. Durasi, seberapa lama menonton tayangan *tiktok* dari akun @riopurbaaaaid dalam satu kali menggunakan *tiktok*.
 - c. Atensi, tingkat perhatian seseorang dalam menonton tayangan *tiktok* dari akun @riopurbaaaaid.
2. Minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau (Variabel Y) :
 - a. Perhatian, adanya perhatian terhadap tayangan akan manfaat menonton konten *tiktok* dari akun @riopurbaaaaid.
 - b. Perasaan, timbulnya rasa suka atau tidak terhadap tayangan tersebut.
 - c. Motivasi, kebutuhan yang terpuaskan untuk mendorong seseorang dalam mencapai tujuan tertentu.

Tabel 2.1 Konsep Operasional

Variabel	Indikator	Instrumen	Skala
Variabel (X) Tayangan akun <i>tiktok</i> @riopurbaaaaid	1. Frekuensi	Seberapa sering menonton tayangan akun <i>tiktok</i> @riopurbaaaaid	Kuesioner skala likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju

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.

Variabel (Y) Minat belajar desain grafis	2. Durasi	Seberapa lama durasi menonton tayangan akun <i>tiktok</i> @riopurbaaaaid	Kuesioner skala likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
	3. Atensi	a. Perhatian terhadap konten kreator, tayangan b. Kemudahan dalam memahami isi pesan konten c. Ketertarikan terhadap konten	Kuesioner skala likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
	1. Perhatian	a. Format konten yang menarik b. Keterampilan profesi yang ditayangkan	Kuesioner skala likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
	2. Perasaan	a. Suka akan tayangan b. Senang dengan tayangan	Kuesioner skala likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
	3. Motivasi	a. Dorongan untuk belajar desain grafis b. Mengikuti pelatihan desain grafis	Kuesioner skala likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju

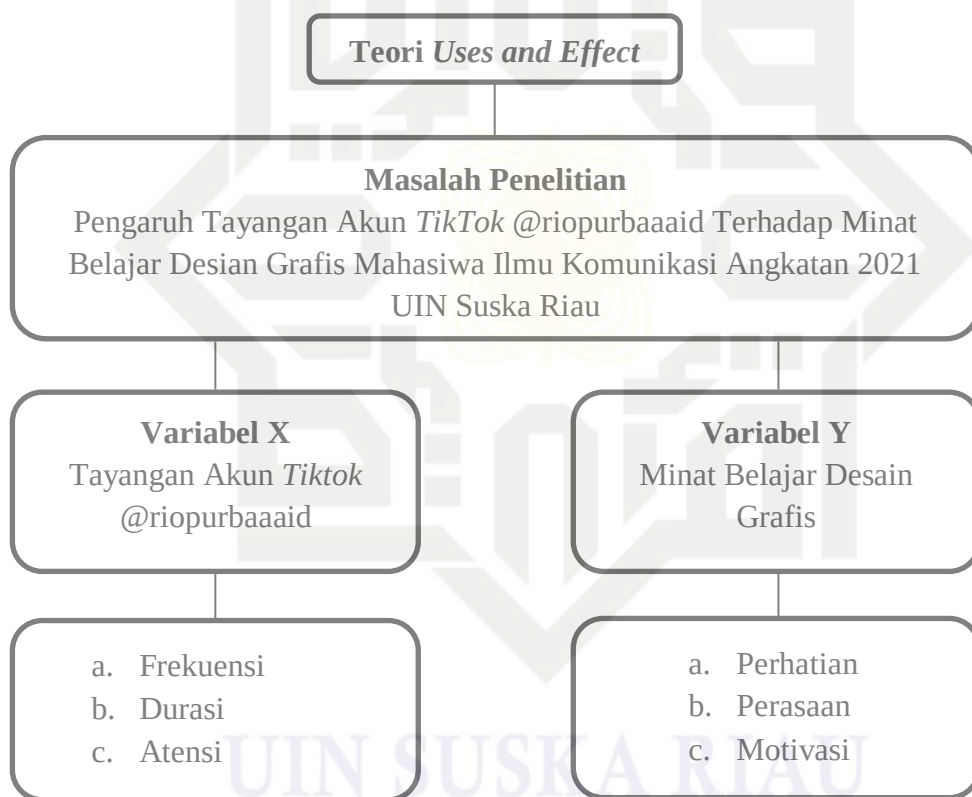
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian menyediakan struktur atau model yang mendasari untuk mendukung upaya penelitian kolektif kami. Hingga saat ini, kami telah mereferensikan, merujuk, dan kadang-kadang mendekati penelitian sebagai lebih dari rangkaian kegiatan yang digabungkan. Kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



Sumber : Peneliti 2023

Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan didalam suatu penelitian. Hipotesis adalah asumsi yang diuji untuk melihat apakah itu mungkin benar untuk mendukung argumen yang valid. Untuk itu dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa hipotesis sebagai berikut :

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.

H_0 : “Tidak adanya pengaruh tayangan akun *Tiktok* @riopurbaaaaid terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau”

H_a : “Adanya pengaruh tayangan akun *Tiktok* @riopurbaaaaid terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 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.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode Kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme serta digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif/ statistik untuk tujuan pengujian hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015).

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menjelaskan serta menganalisis fenomena, kegiatan sosial, sikap kepercayaan, pendapat individu ataupun kelompok terhadap sesuatu yang dapat di jelaskan dengan adanya data yang akurat. Penelitian kuantitatif ini digunakan untuk mencapai dan memperoleh suatu data, cerita, pandangan dan fakta yang ada di lapangan dengan cara lebih rinci (Abidin, 2015).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode survey yang mana untuk melakukan riset ini dengan cara menyebarkan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Metode yang penulis gunakan kali ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai “Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau Angkatan 2021” akan dilakukan di Provinsi Riau, Kota Pekanbaru.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau Angkatan 2021” akan dilaksanakan setelah penulis menyelesaikan seminar proposal.

3.3 Populasi dan Sampel

3.1.3. Populasi Penelitian

Menurut Kriyantono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik

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.

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian di ambil suatu kesimpulan dari penelitian tersebut (Rachmat Kriyantono, 2015).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini populasinya adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau yang berjumlah 193 orang.

3.1.4. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel merupakan sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Dengan menggunakan teknik *Probability Sampling*, maka setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama besar untuk dipilih menjadi sampel (Suriani, Dkk, 2023). Jenis sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*.

Simple Random Sampling merupakan sebuah teknik sampling yang digunakan penulis dengan memberikan peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk menjadi responden penelitian yang diambil secara acak tanpa melihat tingkatan pada populasi itu sendiri (Suriani, Dkk, 2023). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *incidental* dimana penentuan sampel diambil secara kebetulan yaitu siapa saja yang dipilih oleh penulis untuk mengisi kuesioner secara *online* dapat menjadil sampel, jika anggota dari populasi tersebut cocok sebagai sumber data penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yang akan menjadi sasaran penelitian. Adapun penggunaan rumus slovin disajikan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel/responden

N : Ukuran populasi

e : Margin error yang dapat ditoleransi (5% = 0,05)

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.

Diatas merupakan rumus slovin dan penjelasannya. Untuk itu dapat dihitung ampel dalam penelitian ini dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{183}{1 + 183(0,10)^2}$$

$$n = \frac{183}{1 + 183(0,01)}$$

$$n = \frac{183}{1 + 1,83}$$

$$n = \frac{183}{2,83}$$

$$n = 64,61$$

Hasil jumlah sampel dibulatkan, maka penelitian dengan judul “Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau Angkatan 2021” ini berjumlah 65 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan dan mengukur informasi tentang variabel yang diminati secara sistematis. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan cara :

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media *google form* untuk menyebarkan kuesioner penelitian secara *online*. Kuesioner akan disebarkan kepada para responden yaitu mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penyebaran melalui *google form* secara *online* ini memiliki kelebihan diantaranya: waktu pengumpulan responden lebih cepat, kenyamanan responden, karena responden dapat

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.

mengatur kapan mereka akan mengisi kuesioner, dan biaya yang minim.

Skala penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok masyarakat terhadap fenomena social (Amar, 2012). Skala Likert digunakan untuk mengukur perasaan seseorang terhadap suatu objek. Dengan skala likert, peneliti akan memberikan pilihan yaitu ‘Sangat Setuju’, ‘Setuju’, ‘Tidak Setuju’ dan ‘Sangat Tidak Setuju’.

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliabilitas dan validitas adalah konsep yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas penelitian. Hal ini menunjukkan seberapa baik metode, teknik. Atau tes mengukur sesuatu. Reliabilitas adalah tentang konsistensi suatu ukuran, sedangkan validitas adalah tentang keakuratan suatu ukuran.

3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu tindakan untuk mengukur ketepatan instrumen yang akan digunakan dalam suatu penelitian dan merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji suatu instrumen (Sugiyono, 2019). Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Penulis menggunakan software SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25 dengan mengolah data yang diperoleh di lapangan dalam program tersebut. Uji validitas menghitung korelasi antara masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus teknik *correlation product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

- r = koefisien korelasi
- n = jumlah responden
- X = skor pernyataan
- Y = skor total

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.

Ketentuan pengujian uji validitas adalah r hitung dibandingkan dengan r tabel (dengan melihat taraf signifikansi penelitian, yakni sebesar 5% atau 0,05 dan jumlah responden, barulah kita akan mendapatkan nilai r tabel). Maka didapat kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tidak valid

3.5.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur angket, atau kuesioner, sebagai indikator variabel. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten dan stabil dari waktu ke waktu, angket atau kuesioner dikatakan reliabel atau handal. Uji statistik *Cronbach Alpha* (α) digunakan dalam SPSS untuk mengetahui apakah kuesioner variabel dapat dianggap valid (Ghozali, 2018).

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha*, yaitu sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t} \right]$$

Keterangan:

α = Koefisien Reliability Cronbach

K = Banyaknya item

S_i = Varians dari item ke- i (i = banyaknya item)

S_t = Varians total (semua item digabungkan)

Kriteria penerimaan uji reliabilitas untuk menguji apakah keputusan pada sebuah butir pertanyaan dikatakan reliabel atau tidak reliabel adalah :

- 1) Jika $\alpha > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan reliabel.
- 2) Jika $\alpha < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan tidak reliabel.

3.6 Teknik Analisis 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.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji regresi linier sederhana. Jika terdapat data dari dua variabel riset yang sudah diketahui yang mana variabel bebas X dan yang mana variabel terikat Y sedangkan nilai-nilai Y lainnya dapat dihitung atau diprediksi berdasarkan suatu nilai X tertentu. Adapun rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

- Y : Variabel tidak bebas
 X : Variabel bebas
 a : Nilai intercept (konstan) atau harga Y bila $X = 0$
 b : Koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, bila b (-) maka terjadi penurunan.

3.6.1 Uji Normalitas Dengan Statistik

Sebagai salah satu alternatif untuk melakukan uji normalitas dengan statistik adalah dengan melakukan perhitungan menggunakan statistik non parametik *Kolmogorov-Smirnov*, yang diolah dengan menggunakan software SPSS ver. 26.

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah data terdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, dapat dilihat dari besar signifikansi data. Apabila nilai signifikansi data lebih besar dari α (dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 0,05 atau 5%) artinya data terdistribusi normal. Namun sebaliknya, jika nilai signifikansi data lebih kecil dari α , itu berarti data terdistribusi tidak normal (Putri et al., 2023).

3.6.2 Koefisien Determinasi

Uji R^2 (uji determinasi) digunakan untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel pengaruh tayangan TikTok @riopurbaaaid (X) terhadap variabel terikat minat belajar Desain grafis (Y). Koefisien determinasi atau KD ini memiliki nilai antara 0 (nol) dan 1 (satu). Rumus untuk koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd : Koefisien determinasi

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.

R : Korelasi product moment

Kriteria untuk analisis koefisien determinasi adalah:

1. Saat K_d mendekati 0, maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen lemah.
2. Saat K_d mendekati 1, maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen kuat.

Tabel 3. 1 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Koefisien Korelasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

3.6.3 Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur seberapa kuat hubungan antara X dan Y. Dua hubungan antara variabel tersebut yaitu hubungan positif dan hubungan negatif. Sebuah hubungan positif antara kedua variabel menunjukkan hubungan searah, sementara hubungan negatif menunjukkan hubungan terbalik. Nilai koefisien korelasi ada diantara $(-1 < r \leq 1)$ dengan kemungkinan sebagai berikut:

1. Jika tanda (+) positif berarti menunjukkan korelasi positif atau langsung. Apabila $r = +1$ atau mendekati 1, pengaruh positif sangat kuat.
2. Jika tanda (-) negatif berarti menunjukkan korelasi negatif atau tidak langsung. Apabila $r = -1$ atau mendekati -1, pengaruh negatif lemah.
3. Apabila $r = 0$ atau mendekati 0, menunjukkan korelasi lemah atau tidak sama sekali.

3.6.4 Uji F

Tujuan dari uji ini adalah untuk menunjukkan bagaimana variabel independen memiliki pengaruh secara bersamaan dengan variabel dependen. Dalam uji F ini, tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%. Nilai f hitung diperoleh dengan menggunakan fungsi $(n-k)$, di mana n adalah sampel, dan k adalah jumlah variabel. Hipotesis berikut dapat digunakan untuk melihat hasilnya:

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. Dikatakan H_0 ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berarti terdapat pengaruh secara bersamaan antar variabel.
2. Dikatakan H_a diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berarti tidak terdapat pengaruh secara bersamaan antar variable.

3.6.5 Uji T

Uji-t adalah pengujian statistika yang digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan antara nilai yang diperkirakan dan nilai hasil perhitungan statistika. Mula-mula, nilai perkiraan ini berbeda-beda; beberapa dibuat oleh kami sendiri berdasarkan masalah, nilai persyaratan, dll.





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 Sejarah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

UIN Suska Riau adalah sebuah kampus madani hasil pengembangan dari Institut Agama Islam Negeri Sultan Syarif Qasim (IAIN SUSQA). Diresmikan pada 9 Februari 2005, oleh Presiden RI ke-6, Bapak Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono berdasarkan dengan Peraturan Presiden RI No.2 Tahun 2005 tanggal 4 Januari 2005 tentang Perubahan IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru menjadi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Institut Agama Islam Negeri Sulthan Syarif Qasim (IAIN Susqa) Pekanbaru, yang merupakan induk dari Universitas Islam Suska Riau (UIN Suska), didirikan pada tanggal 16 September 1970 berasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 194 Tahun 1970. Pada tanggal 16 September 1970, Menteri Agama Republik Indonesia K.H. Ahmad Dahlan menandatangani piagam dan melantik Prof. H. Ilyas Muhammad Ali sebagai Rektor pertama institusi tersebut.

Pada awalnya, IAIN Susqa berasal dari beberapa fakultas Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta yang kemudian dinegerikan. Fakultas-Fakultas tersebut termasuk Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Riau di Pekanbaru, Fakultas Syariah Universitas Islam Riau di Tembilahan, dan Fakultas Ushuluddin Mesjid Agung An-Nur di Pekanbaru.

IAIN Susqa hanya memiliki tiga fakultas saat didirikan, yaitu Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syari'ah, dan Fakultas Ushuluddin. Namun, IAIN Susqa mengembangkan diri sejak tahun 1998 dengan mendirikan Fakultas Dakwah dengan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 104 Tahun 1998 tanggal 24 Pebruari 1998. Fakultas ini awalnya berasal dari Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin saat ini. Program Pascasarjana/PP IAIN SUSQA Pekanbaru didirikan pada tahun 1997.

Program studi umum pada fakultas tersebut, terdapat penambahan beberapa program baru, dan ditingkatkan menjadi fakultas yang berdiri sendiri pada tahun akademik 2002/2003. Fakultas-fakultas tersebut, antara lain :

- Fakultas Sains dan Teknologi yang memiliki jurusan/program studi Teknik Informatika, Teknik Industri, Sistem Informasi, dan Matematika.
- Fakultas Psikologi yang memiliki jurusan/program studi Psikologi.

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.

- Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial yang memiliki program studi Manajemen, Akuntansi, dan Manajemen Perusahaan Diploma III.
- Fakultas Peternakan memiliki program studi Ilmu Ternak dengan konsentrasi seperti teknologi produksi ternak, teknologi hasil ternak, dan teknologi pakan dan nutrisi.

Salah satu fakultas yang mempersiapkan dan memperluas peningkatan status jurusan menjadi sebuah fakultas tersendiri yaitu Ilmu Dakwah menjadi Fakultas Dakwah. Untuk mencapai tujuan ini, pada tahun akademik 1996/1997, konsultasi dan penjajakan telah dilakukan kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Bandung untuk mempersiapkan dan menambah jurusan di Fakultas Dakwah yang akan didirikan. Pada akhirnya, IAIN Susqa Riau dan UNPAD mencapai kesepakatan kerjasama dan menandatangani *Memorandum of Understanding* (MoU) pada bulan Januari 1998. Nomor MOU tersebut adalah IN/13/R/HM.01/164/1998 dan 684//706/1998, dengan pelaksanaan teknisnya dipercayakan kepada Fakultas Ushuluddin yang mengasuh Ilmu Dakwah dan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Bandung.

Untuk melengkapi jurusan yang sudah ada, sebagai langkah berikutnya setelah MoU tersebut, disetujui pembukaan Program Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi dan Diploma Tiga (D3) Dakwah dan Ilmu Komunikasi, sebagai pelengkap bagi jurusan yang telah ada sebelumnya, yaitu Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) dan Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI), di Fakultas Dakwah yang akan didirikan.

Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai salah satu bagian dari Fakultas Dakwah, pertama kali didirikan pada tahun 1998. Pada saat itu, diadakan seminar dan lokakarya (semiloka) tentang pembuatan kurikulum Jurusan Ilmu Komunikasi dan program studi Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Dua orang pakar Komunikasi dari Unpad Bandung, Prof. DR. H. Dedi Mulyana, MA, dan Drs. Elvinaro Enderianto, M.Si sebagai pengganti Prof. DR. Soleh Soemirat, Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi UNPAD, menghadiri seminar tersebut. Seminar ini menghasilkan kurikulum yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu komunikasi, pada IAIN Susqa Pekanbaru.

Pada tahun akademik 2002/2003, IAIN Susqa Pekanbaru memiliki delapan fakultas, yaitu Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syari'ah, Fakultas Ushuluddin, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Psikologi, Fakultas Ekonomi, dan Fakultas Peternakan. Hal tersebut merupakan persiapan untuk 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.

4.1.1 Visi dan Misi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

4.1.1.1 Visi

“Terwujudnya UIN Suska Riau sebagai perguruan tinggi Islam yang gemilang dan terbilang dalam mengembangkan ilmu keIslaman, sains, teknologi dan atau seni secara 35system35tive di kawasan Asia pada Tahun 2025”

4.1.1.2 Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran berbasis integrasi ilmu, teknologi dan atau seni dengan Islam untuk menghasilkan sumber daya manusia yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik.
- b) Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian yang inovatif dan tepat guna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni yang terintegrasi dengan Islam.
- c) Menyelenggarakan pengabdian berbasis integrasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dengan Islam yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.
- d) Menyelenggarakan tata kelola universitas yang baik (*good university governance*) serta adaptif dengan 35system dan teknologi.

4.1.2 Visi dan Misi Program Studi Ilmu Komunikasi

4.1.2.1 Visi

“Terwujudnya program studi yang unggul, inovatif, dan kolaboratif dalam keilmuan komunikasi di Asia pada tahun 2025”

4.1.2.2 Misi

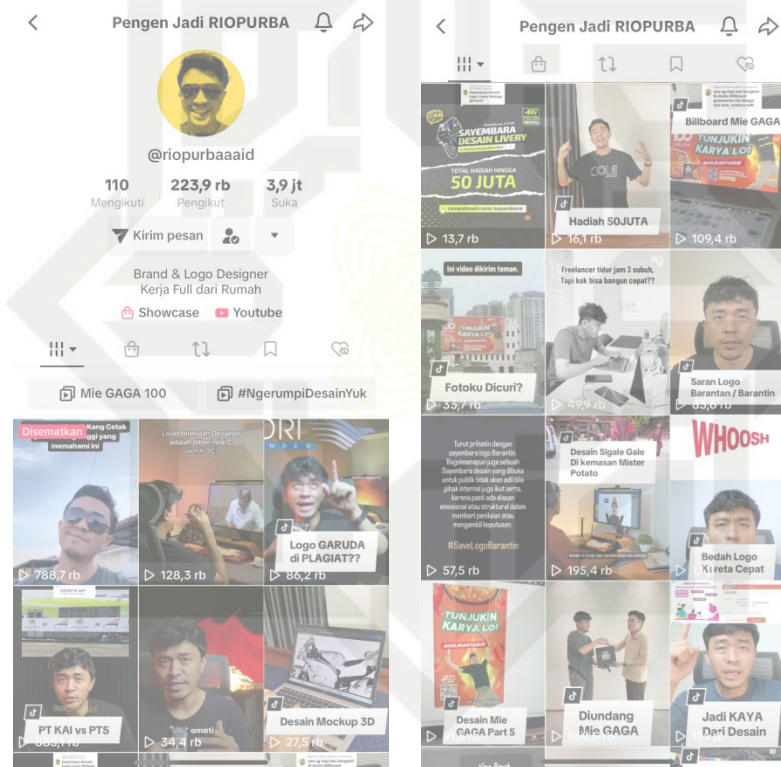
- a) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran keilmuan komunikasi untuk melahirkan sumber daya manusia yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan global serta memiliki integritas pribadi sebagai sarjana muslim.
- b) Menyelenggarakan penelitian berbasis publikasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni bidang komunikasi.
- c) Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis keilmuan komunikasi yang bermanfaat bagi kemanusiaan.
- d) Menyelenggarakan kerjasama dengan lembaga-lembaga terkait dalam dan luar negeri.

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.

- e) Menyelenggarakan tata kelola program studi yang baik (good department governance) serta adaptif dengan sistem dan teknologi digital.

4.2 Gambaran tentang Tiktok dengan Username @riopurbaaaid

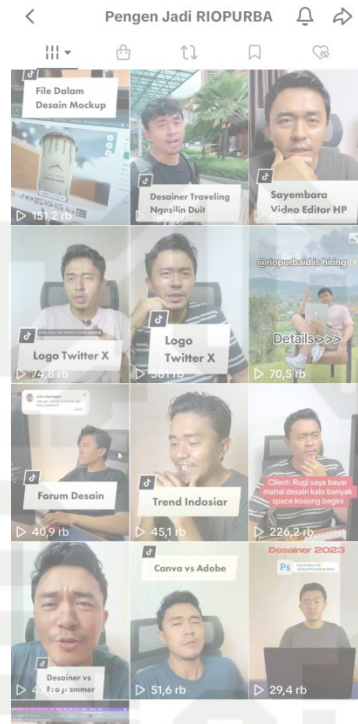


Gambar 4. 1 Akun Tiktok @riopurbaaaid
(Sumber: Akun Tiktok @riopurbaaaid, 2024)

Sebuah akun TikTok dengan username @riopurbaaaid hadir dalam media sosial TikTok sebagai konten edukasi terkhusus bagi mahasiswa untuk belajar desain grafis. Rio Purba merupakan seorang desainer grafis serta *content creator*. Rio Purba menjabat sebagai Creative Director di *YELO Design & Creative Agency* yang menangani banyak brand di Indonesia. Saat ini fokus membuat beragam konten terkhususnya konten yang berspesialisasi dalam hal Branding & Desain. Akun tiktok @riopurbaaaid juga dikenal sebagai *Design Content Creator* #1 di Indonesia. Rio Purba juga aktif di sosial media Instagram dengan nama akun @riopurbaid yang memiliki 207 ribu pengikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 4. 2Konten Tiktok @riopurbaaaaid
 (Sumber: Akun Tiktok @riopurbaaaaid, 2024)

Dalam konten tiktok @riopurbaaaaid sering membagikan tutorial dan juga tips serta branding seputar desain grafis. Selain itu akun tiktok @riopurbaaaaid juga memberikan konten seperti sayembara, serta step by step perjalanan ketika mengerjakan redesign pada sebuah brand. Dengan konsep serta pembawaannya yang menarik dan kekinian membuat @riopurbaaaaid cukup terkenal dikalangan masyarakat Indonesia, salah satunya mahasiswa.

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 V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Pada bagian hasil penelitian ini, peneliti menjabarkan dan menjelaskan hasil atau temuan dari penelitian yang telah dilakukan. Data yang dilampirkan pada bagian ini ditampilkan dalam bentuk tabel, grafis dan juga narasi sehingga memudahkan pembaca untuk memahami hasil dari penelitian.

Pada bagian ini peneliti juga membahas data yang didapatkan dari kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh responden dari penelitian ini. Penyajian data pada penelitian mengenai Pengaruh Tayangan Konten Tiktok @riopurbaaaid Terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau ini menggunakan perangkat lunak SPSS ver 26. Berikut ini adalah sajian data dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan:

5.1.1 Identitas Responden

Survei ini mengambil data dari responden yang berasal dari mahasiswa/I program studi ilmu komunikasi di UIN Suska Riau. Dengan menggunakan teknik slovin, penelitian ini mendapatkan jumlah responden sebanyak 65 orang dan diharapkan mendapatkan jawaban yang benar-enar representative terhadap pernyataan-pernyataan variabel dalam penelitian ini.

5.1.1.1 Jenis Kelamin

Data jenis kelamin pada penelitian ini didapatkan dari jawaban pada kuesioner yang telah disebar kepada responden. Adapun hasil yang diperoleh dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	F	%
1.	Laki-Laki	34	52,3%
2.	Perempuan	31	47,7%
Total		65	100%

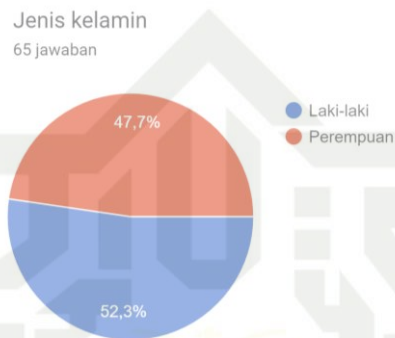
Sumber: Olahan Data Peneliti 2024

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.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini responden terdiri dari 34 Laki-laki (53,3 %) dan 31 Perempuan (47,7%). Data tersebut juga dapat dilihat dalam diagram seperti berikut:

Gambar 5. 1Diagram Data Jenis Kelamin Responden



5.1.1.2 Screening Question

Screening Question merupakan pertanyaan yang ditujukan untuk memastikan apakah responden sudah sesuai dengan kriteria responden yang dibutuhkan. Dalam screening question ini, pertanyaan yang diajukan adalah “Apakah Anda mengetahui, pernah mendengar tentang akun tiktok @riopurbaaaid”. Hasil dari butir pertanyaan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5.2 Screening Question

No.	Opsi	F	%
1.	Ya	65	100%
2.	Tidak	0	0%
Total		65	100%

Sumber: Olahan Data Peneliti 2024

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa seluruh responden yang berjumlah 65 orang, memilih opsi “Ya” dengan persentase sebesar 100%. Dan dapat dikatakan bahwa seluruh responden pada penelitian ini telah mengetahui ataupun pernah mendengar tentang akun tiktok @riopurbaaaid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5.1.2 Deskriptif Data

Deskriptif data berisikan data hasil dari penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti. Pada bagian ini, data hasil penelitian dijelaskan dan dideskripsikan. Hasil dari penelitian terbagi kepada dua variabel, yaitu Pengaruh Tayangan Akun Tiktok @riporbaaaaid (X) dan Minat Belajar Desain Grafis (Y).

5.1.2.1 Tayangan Akun Tiktok @riporbaaaaid (X)

Pada bagian ini, penulis ingin mengukur variabel X menggunakan indikator frekuensi, durasi dan atensi. Penulis memberikan instrumen pernyataan kepada responden sebanyak 7 butir. Hasil dari pernyataan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

5.1.2.1.1 Frekuensi

Frekuensi mengacu pada jumlah kejadian dari suatu fenomena atau aktivitas dalam interval waktu yang telah ditentukan. Pada indikator ini penulis ingin mengukur seberapa sering seorang responden menonton tayangan akun tiktok @riopurbaaaaid dalam setiap minggunya. Berikut adalah hasil dari pernyataan responden:

Tabel 5.2 Seberapa sering menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid dalam satu minggu

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Jarang	1	1,5%
2.	Jarang	16	24,6%
3.	Sering	39	60%
4.	Sangat Sering	9	13,8%
Total		65	100%

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2024

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa terdapat 3 dari 65 responden menyatakan sangat jarang menonton tayangan dari akun tiktok @riopurbaaaaid dalam setiap minggunya dengan memilih opsi “Sangat Jarang” yang jika dipersentasekan adalah sebesar 1,5%. Kemudian sebanyak 16 dari 65 responden menyatakan jarang menonton tayangan dari akun tiktok @riopurbaaaaid dalam setiap minggunya dengan memilih opsi “Jarang” yang jika dipersentasekan adalah sebesar

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.

24,6%. Lalu 39 dari 65 responden yang memilih opsi “Sering” yang jika dipersentasekan adalah sebesar 60%, dan terakhir 9 dari 65 responden menyatakan sangat sering menonton tayangan ari akun tiktok @riopurbaaaaid dalam setiap minggunya dengan memilih opsi “Sangat Sering” yang jika dipersentasekan adalah sebesar 14%.

Dari data yang telah dijabarkan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan responden pada penelitian ini sering menonton tayangan pada akun tiktok @riopurbaaaaid dalam setiap minggunya. Hal ini mengartikan bahwa tayangan akun tiktok @riopurbaaaaid ditonton secara rutin oleh responden penelitian, yaitu Mahasiswa/i Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau Angkatan 2021.

Selanjutnya, peneliti juga mengumpulkan data terkait indikator frekuensi tentang responden tidak pernah melewati konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid. Data tersebut ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 5.3 Tidak pernah melewati tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	3	4,6%
2.	Tidak Setuju	23	35,4%
3.	Setuju	32	49,2%
4.	Sangat Setuju	7	10,8%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 3 dari 65 responden (4,6%) menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan tidak pernah melewati tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid. Kemudian sebanyak 23 dari 65 responden (35,4%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tidak pernah melewati tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid. Lalu sebanyak 32 dari 65 responden (49,2%) menyatakan setuju dengan tidak pernah melewati tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid, dan terakhir sebanyak 7 dari 65 responden (10,8%) menyatakan sangat

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.

setuju dengan pernyataan tidak pernah melewatkan tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid.

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwasannya mayoritas responden setuju dengan pernyataan tersebut, yang mengindikasikan bahwa mayoritas responden tidak pernah melewatkan tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid.

5.1.2.1.2 Durasi

Durasi pada bagian ini mengacu pada waktu yang diluangkan oleh responden untuk menonton tayangan akun tiktok @riopurbaaaaid dalam satu waktu. Berikut ini adalah datanya:

Tabel 5.4 Saya biasanya menonton tayangan konten akun tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	12	18,5%
3.	Setuju	36	55,4%
4.	Sangat Setuju	17	26,1%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 0 dari 65 responden (0%) memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir. Kemudian 12 dari 65 responden (18,5%) memilih tidak setuju dengan pernyataan pernyataan menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir. Lalu 36 dari 65 responden (55,4%) menyatakan setuju dengan pernyataan menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir. Dan terakhir 17 dari 65 responden (26,1%) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir.

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai

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.

akhir, yang mana artinya mayoritas responden memiliki waktu luang untuk menonton tayangan tersebut.

Selain itu, pada indikator durasi juga meneliti apakah durasi konten tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk responden mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Berikut ini adalah datanya:

Tabel 5.5 Durasi konten akun tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	1	1,5%
2.	Tidak Setuju	3	4,6%
3.	Setuju	36	55,4%
4.	Sangat Setuju	25	38,5%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 1 dari 65 responden (1,5%) menyatakan sangat tidak setuju dengan durasi konten tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Kemudian 3 dari 65 responden (4,6%) menyatakan tidak setuju dengan durasi konten tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Lalu 36 dari 65 responden (55,4%) menyatakan setuju dengan durasi konten tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, dan terakhir 25 dari 65 responden (38,5%) menyatakan sangat setuju durasi konten tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Pada bagian ini, dapat disimpulkan mayoritas responden merasa bahwa durasi konten tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dengan begitu waktu yang diluangkan oleh mayoritas responden dapat dikatakan efektif untuk mendapatkan sebuah informasi dari tayangan tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5.1.2.1.3 Atensi

Indikator selanjutnya yaitu atensi. Atensi dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat perhatian seseorang pada saat menonton tayangan akun tiktok @riopurbaaaaid. Berikut ini adalah datanya:

Tabel 5.6 Menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	6	9,2%
3.	Setuju	24	37%
4.	Sangat Setuju	35	53,8%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa tidak ada atau 0 dari 65 responden (0%) yang menyatakan sangat tidak setuju dengan menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis. Kemudian 6 dari 65 responden (9,2%) menyatakan tidak setuju dengan menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis. Lalu 24 dari 65 responden (37%) menyatakan setuju dengan menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis, dan terakhir 35 dari 65 responden (53,8%) menyatakan sangat setuju dengan menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis.

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden sangat setuju bahwa menonton konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid meningkatkan perhatian mereka. Hal tersebut karena akun tersebut menyajikan informasi edukasi yang menarik dan bermanfaat 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5.7 Dapat memahami tayangan yang disajikan oleh akun tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	3	4,6%
3.	Setuju	32	49,2%
4.	Sangat Setuju	30	46,2%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada atau 0 dari 65 responden (0%) yang menyatakan sangat tidak setuju dengan memahami tayangan yang disajikan oleh tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif. Kemudian 3 dari 65 responden (4,6%) menyatakan tidak setuju dengan memahami tayangan yang disajikan oleh tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif. Lalu 32 dari 65 responden (49,2%) menyatakan setuju dengan memahami tayangan yang disajikan oleh tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif, dan terakhir 30 dari 65 responden (46,2%) menyatakan sangat setuju dengan memahami tayangan yang disajikan oleh tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif.

Dari tabel pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju dengan pernyataan bahwa mereka dapat dengan mudah memahami tayangan dari akun *TikTok* @riopurbaaaaid. Hal ini disebabkan oleh kontennya yang sangat menarik dan informatif.

Tabel 5.8 Mempraktikan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	10	15,4%

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.	Setuju	40	61,5%
4.	Sangat Setuju	15	23,1%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 0 dari 65 responden (0%) yang menyatakan sangat tidak setuju dengan mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid, 10 dari 65 (15,4%) menyatakan tidak setuju dengan mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid, 40 dari 65 responden (61,5%) menyatakan setuju dengan mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid, dan terakhir 15 dari 65 responden (23,1%) menyatakan sangat setuju dengan mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan sebagian besar penonton setuju bahwa mereka mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun *TikTok* @riopurbaaaaid. Hal ini disebabkan karena penyajian konten yang jelas, terstruktur, dan mudah diikuti.

5.1.2.2 Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

Pada bagian ini penulis ingin mengukur variabel Y dengan menggunakan indikator perhatian, perasaan dan motivasi. Penulis memberikan instrumen pernyataan kepada responden sebanyak 9 butir. Hasil dari pernyataan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

5.1.2.2.1 Perhatian

Perhatian suatu proses psikologis yang melibatkan fokus dan konsentrasi pikiran pada objek, atau aktivitas tertentu. Dalam proses perhatian, terdapat berbagai aktivitas yang melibatkan otak dan panca indera. Dalam penelitian ini indikator perhatian digunakan untuk mengukur seberapa besar perhatian yang diberikan oleh responden ketika menonton tayangan dari akun tiktok @riopurbaaaaid. Berikut ini adalah datanya:

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.

Tabel 5.9 Setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid, tertarik untuk belajar desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	6	9,2%
3.	Setuju	34	52,3%
4.	Sangat Setuju	25	38,5%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa 0 dari 65 responden (0%) yang memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid tertarik untuk belajar desain grafis. Kemudian 6 dari 65 responden (9,2%) memilih tidak setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid tertarik untuk belajar desain grafis. Lalu 34 dari 65 responden (52,3%) memilih setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid tertarik untuk belajar desain grafis, dan terakhir 25 dari 65 responden (38,5%) memilih sangat setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid tertarik untuk belajar desain grafis.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan mayoritas responden setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid, mereka menjadi tertarik untuk belajar desain grafis.

Tabel 5.10 Memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	9	13,8%
3.	Setuju	37	57%

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.	Sangat Setuju	19	29,2%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa tidak ada yang memilih sangat tidak setuju atau 0 dari 65 responden (0%). Kemudian 9 dari 65 responden (13,8%) memilih tidak setuju untuk memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid. Lalu 37 dari 65 responden (57%) memilih setuju untuk memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, dan terakhir 19 dari 65 responden (29,2%) memilih sangat setuju untuk memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan mayoritas dari responden menyatakan bahwa mereka setuju pada saat menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mereka tidak melewatkan informasi yang dibagikan dengan memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten tersebut.

Tabel 5.11 Setelah melihat tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mencari referensi untuk belajar desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	1	1,5%
2.	Tidak Setuju	10	15,4%
3.	Setuju	36	55,4%
4.	Sangat Setuju	18	27,7%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa 1 dari 65 responden (1,5%) memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan setelah melihat tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mencari referensi untuk belajar desain grafis. Kemudian 10 dari 65 responden (15,4%) memilih tidak setuju dengan pernyataan setelah melihat tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mencari referensi untuk belajar desain grafis. Lalu 36 dari 65 responden (55,4%) memilih setuju dengan

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.

pernyataan setelah melihat tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mencari referensi untuk belajar desain grafis, dan terakhir 18 dari 65 responden (27,7%) memilih sangat setuju dengan pernyataan setelah melihat tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, mencari referensi untuk belajar desain grafis.

Berdasarkan pada hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebagian besar responden setuju bahwa setelah melihat tayangan konten dari akun *TikTok* @riopurbaaaaid, mereka tertarik untuk mencari referensi tambahan guna mempelajari desain grafis lebih lanjut.

5.1.2.2.2 Perasaan

Perasaan merupakan keadaan emosional seseorang yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor dari dalam maupun luar. Perasaan mencerminkan reaksi emosional terhadap pengalaman, situasi, atau rangsangan tertentu. Dalam bagian ini, peneliti bermaksud untuk mengukur dan mengamati perasaan yang dialami oleh responden setelah menonton konten dari akun *TikTok* @riopurbaaaaid. Berikut ini adalah datanya:

Tabel 5.12 Merasa tertarik dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	6	9,2%
3.	Setuju	30	46,2%
4.	Sangat Setuju	29	44,6%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa tidak ada yang memilih sangat tidak setuju atau 0 dari 65 responden (0%). Kemudian 6 dari 65 responden (9,2%) memilih tidak setuju dengan pernyataan merasa tertarik dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid. Lalu 30 dari 65 responden (46,2%) memilih setuju dengan pernyataan merasa tertarik dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid, dan terakhir 29

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.

dari 65 responden (44,6%) memilih sangat setuju dengan pernyataan merasa tertarik dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid.

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat disimpulkan mayoritas responden menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut, dan hal ini dapat diartikan bahwa mereka memiliki rasa ketertarikan dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid.

Tabel 5.13 Setelah menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, saya menyukai desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	7	10,8%
3.	Setuju	33	50,7%
4.	Sangat Setuju	25	38,5%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa tidak ada yang memilih sangat tidak setuju atau 0 dari 65 responden (0%). Kemudian 7 dari 65 responden (10,8%) memilih tidak setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, saya menyukai desain grafis. Lalu 33 dari 65 responden (50,7%) memilih setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, saya menyukai desain grafis, dan terakhir 25 dari 65 responden (38,5%) memilih sangat setuju dengan pernyataan setelah menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid, saya menyukai desain grafis.

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, dapat disimpulkan mayoritas responden menyatakan setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid, mereka mulai menyukai desain grafis. Konten yang disajikan oleh akun ini berhasil menimbulkan perasaan suka bagi mayoritas responden yang menonton tayangan tersebut.

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.

Tabel 5.14 Merasa bahwa tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid sangat membantu dalam mempelajari desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	6	9,2%
3.	Setuju	32	49,2%
4.	Sangat Setuju	27	41,5%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa tidak ada yang memilih sangat tidak setuju atau 0 dari 65 responden (0%). Kemudian 6 dari 65 responden (9,2%) memilih tidak setuju dengan pernyataan merasa bahwa tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid sangat membantu dalam mempelajari desain grafis. Lalu 32 dari 65 responden (49,2%) memilih setuju dengan pernyataan merasa bahwa tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid sangat membantu dalam mempelajari desain grafis, dan terakhir 27 dari 65 responden (41,5%) memilih sangat setuju dengan pernyataan merasa bahwa tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid sangat membantu dalam mempelajari desain grafis.

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, dapat disimpulkan mayoritas responden setuju bahwa tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid sangat membantu mereka dalam mempelajari desain grafis. Akun tiktok @riopurbaaaaid berhasil memberikan sumber pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh responden, sehingga responden merasa terbantu dan lebih percaya diri dalam mempelajari dan mengaplikasikan desain grafis.

5.1.2.2.3 Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang muncul dalam diri seseorang, baik itu bersifat sadar maupun tidak sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi mencakup proses psikologis yang membangkitkan semangat dan menentukan arah serta ketekunan dalam tindakan seseorang. Pada bagian ini, peneliti ingin mengamati indikator

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.

motivasi pada responden setelah menonton tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid. Berikut ini adalah datanya:

Tabel 5.15 Setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	3	4,6%
2.	Tidak Setuju	16	24,6%
3.	Setuju	31	47,7%
4.	Sangat Setuju	15	23,1%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 3 dari 65 responden (4,6%) memilih sangat tidak setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis. Kemudian 16 dari 65 responden (24,6%) memilih tidak setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis. Lalu 31 dari 65 responden (47,7%) memilih setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis, dan terakhir 15 dari 65 responden (23,1%) memilih sangat setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan mayoritas reponden menyatakan setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid, mereka termotivasi untuk mengikuti kursus atau pelatihan desain grafis. Ini berarti konten yang disajikan oleh akun ini tidak hanya menarik dan informatif, tetapi juga memberikan inspirasi dan dorongan bagi responden.

Tabel 5.16 Tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid mendorong saya untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam

No.	Opsi	F	%
-----	------	---	---

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.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	8	12,3%
3.	Setuju	30	46,2%
4.	Sangat Setuju	27	41,5%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada yang memilih sangat tidak setuju atau 0 dari 65 responden (0%). Kemudian 8 dari 65 responden (12,3%) memilih tidak setuju bahwa tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid mendorong seseorang untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam. Lalu 30 dari 65 responden (46,2%) memilih setuju bahwa tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid mendorong seseorang untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam, dan terakhir 27 dari 65 responden (41,5%) memilih sangat setuju bahwa tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid mendorong seseorang untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam.

Dari penjelasan tabel di atas, dapat disimpulkan mayoritas responden setuju bahwa tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid mendorong mereka untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam. Hal ini mengartikan bahwa tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid membuat responden merasa tertarik dan termotivasi untuk menggali lebih dalam mengenai teknik desain grafis.

Tabel 5.17 Setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi saya untuk berkarir dalam bidang desain grafis

No.	Opsi	F	%
1.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2.	Tidak Setuju	10	15,4%
3.	Setuju	32	49,2%
4.	Sangat Setuju	23	35,4%
Total		65	100%

Sumber: Olahan data peneliti, 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.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada yang memilih sangat tidak setuju atau 0 dari 65 responden (0%). Kemudian 10 dari 65 responden (15,4%) memilih tidak setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi seseorang untuk berkarir dalam bidang desain grafis. Lalu 32 dari 65 responden (49,2%) memilih setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi seseorang untuk berkarir dalam bidang desain grafis, dan terakhir 23 dari 65 responden (35,4%) memilih sangat setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi seseorang untuk berkarir dalam bidang desain grafis.

Dari penjelasan tabel di atas, dapat disimpulkan mayoritas responden menyatakan setuju bahwa setelah menonton tayangan konten dari akun *TikTok* @riopurbaaaaid, mereka merasa termotivasi untuk berkarir dalam bidang desain grafis.

5.2 Pengujian Data

Pengujian data adalah proses yang dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan adalah akurat dan dapat diandalkan untuk analisis dan pengambilan keputusan. Peneliti menguji indikator untuk kedua variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Variabel tersebut yaitu, Tayangan akun Tiktok @riopurbaaaaid (X) dan Minat Belajar Desain Grafis (Y). Pengujian dan pengukuran ini dilakukan untuk menilai dan mengukur seberapa konsisten instrumen dalam penelitian ini. Berikut penjelasan terkait analisis data dalam penelitian ini:

5.2.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan sebuah uji yang dilakukan untuk mengukur akurasi dan ketepatan instrumen penelitian dalam menjalankan fungsi ukurnya. Dengan uji validitas peneliti dapat memastikan bahwa instrumen yang mereka gunakan menghasilkan temuan yang akurat dan dapat diandalkan dengan melakukan uji validitas. Untuk menentukan validitas instrumen penelitian, dapat dilihat dari r hitung dan dibandingkan dengan r tabel. Apabila r hitung $>$ r tabel maka instrumen dikatakan valid, dan sebaliknya. Pada penelitian ini, signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%. Berikut adalah hasil dari uji validitas pada instrumen penelitian ini:

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.

Tabel 5.18 Hasil Uji Validitas Variabel

Variabel	Pertanyaan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaaid	X1	0,582	0,361	Valid
	X2	0,809	0,361	Valid
	X3	0,785	0,361	Valid
	X4	0,623	0,361	Valid
	X5	0,574	0,361	Valid
	X6	0,665	0,361	Valid
	X7	0,491	0,361	Valid
Minat Belajar Desain Grafis	Y1	0,668	0,361	Valid
	Y2	0,794	0,361	Valid
	Y3	0,729	0,361	Valid
	Y4	0,787	0,361	Valid
	Y5	0,811	0,361	Valid
	Y6	0,686	0,361	Valid
	Y7	0,702	0,361	Valid
	Y8	0,745	0,361	Valid
	X9	0,745	0,361	Valid

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

5.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan proses untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan konsisten dalam mengukur instrumen penelitian yang merupakan indikator dari variabel. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan apakah responden secara konsisten menjawab setiap kuesioner yang diberikan, sehingga mengindikasikan reliabilitas pada instrumen kuesioner. Setelah dilakukan uji reliabilitas, suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap instrument kuesioner adalah konsisten. Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS ver. 26, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

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.

Tabel 5.19 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,768	7

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Merujuk pada tabel di atas, hasil yang terlihat pada kolom *cronbach's alpha* adalah sebesar 0,768. Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas ini adalah apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,06$. Dengan begitu, maka hasil uji reliabilitas instrumen kuesioner variabel X pada penelitian ini sebesar $0,768 > 0,06$ yang berarti instrumen kuesioner variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid) pada penelitian adalah **reliabel**.

Kemudian, peneliti juga melakukan uji reliabilitas pada instrumen kuesioner variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau). Uji yang dilakukan pada instrumen kuesioner variabel Y ini mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5.20 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,895	9

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Hasil uji reliabilitas untuk instrumen kuesioner pada variabel Y pada tabel di atas menunjukkan hasil pada kolom *cronbach's alpha* adalah sebesar 0,895. Maka bisa dikatakan bahwa hasil uji reliabilitas instrumen kuesioner variabel Y adalah $0,895 > 0,06$ yang mana artinya instrumen kuesioner variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau) pada penelitian ini adalah **reliabel**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5.2.3 Uji Normalitas dengan Statistik

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data pada penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, jumlah responden lebih dari 50 atau sebanyak 65 orang, maka uji normalitas data dapat dilakukan dengan SPSS ver. 26, yaitu menggunakan teknik one sample Kolmogorov-Smirnov test. Data akan dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi data lebih besar dari alpha, yang dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 0,05 atau 5%.

Hasil uji normalitas pada data Tayangan akun TikTok @riopurbaaaid (Variabel X) terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau (Variabel Y) dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 5. 21 Hasil Uji Normalitas Dengan Statistik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,09687048
Most Extreme Differences	Absolute	,100
	Positive	,100
	Negative	-,090
Test Statistic		,100
Asymp. Sig. (2-tailed)		,172 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan dari uji normalitas dengan statistik menggunakan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* memiliki nilai signifikansi yang tertera sebesar 0,172. Berdasarkan hasil tersebut telah membuktikan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi normal.

5.2.4 Analisis Regresi Linier Sederhana

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.

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk menguji sejauh mana pengaruh variabel X (independent) terhadap Y(dependent). Uji ini juga digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian, apakah hipotesis tersebut berdampak atau tidak. Berikut adalah hasil yang didapatkan setelah melakukan pengujian menggunakan *software* SPSS ver. 26:

Tabel 5.22 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	6,703	2,765		,018
	Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid	1,015	,125	,714	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasilnya bahwa nilai t hitung sebesar 8,100 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai beta 0,714. Dalam uji t ini, disebutkan bahwa H_0 ditolak ketika t hitung $>$ t tabel dan H_a diterima. Uji t dalam penelitian ini menunjukkan hasil dimana t hitung $>$ t tabel dengan angka $8,100 > 1,669$ yang mana berarti H_0 ditolak. Hasil uji tersebut menunjukkan variabel Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar Desain Grafis (Y).

Pada Tabel di atas terlihat bahwa kolom signifikansi variabel Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaid mempunyai nilai signifikan dibawah 0,05 atau sebesar 0,000. Maka dalam penelitian ini, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid (X) terhadap variabel Minat Belajar Desain Grafis (Y).

Merujuk pada tabel di atas, didapatkan persamaan yaitu nilai konstanta atau a yang berjumlah 6,703 dan nilai Terpaan Pemberitaan atau b sebesar 1,015. Dari hasil tersebut didapat persamaan regresi :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 6,703 + 1,015X$$

Persamaan regresi yang didapat, menunjukkan nilai konstanta sebesar 6,703 dan koefisien regresi X sebesar 1,015. Dari hasil tersebut didapat persamaan regresi $Y = 6,703 + 1,015X$ yang berarti jika nilai Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid naik sebanyak 1%, maka nilai

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.

Minat Belajar Desain Grafis naik sebesar 1,015. Dikarenakan koefisien regresi pada penelitian ini bernilai positif, maka variabel X memiliki nilai positif terhadap variabel Y.

Dari hasil uji yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, berdasarkan signifikansi tersebut dapat dikatakan variabel Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar Desain Grafis (Y).

5.2.5 Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel independen menjelaskan kapasitas variabel dependen. Dalam pengujian ini dimulai dari nilai nol dan satu. Jika nilai semakin mendekati 1 (satu), maka variabel independen semakin baik menjelaskan variabel dependen (Widarjono, 2010).

Tabel 5.23 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,714 ^a	,510	,502	3,121
a. Predictors: (Constant), Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid				

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Pada tabel hasil output uji koefisien determinasi di atas, kolom *r square* terisi dengan nilai sebesar 0,510 yang jika dikalikan dengan 100% akan menghasilkan nilai sebesar 51%. Hasil tersebut (8,1%) merupakan besar pengaruh yang diberikan oleh variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid) terhadap variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis). Kemudian sisanya sebesar 49% dipengaruhi oleh faktor lain dari luar cakupan penelitian ini.

5.2.6 Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui arah dan seberapa kuatnya hubungan antar variabel. Besarnya koefisien korelasi menyatakan seberapa kuat atau lemahnya hubungan tersebut, sedangkan arahnya dinyatakan dalam bentuk positif dan negatif

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.

(Sugiyono, 2017). Adapun hasil uji yang telah peneliti lakukan sebagai berikut:

Tabel 5.24 Hasil Uji Koefisien Korelasi

Correlations			
		Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid	Minat Belajar Desain Grafis
Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid	Pearson Correlation	1	,714**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	65	65
Minat Belajar Desain Grafis	Pearson Correlation	,714**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	65	65

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

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Pada hasil perhitungan di atas, tingkat signifikansi menunjukkan angka sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$ dan berdasarkan hasil ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dan hubungan yang signifikan antara Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid (variabel X) dengan Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau (variabel Y).

Lalu, untuk nilai *pearson correlation* pada hasil uji di atas menunjukkan hasil 0,714 dengan arah hubungan positif (+) yang berarti arah hubungan searah yang semakin tinggi variabel X maka semakin tinggi pula variabel Y begitu pula sebaliknya. Melihat nilai sebesar 0,714 yang jika dilihat pada tabel 3.2 yang menyatakan bahwa tingkat hubungan kedua variabel adalah hubungan yang tinggi.

5.2.7 Uji F

Uji F dilakukan untuk menguji signifikansi koefisien korelasi sederhana dan menunjukkan seberapa kuat variabel bebas mempengaruhi variabel terikat secara bersamaan. Signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%. Setelah dilakukan pengujian, maka hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

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.

Tabel 5.25 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	639,217	1	639,217	65,609	,000 ^b
	Residual	613,799	63	9,743		
	Total	1253,015	64			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

b. Predictors: (Constant), Tayangan Akun TikTok @riopurbaaid

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Pada tabel di atas, dapat dilihat pada kolom F yang menunjukkan nilai sebesar 65,609. Perlu diketahui dasar pengambilan keputusan pada uji F ini adalah apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dikatakan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh secara bersamaan antar variabel dan begitu pula sebaliknya. Untuk derajat kesalahan 5% atau 0,05 dan derajat keabsahan atau DK pembilang = 1 dan DK penyebut = $n-2$ ($65-2=63$), lalu untuk df (N2) dan df (N1) dapat diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan rumus (k : jumlah variabel-1) yaitu ($2-1=1$) yang mana nilai F_{tabel} ditampilkan pada gambar berikut:

Tabel 5.26 Tabel Distribusi F

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.15	2.09	2.04	2.00	1.97	1.94	1.91	1.89
47	4.05	3.20	2.80	2.57	2.41	2.30	2.21	2.14	2.09	2.04	2.00	1.96	1.93	1.91	1.88
48	4.04	3.19	2.80	2.57	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
49	4.04	3.19	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87
51	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.92	1.89	1.87
52	4.03	3.18	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.07	2.02	1.98	1.94	1.91	1.89	1.86
53	4.02	3.17	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
54	4.02	3.17	2.78	2.54	2.39	2.27	2.18	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
55	4.02	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.06	2.01	1.97	1.93	1.90	1.88	1.85
56	4.01	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38	2.26	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
58	4.01	3.16	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.05	2.00	1.96	1.92	1.89	1.87	1.84
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.04	2.00	1.96	1.92	1.89	1.86	1.84
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.16	2.09	2.04	1.99	1.95	1.91	1.88	1.86	1.83
62	4.00	3.15	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.99	1.95	1.91	1.88	1.85	1.83
63	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
64	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.24	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.85	1.82
66	3.99	3.14	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.84	1.82
67	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
68	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
69	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.86	1.84	1.81

Sumber: <http://blog.um-palembang.ac.id/>

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.

Merujuk pada gambar tabel di atas, F_{tabel} yang didapat sebesar 3,99. Hasil uji F pada penelitian ini adalah $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ ($65,609 > 3,99$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji ANOVA atau F test yang tertera pada tabel 5.24, dapat dilihat bahwasannya variabel Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau.

5.2.8 Uji T

Uji T dilakukan ini agar peneliti dapat melihat seberapa jauh variable independen (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid) secara individual dalam mempengaruhi variable dependen (Minat Belajar Desain Grafis). Berikut hasil uji T yang telah dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 5.27 Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	6,703	2,765		,018
	Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid	1,015	,125	,714	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

Sumber: Olahan data peneliti, 2024

Berdasarkan hasil output tabel di atas dapat diketahui bersama bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8,100 dengan nilai signifikansi (*constant*) 0,000 < 0.05 dan nilai beta sebesar 0,714. Pengambilan keputusan pada uji t ini adalah apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat atau H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, dan sebaliknya. Berdasarkan besar nilai t_{tabel} untuk taraf signifikansi 0,05 dalam menentukan df (degree of freedom) maka digunakan rumus :

$$df = n - k = 65 - 2 = 63$$

Setelah mendapatkan t_{tabel} menggunakan rumus (n-k) yaitu (65-2 = 63), kemudian karena signifikansi yang digunakan adalah 0,05, maka dibagi dua (*two-tailed*) menjadi 0,025. Untuk nilai t tabel berdasarkan perhitungan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

- 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

Tabel 5.28 Tabel Distribusi T

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041

Sumber: <http://ledhyane.lecture.ub.ac.id/>

Dapat dilihat bahwa t_{tabel} yang digunakan berdasarkan perhitungan di atas adalah sebesar 1.998 yang berarti uji t pada penelitian ini ketika membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} berarti $8,100 > 1.998$ yang mana berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid) terhadap variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis).

5.3 Pembahasan

5.3.1 Variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaid)

Kemunculan media baru telah menghasilkan media sosial. Media sosial dimanfaatkan sebagai alat untuk berkomunikasi satu sama lain secara virtual tanpa harus mempertimbangkan jarak. Terdapat beberapa platform media sosial, antara lain seperti *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, dan *TikTok*. *TikTok* dan *Instagram* menjadi platform media sosial yang sangat populer saat ini. *TikTok* juga digunakan sebagai media belajar selain kegunaannya sebagai media hiburan. Banyak sekali konten kreator yang membuat konten interaktif berupa tutorial ataupun edukasi. Salah satu akun *TikTok* yang membuat konten berupa edukasi adalah @riopurbaaaid, yang biasa dikenal sebagai Rio Purba.

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.

Rio Purba menjadi salah satu konten kreator di Indonesia yang memberikan edukasi seputar desain grafis di bidang branding. Akun *TikTok* @riopurbaaaaid memiliki 222 ribu pengikut dan telah memperoleh 4 juta *like* dari beragam konten yang telah dipublikasikan. Hal ini membuktikan bahwa akun *TikTok* @riopurbaaaaid cukup banyak diakses oleh khalayak ramai. Pada penelitian ini, menonton Tayangan Akun *TikTok* @riopurbaaaaid merupakan variabel X dan untuk mengukur variabel ini, peneliti merujuk pada indikator yang dikemukakan oleh Rosengren yaitu :

5.3.1.1 Frekuensi

Dalam proses timbulnya minat belajar desain grafis dengan menonton tayangan dapat terjadi karena frekuensi. Dalam konteks ini, frekuensi mengacu pada seberapa sering orang atau kelompok menggunakan media selama satu minggu atau satu bulan. Khalayak akan terus mendapat terpaaan dari tayangan tersebut dan menimbulkan minat belajar jika khalayak menontonnya sesering mungkin.

Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Assyifa Nurtasya Putri, Zainal Abidin dan Luluatu Nayiroh pada tahun 2023 yang menunjukkan bahwa frekuensi dalam menonton tayangan mempengaruhi minat belajar (Putri et al., 2023).

Dapat dilihat bahwa mayoritas responden menyatakan sering menonton tayangan dari Akun *TikTok* @riopurbaaaaid dan juga setuju dengan tidak pernah melewatkan tayangan konten terbaru dari Akun *TikTok* @riopurbaaaaid.

5.3.1.2 Durasi

Aspek durasi pada penelitian ini merupakan waktu yang dihabiskan responden dalam menonton tayangan akun *TikTok* @riopurbaaaaid. Hal ini akan berdampak pada bagaimana minat responden muncul sebagai hasil dari menonton tayangan dalam waktu yang lama. Dengan menonton tayangan dalam jangka waktu lama maka informasi yang didapatkan akan lebih mendalam dan juga meningkatkan tingkat minat, sehingga terdapat pengaruh dari menonton terhadap minat oleh aspek durasi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dinda Intan Nur Fadillah, Zainal Abidin dan Wahyu Utamidewi tahun 2022 yang menunjukkan hasil bahwa semakin tinggi intensitas menonton tayangan, maka akan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar (Fadillah, Abidin & Utamidewi, 2022).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pada bagian indikator durasi ini, dapat dilihat bahwa mayoritas responden menonton tayangan konten pada Akun TikTok @riopurbaaaaid dari detik awal hingga akhir video, dan setuju bahwa setiap konten pada Akun TikTok @riopurbaaaaid memiliki durasi yang efektif. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa konten yang disajikan oleh @riopurbaaaaid memiliki daya tarik yang kuat sehingga efektif dalam menarik dan mempertahankan perhatian penonton dari awal hingga akhir video.

5.3.1.3 Atensi

Atensi merupakan perhatian ketika melihat, membaca, dan mendengarkan isi pesan yang disampaikan media. Dalam penelitian ini indikator atensi bertujuan untuk mengukur tingkat perhatian yang diberikan oleh responden terhadap tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid, sehingga responden mampu mendalami atau memahami isi pesan dari tayangan tersebut. Dari hal tersebut responden dapat memberikan perhatian bahkan mengikuti perkembangan yang ada, sehingga responden mengetahui lebih banyak informasi seputar desain grafis hingga akhirnya responden tersebut memiliki minat dalam mempelajari desain grafis.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riahta Octaviani, Zainal Abidin dan Flori Mardiana Lubis tahun 2021 menunjukkan hasil bahwa atensi atau tingkat perhatian mahasiswa yang tinggi terhadap sebuah tayangan dapat mempengaruhi minat belajar, yang berarti mahasiswa memiliki ketertarikan dan memiliki perhatian penuh atas tayangan tersebut (Octaviani et al., 2021).

Pada bagian indikator atensi ini, telah disediakan sebanyak 3 butir pernyataan untuk responden. Dari hal itu didapatkan bahwa mayoritas responden menonton tayangan konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis. Dengan adanya atensi dari responden terhadap tayangan tersebut informasi yang disampaikan dapat dipahami dan dipraktikkan oleh responden. Dapat diartikan juga responden mengakui bahwa konten yang disajikan tersebut menarik dan informatif, berdasarkan ini responden memiliki atensi terhadap tayangan tersebut.

5.3.2 Variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis)

Minat dalam penelitian ini merupakan faktor yang menunjukkan sejauh mana seseorang memiliki perhatian ataupun ketertarikan terhadap suatu objek atau aktivitas. Pada penelitian ini, minat belajar 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.

menjadi variabel Y dan untuk mengukur variabel ini, peneliti merujuk pada indikator teori yang dikemukakan Hidi dan Renninger mengenai minat yang menyatakan bahwa perhatian, perasaan, dan motivasi dengan penjelasan sebagai berikut:

5.3.2.1 Perhatian

Perhatian adalah proses mental yang memungkinkan seseorang untuk memfokuskan kesadaran dan pemikiran pada satu hal tertentu. Beberapa aktivitas mental yang berkaitan dengan perhatian biasanya melibatkan alat indera dan otak. Ketika seseorang bertindak berdasarkan apa yang diamatinya, perhatian akan tertuju pada hal tersebut.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Dwi Lestari Oktavia & Gita Widiastanty pada tahun 2022 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari tayangan program ilook Net TV terhadap minat menonton Siswa/I SMK Sahid Jakarta yang mana salah satu indikator yang mempengaruhi adalah perhatian (Oktavia & Widiastanty, 2022).

Dalam penelitian ini untuk indikator perhatian peneliti memberikan 3 butir pernyataan untuk para responden. Pada indikator perhatian, pernyataan responden setuju bahwa mereka memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid menjadi pernyataan dengan persentase setuju paling tinggi yakni sekitar 57%. Hal ini dapat diartikan bahwa mayoritas responden setuju untuk menaruh perhatian dalam menonton tayangan akun tiktok @riopurbaaaaid, sehingga mereka tidak melewatkan informasi yang di berikan dengan memperhatikan detail dari tayangan dalam tayangan tersebut.

5.3.2.2 Perasaan

Perasaan diartikan sebagai keadaan emosional yang sedang dialami oleh seseorang pada suatu waktu tertentu. Perasaan sangat penting bagiseseorang karena perasaan dapat berpengaruh pada pikiran, tindakan, dan interaksi. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Adinda Siti Nur Afifah, Mayasari dan Luluatu Nayiroh pada tahun 2023 pada aspek terpaan tayangan media mempengaruhi minat belajar dikarenakan adanya perasaan senang terhadapn tayangan yang di tonton oleh responden (Afifah et al., 2023).

Dalam penelitian ini, untuk indikator perasaan peneliti memberikan 3 butir pernyataan untuk para responden. Pada pernyataan responden setelah menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid,

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.

menyukai desain grafis menjadi pernyataan dengan persentase setuju paling tinggi yakni sekitar 50,7%. Ini mengartikan bahwa terdapat pengaruh dari menonton tayangan akun TikTok @riopurbaaaaid terhadap perasaan suka responden dalam bidang desain grafis.

5.3.2.3 Motivasi

Proses internal yang dikenal sebagai motivasi mendorong atau mengarahkan tindakan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah elemen penting yang memengaruhi minat dan dorongan seseorang untuk mencapai tujuan, baik itu bersumber dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Assyifa Nurtasya Putri, Zainal Abidin dan Luluatu Nayiroh pada tahun 2024 dengan hasil bahwa setiap individu mendapat pengaruh yang signifikan dari setiap variabel sehingga mempengaruhi minat belajar bahasa bagi remaja.

Pada penelitian ini, butir pernyataan untuk indikator motivasi sebanyak 3 pernyataan untuk para responden. Dari 3 pernyataan tersebut, mayoritas responden memilih setuju terhadap 3 pernyataan yang diberikan, dengan persentase di atas 40%.. Pada pernyataan setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi responden untuk berkarir dalam bidang desain grafis, memiliki persentase setuju paling tinggi yaitu sebesar 49,2%. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh dari menonton tayangan dari akun TikTok @riopurbaaaaid terhadap aspek motivasi dari responden.

5.3.3 Korelasi dengan Teori Uses and Effect

Teori Uses and Effects mengkaji bagaimana dan mengapa orang menggunakan media tertentu serta efek yang dihasilkan dari penggunaan tersebut. Teori ini lebih mementingkan dampak media terhadap penggunaannya dibandingkan dengan tindakan pengguna. Sehingga, peran media dalam masyarakat menjadi lebih kompleks, yakni melibatkan bagaimana isi pesan dikonsumsi dan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengguna biasanya akan meluangkan waktu untuk terus menggunakan media jika harapan ini terpenuhi.

Penggunaan teori Uses and Effects dalam penelitian ini akan membahas bagaimana tayangan akun TikTok @riopurbaaaaid memberikan dampak yang dihasilkan dari penggunaan media tersebut. Asumsi pada teori ini adalah, tentang bagaimana individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan atau kepentingan tertentu, serta bagaimana pengaruh

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.

dari penggunaan media tersebut, dengan begitu hal ini sesuai dengan asumsi tersebut yang bahwa penggunaan dari sebuah media yaitu tayangan akun Tiktok @riopurbaaaaid memberikan dampak terhadap ketertarikan atau minat mahasiswa. Penelitian ini juga dapat mengeksplorasi hubungan antara minat mahasiswa dalam mempelajari desain grafis dan konsumsi konten dari akun TikTok @riopurbaaaaid.

Teori ini membantu peneliti menjelaskan pemahaman tentang bagaimana dan mengapa mahasiswa menggunakan konten media tersebut, serta efek yang ditimbulkan dari penggunaan tersebut terhadap minat dan ketertarikan mereka dalam belajar desain grafis. Sehingga, didapatkan hasil dari penelitian ini penggunaan aplikasi TikTok dengan tayangan TikTok @riopurbaaaaid menimbulkan efek pada mahasiswa untuk belajar mengenai desain grafis. Dengan menggunakan teori Uses and Effects, Teori ini membantu memahami motivasi di balik penggunaan media, kepuasan yang diperoleh, dan efek. memahami motivasi di balik penggunaan media, kepuasan yang diperoleh, dan efek yang ditimbulkan.

5.3.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tayangan akun Tiktok @riopurbaaaaid tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau.
2. H_a : Tayangan akun Tiktok @riopurbaaaaid berpengaruh signifikan terhadap minat belajar desain grafis mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2021 UIN Suska Riau.

Untuk mengetahui pengaruh Tayangan akun Tiktok @riopurbaaaaid terhadap minat belajar desain grafis, kuesioner diolah menggunakan software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) ver. 26 dengan teknik analisis data Regresi Linear Sederhana untuk menguji hipotesis. Penjelasannya sebagai berikut:

5.3.4.1 Uji Normalitas

Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Berdasarkan tabel hasil pengujian, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang tertera pada kolom Asympgn.Sig(2-Tailed) adalah sebesar 0,172. Dapat disimpulkan bahwasannya, data pada penelitian ini terdistribusi normal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5.3.4.2 Uji Koefisien Determinasi

Pada uji ini, berdasarkan tabel hasil uji koefisien determinasi pada kolom r square terisi dengan 0,510 yang jika dikalikan dengan 100% hasil nilainya adalah 51%. Hasil tersebut adalah besar pengaruh yang diberikan oleh variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid) terhadap variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau). Selanjutnya, untuk sisanya adalah sebesar 49% dipengaruhi oleh hal atau factor lain di luar penelitian ini.

5.3.4.3 Uji Koefisien Korelasi

Pada uji Koefisien Korelasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel uji bahwa tingkat signifikansi memperlihatkan angka sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan antara Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid (X) dengan Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau (Y).

Selanjutnya, pada nilai *pearson correlation* menunjukkan hasil 0,714 dengan arah hubungan positif (+). Melihat nilai sebesar 0,714 menyatakan bahwa hubungan variabel adalah hubungan yang tinggi, karena berada pada interval 0,60 s/s 0,799.

5.3.4.4 Analisis Regresi Linear Sederhana

Dari hasil olah data pada regresi linear sederhana didapatkan hasil signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid (X) berpengaruh terhadap variabel Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau (Y). Kemudian, pada hasil perhitungan tersebut juga didapatkan persamaan $Y = 6,703 + 1,015X$. Berdasarkan persamaan tersebut, bisa diartikan bahwa konstanta sebesar 6,703 memiliki arti nilai ke konsistenan variabel Minat Belajar Desain Grafis (Y) sebesar 6,703 dan koefisien regresi X sebesar 1,015. Itu berarti setiap penambahan 1% nilai X, maka nilai Y naik sebesar 0,124.

Melihat pada nilai signifikansi yang didapat pada penelitian ini adalah $0,000 < 0,05$ yang mana dapat dikatakan bahwa variabel Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau (Y).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5.3.4.5 Uji Hipotesis

1. Uji T

Pada uji T memperlihatkan hasil sebesar 8,100. Jika membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} berarti $8,100 > 1,998$ yang mana berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid) terhadap variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska).

2. Uji F

Hasil uji F pada penelitian ini adalah $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($65,609 > 3,99$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini bisa disimpulkan bahwasannya variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid terhadap Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat ditarik Kesimpulan sebagai Berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid (X) dengan Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau (Y).
2. Pengaruh yang diberikan oleh variabel X (Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid) adalah sebesar 51% terhadap variabel Y (Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau). Selanjutnya, sisanya adalah sebesar 49% dipengaruhi oleh hal atau faktor lain di luar penelitian ini.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil serta pembahasan yang telah peneliti jabarkan dan jelaskan di atas, terdapat beberapa poin yang dapat dijadikan sebagai saran baik secara akademis maupun praktis, yakni sebagai berikut:

1. Disarankan agar akun Tiktok @riopurbaaaaid selalu dan terus mengembangkan konten yang lebih menarik dan juga lebih bervariasi dan konsiten tentang desain grafis agar siapapun yang mengakses untuk mengetahui informasi mengenai desain grafis bisa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam.
2. Disarankan bagi mahasiswa untuk dapat terus mengembangkan pemahaman, pengetahuan serta keterampilan desain grafis.
3. Disarankan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lanjutan atau serupa dengan variabel dan objek yang lebih luas lagi guna memperbanyak penelitian yang membahas desain grafis.

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.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi: Penelitian Kuantitatif Teori & Aplikasi*.

Abrar & Achmad, N. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 70–78. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i1.936>

Afifah, S. N., Mayasari, & Nayiroh, L. (2023). *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting Pengaruh Tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand*. 3, 435–443. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i2.2501>

Aji Wisnu, Dwi Bambang, P. S. (2020). Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Ketrampilan Bersastra. *Jurnal Metafora*, Vol. 6, No.

Alfirahmi, A. (2019). FENOMENA KOPI KEKINIAN DI ERA 4.0 Ditinjau dari Marketing 4.0 dan Teori Uses and Effect. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.31334/ljk.v3i1.410>

Amar, H. (2012). *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Gramedia Pustaka Utama.

Andini, P. R. (2023). Pengaruh Konten Pada Official Akun TikTok Ruangguru Terhadap Prestasi Belajar Followers. *Jurnal Teroka*, 1(1), 15–24. Retrieved from <https://journals.usm.ac.id/index.php/janaloka/article/view/7022>

Arianti, G. (2019). Exposure Berita Terhadap Minat Pariwisata Lombok Pasca Gempa. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.723>

Arif Hidayatul & Mayang, D. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis Untuk Kewirausahaan Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 9 Wagir. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36339/je.v5i1.385>

Aryanti, N., & Herlina, M. (2020). Pengaruh Program The East Di Net TV Episode 331 Road To Indonesia Choice Awards 5.0 Terhadap Minat Siswa Menjadi Produser TV. *Pantarei*. Retrieved from <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/516%0Ahttps://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/516/407>

Astari dkk, O. (2018). Komunikasi Dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*, Vol. 3, No, 69.

Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jisip*, 7(2), 77.



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

Retrieved from www.publikasi.unitri.ac.id

Dewa, C. B., & Safitri, L. A. (2021). 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(1), 65–71.
<https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.10132>

Dinda dan Reni, N. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada Happy Go Lucky House. *Jurnal Common*, Vol 3 No 0, 73.

Fadillah, Abidin & Utamidewi, N. (2022). *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PENGARUH TAYANGAN 2GETHER : THE SERIES*. 9(9), 3260–3267.

Felix, et al., A. (2023). Strategi Identitas Digital: Analisis Personal Branding Di Platform Tiktok. *JDMR Jurnal Digital Media & Relationship*, 5(2), 92–100.
Retrieved from <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jdigital/article/view/1405>

Feri Sulianta. (2015). *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (9th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hanny, U., Carepeboka, R. M., & Maharani, D. (2020). Pengaruh Tayangan Terhadap Minat Menonton Film Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi*, 14(2), 45–53. <https://doi.org/10.33557/ji.v14i2.1711>

Hardani, Dkk, others. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.

Isna, S., & Ikaningtyas, M. (2023). Penerapan Desain Grafis Dalam Memasarkan Aplikasi Bangbeli Guna Meningkatkan Pendapatan Mitra Bisnis Pelaku UMKM di PT. Doa Anak Digital (Bangbeli). *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 2(2), 01–10.
<https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i2.1481>

Javier Rafi dan Daffa Daud. (2021). *Pengaruh Terpaan Konten Review Kuliner Akun @Sahabatdiet Terhadap Minat Beli Di Kalangan Follower*.

Kamaruddin, F. N. (2022). Fenomena Media Sosial Terhadap Minat. *Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 8(2), 39–54.

Kusumadinata, A. A., Amalia, N., Biralda, N., & Hanafi, H. (2023). Rekognisi Melalui Webinar Branding Desain Grafis Di Era 4.0. *Jurnal Pengabdian Pasca Unisti (JURDIANPASTI)*, 1(1), 45–60.
<https://doi.org/10.48093/jurdianpasti.v1i1.130>



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.

- Leonardo dan Andreas, J. D. (2019). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lia Valiana, Dkk, S. (2020). Dampak Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Kelas Vi Min 1 Aceh Utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, Vol. 2, No, 75–84.
- Muhibbin, S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nova Betriani Sinambela, Jeniati Artauli Tampubolon, Sabrina Oktavia Emmery Nova, B. I. H. (2021). Pengaruh Tayangan Mata Najwa Terhadap Minat Berpolitik Mahasiswa Fisip Uki. *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Pembangunan Daerah*, 9(2), 96–105. <https://doi.org/10.33592/dk.v9i2.1897>
- Nurhafizah, Wahyuni, Sri Wahyuni, A. (2023). *Dampak Gadget Terhadap Minat Belajar Bagi Peserta*. (June), 0–9.
- Nurhaliza, S., & Aryanto, S. (2023). Analisis Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Pertumbuhan Ekonomi. *Karimah Tauhid*, 2, 1107–1114. Retrieved from <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/8853%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/8853/4064>
- Nurlaily & Peniel, V. (2021). Pelatihan Dan Pembimbingan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Mnemonic*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v4i1.3207>
- Octaviani, R., Abidin, Z., & Lubis, F. M. (2021). Pengaruh Tayangan Drama Korea True Beauty Terhadap Minat Beli Produk K-Beauty. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 505–515. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.325>
- Oktavia, D. L., & Widiasanty, G. (2022). Pengaruh Tayangan Program Ilook Net Tv Terhadap Minat Menonton Siswismk Sahid Jakarta. *Inter Script : Journal of Creative Communication*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.33376/is.v4i1.1165>
- Prismawati, Mayasari, F. O. L. (2022). NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PENGARUH TAYANGAN 2GETHER : THE SERIES. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(9), 3260–3267.
- Putri, A. N., Abidin, Z., & Nayiroh, L. (2023). Pengaruh Tayangan Drama Korea di Media Baru terhadap Minat Belajar Bahasa bagi Remaja. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 228–239. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i1.3396>
- Putu Ari Dewi, Dkk. (2019). Pengaruh Rasio Likuiditas, Rasio Leverage Dan Rasio Profitabilitas Terhadap Financial Distress Pada Perusahaan

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.

Manufaktur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53, 325.

Rachmat Kriyantono. (2015). *Public Relations, Issue & Crisis Management: Pendekatan Critical Public Relations, Etnografi Kritis & Kualitatif*. Jakarta: Kencana.

Rahmat Aulia. (2022). Tayangan Bermasalah dalam Program Acara Televisi di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, Vol. 11, N, 115–128.

Riva, G., Mantovani, F., & Wiederhold, B. K. (2020). Positive technology and COVID-19. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 581–587. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.29194.gri>

Rulli Nasrullah. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosiologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Rulli Nasrullah, M. S. (2016). *Media Sosial* (Edisi Cet.). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Sendjaja Sasa Djuarsa. (2014). *Teori Komunikasi* (3rd ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, P. D. (2015). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.

Suhermi, Firdaus Yuni Dharta, Rastri, K. (2022). Pengaruh Unggahan Foto Wisata Alam Curug Malela Pada Media Sosial Instagram Terhadap Minat Berkunjung Generasi Z. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 219–226. <https://doi.org/10.35326/medialog.v5i1.1284>

Suriani, Dkk, R. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sutrisno, A. P., & Mayangsari, I. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram @Humasbdg Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Followers. *Jurnal Common*, 5(2), 118–133. <https://doi.org/10.34010/common.v5i2.5143>

Theresia, M., Putri, D. M., & Sani, R. D. (2022). Speaking Task Instruction in English Textbook: Bahasa Inggris for Grade X. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 7139–7148. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2169>

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (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.

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>

Widarjono, A. (2010). *Analisis Statistika Multivariat Terapan*. Yogyakarta.





LAMPIRAN

© 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.



Lampiran 1

© 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.

7/3/24, 1:03 PM

FORM KUESIONER

FORM KUESIONER

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat,

Perkenalkan, saya Rizky Ramadhan. Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Broadcasting, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Saat ini, saya sedang menyelesaikan tugas akhir / skripsi saya yang berjudul "**PENGARUH TAYANGAN KONTEN TIKTOK @riopurbaaaaid TERHADAP MINAT BELAJAR DESAIN GRAFIS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2021 UIN SUSKA RIAU**".

Informasi yang sedianya di berikan akan sangat membantu kelancaran penelitian ini. Atas perhatian dan kesediaan Saudara(i) untuk mengisi Kuesioner penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

Tertanda,
Rizky Ramadhan

*** Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

1. Nama/Inisial *

2. Jenis kelamin *

Tandai satu oval saja.

- ☐ Laki-laki
☐ Perempuan

3. Apakah Anda mengetahui, pernah mendengar tentang akun tiktok @riopurbaaaaid *

Tandai satu oval saja.

- ☐ Ya
☐ Tidak



Lampiran 1

© 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.

7/3/24, 1:03 PM

FORM KUESIONER

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti dan jawablah pertanyaan dengan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda

Tayangan Konten *Tiktok* @riopurbaaaaid

Frekuensi

4. Seberapa sering Anda menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid dalam satu minggu *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4
Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Sering

5. Saya tidak pernah melewatkan tayangan konten terbaru dari akun tiktok @riopurbaaaaid *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4
Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Durasi

Lampiran 1

© 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.

7/3/24, 1:03 PM

FORM KUESIONER

6. Saya biasanya menonton tayangan konten akun tiktok @riopurbaaaaid dari awal sampai akhir *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4
Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

7. Durasi konten akun tiktok @riopurbaaaaid efektif untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4
Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Atensi

8. Saya menonton tayangan konten dari akun tiktok @riopurbaaaaid karena menyajikan informasi edukasi seputar desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4
Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

9. Saya dapat memahami tayangan yang disajikan oleh akun tiktok @riopurbaaaaid karena kontennya sangat menarik dan informatif *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4
Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju



Lampiran 1

© 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.

7/3/24, 1:03 PM

FORM KUESIONER

10. Saya mempraktikkan apa yang diajarkan dalam tayangan konten tutorial desain grafis oleh akun tiktok @riopurbaaaaid *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban, yaitu

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti dan jawablah pertanyaan dengan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda

Minat Belajar Desain Grafis

Perhatian

11. Setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid, saya tertarik untuk belajar desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju



Lampiran 1

© 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.

7/3/24, 1:03 PM

FORM KUESIONER

12. Saya memperhatikan detail yang disampaikan dalam tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

13. Setelah melihat tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid, saya mencari referensi untuk belajar desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Perasaan

14. Saya merasa tertarik dengan topik-topik yang dibahas dalam tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

15. Setelah menonton tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid, saya menyukai desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju



Lampiran 1

© 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.

7/3/24, 1:03 PM

FORM KUESIONER

16. Saya merasa bahwa tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid sangat membantu dalam mempelajari desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Motivasi

17. Setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid saya ingin mengikuti kursus/pelatihan desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

18. Tayangan konten tiktok @riopurbaaaaid mendorong saya untuk mempelajari teknik desain grafis lebih dalam *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

19. Setelah menonton tayangan konten dari tiktok @riopurbaaaaid memotivasi saya untuk berkarir dalam bidang desain grafis *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4

Sang ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

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.

Variabel	Pertanyaan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
Tayangan Akun Tiktok @riopurbaaaaid	X1	0,582	0,361	Valid
	X2	0,809	0,361	Valid
	X3	0,785	0,361	Valid
	X4	0,623	0,361	Valid
	X5	0,574	0,361	Valid
	X6	0,665	0,361	Valid
	X7	0,491	0,361	Valid
Minat Belajar Desain Grafis	Y1	0,668	0,361	Valid
	Y2	0,794	0,361	Valid
	Y3	0,729	0,361	Valid
	Y4	0,787	0,361	Valid
	Y5	0,811	0,361	Valid
	Y6	0,686	0,361	Valid
	Y7	0,702	0,361	Valid
	Y8	0,745	0,361	Valid
	X9	0,745	0,361	Valid

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,768	7

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,895	9



Lampiran 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© 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.

TAYANGAN AKUN TIKTOK @riopurbaaaaid

No.	FREKUENSI		DURASI		ATENSI			TOTAL
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	
1	4	3	4	3	4	4	3	25
2	3	3	2	3	4	4	4	23
3	3	2	2	3	4	4	4	22
4	4	2	3	3	2	4	3	21
5	3	3	4	4	3	4	3	24
6	3	3	3	3	3	3	3	21
7	3	3	3	4	3	3	3	22
8	2	2	3	3	3	3	3	19
9	4	4	4	4	4	4	4	28
10	2	2	2	3	3	3	3	18
11	3	3	3	3	3	3	3	21
12	3	3	3	3	4	4	3	23
13	3	3	4	4	4	4	3	25
14	3	3	3	4	4	3	3	23
15	2	2	3	3	4	3	2	19
16	3	3	2	3	4	2	3	20
17	3	3	3	3	2	3	3	20
18	3	2	3	3	3	3	3	20
19	3	2	3	3	3	3	3	20
20	4	3	3	4	3	3	2	22
21	2	3	3	3	4	4	3	22
22	2	2	3	3	4	4	3	21
23	3	3	3	3	3	3	3	21
24	3	2	2	3	3	3	3	19
25	3	3	4	4	4	4	4	26
26	3	3	4	3	4	4	3	24
27	3	3	4	4	3	4	4	25
28	2	3	3	4	4	4	4	24
29	3	2	3	3	3	3	3	20
30	4	3	4	4	4	4	4	27
31	3	4	3	4	3	4	3	24
32	4	2	2	3	3	3	3	20
33	2	3	3	3	3	3	2	19
34	3	1	2	2	2	3	3	16
35	3	2	4	4	3	4	2	22
36	2	3	3	3	3	3	3	20



Lampiran 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Sultan Syarif Kasim Riau

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

37	3	2	3	3	4	4	3	22
38	3	2	3	3	3	3	2	19
39	2	1	2	3	4	3	3	18
40	2	2	3	3	4	3	3	20
41	2	2	4	4	4	3	3	22
42	3	2	3	3	3	3	3	20
43	2	2	3	3	4	4	2	20
44	3	3	2	2	2	2	2	16
45	3	3	3	3	3	3	3	21
46	3	3	4	3	3	3	3	22
47	3	3	4	4	4	3	3	24
48	2	2	3	4	4	4	2	21
49	3	3	3	3	4	4	2	22
50	4	3	3	4	4	4	3	25
51	2	1	2	3	3	3	3	17
52	4	4	3	3	4	3	3	24
53	2	3	3	3	4	3	4	22
54	3	4	4	4	4	4	4	27
55	3	3	3	4	4	4	4	25
56	2	2	2	3	2	2	3	16
57	1	2	2	1	2	3	2	13
58	3	2	3	2	3	3	3	19
59	3	4	4	4	4	4	4	27
60	4	4	4	4	4	4	4	28
61	3	4	4	4	4	3	3	25
62	3	3	4	4	4	4	3	25
63	3	3	3	4	4	4	4	25
64	3	2	3	4	4	4	4	24
65	3	3	3	4	4	4	4	25



Lampiran 3

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

MINAT BELAJAR DESAIN GRAFIS

	PERHATIAN			PERASAAN			MOTIVASI			TOTAL
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	
1	3	3	3	4	3	3	3	3	4	29
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	32
4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	30
5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	31
6	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26
7	3	3	4	4	3	3	3	4	4	31
8	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26
11	3	3	4	4	4	4	4	4	3	33
12	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28
13	4	4	3	4	4	4	4	4	3	34
14	3	4	3	4	4	3	3	3	4	31
15	3	3	3	3	2	3	2	3	3	25
16	4	3	3	2	3	4	4	3	4	30
17	3	3	3	2	3	3	3	3	3	26
18	4	4	3	3	3	3	2	3	3	28
19	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
21	3	3	3	3	3	3	2	4	3	27
22	4	2	3	3	4	4	2	2	2	26
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
25	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
26	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34
27	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34
28	4	3	3	3	3	3	3	4	3	29
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
30	4	3	3	4	3	4	3	3	4	31
31	3	2	3	3	4	4	3	4	4	30
32	3	3	2	3	3	3	3	4	3	27
33	2	2	1	3	3	2	1	2	2	18
34	2	2	3	4	4	3	3	2	3	26
35	3	3	3	4	3	3	3	3	3	28
36	3	3	2	3	2	3	3	3	2	24

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



Lampiran 3

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilarang Dimanfaatkan
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	4	3	4	4	3	4	4	3	32
2	3	3	3	3	3	2	3	3	25
3	2	3	3	3	3	2	3	3	25
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
3	4	4	4	4	4	2	4	3	32
2	2	2	3	3	3	2	3	2	22
3	4	2	3	3	4	1	2	2	24
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	3	4	4	3	3	4	4	4	33
4	3	3	4	4	4	3	3	4	32
4	3	4	4	4	4	1	3	3	30
4	4	4	3	2	2	4	4	4	31
4	3	3	4	4	4	4	3	3	32
3	2	2	2	3	2	2	2	2	20
4	3	4	4	4	4	3	4	4	34
4	3	4	4	3	3	3	4	3	31
3	3	4	3	4	4	4	4	3	32
4	3	4	3	4	4	4	4	4	34
3	3	2	3	3	3	2	3	4	26
3	3	2	2	2	2	3	2	2	21
4	4	3	3	3	3	3	3	2	28
4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	4	3	4	4	3	3	4	3	32
4	3	4	3	4	3	3	4	4	32
4	4	4	4	4	3	3	3	3	32
3	3	3	3	3	4	3	4	3	29
3	3	4	4	3	3	2	3	3	28
3	3	3	3	3	4	3	4	4	30



Lampiran 4

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,09687048
Most Extreme Differences	Absolute	,100
	Positive	,100
	Negative	-,090
Test Statistic		,100
Asymp. Sig. (2-tailed)		,172 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,703	2,765		2,424	,018
	Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid	1,015	,125	,714	8,100	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,714 ^a	,510	,502	3,121

a. Predictors: (Constant), Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid



Lampiran 4

© 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.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	639,217	1	639,217	65,609	,000 ^b
	Residual	613,799	63	9,743		
	Total	1253,015	64			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Desain Grafis Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Suska Riau

b. Predictors: (Constant), Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid

Correlations			
		Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid	Minat Belajar Desain Grafis
Tayangan Akun TikTok @riopurbaaaaid	Pearson Correlation	1	,714**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	65	65
Minat Belajar Desain Grafis	Pearson Correlation	,714**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	65	65

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

UIN SUSKA RIAU