

**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****6942/KOM-D/SD-SI/2024****PENGARUH KONTEN VLOG “A DAY IN MY LIFE” DI TIKTOK  
TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI  
UIN SUSKA RIAU**

UIN SUSKA RIAU

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Syarat Mengerjakan Skripsi Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**Oleh :****MARTHA KUSUMA****NIM. 12040323551**

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

**2024**



# 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.



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

كلية الدعوة وارتصال

### FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

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

#### PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Martha Kusuma  
NIM : 12040323551  
Judul : Pengaruh Konten Vlog "A Day In My Life" di TikTok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

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

Hari : Selasa  
Tanggal : 15 Oktober 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, 15 Oktober 2024



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

Ketua/ Penguji I,

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

Sekretaris/ Penguji II,

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

Penguji III,

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

Penguji IV,

Rusyda Fauzanda, S.S., M.Si  
NIP.19840504 201903 2 011



**PENGARUH KONTEN VLOG "A DAY IN MY LIFE" DI TIKTOK TERHADAP  
KREATIVITAS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU**

**Disusun Oleh:**

**Martha Kusuma**  
**NIM. 12040323551**

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal 30 September 2024

**Mengetahui**  
**Pembimbing**

**Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom**  
**NIK. 19920512 202321 2 048**

**Mengetahui:**  
**Ketua Prodi Ilmu Komunikasi**

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

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



Pekanbaru, 17 September 2024

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

Kepada yang terhormat,  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**  
di-

Tempat.

*Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Martha Kusuma  
NIM : 12040323551  
Judul Skripsi : Pengaruh Konten Vlog "A Day In My Life" di TikTok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

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

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

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

*Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Mengetahui,  
Pembimbing,

**Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom**  
NIP. 19920512 202321 2 048

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

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

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



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



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

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

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

### PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

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

Nama : Martha Kusuma  
NIM : 12040323551  
Judul : Pengaruh Trend Konten A Day In My Life di TikTok terhadap Rutinitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 04 Maret 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, 04 Maret 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Nurdin, MA  
NIP. 196606202006041015

Penguji II,

Hayatullah Kurniadi, S.I.Kom., MA  
NIP: 19890619201801104



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Martha Kusuma

NIM : 12040323551

Tempat/ Tgl. Lahir : Dalam Koto Tach Baruah , 03 Oktober 2001

Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* : **"PENGARUH KONTEN VLOG "A DAY IN MY LIFE" DI TIKTOK TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU "**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya\*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

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

Pekanbaru, 25 November 2024

Yang membuat pernyataan



**Martha Kusuma**  
NIM. 12040323551

*\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

## ABSTRAK

**Nama : Martha Kusuma**  
**Program Studi : Ilmu Komunikasi**  
**Judul : Pengaruh Konten Vlog “A Day In My Life” di Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau**

Konten *vlog* adalah video yang biasanya ditulis tentang kegiatan sehari-hari, pendapat, atau cerita dalam konten *vlog*. Ada beberapa konten *vlog* yang menginspirasi di aplikasi Tiktok ini. Salah satu konten *vlog* yang banyak dikonsumsi pengguna TikTok yaitu konten *vlog* “A Day In My Life” yang berisi kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh pembuat konten yang dikemas dengan video *minivlog* atau video dengan durasi pendek dengan kreativitas tiap pembuat konten membuat konten ini viral dan banyak ditonton oleh pengguna TikTok. Konten *vlog* di Tiktok juga memiliki daya tarik lain, yaitu kreativitas. Dengan durasi video yang pendek, mendorong pengguna untuk menggunakan kreativitas mereka. Kreativitas yang bisa dikerahkan sangat beragam, mulai dari bahan yang digunakan, pemilihan efek video dan juga fitur- fitur lain yang tersedia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif dengan metode angket (kuesioner). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* jenis *purposive sampling*, berdasarkan kriteria tertentu dengan menggunakan rumus Slovin. Kemudian sampel yang didapatkan sebanyak 85 responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori Terpaan Media (*Media Exposure Theory*). Hasil penelitian ini menggunakan *software* SPSS 23 bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Konten *Vlog* “A Day In My Life” di Tiktok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2020. Dari hasil penelitian ini diperoleh data sebesar 56,1% mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau bahwa Konten *Vlog* “A Day In My Life” di Tiktok dapat mempengaruhi kreativitas mereka.

**Kata Kunci:** Konten *Vlog*, Tiktok, Kreativitas.



**Name** : Martha Kusuma  
**Study Program** : Communication Science  
**Title** : *The Influence of of Vlog Content "A Day In My Life" on Tiktok on the Creativity of Communication Science Students of UIN Suska Riau*

Vlog content is a video that is usually written about daily activities, opinions, or stories in vlog content. There are several inspiring vlog content on this Tiktok application. One of the vlog content that is widely consumed by TikTok users is the vlog content "A Day In My Life" which contains daily activities carried out by content creators which are packaged with minivlog videos or videos with short duration with the creativity of each content creator making this content viral and widely watched by TikTok users. Vlog content on TikTok also has another attraction, namely creativity. With a short video duration, it encourages users to use their creativity. The creativity that can be deployed is very diverse, ranging from the materials used, the selection of video effects and also other available features. The approach used in this research is a quantitative approach with a questionnaire method. The sampling technique used is non probability sampling type purposive sampling, based on certain criteria using the Slovin formula. Then the sample obtained was 85 respondents. The theory used in this research is Media Exposure Theory. The results of this study using SPSS 23 software showed that there was a significant influence between the Vlog Content "A Day In My Life" on Tiktok on the Creativity of Communication Science Students of UIN Suska Riau class of 2020. From the results of this study, data was obtained for 56.1% of Communication Science students of UIN Suska Riau that Vlog content "A Day In My Life" on Tiktok can affect their creativity.

**Keyword:** Vlog content, TikTok, Creativity.

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.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi ALLAH SWT, atas segala limpahan berupa rahmat, hidayah, inayah-nya, serta kesehatan kepada Peneliti sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat beserta salam peneliti sampaikan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliah kepada zaman yang penuh cahaya dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi dengan judul **“Konten Vlog “A Day In My Life” di Tiktok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau”** merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki peneliti, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini juga tidak luput dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Teristimewa kepada orang tua penulis, yaitu Ayahanda tercinta Aswendi dan Ibunda tercinta Upik Harlina serta Ibuk Hj. Efni Kamuli terima kasih yang telah berjuang dan selalu menjadi penyemangat, memberikan penulis motivasi yang selalu setia mencurahkan kasih sayang dan cinta, doa, motivasi, serta dukungannya baik secara moril dan materi. Terima kasih atas segala hal yang telah ayahanda dan ibunda berikan dan tidak bisa dilupakan dan tidak mungkin terbalas oleh penulis. Serta terima kasih pada kedua saudara tercinta Delicia Generis Humani dan Fenesia Cronato Pussina yang telah memberikan dukungan tak terhingga kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A, Dr. Masduki, M.Ag, Dr. Toni Hartono, M.Si, dan Dr. H. Arwan, M.Ag sebagai Dekan, Wakil Dekan I,II, dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Ibu Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan nasihat dan saran serta meluangkan waktu dan tenaganya dalam pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5. Bapak dan Ibu Penguji Sidang Skripsi yang telah memberi masukan kepada Skripsi penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi atas pendidikan pengajaran selama Penulis berada di kampus. Ilmu dari Bapak dan Ibu berikan akan menjadi sesuatu yang sangat bermanfaat bagi saya di masa sekarang dan masa depan.
7. Seluruh Staf dan Pegawai Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu kelancaran proses administrasi bagi Penulis.
8. Teruntuk sahabat tercinta Mildayatul Putri, S.Kep, Sofi Yulia Anggraini, S.H, dan Febrianti Rahma yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan dalam kehidupan penulis.
9. Teruntuk sahabat seperjuangan selama perkuliahan “KeeFCi” yang selalu kebersamai penulis.
10. Seluruh teman- teman kelas jurusan Ilmu Komunikasi konsentrasi *Broadcasting* angkatan 2020 Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.
11. Seluruh teman- teman KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Kelurahan Batu Bersurat Kecamatan XIII Koto Kampar.
12. Kemudian kepada seseorang yang namanya tidak penulis tulis disini, terima kasih sudah selalu ada untuk menjadi garda terdepan, menghibur, mendukung, membantu, dan memberikan dukungan selama proses pembuatan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada keluarga besar penulis yang telah memberikan semangat, menguatkan mental dan mendukung dari awal hingga akhir perkuliahan, serta mendukung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
14. Martha Kusuma, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar- besarnya karena telah kuat bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menjalani proses yang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Akhir kata, semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat kepada semua kalangan yang membutuhkan, baik dari kalangan akademis, maupun masyarakat luas pada umumnya.

Pekanbaru, 30 September 2024

Peneliti

**MARTHA KUSUMA**

**NIM. 12040323551**



## DAFTAR ISI

|                                                                  |      |
|------------------------------------------------------------------|------|
| ABSTRAK .....                                                    | i    |
| ABSTRACT .....                                                   | ii   |
| KATA PENGANTAR .....                                             | iii  |
| DAFTAR ISI .....                                                 | v    |
| DAFTAR TABEL .....                                               | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                                              | x    |
| BAB I .....                                                      | 1    |
| PENDAHULUAN .....                                                | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                                 | 1    |
| 1.2 Penegasan Istilah .....                                      | 6    |
| 1.2.1 Pengaruh .....                                             | 6    |
| 1.2.2 Konten .....                                               | 6    |
| 1.2.3 Vlog .....                                                 | 6    |
| 1.2.4 TikTok .....                                               | 7    |
| 1.2.5 Kreativitas .....                                          | 7    |
| 1.2.6 Mahasiswa .....                                            | 7    |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                                        | 7    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                                      | 7    |
| 1.5 Kegunaan Penelitian .....                                    | 7    |
| 1.5.1 Kegunaan Secara Akademis .....                             | 7    |
| 1.5.2 Kegunaan Secara Praktis .....                              | 8    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                                  | 9    |
| BAB II .....                                                     | 10   |
| TINJAUAN PUSTAKA .....                                           | 10   |
| 2.1 Kajian Terdahulu .....                                       | 10   |
| 2.2 Landasan Teori .....                                         | 14   |
| 2.2.1 Teori Terpaan Media ( <i>Media Exposure Theory</i> ) ..... | 14   |
| 2.2.2 Konten Vlog .....                                          | 16   |



**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**

|                                       |                                                              |    |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----|
| 2.2.3                                 | Kreativitas .....                                            | 19 |
| 2.3                                   | Konsep Operasional .....                                     | 23 |
| 2.4                                   | Kerangka Pemikiran .....                                     | 26 |
| 2.5                                   | Hipotesis .....                                              | 27 |
| BAB III                               | .....                                                        | 28 |
| METODOLOGI PENELITIAN .....           |                                                              | 28 |
| 3.1                                   | Desain Penelitian .....                                      | 28 |
| 3.2                                   | Lokasi dan Waktu .....                                       | 28 |
| 3.3                                   | Populasi dan Sampel .....                                    | 28 |
| 3.3.1                                 | Populasi .....                                               | 29 |
| 3.3.2                                 | Sampel .....                                                 | 29 |
| 3.4                                   | Teknik Pengumpulan Data .....                                | 30 |
| 3.5                                   | Uji Validitas dan Realibitas .....                           | 31 |
| 3.5.1                                 | Uji Validitas .....                                          | 31 |
| 3.5.2                                 | Uji Realibilitas .....                                       | 32 |
| 3.6                                   | Teknik Analisis Data .....                                   | 32 |
| 3.6.1                                 | Regresi Linear Sederhana .....                               | 33 |
| 3.6.2                                 | Uji Koefisien Determinasi .....                              | 33 |
| BAB IV                                | .....                                                        | 34 |
| GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....  |                                                              | 34 |
| 4.1                                   | UIN Suska Riau .....                                         | 34 |
| 4.1.1                                 | Sejarah Singkat UIN Suska Riau .....                         | 34 |
| 4.1.2                                 | Visi, Misi, Karakteristik, dan Tujuan UIN Suska Riau .....   | 36 |
| 4.1.3                                 | Nama Rektor dan Wakil Rektor .....                           | 37 |
| 4.1.4                                 | Fakultas .....                                               | 37 |
| 4.1.5                                 | Fasilitas dan Sarana Pendidikan .....                        | 38 |
| 4.2                                   | Gambaran Umum Konten Vlog “A Day In My Life” di Tiktok ..... | 38 |
| BAB V                                 | .....                                                        | 40 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... |                                                              | 40 |
| 5.1                                   | Hasil Penelitian .....                                       | 40 |



**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

|                            |                                                                                          |    |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 5.1.1                      | Identitas Responden .....                                                                | 40 |
| 5.1.2                      | Deskriptif Perilaku Media Responden terhadap Konten <i>Vlog “A Day In My Life”</i> ..... | 41 |
| 5.1.3                      | Deskriptif Perilaku Media Responden terhadap Kreativitas .....                           | 49 |
| 5.2                        | Pembahasan .....                                                                         | 59 |
| 5.2.1                      | Uji Validitas dan Reliabilitas .....                                                     | 59 |
| 5.2.2                      | Analisis Regresi Linear Sederhana .....                                                  | 62 |
| 5.2.3                      | Koefisien Determinasi .....                                                              | 64 |
| BAB VI .....               |                                                                                          | 65 |
| KESIMPULAN DAN SARAN ..... |                                                                                          | 65 |
| 6.1                        | Kesimpulan .....                                                                         | 65 |
| 6.2                        | Saran .....                                                                              | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA .....       |                                                                                          | 66 |
| LAMPIRAN .....             |                                                                                          | 70 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Konsep Operasional .....                                                                                                                                             | 25 |
| Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran.....                                                                                                                                              | 26 |
| Tabel 3.1 Skor Tanggapan Responden.....                                                                                                                                        | 30 |
| Tabel 4.1 Daftar Nama Rektor UIN Suska Riau.....                                                                                                                               | 35 |
| Tabel 4.2 Daftar Nama Rektor dan Wakil Rektor UIN Suska Riau .....                                                                                                             | 37 |
| Tabel 5.1 Tanggapan Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....                                                                                                                  | 40 |
| Tabel 5.2 Tanggapan Responden Berdasarkan Konsentrasi .....                                                                                                                    | 41 |
| Tabel 5.3 Tanggapan Responden Mengenai Kredibilitas Seorang <i>Vlogger</i> .....                                                                                               | 42 |
| Tabel 5.4 Tanggapan Responden Mengenai Kredibilitas Seorang <i>Vlogger</i> .....                                                                                               | 42 |
| Tabel 5.5 Tanggapan Responden Mengenai Daya Tarik <i>Vlogger</i> .....                                                                                                         | 43 |
| Tabel 5.6 Tanggapan Responden Mengenai Daya Tarik <i>Vlogger</i> .....                                                                                                         | 44 |
| Tabel 5.7 Tanggapan Responden Mengenai Kekuasaan <i>Vlogger</i> .....                                                                                                          | 44 |
| Tabel 5.8 Tanggapan Responden Mengenai Isi Video Menarik Perhatian.....                                                                                                        | 45 |
| Tabel 5.9 Tanggapan Responden Mengenai Isi Video Menarik Perhatian.....                                                                                                        | 46 |
| Tabel 5.10 Tanggapan Responden Mengenai Isi Video Dapat Dimengerti .....                                                                                                       | 46 |
| Tabel 5.11 Tanggapan Responden Mengenai Isi Video Dapat Dimengerti .....                                                                                                       | 47 |
| Tabel 5.12 Tanggapan Responden Mengenai Selalu Mengamati Isi Video Dapat Diterima.....                                                                                         | 48 |
| Tabel 5.13 Tanggapan Responden Mengamati Isi Video Dapat Diterima .....                                                                                                        | 49 |
| Tabel 5.14 Tanggapan Responden Mengenai Konten A Day In My Life Merupakan Hal Baru .....                                                                                       | 49 |
| Tabel 5.15 Tanggapan Responden Mengenai Perasaan Penasaran dengan Hal Baru Saat Menonton Konten A Day In My Life .....                                                         | 50 |
| Tabel 5.16 Tanggapan Responden Mengenai Perasaan Ingin Menjadi Content Creator TikTok Setelah Menonton Konten A Day In My Life.....                                            | 51 |
| Tabel 5.17 Tanggapan Responden Mengenai Perasaan Terinspirasi Menjadi Content Creator TikTok yang Memiliki Ciri Khas dan Keunikan Tersendiri dari Konten A Day In My Life..... | 51 |
| Tabel 5.18 Tanggapan Responden Mengenai Memiliki Wawasan Baru dalam Pembuatan Konten A Day In My Life .....                                                                    | 52 |
| Tabel 5.19 Tanggapan Responden Mengenai Potensi Mengasah Kemampuan dalam Menuangkan Hasil Ide- Ide Kreatif pada Tayangan Konten A Day In My Life .....                         | 53 |
| Tabel 5.20 Tanggapan Responden Mengenai Memiliki Keinginan untuk Menghasilkan Sesuatu yang Baru dan Mengkombinasikan Konten A Day In My Life .....                             | 54 |
| Tabel 5.21 Tanggapan Responden Mengenai Memiliki Keinginan untuk Meneliti Cara Pembuatan Konten <i>Vlog</i> Setelah Menonton Konten A Day In My Life .....                     | 55 |



**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 5.22 Tanggapan Responden Mengenai Upaya Menyelesaikan Pembuatan Konten <i>Vlog</i> dengan Hasil yang Baik meskipun Mengorbankan Waktu dan Tenaga yang Banyak.....           | 56 |
| Tabel 5.23 Tanggapan Responden Mengenai Memiliki Motivasi dan Ambisi untuk Memenuhi Hasrat dalam Proses Pengembangan Diri.....                                                    | 57 |
| Tabel 5.24 Tanggapan Responden Mengenai Upaya Mengembangkan Gagasan-Gagasan Konten <i>Vlog</i> Tema Lain dengan Tema Sendiri.....                                                 | 57 |
| Tabel 5.25 Tanggapan Responden Mengenai Tidak Mudah Berputus Asa atau Mundur dalam Melakukan Sesuatu yang Dikerjakan Mengalami Kendala.....                                       | 58 |
| Tabel 5.26 Tanggapan Responden Mengenai Tidak Menyinggung Perasaan Orang Lain Saat Berkomunikasi dengan Memberi Komentar Konten <i>Vlog</i> Seseorang di Media Sosial TikTok..... | 59 |
| Tabel 5.27 Hasil Uji Validitas Variabel X.....                                                                                                                                    | 60 |
| Tabel 5.28 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....                                                                                                                                    | 61 |
| Tabel 5.29 Hasil Uji Reabilitas Variabel X.....                                                                                                                                   | 62 |
| Tabel 5.30 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y.....                                                                                                                                   | 62 |
| Tabel 5.31 Analisis regresi Linear Sederhana dari Output ANOVA.....                                                                                                               | 63 |
| Tabel 5.32 Koefisien.....                                                                                                                                                         | 63 |
| Tabel 5.33 Analisis Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y.....                                                                                                  | 64 |

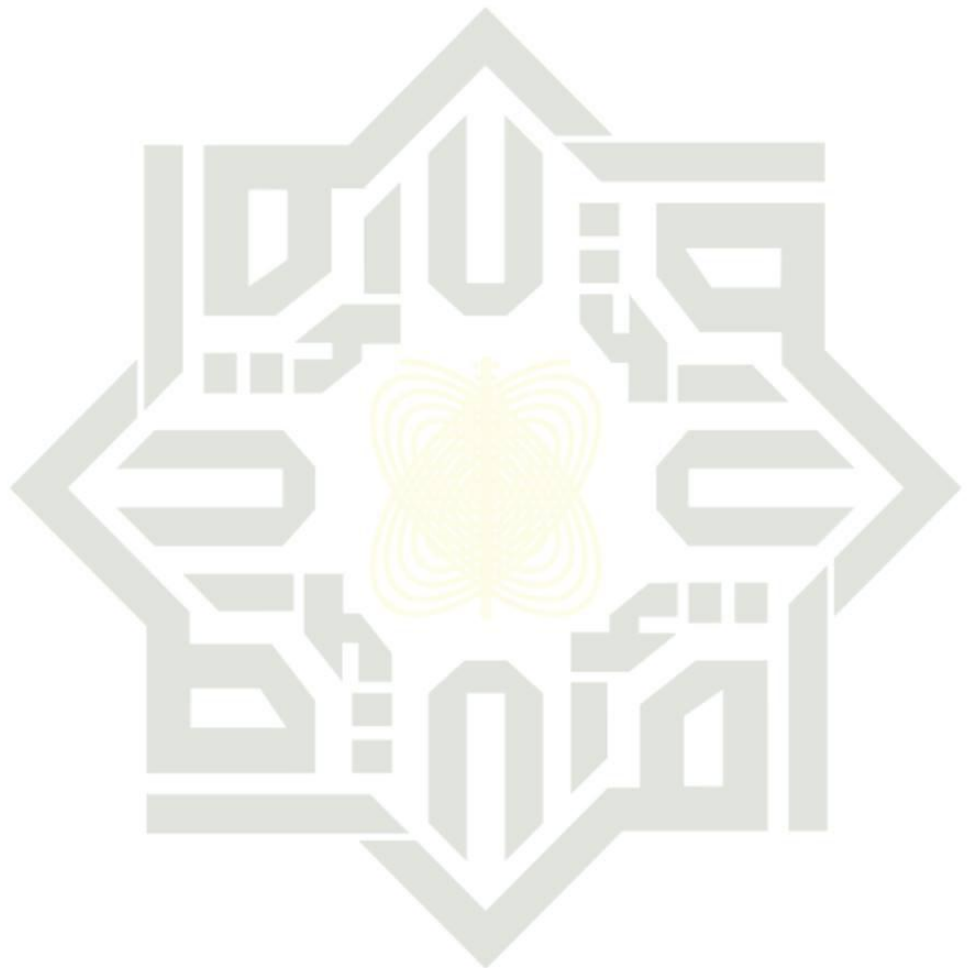


#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                             |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Gambar 1.1 Grafik Pengguna aplikasi media sosial terbanyak di Indonesia tahun 2023 .....    | 2 |
| Gambar 1.2 Data 10 Negara dengan Jumlah Pengguna TikTok terbanyak di Dunia Tahun 2023 ..... | 3 |
| Gambar 1.3 Prariset Trend Konten “A Day In My Life” .....                                   | 5 |



UIN SUSKA RIAU



## BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Media sosial menjadi wadah untuk menunjukkan seluruh aktifitas kehidupan. Semua orang memiliki media sosial untuk menemani waktu luang sehari-hari, bahkan bermain media sosial menjadi kebiasaan semua orang menghabiskan waktu. Media sosial terdiri dari dua kata yaitu media dan sosial, dimana media ini bermaksud sarana, wadah, tempat, perantara, penghubung dalam komunikasi, lalu sosial bermaksud pada orang, kelompok, masyarakat yang berkaitan dengan cara interaksi. Secara umum, media sosial adalah sarana atau alat yang mana aplikasi berbasis internet (*online*) bagi penggunaanya dapat berinteraksi, berdiskusi, berbagi baik informasi maupun hiburan, berpartisipasi, serta melakukan berbagai macam kreatifitas terhadap pengguna atau sosial lainnya. Selanjutnya, menurut Rulli Nasrullah menyebutkan bahwa media sosial ialah alat komunikasi yang dipakai untuk berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya, berkolaborasi, berbagi informasi, dan mempresentasikan diri (Feroza and Misnawati 2020). Kaplan & Haenlein menyimpulkan media sosial yaitu sebuah aplikasi berbasis online yang memungkinkan dapat menciptakan dan pergantian konten yang diciptakan oleh penggunaanya (Cahyono 2016).

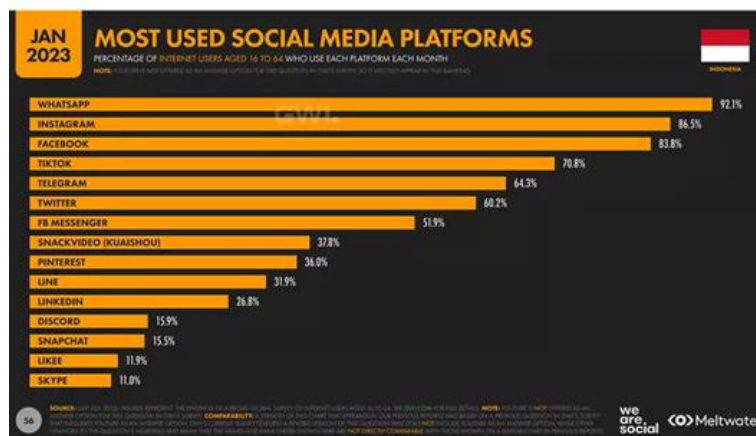
Menurut laporan *We Are Social via Kompas*, sampai tahun 2023 pengguna aplikasi media sosial sosial paling banyak digunakan berdasarkan pengguna yang berusia 16 – 64 tahun di Indonesia sebagai berikut, pertama yaitu aplikasi WhatsApp sebanyak 92,1%. Kedua aplikasi Instagram sebanyak 86,5%. Ketiga aplikasi Facebook sebanyak 83,8%. Keempat aplikasi TikTok sebanyak 70,8%. Kelima aplikasi telegram 64,3%. Keenam aplikasi Twitter (X) sebanyak 60,2%. Ketujuh aplikasi Facebook Messenger sebanyak 51,9%. Kedelapan aplikasi SnackVideo sebanyak 37,8%. Kesembilan aplikasi Pinterest sebanyak 36%. Kesepuluh aplikasi LINE sebanyak 31,9%. Kesebelas aplikasi LinkedIn sebanyak 26,8%. Keduabelas aplikasi Discord sebanyak 15,9%. Ketigabelas aplikasi Snapchat sebanyak 15,5%. Keempatbelas aplikasi Likee sebanyak 11,9%. Lalu kelimabelas aplikasi Skype sebanyak 11,0%. Aplikasi TikTok sendiri mengalami kenaikan yang cukup pesat dibandingkan tahun sebelumnya yakni 63,1% (Nadya and Zahra 2023).



### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Gambar 1.1 Grafik Pengguna aplikasi media sosial terbanyak di Indonesia tahun 2023



Sumber: We Are Social

Di Indonesia ada sekitar 106,51 juta pengguna aplikasi TikTok pada tahun 2023. Jumlah itu menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pengguna TikTok terbanyak kedua di dunia. Hal ini terbukti menurut laporan *We Are Social* pada Oktober 2023. Lalu Amerika Serikat masih bertahan di posisi teratas dengan 143,4 juta pengguna TikTok. Kemudian, di peringkat ketiga ada Brasil dengan 94,96 juta pengguna, diikuti Meksiko dengan 68,89 juta pengguna. Di peringkat berikutnya ada Vietnam dengan 62,61 juta pengguna, dilanjutkan Pakistan dengan 48,12 juta, dan Thailand dengan 38,08 juta pengguna. Di posisi kesepuluh ada Turki dengan jumlah pengguna sebanyak 35,74 juta. Dengan demikian, secara total TikTok memiliki 1,22 miliar pengguna di seluruh dunia per Oktober 2023 (Mutia Annur and Ahdiat 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.

Gambar 1.2 Data 10 Negara dengan Jumlah Pengguna TikTok terbanyak di Dunia Tahun 2023

| No. | Nama Data       | Nilai / Pengguna |
|-----|-----------------|------------------|
| 1   | Amerika Serikat | 143.408.000      |
| 2   | Indonesia       | 106.518.000      |
| 3   | Brasil          | 94.960.500       |
| 4   | Meksiko         | 68.898.500       |
| 5   | Vietnam         | 62.616.000       |
| 6   | Rusia           | 59.121.000       |
| 7   | Pakistan        | 48.122.000       |
| 8   | Filipina        | 39.848.500       |
| 9   | Thailand        | 38.088.000       |
| 10  | Turki           | 35.746.000       |

Sumber:Databoks

Media sosial yang paling diminati oleh anak muda atau generasi Z saat ini adalah aplikasi TikTok, yang mana aplikasi ini telah merangkum semua fitur aplikasi media sosial lainnya dalam satu tempat dan pengguna merasa terbantu dengan tidak perlu berpindah- pindah aplikasi untuk mendapat informasi atau hiburan, dan lain-lain. Kebenaran ini dibuktikan dengan laporan data yang dihimpun *Bussines of Apps* menyebutkan pengguna TikTok paling banyak yakni usia 18- 24 tahun yang mencapai 34,9% dari total pengguna pada 2022. Kemudian disusul usia 25- 34 yang tercatat sebesar 28,2%. Ada juga usia remaja yakni 13- 17 tahun dengan proporsi 14,4%. Sementara paling sedikit yaitu kelompok diatas 55 tahun yakni 55% dengan proporsi 3,4% dan 44- 45 tahun yang sebesar 6,3%. Lalu berdasarkan gendernya, pengguna perempuan tercatat lebih banyak yakni 55% dari total pengguna pada 2022. Laki- laki tercatat sebanyak 43%, sedangkan gender lainnya sebesar 2% (F. Santika 2023).

Konten *vlog* adalah video yang biasanya ditulis tentang kegiatan sehari-hari, pendapat, atau cerita dalam konten *vlog*. Konten *vlog* tidak dapat diklasifikasikan sebagai konten pendidikan, tetapi memberikan informasi umum seperti tempat baru atau dapat berupa informasi pribadi, karena konten *vlog* biasanya ditampilkan sebagai video dengan tema kegiatan sehari- hari, pendapat tentang sesuatu, dan sesuatu untuk dihindarkan (David, Sondakh, Harilama 2017). Konten *vlog* memungkinkan penulis mengubah diri mereka sendiri. Konten *vlog* sekarang menjadi cara untuk menunjukkan identitas diri kepada publik. Tentu saja, membuat konten *vlog* untuk dipromosikan di media sosial membutuhkan kepercayaan diri dan keberanian. Kepercayaan diri adalah keyakinan pada kemampuan dan penilaian diri sendiri untuk

melakukan apa yang dibutuhkan dan menemukan cara terbaik untuk melakukannya (Mahris and Umam 2023).

Ada beberapa konten *vlog* yang menginspirasi di aplikasi Tiktok ini, salah satunya adalah "A day in my life". Konten ini berisi video tentang kehidupan sehari-hari pengguna, namun, pencipta konten tersebut hanya menampilkan beberapa kegiatan yang dilakukan dalam waktu dua hingga tiga menit. Beberapa pembuat konten menampilkan aktivitas sehari-hari mereka, seperti bekerja, belajar, dan membersihkan, yang menjadikannya sangat dikenal. Oleh karena itu, tujuan konten tersebut adalah untuk mendorong penonton untuk rajin bekerja, belajar, dan selalu hidup dalam lingkungan yang bersih. Banyak orang tertarik dengan materi dan menirunya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Saat ini, konten *vlog* "A Day In My Life", yang berarti "satu hari dalam hidupku", menampilkan cuplikan aktivitas sehari-hari pengguna. Pengguna akan menampilkan rutinitas sehari-harinya dalam video, mulai dari bangun tidur, makan, belajar, bekerja, pergi ke kampus, main, dan traveling, hingga kembali ke rutinitas biasanya. Itu dilakukan setiap hari dengan aktivitas yang sama (Ayuni, Jayanti, and Farida 2023).

Menurut hasil prariset tentang konten *vlog A Day In My Life* yang dilakukan kepada 40 pengguna TikTok dapat disimpulkan konten *A Day In My Life* adalah video yang berisi kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan oleh pembuat konten (Kusuma 2024). Pembuat konten akan menceritakan mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali, termasuk bersiap-siap saat melakukan kegiatan aktivitas di hari itu, sarapan, makan siang, melakukan aktivitas, bahkan mendiskusikan kejadian terkini selama menjalani hari itu. Setiap orang mempunyai aktivitas yang berbeda-beda tentunya membuat konten ini beragam sehingga dapat menimbulkan berbagai macam konten seperti, *A Day In My Life as a student* (sebagai mahasiswa), *A Day In My Life as a worker*, *A Day In My Life as an intern*, *A Day In My Life as a barista*, *A Day In My Life as a content creator*, *A Day In My Life as a banker*, *A Day In My Life as a* anak kos, dan lain-lain. Dengan demikian, akan banyak pengguna TikTok membuat konten *A Day In My Life* sehingga konten ini menjadi *trend* di TikTok dengan data jumlah pengguna tagar atau *hashtag* (#) #ADayInMyLife sebanyak 1,5 juta unggahan video pada aplikasi TikTok. Ternyata konten *A Day In My life* ini termasuk top 5 konten *becoming* di TikTok dalam sebuah artikel yang ada di *KoinWorks.com* dan konten lainnya yaitu konten *Fashion Transformation*, Tutorial Memasak, *Life at...*, dan *Reaview Produk*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

*Gambar 1.3 Prariset Trend Konten “A Day In My Life”*



Sumber: Mentimeter

Konten *vlog* di TikTok juga memiliki daya tarik lain, yaitu kreativitas. Dengan durasi video yang pendek, mendorong pengguna untuk menggunakan kreativitas mereka. Kreativitas yang bisa dikerahkan sangat beragam, mulai dari bahan yang digunakan, pemilihan efek video dan juga fitur-fitur lain yang tersedia. Dengan cara ini, aplikasi memungkinkan mereka untuk dengan mudah membuat semua jenis video dengan konten yang sangat menarik dengan cara mereka sendiri. Mereka bisa menunjukkan ide-ide unik dan kreatif agar konten videonya lebih banyak dilihat dan disukai (Rizkiani and Tamburian 2022).

Menurut Oktavia (2020) kreativitas merupakan hasil karya yang terbaru. Terbaru dapat diartikan bagi dunia ilmiah maupun budaya serta baru juga untuk individu sendiri. Saat ini kreativitas semakin berkembang, semakin banyak individu yang mulai mengasah kreativitasnya guna mengembangkan kemampuan diri untuk bersaing dalam segala bidang. Kreativitas merupakan hal yang saat ini cukup penting, semakin banyak individu mengembangkan kreativitasnya tentu semakin banyak pula penemuan baru yang dapat dijadikan kompetitor.

Kreativitas didefinisikan oleh Munandar (2009) sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, menghasilkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah, atau menemukan hubungan baru antara elemen yang sudah ada. Tingkah laku atau kegiatan kreatif seseorang dapat menunjukkan tingkat kreativitas seseorang. Saat ini kreativitas semakin berkembang, semakin banyak orang yang mulai belajar menjadi kreatif untuk menjadi lebih baik dan bersaing di segala bidang (Bergström and Jervelycke Belfrage 2018).



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Konten *Vlog A Day In My Life* di TikTok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau”.

## **Penegasan Istilah**

### **1.1 Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memaknai pengaruh sebagai kekuatan yang timbul atau ada berasal dari sesuatu baik barang atau orang yang mana dapat menjelaskan cara membentuk watak, suatu tindakan maupun keyakinan orang lain (Putri 2020).

Menurut Badudu dan Zain dalam Wangi, Syah, Basri (2017) pengaruh yaitu kekuatan yang menyebabkan sesuatu terjadi, atau dengan kata lain, itu adalah kemampuan untuk membentuk susatu menjadi bentuk yang kita inginkan,

Menurut Wiryanto dalam Soegiarto (2017) pengaruh adalah seseorang berada di situasi formal atau informal dengan memiliki karakteristik kosmopolitan, inovatif, kompeten, dan mudah diakses dari pihak bawahannya. Hal ini berlaku apakah pihak yang bersangkutan formal atau informal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya yang tumbuh dari sesuatu baik benda atau orang yang mempunyai dampak dan akibat dari fenomena, benda, atau orang tersebut. Apa yang dipikirkan atau dilakukan seseorang akan berdampak secara langsung baik dari aspek penampilan fisik seseorang bahkan orang lain, kepercayaan atau keyakinan, perilaku, maupun benda.

### **1.2 Konten**

Konten adalah berisi jenis format maupun informasi yang disajikan pada media, terlebih media baru seperti tulisan, gambar, suara, atau video. Strategi konten ialah menjadi kompas yang mengarahkan unjuk pembuatan konten dengan maksud tujuan situs web dan audiens. Informasi yang tersaji oleh konten mestinya disampaikan secara efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan informasi yang dicari.

### **1.3 Vlog**

*Vlog* (Video Blog) merupakan sebuah video yang bertema tertentu kemudian dikemas dalam konsep dokumentasi jurnalistik dalam sebuah website. *Vlog* termasuk dalam jenis konten, *vlog* berisikan video, gambar dan suara. Di dalam sebuah *vlog*



#### 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.

seseorang akan menampilkan identitasnya sebagai bentuk citra diri yang ingin mereka tunjukkan ke publik (Ayuni, Jayanti, Farida 2023).

### 1.2.4 TikTok

TikTok adalah salah satu aplikasi media sosial yang berasal dari China. Aplikasi ini berisi video berdurasi pendek dan diiringi oleh *backsound* baik itu *voice over* ataupun musik.

### 1.2.5 Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir berbeda (Ali 2014).

### 1.2.6 Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang melanjutkan pendidikan dari tingkat SMA/SMK ke jenjang yang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi.

## 1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas peneliti mengambil sebuah rumusan masalah yakni “Bagaimana pengaruh konten *vlog* “*A Day In My Life*” di TikTok terhadap kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau?”

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi pengaruh konten *vlog* “*A day In My Life*” di TikTok terhadap kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

### 1.5.1 Kegunaan Secara Akademis

Dapat mengetahui dan menambah pengetahuan mengenai masalah pengaruh konten *vlog* “*A Day In My Life*” di TikTok terhadap kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau sehingga khalayak bisa mempelajari hal yang ada pada konten tersebut.



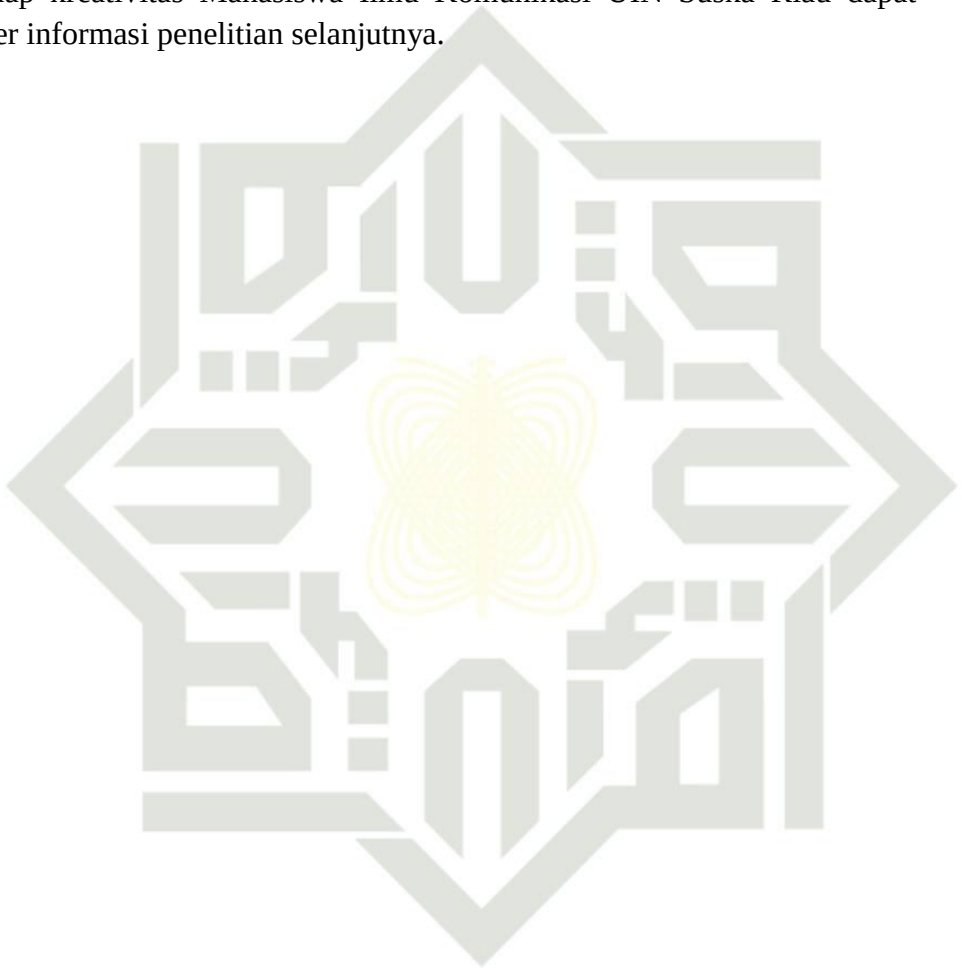
### 1.3.2 Kegunaan Secara Praktis

Memberikan sumbangsih terhadap kajian tentang fenomena. Sekaligus mendorong munculnya kajian penelitian yang serupa dan dapat memperkaya permasalahan ini.

Kajian tentang fenomena terhadap pengaruh konten *vlog A Day in My Life* di TikTok terhadap kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau dapat menjadi sumber informasi penelitian selanjutnya.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## Sistematika Penulisan

Agar mengetahui keseluruhan secara jelas terhadap penelitian ini, dapat ditulis susunan sistematika penulisan sebagai berikut:

|                       |                                          |                                                                                                                                           |
|-----------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>BAB I</b>          | <b>: PENDAHULUAN</b>                     | Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, asal mula masalah, tujuan masalah dan manfaat menulis, serta sistematika penulisan.      |
| <b>BAB II</b>         | <b>: TINJAUAN PUSTAKA</b>                | Bab ini membahas terkait kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional, kerangka pemikiran, dan hipotesis.                         |
| <b>BAB III</b>        | <b>: METODOLOGI PENELITIAN</b>           | Bab ini membahas tentang jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populas dan sampel, uji validitas data, dan teknik analisis data. |
| <b>BAB IV</b>         | <b>: GAMBARAN UMUM</b>                   | Bab ini membahas tentang gambaran umum subyek penelitian.                                                                                 |
| <b>BAB V</b>          | <b>: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> | Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan Penelitian.                                                                      |
| <b>BAB VI</b>         | <b>: SIMPULAN DAN SARAN</b>              | Bab ini membahas tentang simpulan dan saran penelitian.                                                                                   |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> |                                          |                                                                                                                                           |
| <b>LAMPIRAN</b>       |                                          |                                                                                                                                           |



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

#### Kajian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan apa yang akan diteliti yang mengkaji tentang pengaruh konten vlog “*A Day In My Life*” di TikTok terhadap kreativitas mahasiswa sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian yang dibuat oleh Ribka Pristia Mileniar, Daru Purnomo, Rendy Hermanto Abraham pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Konten “*A Day in My Life*” di Akun TikTok @hannysoegianto terhadap Perilaku Produktif Followers”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan metode purposive kuota random sampling, dengan jumlah responden sebanyak 100 orang yang merupakan followers dari akun TikTok tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara konten “*A Day in My Life*” di akun TikTok @hannysoegianto terhadap perilaku produktif followers-nya. Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa konten tersebut memberikan pengaruh sebesar 40,4% terhadap perilaku produktif, sementara sisanya 59,6% dipengaruhi oleh faktor lain seperti gaya hidup individu dan karakteristik pribadi (Mileniar, Purnomo, and Abraham 2024).

*Kedua*, penelitian yang dibuat oleh Annisa Nurintha Fitri, Lestari Bunga Pertiwi, dan Marisa Puspita Sary pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive random sampling. Teknik ini adalah metode penentuan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang relevan dengan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sosial TikTok terhadap kreativitas mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2019. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan TikTok dapat mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih kreatif dalam membuat konten (Fitri, Pertiwi, and Sary 2021).

*Ketiga*, penelitian yang dibuat oleh Fauziah Rizkiani dan H. H. Daniel Tamburian pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kreativitas Murid SMA Yuppentek 1 Tangerang di Masa Pandemi”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif 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.

menggunakan metode survei online. Peneliti mengambil sampel sebanyak 90 responden menggunakan teknik simple random sampling, yang memberikan peluang yang sama bagi semua anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi TikTok terhadap kreativitas murid SMA Yuppentek 1 Tangerang. Analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 6,028 lebih besar dari t-tabel 1,987, dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang berarti penggunaan TikTok berkontribusi positif terhadap kreativitas siswa (Rizkiani and Tamburian 2022).

*Keempat*, penelitian yang dibuat Ferdi Ente, Dwi Ratnasari, dan Ariandi Saputra dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Universitas Ichsan Gorontalo Program Studi Ilmu Komunikasi” pada tahun 2023”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei di mana jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak 29 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa. Sebagian besar responden merasa bahwa setelah menonton TikTok, mereka dapat menghasilkan banyak gagasan dan memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai pendekatan dalam mengatasi persoalan (Ente, Ratnasari, and Saputra 2023).

*Kelima*, penelitian yang dibuat oleh Restin Saputri Ue Raja, Tri Wahyuningtyas, dan Ika Wahyu Widyawati pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh TikTok terhadap Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 16 Malang”. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah quasi-experimental dengan desain nonequivalent group control design, metode penelitian ini termasuk dalam kategori kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah cluster sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $<0,05$ , yang berarti hipotesis alternatif diterima, menandakan bahwa TikTok berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa TikTok dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di bidang seni budaya (Raja, Wahyuningtyas, and Widyawati 2022).

*Keenam*, penelitian yang dibuat oleh Ilil Musyarof Asfiani, Selena Nurmanina Afand, Faiza Akmal Zaidan, dan Endang Sholihatin pada tahun 2023 dengan judul



### 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.

“Pengaruh Bahasa Indonesia dalam Konten Tiktok Terhadap Peningkatan Kreativitas Mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memilih 50 mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur yang aktif menggunakan TikTok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% responden merasa bahwa penggunaan bahasa Indonesia dalam konten TikTok dapat meningkatkan kreativitas dan memperkenalkan budaya Indonesia. Namun, ada juga 50% responden yang merasa bahwa pengaruh bahasa Indonesia dalam konten TikTok tidak signifikan atau bahkan memiliki dampak negatif. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan bahasa Indonesia bervariasi, dengan banyak yang merasa bangga dan terhubung saat menggunakan bahasa tersebut (Asfiani et al. 2023).

*Ketujuh*, penelitian yang dibuat oleh Amalia Ferniansyah, Siti Nursanti, dan Luluatu Nayiroh dengan judul “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Berpikir Generasi Z” pada tahun 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Lameshow, karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti. Hasil dan pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media sosial TikTok terhadap kreativitas berpikir generasi Z. Penelitian ini melibatkan 100 responden yang merupakan pengguna aktif TikTok di Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, dan nilai T hitung lebih besar dari T tabel ( $T_{hitung} 4,176 > T_{tabel} 1,988$ ), yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Ini berarti bahwa intensitas penggunaan TikTok berpengaruh positif terhadap kreativitas berpikir generasi Z (Ferniansyah, Nursanti, and Nayiroh 2021).

*Kedelapan*, penelitian yang dibuat oleh Dwi Aji Saputra, Yari Dwikurnaningsih, dan Sapto Irawan pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Sosial terhadap Kreativitas Remaja di Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kausal komparatif. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengambil populasi yang terdiri dari 46 orang anggota Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap kreativitas remaja Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga. R Square atau koefisien determinasi sebesar 0,541 menunjukkan bahwa penggunaan media sosial berkontribusi sebesar 54,1% terhadap kreativitas remaja, sementara sisanya 45,9%



#### 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.

dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti (Saputra, Dwikurnaningsih, Irawan 2023).

*Kesembilan*, penelitian yang dibuat oleh Ari Santi Putri dan Siti Nurhayati pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Algoritma TikTok dan Konten Kreatif Pada TikTok Shop Terhadap Keputusan Pembelian” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi TikTok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Algoritma TikTok maupun Konten Kreatif memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembelian pengguna TikTok Shop. Selain itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,229 menunjukkan bahwa kontribusi kedua variabel ini dalam menjelaskan kinerja penjualan adalah sebesar 22,9%, sementara 77,1% sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini (Putri and Nurhayati 2024).

*Kesepuluh*, penelitian yang dibuat oleh Bima Arjuna, Bimo Saputra Mulyadi, Muhammad Hilmi Asardan, Nathania Adristina, Nitya Sekarwangi, Raditya Abyan Ziyad Ardana, Rifki Hanafi, Saskia Khaerani pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Algoritma Rekomendasi terhadap Personalisasi Konten Digital di TikTok pada Mahasiswa Sistem Informasi UNNES”. Metode yang digunakan pada penelitian ini metode yang berisi penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, seluruh mahasiswa Sistem Informasi Universitas Negeri Semarang dijadikan sebagai subjek penelitian, sehingga jumlah sampelnya mencakup seluruh populasi mahasiswa di program studi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa algoritma rekomendasi TikTok memiliki pengaruh signifikan terhadap personalisasi konten digital di kalangan mahasiswa Sistem Informasi Universitas Negeri Semarang. Pembahasan dari hasil ini menekankan pentingnya pemahaman yang lebih mendalam tentang cara kerja algoritma rekomendasi TikTok. Penelitian ini menyarankan agar pengguna, terutama mahasiswa, meningkatkan literasi digital dan kemampuan kritis mereka untuk membuat keputusan yang lebih bijak dalam menggunakan media social (Arjuna et al. 2024).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Sunan Kalijaga Semarang

## Landasan Teori

### 2.2.1 Teori Terpaan Media (*Media Exposure Theory*)

#### 2.2.4.1 Definisi Teori Terpaan Media (*Media Exposure Theory*)

Menurut Rakhmat Teori terpaan media ialah suatu perilaku seseorang (audiens) dalam menggunakan media. Terpaan media diartikan sebagai suatu kondisi dimana audiens diterpa oleh isi pesan dalam didalam media atau bagaimana media menerpa audiens. Pemakaian media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media yang dikonsumsi dan berbagai hubungan antara individu konsumen dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan (Andrianti and Rachmawati 2021). Elvinaro Ardianto menyampaikan bahwa terpaan merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan yang terdapat di media dimana seorang individu atau kelompok dapat terpapar oleh terpaan media ketika ia mempunyai pengalaman atau perhatian terhadap pesan media tersebut (Riyadi, Kartanawati, and Wisudawanto 2020). Lalu menurut Shore, *exposure* atau terpaan bukan hanya sekedar apakah seorang khalayak secara fisik dekat dengan adanya media namun juga apakah khalayak tersebut secara jelas terbuka dengan pesan- pesan yang terdapat di media. Kemudian menurut Slater, arti yang sederhana mengenai definisi *media exposure* atau terpaan media adalah sedalam apa khalayak mengalami pesan tertentu atau kelas pesan dari media (Budhi and Pratiwi 2021). Dan menurut Effendy menyatakan terpaan media merupakan kondisi dimana orang diterpa oleh isi media atau bagaimana isi media menerpa audiens atau keadaan terkena pada khalayak oleh pesan- pesan yang disebarkan media massa (Wiguna et al. 2019). *Media exposure* atau terpaan media juga mencari data terkait audiens yang menggunakan suatu media tertentu, jenis media, frekuensi penggunaan, dan durasi penggunaan (*longevity*). Penggunaan jenis media ini terdiri dari media audio, audio-visual, dan media cetak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa teori terpaan media merupakan perilaku atau kegiatan seseorang atau audiens mengikuti dan terlibat dalam penggunaan media dan memberikan umpan balik setelah menerima pesan dari apa yang telah dilihat, didengar, dan dibaca dalam suatu konten pada media.

#### 2.2.4.2 Faktor- Faktor dalam Mengukur Terpaan Media (*Media Exposure*)

Elvinaro menjelaskan bahwa adanya tiga faktor dalam mengukur terpaan media, diantaranya (Riyadi et al. 2020) :

- 1) Frekuensi

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

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.

Maksud frekuensi disini adalah tingkat banyaknya pemutaran ulang konten-konten di media. Pengukuran ini dilihat dari seberapa sering seseorang membaca, melihat, dan mendengarkan suatu media atau konten. Semakin tinggi tingkat frekuensi tersebut maka semakin tertanam pesan tersebut didalam otak pengguna media tersebut. Dengan demikian, timbul respon atau efek pada penngguna media tersebut.

2) Durasi

Pengukuran ini berdasarkan seberapa lama waktu pesan atau informasi yang dipahami, dilihat, dibaca, dan didengar oleh pengguna media terhadap konten yang diunggah pada media.

3) Atensi

Atensi atau perhatian dimana suatu proses seseorang saat memahami, menyimak suatu pesan atau informasi yang ada pada media. Beberapa hal penting seperti audio dan visual yang sangat berperan dalam menarik ketertarikan dan fokus pengguna media saat memahami dan menyimak pesan yang disajikan. Pada pengukuran ini akan dilihat tingkat perhatian oleh responden terhadap konten yang disajikan lalu akan diukur kembali terkait tingkat pemahaman responden terhadap pesan yang disampaikan pada konten tersebut.

### 2.2.4.3 Karakteristik Terpaan Media (*Media Exposure*)

Karateristik terpaan media (*media exposure*) dapat diukur melalui beberapa dimensi diantaranya (Efendi, Astuti, and Rahayu 2017):

1) Kemampuan memilih (*Selectivity*)

Kemampuan pengguna dilihat dalam menetapkan pilihan terhadap media da nisi yang akan dieksposnya.

2) Kesengajaan (*Intentionally*)

Berupa tingkat kesengajaan pengguna media dalam menggunakan media atau kemampuan dalam mengungkapkan tujuan- tujuan penggunaan media.

3) Pemanfaatan (*Utilirianism*)

Kemampuan pengguna media untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan media.

4) Keterlibatan (*Involvement*)

Keikutsertaan pikiran dan perasaan pengguna media dalam menggunakan media dan pesan media yang diukur melalui frekuensi maupun intensitas.

5) Melawan pengaruh (*Previous to Influence*)

Kemampuan untuk melawan arus dari sebuah pengaruh media.

### 2.2.2 Konten *Vlog*

### 2.2.2.1 Pengertian Konten Vlog

Konten *Vlog* adalah jenis konten blogging di mana media utamanya adalah video dan teks audio sebagai sumber media utama. Menurut Educause Learning Initiative dalam David, Sondakh, Harilama (2017), berbagai perangkat seperti ponsel berkamera, kamera digital yang dapat merekam video, atau kamera murah dengan mikrofon adalah modal yang mudah untuk melakukan aktivitas video blog. Pembuat *Vlog* biasa dikenal dengan sebutan *Vlogger*.

Dalam bentuknya yang paling dasar, *vlog* adalah video yang dibuat seseorang untuk berbicara tentang sesuatu dengan banyak orang mengenai pengalaman hidup mereka sendiri menggunakan media video yang dimaksudkan untuk memberikan informasi yang menghibur, lucu, mendidik, unik, menghidupkan pikiran dan mengajar (Unde and Azis 2018).

Konten *vlog* ini mulai populer juga di Indonesia, dimana beberapa *vlogger* Indonesia langsung menarik minat kalangan anak muda, termasuk pelajar. *Vlog* lebih bersifat pribadi daripada jenis konten lainnya, sehingga *vlogger* biasanya bebas untuk mengekspresikan diri, mengungkapkan pendapatnya, dan sebagainya didalam konten tersebut (Ginting 2021).

### 2.2.2.2 Sejarah Konten Vlog

Kemunculan *Vlog* yakni setelah kemunculan kamera dan kemunculan internet. Tapi kemudian aktivitas *Vlog* itu baru muncul pada tahun 2000. Menurut Wikipedia, aktivitas *Vlog* pertama kali muncul setelah Adam Kontras memposting video bersama entriBlognya. Banyak orang kemudian menirunya, dan anggota *Vlog* mulai meningkat pada tahun 2005. Bahkan pada tahun yang sama, situs YouTube muncul, yang kemudian memungkinkan banyak orang untuk upload video apa pun ke situsnya, termasuk *Vlogging*.

Meskipun perkembangan teknologi komunikasi format video itu sendiri, video blogging mulai berkembang pada tahun 2001 saat Human Dog memulai postingan video secara berkala di situsnya (walaupun belum termasuk dalam kategori *video blogging*), dan saat Macromedia memulai melakukan eksperimen video blogging pada tahun 2002 dengan aplikasi Flash. Pada saat yang sama, Chuck Olsen melakukan video blogging pertama kali dipersembahkan kepada Paul Wellstone di International Protest Day, Selain itu, pada bulan Desember, seseorang yang dikenal sebagai Jeff Jarvis melakukan beberapa kali eksperimentasi dengan video blog. BrowseTV pertama kali menayangkan siaran pada tahun 2003. pertama kali diposting dalam bentuk video blog dengan siaran langsung melalui webcam dan laptop, yang dapat menghidupkan aplikasi online dan akses televisi kabel. Penonton dapat memberikan komentar langsung melalui fasilitas pesan dan "IM" tersebut kemudian ditampilkan di layar kaca saat itu juga.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

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



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Youtube sebagai situs berbagi video paling populer pada saat ini, didirikan pada Februari 2005. Ia mencakup berbagai situs web dengan sistem manajemen konten yang dapat mengawasi input video dan meminta penggunanya untuk memiliki dan mengelola halaman video pribadi mereka. Selain berbagi video pada umumnya, video blogging adalah kategori berbagi yang populer di situs Youtube. Pengalaman situs yang ditawarkan oleh video blogging lebih kaya daripada blog teks karena menggabungkan video, suara, gambar, dan teks, meningkatkan konten informasi dan menyebarkan perasaan dengan para pengguna web lainnya. Media seperti itu memungkinkan penggunanya untuk mengeksplorasi berbagai cara baru untuk berinteraksi, di mana sebagian besar (Mardyati 2017).

### 2.2.2.3 Jenis- Jenis Konten Vlog

Ada berbagai macam jenis- jenis konten *vlog* di media sosial pada saat ini, di Indonesia ada beberapa jenis konten *vlog* yang populer, diantaranya yaitu (Kuncoro, Putri, and Pradita 2018) :

#### 1. Daily Vlog

Jenis konten *vlog* ini adalah yang paling populer. Dalam konten *vlog* ini, kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh kreator selama beberapa jam atau bahkan sehari dikemas menjadi beberapa menit. Salah satu YouTuber yang sering membuat video ini adalah Awkarin, di mana dia dapat menarik hingga 2 juta viewers untuk setiap video yang dia upload.

#### 2. Travel Vlog

Kreator akan membagikan informasi tentang lokasi yang dikunjungi. Informasi ini mencakup tempat wisata, biaya, fasilitas, dan tingkat kepuasan pengunjung. Penonton akan merasa seperti mereka sedang menjelajahi tempat melalui konten *travel vlog* ini. Gita Savitri Devi, juga dikenal sebagai Gitatasav, adalah salah satu pembuat konten *travel vlog* ini. Satu video dapat menarik ratusan ribu penonton.

#### 3. Food Vlog

Konten *vlog* jenis ini memiliki konten yang hampir sama dengan konten *vlog* tentang perjalanan karena penulisnya akan melakukan perjalanan untuk menemukan makanan yang menarik, unik, dan lezat. Orang yang membuat konten *vlog* tentang makanan hanya berbicara tentang makanan dan tempat makan yang mereka kunjungi, sedangkan orang yang membuat video tentang makanan tidak selalu berkunjung ke tempat makan. Ini adalah perbedaan antara konten makanan dan travel. Ada juga kreator yang membuat makanan sendiri atau membeli bahan untuk membuatnya dan memakannya di rumah. Dalam beberapa konten *vlog*, dia juga melakukan mukbang, istilah yang digunakan untuk menggambarkan



#### 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.

dirinya makan dalam jumlah besar. MGDALENAV adalah *vlogger* dengan video paling banyak ditonton, dengan 3.1 juta tontonan.

#### 4. *Gaming Vlog*

Dalam konten *vlog* ini, para pemain akan mendapatkan rekomendasi permainan yang menarik. Para *vlogger* akan menunjukkan bagaimana mereka bermain game yang dipilih dan memberi penjelasan tentang game tersebut. Reza Oktavian adalah gamer *vlogger* yang terkenal di Indonesia. Selama bermain game, kreator ini akan merekam aktivitasnya, dan videonya telah ditonton hingga 4.9 juta kali.

#### 5. *Beauty Vlog*

Konten beauty *vlog* tidak lepas dari *vlogger-vlogger* berpenampilan menarik. Mereka biasanya akan menunjukkan instruksi berdandan dan make up yang disarankan. Selain itu, penonton dan mereka sendiri kadang-kadang menyarankan beberapa masalah make up untuk mereka. Tasya Farasya adalah beauty *vlogger* yang terkenal di Indonesia. Dia banyak disukai oleh penonton, khususnya wanita, karena mengajarkan mereka teknik tata rias wajah yang bagus dan rekomendasi peralatan make up yang bagus. Selama dua tahun terakhir, Tasya Farasya telah bergabung dengan akun YouTube dan videonya telah mencapai 1.4 juta tontonan.

#### 6. *Review dan Unboxing Vlog*

Dalam konten *vlog* ini, para *vlogger* akan membeli sesuatu dan kemudian, ketika barang tersebut tiba, mereka akan membuka kemasan dan menunjukkan barang tersebut kepada penonton, sambil menjelaskan fitur dan kekurangan produk. Annisa Azizah, istri YouTuber Raditya Dika, adalah salah satu *vlogger* yang sering melakukan unboxing dan review.

### 2.2.2.4 Indikator Konten Vlog

Dalam David (2017) konten *vlog* adalah isi dan penyampaian pesan video yang membahas kegiatan sehari-hari seseorang yang menunjukkan kredibilitas, daya tarik, dan kemampuannya sebagai *Vlogger* dimana pesan video harus menarik, mudah dipahami, dan diterima oleh penonton. Indikatornya dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Kredibilitas seorang *vlogger*

##### a) Kepercayaan yang didapat dari penonton.

Dalam penelitian ini, kepercayaan yang dimaksud adalah bagaimana pembuat konten dapat membuat penonton percaya agar mereka terus mengikuti konten.

##### b) Keahlian membuat konten

##### c) Dalam penelitian ini, keahlian yang dimaksud adalah kemampuan pembuat konten untuk membuat konten yang menarik dan disukai penonton.



#### 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. Daya tarik *vlogger*

### a) Secara Fisik

Penampilan konten kreator dalam video yang diunggah, cara menyampaikan isi dan informasi kepada penonton, dan keramahan adalah subjek penelitian.

### b) Memiliki kesamaan dengan penonton. Misalnya, konten harus sesuai dengan minat penonton.

## 3. Kekuasaan *vlogger*

Menumbuhkan rasa kagum pada penonton terhadap dirinya atau konten yang dibuatnya. Ini adalah salah satu cara kreator konten dapat menumbuhkan perasaan kagum pada penonton terhadap konten yang mereka buat.

## 4. Isi video menarik perhatian

### a) Memiliki hal-hal baru. Pembuat konten harus memperhatikan konten video yang baru dibuat dengan konten terbaru.

### b) Mengandung konten dari berbagai jenis video. Dalam penelitian ini, konten kreator memperhatikan isi konten kreatif dan berbeda dengan video channel lain.

## 5. Isi video dapat dimengerti

### a) Bersifat dua arah atau melibatkan penonton juga dalam pembuatan video. Untuk membuat penonton terlibat dalam tayangan konten, kreator konten membuat isi konten yang berisi pertanyaan dan jawaban (Q&A). Mereka juga menambahkan kolom komentar.

### b) Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Tujuan dan maksud konten harus disampaikan dengan mudah oleh penonton.

## 6. Isi video dapat diterima

### a) Memberi informasi. Pembuatan konten harus memberikan informasi melalui praktik langsung dan komunikasi lisan.

### b) Bersifat menghibur. Selain memberikan informasi, konten yang diunggah harus memiliki elemen hiburan agar penonton tidak bosan dan memahami maksud konten.

## 2.3.3 Kreativitas

### 2.3.3.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu (Trisno Yuwono, kamus lengkap Bahasa Indonesia Surabaya: Arkola : hal 330). Menurut Lumsdaine, kreativitas adalah mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan 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.

membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna (Batubara 2012).

Menurut Utami Munandar Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru, menghasilkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah, atau melihat hubungan baru antara hal-hal yang sudah ada (Munandar 2012). Menurut Slameto menjelaskan bahwa kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Dalam hal ini, sesuatu yang baru berupa perbuatan atau tingkah laku, benda, bangunan yang individu ciptakan dengan menggunakan potensi kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa (Simatupang 2016). Menurut Imam Musbikin kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang baru yang akan timbul dalam diri mahasiswa (Safri 2015).

#### 2.2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Utami Munandar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang.

Sedangkan menurut Clark dalam Ali, Asrori (2006) mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengomunikasikan.
- 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.



#### 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) Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).
- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
- 4) Stereotip peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

#### 2.2.3.3 Indikator Kreativitas

Indikator yang tepat perlu digunakan untuk mengukur sejauh mana efektifitas berlangsung, berikut indikator yang dipakai sebagai pengukur kreativitas yaitu diantaranya (Nursisto 1999) :

- 1) Mempunyai hasrat ingin mengetahui
 

Hasrat untuk mengetahui adalah keinginan atau dorongan untuk belajar dan memahami suatu hal dengan lebih jelas. Ini termasuk keinginan untuk mencari tahu lebih banyak tentang dunia, menemukan jawaban atas pertanyaan, dan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Hasrat untuk mengetahui sangat penting karena membantu seseorang memperluas pemahaman dan wawasan, dan memungkinkan untuk mengembangkan diri dan belajar sepanjang hidup.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
 

Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru berarti menjadi menerima dan siap untuk mencoba hal-hal yang baru dan berbeda, tanpa dibatasi oleh prasangka atau keyakinan tertentu. Ini berarti bersedia untuk meninggalkan zona nyaman dan menjelajahi hal-hal yang tidak dikenal atau tidak diterima. Bersikap terbuka memungkinkan seseorang untuk belajar dan berkembang, memperluas horisontal pemikiran mereka, dan menemukan hal-hal baru dan menyenangkan. Ini juga dapat membantu seseorang untuk menjadi lebih toleran dan memahami terhadap orang lain dan budaya yang berbeda.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 3) Panjang akal  
Panjang akal adalah kemampuan untuk berpikir dengan jernih, logis, dan objektif, dan membuat keputusan yang bijaksana. Ini melibatkan kemampuan untuk menilai situasi dan kondisi dengan baik, memahami dampak potensial dari keputusan yang dibuat, dan mempertimbangkan segala faktor yang relevan. Panjang akal juga termasuk kemampuan untuk berpikir secara kreatif dan menemukan solusi untuk masalah yang rumit. Ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam situasi yang membutuhkan pengambilan keputusan yang bijaksana dan berpikir strategis.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti  
Keinginan untuk menemukan dan meneliti adalah dorongan untuk mencari tahu dan memahami lebih dalam suatu hal atau topik melalui penelitian dan eksplorasi. Ini termasuk hasrat untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang belum terjawab, mencari pengetahuan baru, dan menemukan cara-cara baru untuk melihat dan memahami dunia. Keinginan untuk menemukan dan meneliti sangat penting karena membantu memperluas pengetahuan dan pemahaman seseorang, dan memungkinkan untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah dan perkembangan ilmu pengetahuan.
- 5) Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit  
Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit berarti bahwa seseorang memiliki preferensi untuk mengerjakan tugas yang memerlukan usaha dan kesulitan lebih dibandingkan tugas yang mudah atau rutin. Ini dapat menunjukkan bahwa seseorang memiliki minat yang kuat dalam pemecahan masalah, menantang diri mereka, dan mencapai hasil yang lebih baik. Tugas yang berat dan sulit juga dapat membantu seseorang untuk belajar dan berkembang, memperluas keterampilan dan pengetahuan mereka, dan memperoleh pengalaman yang berharga.
- 6) Berpikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas  
Berpikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas berarti memiliki kemampuan dan sikap untuk menyesuaikan diri dengan situasi dan tugas yang berbeda, menunjukkan energi dan antusiasme dalam bekerja, dan memberikan dedikasi yang tinggi untuk mencapai hasil yang baik. Ini melibatkan kemampuan untuk berpikir secara kreatif dan inovatif, mengatasi kendala, dan terus bekerja keras untuk mencapai tujuan. Sikap ini sangat penting karena membantu seseorang untuk menjadi lebih produktif dan efektif dalam bekerja, dan membantu mereka untuk membangun karir yang sukses dan memuaskan.
- 7) Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak

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

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Menanggapi pertanyaan dan memiliki kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak berarti bahwa seseorang memiliki kemampuan dan sikap untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dan memberikan informasi tambahan atau penjelasan yang lebih rinci. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang baik tentang topik tersebut dan berbagi informasi dengan baik. Kebiasaan ini sangat penting karena membantu memperluas pengetahuan dan pemahaman orang lain, membangun komunikasi yang efektif, dan meningkatkan hubungan dan kerjasama dengan orang lain.

### Konsep Operasional

Menurut Umar mendefinisikan konsep ialah sejumlah teori yang berkaitan dengan suatu objek. Dimana objek diciptakan dengan menggolongkan atau mengelompokkan objek- objek tertentu yang mempunyai ciri- ciri yang sama. Dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu, sehingga dapat dipakai untuk mendeskripsikan fenomena- fenomena dengan ciri khas yang sama (Supriyanto and Wahyudi 2017).

Operasional ialah definisi yang dilandaskan menurut sifat- sifat variabel yang akan diamati. Operasional merangkum hal- hal penting dalam penelitian yang membutuhkan penjelasan. Dari sifat- sifat yang dimiliki operasional seperti spesifik, rinci, tegas, dan pasti yang mendeskripsikan karakteristik variabel- variabel penelitian dan hal- hal yang dianggap penting.

Pada masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu dari kejadian konten vlog “A Day In My Life” di TikTok dapat mempengaruhi kreativitas pengguna TikTok atau penonton konten tersebut terlebih mahasiswa pengguna TikTok. Konten- konten yang sudah berseliweran ada di sosial media membuat semua kalangan masyarakat tidak terkecuali mahasiswa terpapar akan konten ini membawa dampak baik dan buruk tergantung bagaimana penonton mencerna dan mensiasati isi konten tersebut apakah akan mempengaruhi kreativitas sebelum melihat konten ini atau tidak.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menyusun instrument berupa pertanyaan yang akan diuji kepada responden. Adapun dalam penelitian ini variabel operasional 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.

## 1. Pengaruh Konten Vlog “A Day In My Life” di TikTok (X)

### 1. Kredibilitas seorang vlogger

- a) Kepercayaan yang didapat dari penonton.

Dalam penelitian ini, kepercayaan yang dimaksud adalah bagaimana pembuat konten dapat membuat penonton percaya agar mereka terus mengikuti konten.

- b) Keahlian membuat konten

Dalam penelitian ini, keahlian yang dimaksud adalah kemampuan pembuat konten untuk membuat konten yang menarik dan disukai penonton.

### 2. Daya tarik vlogger

- a) Secara Fisik

Penampilan konten kreator dalam video yang diunggah, cara menyampaikan isi dan informasi kepada penonton, dan keramahan adalah subjek penelitian.

- b) Memiliki kesamaan dengan penonton.

Misalnya, konten harus sesuai dengan minat penonton.

### 3. Kekuasaan vlogger

Menumbuhkan rasa kagum pada penonton terhadap dirinya atau konten yang dibuatnya. Ini adalah salah satu cara kreator konten dapat menumbuhkan perasaan kagum pada penonton terhadap konten yang mereka buat.

### 4. Isi video menarik perhatian

- a) Memiliki hal-hal baru. Pembuat konten harus memperhatikan konten video yang baru dibuat dengan konten terbaru.

- b) Mengandung konten dari berbagai jenis video. Dalam penelitian ini, konten kreator memperhatikan isi konten kreatif dan berbeda dengan video channel lain.

### 5. Isi video dapat dimengerti

- a) Bersifat dua arah atau melibatkan penonton juga dalam pembuatan video. Untuk membuat penonton terlibat dalam tayangan konten, kreator konten membuat isi konten yang berisi pertanyaan dan jawaban (Q&A). Mereka juga menambahkan kolom komentar.

- b) Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Tujuan dan maksud konten harus disampaikan dengan mudah oleh penonton.

### 6. Isi video dapat diterima

- a) Memberi informasi. Pembuatan konten harus memberikan informasi melalui praktik langsung dan komunikasi lisan.

- b) Bersifat menghibur. Selain memberikan informasi, konten yang diunggah harus memiliki elemen hiburan agar penonton tidak bosan dan memahami maksud konten.



## 2. Kreativitas Mahasiswa UIN Suska Riau (Y)

- Mempunyai hasrat ingin mengetahui
- Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- Panjang Akal
- Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan
- Berpikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas
- Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak

Tabel 2.1 Konsep Operasional

| Variabel Penelitian                                          | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Skala Pengukuran |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Pengaruh Konten Vlog “A Day In My Life” di TikTok (X)</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Kredibilitas seorang <i>vlogger</i></li> <li>Daya tarik <i>vlogger</i></li> <li>Kekuasaan <i>vlogger</i></li> <li>Isi video menarik perhatian</li> <li>Isi video dapat dimengerti</li> <li>Isi video dapat diterima</li> </ol>                                                                                                                                                                                         | Skala Likert     |
| <b>Kreativitas Mahasiswa UIN Suska Riau (Y)</b>              | <ol style="list-style-type: none"> <li>Mempunyai hasrat ingin mengetahui</li> <li>Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru</li> <li>Panjang Akal</li> <li>Keinginan untuk menemukan dan meneliti</li> <li>Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan</li> <li>Berpikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas</li> <li>Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak</li> </ol> | Skala Likert     |

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

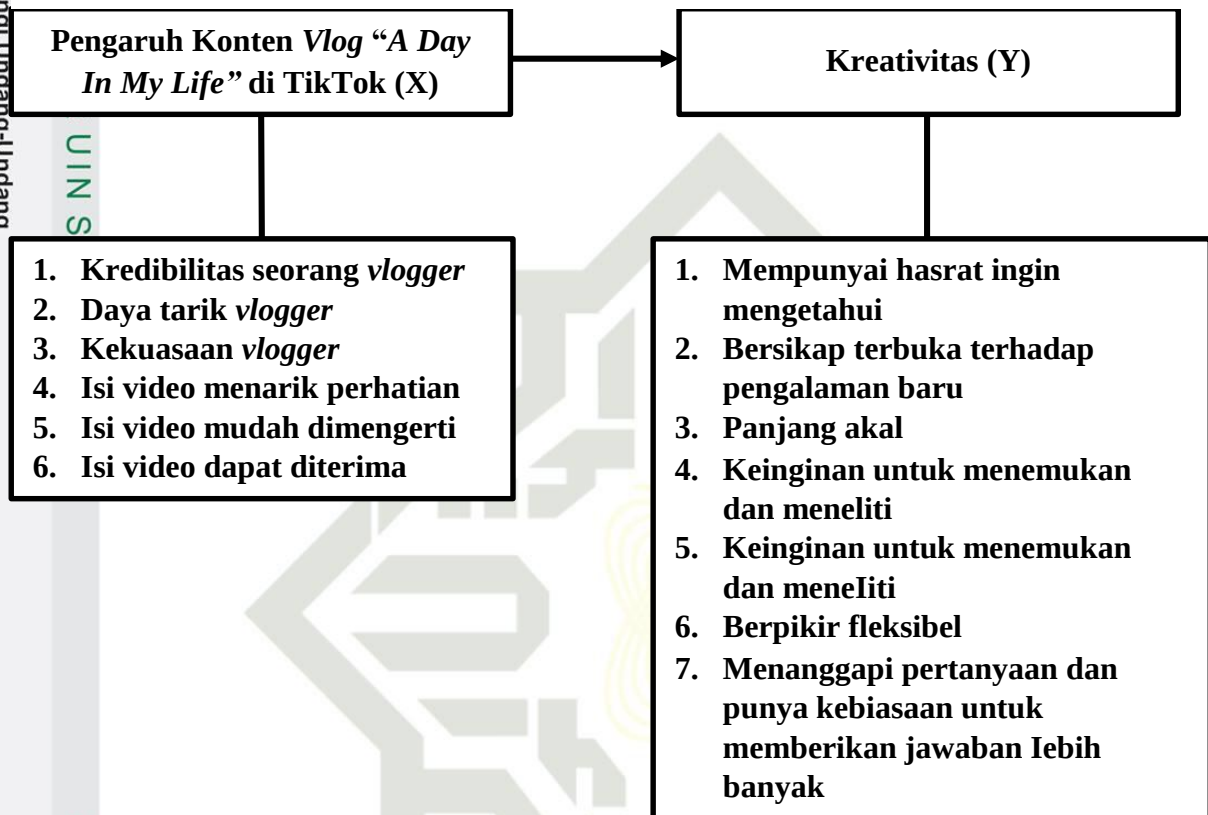
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



## Kerangka Pemikiran

Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

UIN S

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Ri

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

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

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

UIN SUSKA RIAU



#### 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.

## Hipotesis

Hipotesis penelitian ialah jawaban sementara dari rumusan masalah setelah peneliti mengemukakan landasan teori, penelitian terdahulu (*previous studies*) dan kerangka konseptual (Adnan and Latief 2020). Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi sebuah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) sebagai berikut:

$H_a$ : Ada pengaruh signifikan konten *vlog* “A Day In My Life” di TikTok terhadap kreativitas mahasiswa UIN Suska Riau.

$H_o$ : Tidak ada pengaruh signifikan konten *vlog* “A Day In My Life” di TikTok terhadap kreativitas mahasiswa UIN Suska Riau.

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.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian ialah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mendapatkan, mengumpulkan, atau mencatat data seperti data primer ataupun data sekunder yang dipakai untuk keperluan menyusun suatu penelitian atau karya ilmiah yang kemudian menganalisa faktor- faktor yang berkaitan dengan pokok- pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data- data yang akan diperoleh (Yuba 2022).

Dalam penelitian Pengaruh Konten Vlog “*A Day In My Life*” di Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena- fenomena apa adanya. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Dalam penelitian ini deskriptif yang dimaksud adalah deskriptif kuantitatif karena gambarannya menggunakan ukuran, jumlah, atau frekuensi (Syaodih 2006).

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka tentang objek yang diteliti seperti apa adanya

#### 3.2 Lokasi dan Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kota Pekanbaru. Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Konten Vlog “*A Day In My Life*” di Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2024 sampai selesai.

#### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Sedangkan sampel ialah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi.



**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.

### 3.3.1 Populasi

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti setelah melakukan pra riset, peneliti membatasi data populasi yang diambil dalam penelitian ini yang berjumlah 463 Mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2020 berdasarkan akademik.

### 3.3.2 Sampel

Adapun metode pengambilan sampel dilakukan dengan metode *non probability sampling* jenis *purposive sampling*, yaitu peneliti menggunakan teknik untuk menentukan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, dikarenakan pada penelitian ini peneliti meneliti tentang konten vlog “A Day In My Life” di TikTok maka peneliti memilih sampel yang menonton konten vlog “A Day In My Life” di TikTok sehingga diharapkan dapat menjawab kasus dari penelitian.

Untuk mempermudah penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran Populasi

E = Tingkat kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel (sampling error) yang akan ditolerir.

Pada penelitian ini diketahui jumlah mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2020 berjumlah 463 orang, maka:

$$n = 463 / (1 + 463 \cdot [(0,1)]^2)$$

$$n = 463 / (1 + 463 \cdot (0,01))$$

$$n = 463 / (1 + 4,63)$$

$$n = 463 / 5,63$$

$$n = 82,2$$

$$n = 85 \text{ (dibulatkan)}$$



#### 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.

Berdasarkan Rumus Slovin, didapatkanlah sampel dari jumlah populasi 463 orang sebanyak 85 orang (responden).

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### 4.1 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner (angket) merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan memakai pertanyaan- pertanyaan di dalam sebuah formulir tentang objek yang akan diteliti.

Pada penelitian ini menggunakan skala likert yang digunakan sebagai alat ukur peneliti dengan menggunakan 5 opsi jawaban. Skala likert memiliki kegunaan untuk mengukur sebuah penelitian yang membahas tentang pengukuran sikap, pendapat, dan pandangan seseorang. Adapun penentuan skor terendah hingga tertinggi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Tanggapan Responden

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| SS: Sangat Setuju        | Diberi Skor 5 |
| S: Setuju                | Diberi Skor 4 |
| CS: Cukup Setuju         | Diberi Skor 3 |
| TS: Tidak Setuju         | Diberi Skor 2 |
| STS: Sangat Tidak Setuju | Diberi Skor 1 |

Dalam pengumpulan sebuah data, penyebaran kuisisioner diberikan kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2020 yang telah peneliti basis.

#### 4.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan mengambil dokumentasi dari sebuah data. Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data yang terdapat dalam penelitian, seperti foto atau gambar, laporan kegiatan, film dokumen, dan data lainnya yang relevan dengan penelitian.



**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. Uji Validitas dan Realibitas

#### 3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah sebuah pengujian untuk mengetahui sebuah kebenaran (kepastian) sebuah pertanyaan untuk mengukur sebuah variabel yang ingin diteliti (Machali 2021). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 23 yang datanya diperoleh via *online* seperti *Google Form*. Uji validitas akan menghitung sebuah korelasi antara masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan sebuah rumus teknik *correlation product moment* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r = koefisien korelasi

N = jumlah responden

X = skor pertanyaan

Y = skor total

Syarat uji validitas adalah sebuah angka r dibandingkan dengan r tabel melihat tingkat signifikansi penelitian berupa 5% atau 0,05 dan jumlah responden maka diperoleh nilai r tabel. Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut:

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



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

### 3.2 Uji Realibilitas

Uji realibilitas adalah sebuah pengujian untuk mengetahui bagaimana kemampuan pertanyaan dan alat ukur dalam mengukur variabel yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan rumus koefisien realibilitas *Alfa Cronbach*, adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

a = koefisien *realibility Cronbach*

K = banyak item

$S_i$  = varians dari item ke- i (i = banyaknya item)

$S_t$  = varians total (semua item digabungkan)

Kriteria penerimaan dalam uji realibilitas dalam memeriksa sebuah keputusan dalam sebuah pertanyaan dapat dikatakan reliabel atau tidak reliabel sebagai berikut:

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

Adapun tingkat sebuah reliabilitas nilai Alpha dapat dijabarkan sebagai berikut ini:

- a. 0,00 – 0,20 : Kurang Reliabel
- b. >0,20 – 0,40 : Agak Reliabel
- c. >0,40 – 0,60 : Cukup Reliabel
- d. >0,60 – 0,80 : Reliabel
- e. >0,80 – 1,00 : Sangat Reliabel

### 3.3 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan dalam pengolahan data dari seluruh sumber dan responden yang ada (terkumpul). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Analisis Regresi Linear Sederhana, karena dalam penelitian ini terdapat variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Machali 2021).



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.

### 3.6.1 Regresi Linear Sederhana

Penelitian menggunakan analisis regresi linear sederhana yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

$Y'$  = Variabel Dependen

$X$  = Variabel Independen

$a$  = Konstanta (Harga  $Y$  bila  $X = 0$ )

$b$  = Koefisien Regresi (angka arah), yang menggambarkan angka peningkatan atau penurunan sebuah variabel terikat. Apabila  $b$  positif maka nilai akan naik, dan apabila negatif maka nilai akan turun.

### 3.6.2 Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa baik model menerangkan variasi variabel dependen. Pengujian ini memiliki nilai yang dimulai dari nol dan satu, jika nilainya meningkat lebih dekat ke angka satu, maka variabel independen memberikan gambaran yang lebih baik tentang variabel dependen. Koefisien determinasi, juga disebut koefisien determinasi (KD), adalah angka yang dapat digunakan untuk menghitung seberapa banyak bantuan atau kontribusi yang diberikan suatu variabel bebas kepada variabel terikat, berikut rumus koefisien determinasi:

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

Keterangan:

$KD$  = Koefisien Determinasi

$r^2$  = Nilai Koefisien Korelasi

UIN SUSKA RIAU



## BAB IV

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### UIN Suska Riau

##### 4.1.1 Sejarah Singkat UIN Suska Riau

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN Suska) Riau dalam bahasa Inggris adalah State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau merupakan hasil pengembangan/ peningkatan status pendidikan dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru yang secara resmi dikukuhkan berdasarkan Peraturan Presiden RI Nomor 2 Tahun 2005 tanggal 4 Januari 2005 tentang Perubahan IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru menjadi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan diresmikan pada 9 Februari 2005 oleh Presiden RI, Bapak Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono sebagai tindak lanjut perubahan status ini, Menteri Agama RI menetapkan Organisasi dan Tata kerja UIN Suska Riau berdasarkan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 8 Tahun 2005 tanggal 4 April 2005.

Institut Agama Islam Negeri Sulthan Syarif Qasim (IAIN Susqa) Pekanbaru sebagai cikal bakal UIN Suska Riau, didirikan pada tanggal 16 September 1970 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 194 Tahun 1970. Institut ini diresmikan berdirinya oleh Menteri Agama Republik Indonesia K.H. Ahmad Dahlan pada tanggal 16 September 1970 berupa penandatanganan piagam dan pelantikan Rektor yang pertama, Prof. H. Ilyas Muhammad Ali. IAIN Susqa ini pada mulanya berasal dari beberapa Fakultas dari Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta yang kemudian dinegerikan, yaitu Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Riau di Pekanbaru, Fakultas Syariah Universitas Islam Riau di Tembilahan, dan Fakultas Ushuluddin Mesjid Agung An-Nur Pekanbaru. Dengan persetujuan Pemerintah Daerah, maka Institut Agama Islam Negeri Pekanbaru ini diberi nama dengan Sulthan Syarif Qasim, yaitu nama Sulthan Kerajaan Siak Sri Indrapura ke-12 atau terakhir, yang juga nama pejuang nasional asal Riau. Pengambilan nama ini mengingat jasa-jasa dan pengabdian beliau terhadap negeri, termasuk di bidang pendidikan.

Ketika didirikan, IAIN Susqa hanya terdiri atas tiga Fakultas, yaitu Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syariah, dan Fakultas Ushuluddin. Namun sejak tahun 1998, IAIN Susqa mengembangkan diri dengan membuka Fakultas Dakwah. Fakultas ini didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 104 Tahun 1998 tanggal 24 Februari 1998. Fakultas ini pada mulanya berasal dari Jurusan



#### 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.

Dakwah yang ada pada Fakultas Ushuluddin. Pada tahun 1997 telah berdiri pula Program Pascasarjana/PPs IAIN SUSQA Pekanbaru.

Keinginan untuk memperluas bidang kajian di IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru muncul melalui Seminar Cendekiawan Muslim (1985), Seminar Budaya Kerja dalam Perspektif Islam (1987), dan dialog ulama serta cendekiawan se-Propinsi Riau. Tiga tahun berturut-turut (1996, 1997, 1998) melahirkan rekomendasi: Agar IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru membuka program studi baru (umum). Melalui keputusan rapat senat IAIN Susqa tanggal 9 September 1998 yang menetapkan perubahan status IAIN Susqa menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau, maka dilakukan persiapan secara bertahap. Peningkatan status IAIN menjadi UIN dimaksudkan untuk menghasilkan sarjana muslim yang mampu menguasai, mengembangkan, dan menerapkan ilmu ke-Islaman, ilmu pengetahuan dan teknologi secara integral, sekaligus menghilangkan pandangan dikhotomi antara ilmu keislaman dan ilmu umum.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 8 Tahun 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Suska Riau dan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 56 Tahun 2006 tentang Perubahan atas PMA RI No. 8 Tahun 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Suska Riau, maka UIN Suska Riau memiliki 8 fakultas, yaitu: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, Fakultas Ushuluddin, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Psikologi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, dan Fakultas Pertanian dan Peternakan (Anon 2023).

Tabel 4.1 Daftar Nama Rektor UIN Suska Riau

| No. | Nama                     | Periode     |
|-----|--------------------------|-------------|
| 1.  | Prof. H. Ilyas Muh. Ali  | 1970 – 1975 |
| 2.  | Drs. H. A. Moerad Oesman | 1975 – 1979 |
| 3.  | Drs. Soewarno Ahmady     | 1979 – 1987 |
| 4.  | Drs. H. Yusuf Rahman, MA | 1987 – 1996 |
| 5.  | Prof. Dr. H. Amir Luthfi | 1996 – 2000 |
| 6.  | Prof. Dr. H. Amir Luthfi | 2000 – 2005 |
| 7.  | Prof. Dr. H. M. Nazir    | 2005 – 2010 |
| 8.  | Prof. Dr. H. M. Nazir    | 2010 – 2014 |



**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.

|     |                                            |                 |
|-----|--------------------------------------------|-----------------|
| 9.  | Prof. Dr. H. Munzir Hitami, MA             | 2014 – 2018     |
| 10. | Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin, S.Ag, M.Ag | 2018 – 2020     |
| 11. | Prof. Dr. Hairunas, M.Ag                   | 2021 - Sekarang |

## 4.1.2 Visi, Misi, Karakteristik, dan Tujuan UIN Suska Riau

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

**Misi** :

- 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.
- Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian yang inovatif dan tepat guna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni yang terintegrasi dengan Islam.
- Menyelenggarakan pengabdian berbasis integrasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dengan Islam yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.
- Menyelenggarakan tata kelola universitas yang baik (good university governance) serta adaptif dengan sistem dan teknologi.

**Karakteristik**

- Pengembangan paradigma ilmu yang memberi penekanan pada rasa iman dan tauhid (*belief affection*).
- Pengembangan berbagai cabang ilmu pengetahuan dengan pendekatan religius sehingga nilai-nilai Islam menjadi roh bagi setiap cabang ilmu pengetahuan dengan penerapan prinsip Islam dalam Disiplin Ilmu (IDI) sebagai upaya riil mewujudkan integrasi ilmu dengan Islam.
- Penyelenggaraan beberapa disiplin ilmu untuk mencapai standar kompetensi ilmu-ilmu keislaman yang memperkuat domain akidah, ibadah, muamalah dan akhlak.
- Pembinaan dan pengembangan lingkungan yang madani sesuai dengan nilai-nilai Islam melalui program Ma’had ‘Al-jami’ah.
- Perwujudan keunggulan akademik dan profesionalisme yang didasarkan pada moral keagamaan dalam kehidupan kampus.



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

- 6) Pengembangan studi Regional Islam Asia Tenggara dan Tamaddun Melayu sebagai pusat keunggulan (center of excellence).

#### Tujuan

- 1) Menghasilkan lulusan yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik serta memiliki cara pandang dunia yang Islami (Islamic worldview).
- 2) Menghasilkan penelitian inovatif, integratif dan tepat guna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3) Memberikan pengabdian dan layanan yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.
- 4) Menghasilkan tata kelola yang adaptif dengan sistem dan teknologi berdasarkan prinsip-prinsip transparansi, akuntabilitas, bertanggung jawab, independensi dan kewajaran.

#### 4.1.3 Nama Rektor dan Wakil Rektor

Tabel 4.2 Daftar Nama Rektor dan Wakil Rektor UIN Suska Riau

| No | Nama Penjabat                        | Nama Jabatan                                                       |
|----|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1. | Prof. Hairunas, M.Ag                 | Rektor                                                             |
| 2. | Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag         | Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga            |
|    | Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd             | Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan |
|    | Prof. Edi Erwan, S. Pt., M.Sc., Ph.D | Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kejuruan                 |

#### 4.1.4 Fakultas

- 1) Tarbiyah dan Keguruan
- 2) Ushuluddin
- 3) Psikologi
- 4) Ekonomi dan Ilmu Sosial
- 5) Syariah dan Hukum
- 6) Dakwah dan Ilmu Komunikasi



#### 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 Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

- 7) Sains dan Teknologi
- 8) Pertanian dan Peternakan

### 4.1.5 Fasilitas dan Sarana Pendidikan

UIN Sultan Syarif Kasim Riau telah memiliki bangunan gedung seluas 33.080 m<sup>2</sup> yang terdiri atas 7.320 m<sup>2</sup> di kampus I, Jl. K.H. Ahmad Dahlan yang disebut juga dengan kampus “Tuanku Tambusai”, dan 974.934 m<sup>2</sup> di kampus II di Jl. H.R. Soebrantas km. 15 no. 155 Simpang Baru Tampan yang disebut juga dengan kampus “Raja Ali Haji”. Bangunan tersebut dibiayai melalui Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara. Sedangkan pembangunan fisik di Kampus “Raja Ali Haji” gencar dilakukan, baik melalui Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN), Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Provinsi dan Kabupaten/Kota, perusahaan swasta, dana IDB maupun bantuan berbagai pihak lainnya, diantaranya:

- 1) Gedung perkantoran
- 2) Gedung perkuliahan
- 3) Gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa
- 4) Islamic Centre (Pusat Kajian Islam)
- 5) Asrama Mahasiswa (Ma’had Al- Jami’ah)
- 6) Gedung Laboratorium
- 7) Gedung Pusat Kegiatan Penguatan Karakteristik ke Islaman Mahasiswa Tahun Akademik 2008-2009, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, khususnya seluruh Fakultas dan Rektorat telah pindah ke kampus II Raja Ali Haji (kampus UIN Panam), sedangkan kampus I Tuanku Tambusai (kampus UIN Sukajadi) khusus untuk Program Pascasarjana dan beberapa pelayanan akademik lainnya, seperti belajar dan mengajar di Pusat Pengembangan Pelayanan Bahasa (P3B).

### 4.1.6 Gambaran Umum Konten Vlog “A Day In My Life” di Tiktok

Tiktok merupakan salah satu platform media sosial yang berasal dari negeri bambu China yang sudah merambat diseluruh dunia termasuk Indonesia. Tiktok menyuguhkan konten yang beragam yang awalnya hanya berisi konten hiburan seperti video – video dance, namun saat ini sudah banyak konten yang ada di dalam platform ini, seperti konten edukasi, tutorial, tips, informasi, dan sebagainya. Dari setiap jenis konten tersebut, terdapat beberapa jenis konten yang dapat dikategorikan, misalnya konten *A Day In My Life*, *Get Ready With Me*, konten Review, dan konten lainnya yang tergolong dalam konten minivlog.



#### 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 konten *A Day In My Life* berisikan gambaran kegiatan seseorang dalam satu hari, mulai dari bangun tidur sampai tidur kembali, termasuk bersiap- siap saat melakukan kegiatan aktivitas di hari itu, sarapan, makan siang, melakukan aktivitas, bahkan mendiskusikan kejadian terkini selama menjalani hari itu. Konten tersebut menjadi sebuah trend di aplikasi TikTok karena banyak orang termotivasi membuat dan membagikan kegiatan kesehariannya. Dari konten *A Day In My Life* ini penonton bisa melihat berbagai macam isi konten yang menarik. Para kreator berlomba – lomba membuat video sekreatif mungkin agar konten tersebut ditonton banyak orang dan setiap kreator memiliki ciri khas masing – masing dalam membuat konten. Dari kreativitas para kreator tersebut, maka para penonton akan terdorong ikut membuat konten tersebut.



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

Berdasarkan rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Konten Vlog “*A Day In My Life*” di Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau, dapat disimpulkan bahwa dapat dilihat dari nilai hasil perhitungan diperoleh dengan nilai a Konstan sebesar 3.819 dan nilai b sebesar 1.084. berikut adalah rumus regresi linear sederhana  $Y = a + bX$  pada uji koefisien determinasi, terlihat bahwa nilai R sebesar 0,749 lalu R- Square sebesar 0,561 atau dalam persentase 56,1%. Maka dapat disimpulkan penelitian ini terdapat adanya Pengaruh Konten Vlog “*A Day In My Life*” di Tiktok (X) berkontribusi atas pengaruh signifikan terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau (Y) sebesar 56,1%, dan sisanya sebanyak 43,9% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### 6.2 Saran

Setelah melakukan penelitian tentang Pengaruh Konten Vlog “*A Day In My Life*” di Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau diharapkan penelitian ini menjadi referensi pelengkap untuk penelitian selanjutnya. Adapun kelemahan dalam penelitian ini hanya melibatkan 85 responden, yang mungkin tidak cukup representative untuk menggambarkan seluruh populasi mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 di UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., Latief, M. A. 2020. “Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.”
- Ali, 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ali, M., Asrori, M. 2006. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andrianti, E., Rachmawati, I. 2021. “Hubungan Antara Tayangan Youtube Saaih Halilintar Dengan Gaya Hidup Hedonisme.” *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi* 1–7.
- Anon. 2023. “Sejarah Singkat UIN Suska Riau.” *PTIPD UIN SUSKA RIAU*. Retrieved (<https://www.uin-suska.ac.id/sejarah-ringkas-universitas/>).
- Arjuna, B., Bimo, S., dkk. 2024. “Pengaruh Algoritma Rekomendasi Terhadap Personalisasi Konten Digital Di TikTok Pada Mahasiswa Sistem Informasi UNNES.” *Jurnal Potensial* 3(1):117–27.
- Asfiani, dkk. 2023. “Pengaruh Bahasa Indonesia Dalam Konten Tiktok Terhadap Peningkatan Kreativitas Mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur.” *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4(2):156–63.
- Ayuni, dkk. 2023. “Pengaruh Konten Vlog Reizuka Ari ‘A Day In My Life’ Di Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Followersnya.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 13(2):74–86.
- Batubara, A. K. 2012. “Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan.” *Iqra’ : Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 5(02):40–51.
- Bergström, A., dkk. 2018. “News in Social Media: Incidental Consumption and the Role of Opinion Leaders.” *Digital Journalism* 6(5):583–98.
- Budhi, K. H., Pratiwi, A. 2021. “Pengaruh Terpaan Konten Akun Instagram@ Rintiksedu Terhadap Minat Mendengarkan Podcast Rintik Sedu.” *The Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3(1):79–87.
- Cahyono, A.S. 2016. “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia.” *Publiciana* 9(1):140–57.
- David, dkk. 2017. “Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi.” *Acta Diurna Komunikasi* 6(1).

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN suska Riau

Sate Islamic University of 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.

- Efendi, dkk. 2017. "Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo." *Jurnal Penelitian Humaniora* 18(2):12–24.
- Ente, dkk. 2023. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Universitas Ichsan Gorontalo Proram Studi Ilmu Komunikasi." *Hulondalo Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Komunikasi* 2(2):141–55.
- Santika, F. E. 2023. "Demografi Usia Pengguna TikTok Dunia Tahun 2022." *Databoks*.
- Ferriansyah, dkk. 2021. "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Berpikir Generasi Z." *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia* 6(9):4287–98.
- Peroza, dkk. 2020. "Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun@Yhoophii\_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan." *Jurnal Inovasi* 14(1):32–41.
- Fitri, dkk. 2021. "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019." *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi* 13(1):37–46.
- Ghozali, I. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*.
- Ginting, S. 2021. "Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi Dan Ilmu Sosial Universitas Sari Mutiara Indonesia." *Jurnal Teknologi Kesehatan Dan Ilmu Sosial (TEKESNOS)* 3(1):419–27.
- Kuncoro, dkk. 2018. "Vlogger Sebagai Saluran Menuju Generasi Milenial Produktif Indonesia." *UNEJ E-Proceeding*.
- Kasuma, M. 2024. "Prariset Trend Konten TikTok." *Mentimeter*.
- Machali, I. 2021. "Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)."
- Mahris, dkk. 2023. "Pengaruh Konten Kreator@ Vmuliana Terhadap Keterampilan Public Speaking Followers Di Tiktok." *BroadComm* 5(1):39–47.
- Mardiyati, A. I. 2017. "Mengenal VLOG." *Iti (IlmuTI)*. Retrieved November 13, 2024 (<https://adoc.pub/mengenal-vlog-ayu-intan-mardiyati-abstrak-pendahuluan.html>).
- Meleniar, dkk. 2024. "Pengaruh Konten" A Day in My Life" Di Akun TikTok@ Hannysoegianto Terhadap Perilaku Produktif Followers." *Prologia* 8(1):240–50.



#### 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.

- Minandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Minandar, U. 2012. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mutia A., dkk. 2023. "Indonesia Punya Pengguna TikTok Terbanyak Ke- 2 Di Dunia." *Databoks*.
- Nadya, dkk. 2023. "Data Media Sosial Yang Paling Banyak Digunakan Di Indonesia Tahun 2023 (We Are Social)." *PramborsFM*.
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.
- Oktavia, Y. 2020. "Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan* 2(1):808–15.
- Putri, dkk. 2024. "Pengaruh Algoritma TikTok Dan Konten Kreatif Pada TikTok Shop Terhadap Keputusan Pembelian." *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi* 11(1):10–15.
- Putri, L. R. 2020. "Pengaruh Pariwisata Terhadap Peningkatan PDRB Kota Surakarta." *Cakra Wisata* 21(1).
- Raja, dkk. 2022. "Pengaruh TikTok Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 16 Malang." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 2(11):1602–12.
- Riyadi, dkk. 2020. "Pengaruh Terpaan Media Online Detik. Com Melalui Berita Kampanye# 2019GantiPresiden Tahun 2018 Terhadap Keputusan Memilih Presiden 2019 Pada Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta."
- Rizkiani, dkk. 2022. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kreativitas Murid SMA Yuppentek 1 Tangerang Di Masa Pandemi." *Kiwari* 1(2):252–58.
- Safri, H. 2015. "Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Berbasis Pelatihan." *MUAMALAH* 5(2):161–69.
- Saputra, dkk. 2023. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas Remaja Di Karang Taruna Griya Manunggal Sejahtera II Kauman Kidul Salatiga." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(1):110–17.
- Smatupang, N. 2016. "Meningkatkan Aktivitas Dan Kreativitas Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga." *Jurnal Pedagogik Keolahragaan* 2(02):49–59.
- Soegiarto, E. 2017. "Pengaruh Sawit Sebagai Penggerak Perekonomian 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.

Terhadap Pelestarian Hutan.” *LEGALITAS: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 2(1):81–89.

Supriyanto, A., Wahyudi, A. 2017. “Skala Karakter Toleransi: Konsep Dan Operasional Aspek Kedamaian, Menghargai Perbedaan Dan Kesadaran Individu.” *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7(2):61–70.

Syaodih, N. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ude, A. A., Syamsuddin, A. 2018. “Pengungkapan Identitas Diri Melalui Media Sosial: Studi Mengenai Etnografi Virtual Melalui Vlog.” *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi* 83–92.

Wangi, P. P, dkk. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah.” *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)* 5(1).

Wiguna, I., dkk. 2019. “Pengaruh Terpaan Berita Pilgub Bali Di Instagram@ Tribunbali Terhadap Partisipasi Politik Pemilih Pemula Di Kabupaten Tabanan Dalam Pilkada 2018.” *Skripsi. Denpasar: Universitas Udayana*.

Yuba, M. Z. P. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Fotografi Produk Menggunakan Smartphone Pada Akun Tiktok@ Nasionp.”

Yuwono, T. n.d. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1

## KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yth. Saudara/i Responden,

Perkenalkan nama saya Martha Kusuma Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang saat ini sedang melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (skripsi). Disini saya bermaksud melakukan penelitian dengan judul **"PENGARUH KONTEN VLOG "A DAY IN MY LIFE" DI TIKTOK TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU"**.

Berkaitan dengan hal tersebut, saya membutuhkan informasi dari responden yang memiliki kriteria:

1. Merupakan Mahasiswa/i aktif Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Uin Suska Riau
2. Pengguna Aktif Aplikasi TikTok
3. Menonton Konten *Vlog A Day In My Life* di TikTok

Oleh karena itu, saya memohon ketersediaan responden untuk mengisi kuesioner sesuai dengan keadaan yang dialami dan dirasakan. Tidak ada jawaban benar maupun salah. Sesuai kode etik penelitian, saya menjamin kerahasiaan semua data responden. Mohon kiranya Saudara/i dapat memberikan jawaban yang sejujur-jujurnya dengan kondisi yang sebenarnya.

Bantuan Saudara/i dalam mengisi kuesioner ini menjadi hal yang berharga, semoga kebaikan Saudara/i menjadi nilai ibadah, aamiin. Atas perhatian, waktu, dan ketersediaan Saudara/i, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Hormat saya,

**Martha Kusuma**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Identitas Responden**

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang tersedia atas pertanyaan berikut :

Nama : .....

Jenis Kelamin :

☐ Laki – Laki

☐ Perempuan

Konsentrasi :

☐ Broadcasting

☐ Jurnalistik

☐ Public Relations

Pertanyaan Umum

Apakah anda pernah menonton konten *vlog A Day In My Life* di TikTok ?

☐ Pernah

☐ Tidak Pernah

**Petunjuk :**

Setiap responden hanya diberi kesempatan memilih 1 (satu) jawaban. Berilah tanda pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Keterangan :

1. Sangat Setuju (5)

2. Setuju (4)

3. Netral (3)

4. Tidak Setuju (2)

5. Sangat Tidak Setuju (1)

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

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

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

**Konten Vlog "A Day In My Life" di Tiktok (X)**

**(Kredibilitas Seorang Vlogger)**

1) Saya merasa bahwa *vlogger* jujur dan transparan dalam konten *vlog* "A Day In My Life" yang mereka buat

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

2) Konten yang dibuat oleh *vlogger* konten *vlog* "A Day In My Life" selalu menarik perhatian saya

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

**(Daya Tarik Vlogger)**

3) Penampilan *vlogger* konten *vlog* "A Day In My Life" selalu menarik dan menyenangkan untuk ditonton

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

4) *Vlogger* sering membuat konten *vlog* "A Day In My Life" yang relevan dengan kehidupan sehari-hari saya

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of 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.

**(Kekuasaan Vlogger)**

5) Konten vlog "A Day In My Life" yang dibuat oleh vlogger selalu berhasil membuat saya merasa kagum

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

**(Isi Video Menarik Perhatian)**

6) Konten vlog "A Day In My Life" yang dibuat oleh vlogger selalu menyajikan ide-ide baru yang menarik

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

7) Vlogger konten vlog "A Day In My Life" ini kreatif dalam menggabungkan berbagai elemen video (misalnya animasi, musik, dan dialog) untuk membuat kontennya lebih menarik

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

**(Isi Video Dapat Dimengerti)**

8) Saya merasa bahwa vlogger konten vlog "A Day In My life" ini menghargai komentar atau masukan dari penonton dan menggunakan itu untuk meningkatkan kualitas kontennya

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |



**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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

9) Vlogger konten vlog "A Day In My Life" selalu menggunakan bahasa yang mudah dipahami

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

**(Ini Video Dapat Diterima)**

10) Saya merasa konten vlog "A Day In My Life" ini berhasil menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan mudah dipahami

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

11) Konten vlog "A Day In My Life" ini mengandung elemen hiburan yang menarik perhatian saya

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

**Kreativitas (Y)**

1) Konten *A Day In My Life* merupakan hal baru yang ingin saya ketahui

- |                                        |                                              |
|----------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju        |
| <input type="checkbox"/> Setuju        | <input type="checkbox"/> Sangat Tidak Setuju |
| <input type="checkbox"/> Netral        |                                              |

2) Saya menonton konten *A Day In My Life* karena merasa ingin mengetahui atau penasaran dengan hal baru

- |                                        |                                       |
|----------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sangat Setuju | <input type="checkbox"/> Tidak Setuju |
|----------------------------------------|---------------------------------------|

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

3) Saya memiliki keinginan menjadi *content creator* di TikTok setelah menonton konten *A Day In My Life*

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

4) Saya terinspirasi dari konten *A Day In My Life* untuk menjadi *content creator* yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

5) Saya memiliki wawasan baru dalam pembuatan konten *A Day In My Life*

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

6) Saya dapat mengasah kemampuan dalam menuangkan hasil dari ide- ide kreatif pada tayangan konten *A Day In My Life*

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

7) Saya memiliki keinginan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan konten *A Day In My Life*

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

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

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

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

8) Saya memiliki keinginan untuk meneliti bagaimana proses pembuatan konten *vlog* setelah menonton konten *A Day In My Life*

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

9) Saya berusaha menyelesaikan pembuatan konten *vlog* dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

10) Saya memiliki motivasi dan ambisi untuk memenuhi hasrat dalam proses pengembangan diri

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

11) Saya berusaha mengembangkan gagasan- gagasan konten *vlog* tema lain dengan tema saya sendiri

☐ Sangat Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

☐ Netral

12) Saya tidak mudah berputus asa atau mundur dalam melakukan sesuatu, terutama sesuatu yang dikerjakan mengalami kendala



### 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

- ☐ Sangat Setuju  
☐ Setuju  
☐ Netral

- ☐ Tidak Setuju  
☐ Sangat Tidak Setuju

13) Saya berusaha untuk tidak menyinggung perasaan orang lain saat berkomunikasi dengan memberi komentar konten vlog seseorang di media sosial TikTok

- ☐ Sangat Setuju  
☐ Setuju  
☐ Netral

- ☐ Tidak Setuju  
☐ Sangat Tidak Setuju

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 2

| No | Konten Vlog “A Day In My Life” di TkTok (X) |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     | Total |
|----|---------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-------|
|    | X1                                          | X2 | X3 | X4 | X5 | X6 | X7 | X8 | X9 | X10 | X11 |       |
| 1  | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 5   | 3   | 48    |
| 2  | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5   | 5   | 52    |
| 3  | 5                                           | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4   | 4   | 46    |
| 4  | 5                                           | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5   | 5   | 50    |
| 5  | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5  | 4  | 2  | 4   | 4   | 47    |
| 6  | 5                                           | 5  | 5  | 5  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4   | 4   | 44    |
| 7  | 2                                           | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 3  | 4  | 4  | 5   | 5   | 47    |
| 8  | 5                                           | 5  | 5  | 3  | 4  | 4  | 5  | 4  | 3  | 4   | 4   | 46    |
| 9  | 4                                           | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5   | 5   | 50    |
| 10 | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4   | 4   | 48    |
| 11 | 2                                           | 3  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4   | 4   | 41    |
| 12 | 5                                           | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3   | 3   | 39    |
| 13 | 5                                           | 5  | 4  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4   | 4   | 43    |
| 14 | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5   | 5   | 49    |
| 15 | 2                                           | 1  | 5  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3   | 4   | 37    |
| 16 | 5                                           | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5   | 4   | 49    |
| 17 | 1                                           | 5  | 5  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3   | 4   | 40    |
| 18 | 1                                           | 2  | 5  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 4   | 38    |
| 19 | 3                                           | 3  | 5  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 3   | 35    |
| 20 | 2                                           | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 5  | 5   | 4   | 44    |
| 21 | 4                                           | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3   | 4   | 43    |
| 22 | 5                                           | 5  | 5  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 4   | 45    |
| 23 | 1                                           | 1  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5   | 5   | 40    |
| 24 | 5                                           | 5  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4   | 4   | 41    |
| 25 | 4                                           | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5   | 5   | 53    |
| 26 | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 3   | 40    |
| 27 | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 5  | 5  | 4  | 3  | 4   | 5   | 49    |
| 28 | 4                                           | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 3  | 5   | 4   | 47    |
| 29 | 5                                           | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5   | 4   | 53    |
| 30 | 4                                           | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5   | 5   | 54    |
| 31 | 1                                           | 3  | 4  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 2  | 3   | 3   | 30    |
| 32 | 2                                           | 5  | 5  | 3  | 3  | 4  | 4  | 5  | 3  | 5   | 5   | 44    |
| 33 | 2                                           | 5  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 4  | 2  | 4   | 3   | 37    |
| 34 | 5                                           | 2  | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4   | 4   | 46    |
| 35 | 3                                           | 5  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 4   | 42    |
| 36 | 5                                           | 2  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 3   | 4   | 46    |
| 37 | 4                                           | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5   | 4   | 47    |

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.

### 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.

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 38 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 39 |
| 39 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 45 |
| 40 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 41 |
| 41 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 |
| 42 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 40 |
| 43 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 42 |
| 44 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 |
| 45 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 42 |
| 46 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 44 |
| 47 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 43 |
| 48 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 52 |
| 49 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 51 |
| 50 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 51 |
| 51 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 54 |
| 52 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 55 |
| 53 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 55 |
| 54 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 42 |
| 55 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 43 |
| 56 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 33 |
| 57 | 1 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 34 |
| 58 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 44 |
| 59 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 35 |
| 60 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 54 |
| 61 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 46 |
| 62 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 46 |
| 63 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 54 |
| 64 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 |
| 65 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 41 |
| 66 | 2 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 36 |
| 67 | 1 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 41 |
| 68 | 1 | 3 | 5 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 31 |
| 69 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 41 |
| 70 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 54 |
| 71 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 72 | 3 | 1 | 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 34 |
| 73 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 55 |
| 74 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 75 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 51 |
| 76 | 2 | 1 | 5 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 31 |
| 77 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 48 |
| 78 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 37 |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 38 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 2 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 38 |
| 1 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 37 |
| 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 42 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 47 |

© Hak Cipta 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.

①  
 No  
 ②  
 ③  
 ④  
 ⑤  
 ⑥  
 ⑦  
 ⑧  
 ⑨  
 ⑩  
 ⑪  
 ⑫  
 13  
 14  
 15  
 16  
 17  
 18  
 19  
 20  
 21  
 22  
 23  
 24  
 25  
 26  
 27  
 28  
 29  
 30  
 31  
 32  
 33  
 34  
 yarif Kasim Ri

- [illegible]



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.

[illegible]



© Himpunan Ulama Kader Riau

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 71 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 56 |
| 72 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 53 |
| 73 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 65 |
| 74 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 52 |
| 75 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 58 |
| 76 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 5 | 34 |
| 77 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 57 |
| 78 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 39 |
| 79 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 46 |
| 80 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 50 |
| 81 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 47 |
| 82 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 35 |
| 83 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 52 |
| 84 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 52 |
| 85 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 52 |

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



# UIN VALIDITAS DAN RELIABELITAS X

| Correlations    |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
|-----------------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
|                 | X1     | X2     | X3    | X4     | X5     | X6     | X7     | X8     | X9     | X10    | X11    | X_Total |
| X1              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | 1      | .353** | .189  | .479** | .344** | .391** | .340** | .270*  | .396** | .145   | .204   | .646**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) |        | .001   | .083  | .000   | .001   | .000   | .001   | .013   | .000   | .185   | .061   | .000    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X2              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .353** | 1      | -.034 | .315** | .156   | .238*  | .256*  | .214*  | .220*  | .296** | .227*  | .523**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) | .001   |        | .755  | .003   | .154   | .028   | .018   | .049   | .043   | .006   | .037   | .000    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X3              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .189   | -.034  | 1     | .083   | .226*  | .244*  | .213   | .241*  | .069   | .193   | .169   | .296**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) | .083   | .755   |       | .451   | .038   | .024   | .051   | .026   | .531   | .076   | .121   | .006    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X4              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .479** | .315** | .083  | 1      | .493** | .539** | .503** | .403** | .627** | .345** | .509** | .736**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) | .000   | .003   | .451  |        | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .001   | .000   | .000    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X5              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .344** | .156   | .226* | .493** | 1      | .588** | .469** | .603** | .546** | .372** | .447** | .687**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) | .001   | .154   | .038  | .000   |        | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X6              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .391** | .238*  | .244* | .539** | .588** | 1      | .649** | .679** | .589** | .592** | .711** | .812**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) | .000   | .028   | .024  | .000   | .000   |        | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X7              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .340** | .256*  | .213  | .503** | .469** | .649** | 1      | .547** | .470** | .501** | .637** | .732**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Sig. (2-tailed) | .001   | .018   | .051  | .000   | .000   | .000   |        | .000   | .000   | .000   | .000   | .000    |
| N               | 85     | 85     | 85    | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85      |
| X8              |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |
| Pearson         | .270*  | .214*  | .241* | .403** | .603** | .679** | .547** | 1      | .532** | .614** | .628** | .726**  |
| Correlation     |        |        |       |        |        |        |        |        |        |        |        |         |

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



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

|         |                 |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|---------|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|         | Sig. (2-tailed) | .013   | .049   | .026   | .000   | .000   | .000   | .000   |        | .000   | .000   | .000   | .000   |
|         | N               | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     |
| X9      | Pearson         | .396** | .220*  | .069   | .627** | .546** | .589** | .470** | .532** | 1      | .586** | .574** | .754** |
|         | Correlation     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|         | Sig. (2-tailed) | .000   | .043   | .531   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   |        | .000   | .000   | .000   |
|         | N               | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     |
| X10     | Pearson         | .145   | .296** | .193   | .345** | .372** | .592** | .501** | .614** | .586** | 1      | .626** | .668** |
|         | Correlation     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|         | Sig. (2-tailed) | .185   | .006   | .076   | .001   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   |        | .000   | .000   |
|         | N               | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     |
| X11     | Pearson         | .204   | .227*  | .169   | .509** | .447** | .711** | .637** | .628** | .574** | .626** | 1      | .729** |
|         | Correlation     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|         | Sig. (2-tailed) | .061   | .037   | .121   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   |        | .000   |
|         | N               | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     |
| X_Total | Pearson         | .646** | .523** | .296** | .736** | .687** | .812** | .732** | .726** | .754** | .668** | .729** | 1      |
|         | Correlation     |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        |
|         | Sig. (2-tailed) | .000   | .000   | .006   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   | .000   |        |
|         | N               | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     | 85     |

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

|            |            |
|------------|------------|
| Cronbach's |            |
| Alpha      | N of Items |
| .851       | 11         |





## UJI VALIDITAS DAN RELIABELITAS Y

Correlations

|    |                                                                | Y1                       | Y2                       | Y3                       | Y4                       | Y5                       | Y6                       | Y7                       | Y8                       | Y9                       | Y10                      | Y11                      | Y12                      | Y13                      | Y_Tot<br>al              |
|----|----------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Y1 | Pearson<br>Correlatio<br>n<br><br>Sig. (2-<br>tailed)<br><br>N | 1<br><br><br>85          | .579*<br>*<br>.000<br>85 | .701*<br>*<br>.000<br>85 | .710*<br>*<br>.000<br>85 | .658*<br>*<br>.000<br>85 | .640*<br>*<br>.000<br>85 | .621*<br>*<br>.000<br>85 | .731*<br>*<br>.000<br>85 | .663*<br>*<br>.000<br>85 | .439*<br>*<br>.000<br>85 | .568*<br>*<br>.000<br>85 | .540*<br>*<br>.000<br>85 | .390*<br>*<br>.000<br>85 | .795**<br><br>.000<br>85 |
| Y2 | Pearson<br>Correlatio<br>n<br><br>Sig. (2-<br>tailed)<br><br>N | .579*<br>*<br>.000<br>85 | 1<br><br><br>85          | .519*<br>*<br>.000<br>85 | .536*<br>*<br>.000<br>85 | .650*<br>*<br>.000<br>85 | .641*<br>*<br>.000<br>85 | .572*<br>*<br>.000<br>85 | .600*<br>*<br>.000<br>85 | .547*<br>*<br>.000<br>85 | .534*<br>*<br>.000<br>85 | .520*<br>*<br>.000<br>85 | .466*<br>*<br>.000<br>85 | .484*<br>*<br>.000<br>85 | .725**<br><br>.000<br>85 |
| Y3 | Pearson<br>Correlatio<br>n<br><br>Sig. (2-<br>tailed)<br><br>N | .701*<br>*<br>.000<br>85 | .519*<br>*<br>.000<br>85 | 1<br><br><br>85          | .786*<br>*<br>.000<br>85 | .627*<br>*<br>.000<br>85 | .640*<br>*<br>.000<br>85 | .649*<br>*<br>.000<br>85 | .719*<br>*<br>.000<br>85 | .642*<br>*<br>.001<br>85 | .369*<br>*<br>.000<br>85 | .464*<br>*<br>.000<br>85 | .425*<br>*<br>.000<br>85 | .313*<br>*<br>.003<br>85 | .767**<br><br>.000<br>85 |
| Y4 | Pearson<br>Correlatio<br>n<br><br>Sig. (2-<br>tailed)<br><br>N | .710*<br>*<br>.000<br>85 | .536*<br>*<br>.000<br>85 | .786*<br>*<br>.000<br>85 | 1<br><br><br>85          | .722*<br>*<br>.000<br>85 | .722*<br>*<br>.000<br>85 | .733*<br>*<br>.000<br>85 | .771*<br>*<br>.000<br>85 | .720*<br>*<br>.000<br>85 | .519*<br>*<br>.000<br>85 | .672*<br>*<br>.000<br>85 | .550*<br>*<br>.000<br>85 | .440*<br>*<br>.000<br>85 | .857**<br><br>.000<br>85 |
| Y5 | Pearson<br>Correlatio<br>n<br><br>Sig. (2-<br>tailed)<br><br>N | .658*<br>*<br>.000<br>85 | .650*<br>*<br>.000<br>85 | .627*<br>*<br>.000<br>85 | .722*<br>*<br>.000<br>85 | 1<br><br><br>85          | .811*<br>*<br>.000<br>85 | .773*<br>*<br>.000<br>85 | .733*<br>*<br>.000<br>85 | .715*<br>*<br>.000<br>85 | .466*<br>*<br>.000<br>85 | .703*<br>*<br>.000<br>85 | .623*<br>*<br>.000<br>85 | .499*<br>*<br>.000<br>85 | .860**<br><br>.000<br>85 |

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

|     |                        |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |        |
|-----|------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| Y6  | Pearson<br>Correlation | .640* | .641* | .640* | .722* | .811* | 1     | .848* | .764* | .770* | .610* | .720* | .661* | .619* | .902** |
|     | Sig. (2-tailed)        | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |       | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000   |
|     | N                      | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85     |
| Y7  | Pearson<br>Correlation | .621* | .572* | .649* | .733* | .773* | .848* | 1     | .758* | .751* | .542* | .757* | .631* | .592* | .884** |
|     | Sig. (2-tailed)        | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |       | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000   |
|     | N                      | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85     |
| Y8  | Pearson<br>Correlation | .731* | .600* | .719* | .771* | .733* | .764* | .758* | 1     | .770* | .496* | .664* | .618* | .499* | .880** |
|     | Sig. (2-tailed)        | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |       | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000   |
|     | N                      | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85     |
| Y9  | Pearson<br>Correlation | .663* | .547* | .642* | .720* | .715* | .770* | .751* | .770* | 1     | .530* | .631* | .604* | .549* | .854** |
|     | Sig. (2-tailed)        | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |       | .000  | .000  | .000  | .000  | .000   |
|     | N                      | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85     |
| Y10 | Pearson<br>Correlation | .439* | .534* | .369* | .519* | .466* | .610* | .542* | .496* | .530* | 1     | .613* | .554* | .514* | .671** |
|     | Sig. (2-tailed)        | .000  | .000  | .001  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |       | .000  | .000  | .000  | .000   |
|     | N                      | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85     |
| Y11 | Pearson<br>Correlation | .568* | .520* | .464* | .672* | .703* | .720* | .757* | .664* | .631* | .613* | 1     | .747* | .550* | .815** |
|     | Sig. (2-tailed)        | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |       | .000  | .000  | .000   |



### 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.

|             |                 |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |      |       |        |
|-------------|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|--------|
| N           |                 | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85   | 85    | 85     |
| Y12         | Pearson         | .540* | .466* | .425* | .550* | .623* | .661* | .631* | .618* | .604* | .554* | .747* |      | .731* |        |
|             | Correlation     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | 1    | *     | .769** |
|             | Sig. (2-tailed) | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  |      | .000  | .000   |
| N           |                 | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85   | 85    | 85     |
| Y13         | Pearson         | .390* | .484* | .313* | .440* | .499* | .619* | .592* | .499* | .549* | .514* | .550* |      | .731* |        |
|             | Correlation     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     |      | *     | .675** |
|             | Sig. (2-tailed) | .000  | .000  | .003  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000 |       | .000   |
| N           |                 | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85   | 85    | 85     |
| Y_Tot<br>al | Pearson         | .795* | .725* | .767* | .857* | .860* | .902* | .884* | .880* | .854* | .671* | .815* |      | .769* |        |
|             | Correlation     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     | *     |      | *     | 1      |
|             | Sig. (2-tailed) | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000  | .000 | .000  |        |
| N           |                 | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85    | 85   | 85    | 85     |

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

### Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .955             | 13         |



## UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |                                          | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|-------|------------------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|       |                                          | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1     | (Constant)                               | 3.819                       | 4.694      |                           | .814   | .418 |
|       | Konten Vlog "A Day In My Life" di TikTok | 1.084                       | .105       | .749                      | 10.294 | .000 |

a. Dependent Variable: Kreativitas

## UJI KOEFISIEN DETERMINASI

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .749 <sup>a</sup> | .561     | .555              | 5.92181                    |

Predictors: (Constant), Konten Vlog "A Day In My Life" di TikTok