

Motif Menonton Video For Your Page Tiktok dan Kepuasan Hiburan pada Siswa SMA PGRI Pekanbaru

Nurhajimah Sukma
Universitas Riau

Suyanto
Universitas Riau

Alamat : Universitas Riau, Kampus Bina Widya Km 12,5 Simpang Baru Pekanbaru,
28293, Indonesia

korespondensi penulis: jimah.sukma0107@gmail.com

Abstrak. Pada zaman era globalisasi sekarang, banyak aplikasi yang memudahkan para penggunanya untuk mendapatkan kepuasan salah satunya adalah aplikasi Tiktok. Adanya aplikasi tiktok banyak kalangan bukan hanya dewasa tetapi juga anak-anak dan remaja bisa melihat informasi atau berita yang membuat mereka terdorong untuk menonton For Your Page (FYP) di Tiktok tersebut. Sehingga para remaja atau dewasa termotivasi dan merasa puas karena dengan adanya For Your Page (FYP) di Tiktok. Hal ini di buktikan beberapa penelitian yang di lakukan oleh para ahli, salah satu contohnya Berdasarkan fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motif menonton For Your Page (FYP) Tik Tok terhadap kepuasan hiburan pada siswa SMA PGRI Pekanbaru. Teori yang digunakan yaitu Teori Uses and Gratification yang merupakan teori kebutuhan dan kepuasan yang dimana khalayak dalam menggunakan media agar dapat memenuhi kebutuhannya. Yang di asumsikan khalayak dianggap aktif, dapat mengatikan pemuasaan kebutuhan, media massa bersaing dengan media lain. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Cara penyebaran kuesioner dilakukan dengan cara turun langsung ke SMA PGRI dan secara online melalui google form. Pupulasi dalam penelitian ini sejumlah 153 siswa. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Non Probability Sampling. Menggunakan Sampling Jenuh yang dimana keseluruhan dari populasi dijadikan sampel. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kedua variabel tersebut. Untuk pengolahan data kuesioner, dilakukan dengan menggunakan program statistik Product And Service Solution (SPSS)26. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh motif menonton For Your Page Tik Tok terhadap Kepuasan Hiburan pada siswa SMA PGRI Pekanbaru. Nilai koefisien regresi yang diperoleh pada penelitian ini adalah $Y = 4,023 + 0,878X$ signifikansi 0,000 tingkat yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ artinya ada pengaruh antara Motif Menonton FYP Tik Tok terhadap kepuasan Hiburan pada siswa SMA PGRI Pekanbaru sebesar 74,2% dan dalam kategori berpengaruh kuat (60%-79,99%).

Kata kunci : motif menonton For Your Page Tik Tok, kepuasan hiburan, siswa SMA PGRI Pekanbaru

Abstract. In the current era of globalization, there are many applications that make it easier for users to get satisfaction, one of which is the Tiktok application. With the tiktok application, many people, not only adults, but also children and teenagers can see information or news that encourages them to watch For Your Page (FYP) on Tiktok. So that teenagers or adults are motivated and feel satisfied because of the For Your Page (FYP) on Tiktok. Based on the phenomenon above, this study aims to determine how much influence the motive for watching For Your Page (FYP) Tik Tok has on entertainment satisfaction in SMA PGRI Pekanbaru students. The theory used is the Uses and Gratification Theory which is a theory of needs and satisfaction in which audiences use the media in order to fulfill their needs. What is assumed is that the audience

is considered active, can change the satisfaction of needs, the mass media competes with other media. This study uses a quantitative method with a descriptive approach. Data collection techniques used are questionnaires and documentation. How to distribute the questionnaire is done by going down directly to SMA PGRI and online via Google from. The population in this study were 153 students. The sampling technique used in this study is the Non-Probability Sampling Technique. Using Saturated Sampling in which the entire population is sampled. To find out how much influence these two variables have. For processing questionnaire data, it was carried out using the Product And Service Solution (SPSS) statistical program²⁶. Based on these results it shows that the influence of motives for watching For Your Page TikTok on Entertainment Satisfaction in SMA PGRI Pekanbaru students. The regression coefficient value obtained in this study is $Y = 4.023 + 0.878X$, a significance level of 0.000, which is smaller than $\alpha = 0.05$, meaning that there is an influence between Motives for Watching FYP TikTok on entertainment satisfaction in SMA PGRI Pekanbaru students of 74.2% and in category of strong influence (60% -79.99%).

Keywords: motives for watching For Your Page TikTok, entertainment satisfaction, PGRI Pekanbaru high school students

PENDAHULUAN

Perkembangan Tiktok pada dasarnya dapat didefinisikan sebuah aplikasi yang memberikan efek yang menarik dan bisa digunakan para pengguna tiktok yang memudahkan untuk membuat dan melihat suatu peristiwa yang ada pada FYP (For Your Page) TikTok yang banyak di perhatikan oleh kalangan anak- anak, remaja maupun orang dewasa. TikTok merupakan salah satu platform media sosial yang memberikan bagi para penggunannya untuk dapat membuat video pendek dengan menggunakan fitur music, fitur lucu yang sangat kreatif yang ada di aplikasi TikTok. TikTok muncul pada bulan September 2016, oleh ByteDance, sebuah perusahaan yang berbasis di China, dengan meluncurkan beragam video pendek yang memiliki nama Douyin. Douyin dapat memiliki pengguna sebanyak 100 juta pengguna dan tayangan vidio sebanyak 1 miliar tayangan setiap harinya dalam janga waktu 1 tahun.karena kepopulerannya yang meningkat dengan pesat, ByteDance memutuskan untuk memperluas jangkauan Douyin hingga ke luar China dengan nama baru, yaitu TikTok . Penggunaan TikTok bisa membuat video singkat (15Pmenit dengan konten yang terterah di TikTok. Kemudian konten bisa dibagikan pada khalayak umum melalui aplikasi lainnya. (Prosenjit &Anwesan 2021).

salah satu sekolah Swasta yang ada di Pekanbaru yaitu, SMA PGRI Pekanbaru dimana sekolah tersebut memiliki jumlah siswa 156 orang diantaranya dari kelas X sampai kelas XII. Tetapi ada 3 orang siswa yang tidak hadir dan tidak bisa mengerjakan penelitian saya sehingga yang mengerjakan penelitian saya sebanyak 153 orang siswa. Salah satu alasan peneliti menggunakan aplikasi TikTok sebagai penelitian karena dizaman sekarang khalayak sudah banyak menggunakan TikTok, yang dimana pengguna yang aktif dalam menggunakan aplikasi TikTok disini adalah kalangan anak-anak remaja sampai dengan

semua kalangan di masyarakat sekitarnya. Maka dengan adanya aplikasi tersebut khalayak sudah dapat menggunakannya untuk mencari beragam hiburan, seperti beragam macam tontonan yang ada di FYP (Four Your Page) TikTok.

Seperti media sosial lainnya TikTok juga bisa mengikuti pengguna lainnya, mengirim dan menyukai konten atau menyimpan konten yang menurutnya bagus di TikTok ini kita dapat mendapatkan konten dance atau tarian memiliki 150 miliar kali tayangannya, konten lelucon 54 miliar, konten olahraga 43,3 miliar, konten swakriya 28,6 milyar, konten kecantikan atau skincare 21,8 milyar, konten fesyen 17,5 milyar, dan konten memasak sebanyak 12,9 milyar kali tayangan. (Statista (2020)). Disini peneliti juga menggunakan teori Uses and Gratification sebagai teori yang dimana suatu khalayak aktif dalam memilih media sebagai kepuasan bermedia sosial. Yang dimana disini aplikasi TikTik sendiri merupakan media aktif untuk dapat mencari beragam hiburan, baik itu hiburan berasal dari luar maupun di dalam negeri. Dari judul peneliti yaitu "Motif Menonton Vidio For Your Page Tiktok Dan Kepuasan Hiburan Pada Siswa SMA PGRI Pekanbaru". yang dimana peneliti ingin mengetahui seberapa besar siswa SMA PGRI itu dalam menggunakan aplikasi Instagram untuk kepuasan mereka dalam bermedia sosial.

Menurut Izzan, Faris (2022; 3) konsep For Your Page (FYP) yaitu video pendek yang muncul di timeline TikTok yang berdurasi 15 detik hingga 3 menit. Kumpulan video pendek tersebut berasal dari pengguna lain (random), orang yang mengikuti kita (followers), dan orang yang kita ikuti (following). Konten TikTok yang mendapatkan FYP disesuaikan dengan preferensi masing-masing akun. Tujuan dari adanya FYP untuk sebagai rekomendasi video yang relevan bagi konten dan creator dalam menentukan inspirasinya. Berdasarkan penelitian sejenis terdahulu oleh Muhammad Fauzan (2015) yang berjudul "Motif menonton program acara mata lensa ANTV terhadap kepuasan informasi Fotografi Komunitas Fotografi Pekanbaru". Menggunakan Teori Media Baru dan Teori Uses And Gratification, dengan menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif. Penelitian ini Pengaruh Motif Menonton Vidio For Your Page Tiktok Terhadap Kepuasan Hiburan Siswa SMA PGRI Pekanbaru.

Berdasarkan Penelitian Sejenis Terdahulu oleh Fariz Izzan Putra Rahma Gita (2022)". Motif Pengguna TikTok Dalam Mendapatkan For Your Page (FYP) Pada Kalangab Remaja Kota Denpasar. Hasil dari Penelitian Ini menunjukkan bahwa motif yang paling mendorong remaja di Denpasar menggunggah video TikTok menggunakan Hasrag For Your Page (FYP) adalah motif mengisi waktu luang dengan rata-rata 3,96%. Peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian tentang Motif Video For Your Page TikTok dan Kepuasan Hiburan Pada Siswa SMA PGRI Pekanbaru karena berdasarkan G Form yang peneliti sebarakan ke beberapa SMA di Pekanbaru yaitu SMA 1, SMA 4, SMA 8, SMA TARUNA, SMA PGRI, Maka pengguna yang paling banyak menggunakan aplikasi TikTok yaitu dari SMA PGRI. Yang berjumlah 153 siswa dan siswi. kalau di sekolah lain mereka menggunakan aplikasi TikTok tetapi tidak aktif Hanya sebagai hiburan, kalau di PGRI siswanya menjadikan TikTok sebagai media hiburan dan menjadikan TikTok sebagai content creator mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana kuantitatif adalah jenis penelitian yang penyajian datanya dituangkan dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik (Sangadji:2010). Metode ini dipilih oleh peneliti agar dapat mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Burhan Bungin (Kriyantono, 2009:55) riset kuantitatif merupakan riset yang mendeskripsikan atau memaparkan suatu permasalahan dimana hasil akhirnya nanti dapat digeneralisasikan. Pada penelitian ini sendiri penelitian menggunakan metode survei dengan tingkat eksplanasi korelasi untuk meneliti. Dimana eksplanasi korelasi ini sendiri menjelaskan tentang permasalahan yang ada pada hubungan antara dua atau lebih gejala / variabel yang ada (Silalahi,2012:63).

TINJAUAN TEORITIS

1. Teori Uses and Gratification

Peneliti menggunakan, teori uses and gratifications (kebutuhan dan kepuasan). Pada tahun 1930-an perkembangan teori ini disebut teori bullet yang menganggap khalayak itu sebagai khalayak pasif yang mudah dipengaruhi oleh media yang dimana khalayak menggunakan media untuk kebutuhan informasi, pendidikan dan juga hiburan bagi khalayak itu sendiri. Yang dimana menjadi komunikasi focus utama bukan komunikator. Pada awal tahun 1970, Schramm akhirnya meminta kepada peminat dari teori Bullet itu agar tidak ada lagi, dikarenakan menjadi sasaran media massa yang ternyata tidak aktif. Teori ini merupakan teori penggunaan dan kepuasan atau yang disebut teori uses and gratification. yang dimana teori yang paling populer dalam studi komunikasi massa. Teori ini mengatakan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiens mencari dan

memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda diantara individu lainnya. Teori ini menilai bahwa audiens dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, yang bersifat aktif sekaligus diskriminatif. (Wilbur Schramm:1930).

2. Motif Penggunaan

Motif berhubungan erat dengan kata “gerak” atau “aktivitas”, yang berarti aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Motif adalah sesuatu yang ada pada diri individu yang menggerakkan (Umi Arifiyani, 2015). Motif menjadi alat ukur dalam motivasi seseorang. Motif yang besar adalah pendorong yang sangat kuat bagi seseorang dalam melakukan sesuatu. Jika motif dikaitkan dengan penggunaan media, berarti motif merupakan dorongan atau alasan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia tersebut mau menggunakan media untuk melakukan suatu tujuan tertentu. TikTok merupakan aplikasi asal Tiongkok yang diluncurkan pada tahun 2016 yang kemudian masuk di Indonesia pada akhir tahun 2017. Pada awal tahun 2020 total pengguna yang telah mengunduh TikTok lebih dari 2 miliar (Annur, 2020). TikTok merupakan aplikasi yang menghadirkan special effects yang menarik dan mudah digunakan. Aplikasi TikTok memberikan wadah bagi penggunanya untuk berkreasi dengan membuat konten berupa video 15 detik hingga 3 menit.

3. TikTok dan For Your Page (FYP)

Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Cina yakni Zhang Yiming. Aplikasi Tiktok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Tiktok yang kita kenal seperti sekarang awalnya tidak muncul sebagai Tiktok. Pada September 2016 perusahaan asal Cina yakni Byte Dance meluncurkan aplikasi video pendek bernama Doujin. Dalam waktu 1 tahun Doujin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari. Akibat merosotnya popularitas, Doujin melakukan ekspansi ke luar Cina dengan nama baru yang lebih dikenal yaitu Tiktok. Meskipun Negara Cina yang membuat aplikasi Tiktok tetapi bukan mereka yang banyak mengunduh dan menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu aplikasi Tiktok ini dapat menjadi sebuah wadah informasi Seperti mendapat ilmu dengan menonton video tentang pengetahuan dunia dan juga bisa menghibur para penonton yang sedang mengalami tekanan. Di aplikasi Tiktok ada sebuah kata yang sering digunakan para Tik Tokers yaitu FYP (For You Page). FYP yang dimaksud adalah halaman utama dari

Tiktok yang menampilkan konten saat pertama kali membuka aplikasi Tiktok dan akan muncul video yang bertuliskan FYP. Aplikasi Tiktok ini bisa juga digunakan untuk mempromosikan bisnis seperti membuat video yang kreatif agar supaya menarik pelanggan. Namun disisi lain terdapat kelemahan dari Tiktok yaitu banyak masyarakat yang sering salah menggunakan aplikasi tersebut dengan sembarangan sehingga video negatif sering bermunculan di Tiktok. Menurut Restu (2023) memaparkan Durasi video atau FYP biasanya berkisar antara 15 -60 detik .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa SMA PGRI Pekanbaru memiliki kepuasan hiburan yang sangat dibutuhkan pada saat siswa tersebut melakukan istirahat dan berbagai macam aktifitas lainnya, sehingga siswa SMA PGRI tersebut memiliki kategori yang kuat dalam melakukan aktifitas mereka dengan cara menonton For Your Page TiKTok untuk mendapatkan kepuasan hiburan yang mereka inginkan. Di FYP TikTok itu lah siswa SMA PGRI meluangkan waktunya untuk menonton konten yang ada di FYP TikTok itu untuk menghibur dirinya. Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan adanya motive tersebut seseorang tertarik untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mendapatkan kepuasan diri. Kepuasan dapat diartikan sebagai upaya upaya pemenuhan sesuatu atau membuat suatu yang sangat cukup baik. Sehingga kepuasan yang dapat di artikan sebagai perihal yang bersifat puas, akan kesenangan dan kelegahan seseorang.

Kepuasan hiburan adalah perasaan yang terhibur atas suatu peristiwa yang membuat kita menjadi senang atas peristiwa yang kita lihat baik bercerita atau Melihat seseorang yang bertingkah terlihat lucu atau pun konten yang sangat menghibur yang ada di aplikasi TikTok. peneliti menggunakan teori Uses and Gratification (kebutuhan dan kepuasan) yang mana peneliti ingin mencari tahu motif dari siswa/i SMA PGRI dalam mencari kepuasan diri mereka. Sehingga peneliti memilih teori ini karena dinilai cocok untuk membantu peneliti dalam mencari motif untuk mencapai kepuasan pada siswa/i SMA PGRI tersebut. Hal ini di dukung dengan konsep dasar teori Uses and Gratification tersebut.

Berdasarkan hasil uji pada variabel X terhadap variabel Y diketahui t-hitung >t-tabel ($20.184 > 1975$) dengan sig $0,000 < 0,05$ dimana H_a diterima dan H_0 ditolak, maka

dapat disimpulkan bahwa Motif Menonton (X) berpengaruh terhadap Kepuasan Hiburan (Y) pada siswa SMA PGRI Pekanbaru. Dimana variabel Motif Menonton memberikan 74,2 % terhadap kepuasan Hiburan siswa SMA PGRI Pekanbaru. Dan sisanya sebesar 25,2% di pengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dimasukan kedalam penelitian. Dengan diketahuinya bahwa terdapat pengaruh motif menonton video FYP TikTok terhadap kepuasan hiburan pada siswa SMA PGRI Pekanbaru yang memiliki pengaruh sebesar 74,2% dengan kateori tinggi.

KESIMPULAN

Siswa SMA PGRI Pekanbaru memiliki kepuasan hiburan yang sangat dibutuhkan pada saat siswa tersebut melakukan istirahat dan berbagai macam aktifitas lainnya, sehingga siswa SMA PGRI tersebut memiliki kategori yang kuat dalam melakukan aktifitas mereka dengan cara menonton For Your Page TiKTok untuk mendapatkan kepuasan hiburan yang mereka inginkan. Di FYP TikTok itu lah siswa SMA PGRI meluangkan waktunya untuk menonton konten yang ada di FYP TikTok itu untuk menghibur dirinya.

Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan adanya motive tersebut seseorang tertarik untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mendapatkan kepuasan diri. Kepuasan dapat diartikan sebagai upaya upaya pemenuhan sesuatu atau membuat suatu yang sangat cukup baik. Sehingga kepuasan yang dapat di artikan sebagai perihal yang bersifat puas, akan kesenangan dan kelegahan seseorang.

Kepuasan hiburan adalah perasaan yang terhibur atas suatu peristiwa yang membuat kita menjadi senang atas peristiwa yang kita lihat baik bercerita atau Melihat seseorang yang bertingkah terlihat lucu atau pun konten yang sangat menghibur yang ada di aplikasi TikTok. peneliti menggunakan teori Uses and Gratification (kebutuhan dan kepuasan) yang mana peneliti ingin mencari tahu motif dari siswa/i SMA PGRI dalam mencari kepuasan diri mereka. Sehingga peneliti memilih teori ini karena dinilai cocok untuk membantu peneliti dalam mencari motif untuk mencapai kepuasan pada siswa/i SMA PGRI tersebut. Hal ini di dukung dengan konsep dasar teori Uses and Gratification tersebut.

Dimana konsep dasar teori ini menurut para ahlinya adalah meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber lain yang membawahkan pada pola terpapar media yang berlainan dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan serta akibat lain, yang juga termaksud dengan yang tidak kita inginkan.

Berdasarkan hasil uji pada variabel X terhadap variabel Y diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($20.184 > 1975$) dengan $sig\ 0,000 < 0,05$ dimana H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa Motif Menonton (X) berpengaruh terhadap Kepuasan Hiburan (Y) pada siswa SMA PGRI Pekanbaru. Dimana variabel Motif Menonton memberikan 74,2 % terhadap kepuasan Hiburan siswa SMA PGRI Pekanbaru. Dan sisanya sebesar 25,2% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dimasukkan kedalam penelitian. Dengan diketahuinya bahwa terdapat pengaruh motif menonton video FYP TikTok terhadap kepuasan hiburan pada siswa SMA PGRI Pekanbaru yang memiliki pengaruh sebesar 74,2% dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Burgess, Jean & Green, Joshua. 2009. Youtube Online Video And Participatory Culture (First edition). Cambridge: Polity Press
- Bungin, Burhan. 2005. Metodologi Penulisan Kuantitatif. Jakarta: Kencana. Edisi ke-2
- Kriyantono, Rachmat. (2008). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Kriyantono, Rachmat. (2009). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Perdana Media Group.
- Kriyantono, Rachmat. (2014). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aditya, P., & Atmaja, S. (2011). Motif Menonton terhadap Kepuasan Menonton Program Laptop Si Unyil di Trans 7. 315–323.
- Balqis, Darin R. 2015. VIDEO BLOG SEBAGAI MEDIUM PRESENTASI DIRI ANAK MUDA (Sebuah Studi Deskriptif terhadap Kanal YouTube "BayuSkak" dan "NatashaFarani") Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. (Online) http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?act=view&buku_id=93033&mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&typ=html (diakses pada 28 Oktober 2017)

- Innova, Eureka I. 2016. Motif dan Kepuasan Pengguna Instagram di Komunitas Instameet Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi* Vol 4 No1. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya. (Online) <https://www.neliti.com/id/publications/78942/motif-dan-kepuasan-pengguna-instagram-di-komunitas-instameet-indonesia> (diakses pada 19 November 2017) McQuail (2002:388)
- Alfi. (2015). Pengaruh Motif Menonton Berita Olahraga Kabar Arena Di Tv One Terhadap Kepuasan Menonton Mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. In *Jom Fisip* (1st ed., Vol. 2, Issue 2).
- Alit, I. G. A. (2021). Motif Pengguna Tiktok Dalam Mendapatkan for Your Page (Fyp) Pada Kalangan Remaja. *Jurnal Medium*, 1(1), 1–10.
- Astuti, S. W., & Subandiah, D. S. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Tik Tok Terhadap Gratifikasi Penggunaanya. *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, 7(1), 79–107. <https://doi.org/10.52447/promedia.v7i1.4459>
- Azhari, S., & Ardiansah, I. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Platform Pemasaran Digital Produk Olahan Buah Frutivez (@ hellofrutivez) Effectiveness the Use of TikTok Social Media as Digital Marketing Platform on Processed Fruit Product Frutivez (@ hellofrutivez). *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 10(1), 222–229. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i1.45284>
- Bungin, M. Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Gustiawansyah, M. H. (2018). Motif dan Kepuasan Menonton Tayangan Program Musik Breakout NET TV Pada Siswa Sekolah Musik Yamaha Pekanbaru. In *Jom Fisip* (1st ed., Vol. 5)
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Mansu, E. (2020). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(2), 1–4.
- Oliver, Richard (dalam Zeithml., dkk 2018). (2021). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(2), 2013–2015.
- Rahmatina, D. (2018). Pengaruh Menonton Siaran Langsung Saluran Bts Di Aplikasi V Live Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Korea Pada Komunitas Bts Fanpage Indonesia. In *Jom Fisip* (1st ed., Vol. 5).
- Rozialta, F. (2016). Pengaruh Motif Menonton Tayangan One Stop Football Trans7 Terhadap Kepuasan Siswa Tiga Naga Football Academy And Soccer School Pekanbaru. In *Jom Fisip* (1st ed., Vol. 3, Issue 2).
- Susanto, B. (2019). Analisa Perkembangan Tiktok Sebagai Aplikasi Sadar Sosial yang digemari Oleh Generasi Muda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2, 45–53.
- Adnan, A. F. (2021). (Studi Deskriptif Kuantitatif Motif, Penggunaan Media, dan Kepuasan Menonton Konten Dance di Media Sosial TikTok di Kalangan Mahasiswa

- Ilmu Komunikasi Reguler Universitas Sebelas Maret Surakarta Angkatan 2019-2020). TikTok Dan Mahasiswa.
- Alit, I. G. A. (2021). Motif Pengguna Tiktok Dalam Mendapatkan for Your Page (Fyp) Pada Kalangan Remaja. *Jurnal Medium*, 1(1), 1–10.
- Astuti, S. W., & Subandiah, D. S. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Tik Tok Terhadap Gratifikasi Penggunanya. *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, 7(1), 79–107. <https://doi.org/10.52447/promedia.v7i1.4459>
- Azhari, S., & Ardiansah, I. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Platform Pemasaran Digital Produk Olahan Buah Frutivez (@ hellofrutivez) Effectiveness the Use of TikTok Social Media as Digital Marketing Platform on Processed Fruit Product Frutivez (@ hellofrutivez). *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 10(1), 222–229. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i1.45284>
- Mansu, E. (2020). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(2), 1–4.
- Mathematics, A. (2016). No Title No Title No Title. 1–23.
- Nuzuli, A. K., & Natalia, W. K. (2022). Motif Penggunaan Aplikasi Tik Tok di Kota Semarang. *Jurnal InterAct*, 10(2), 47–58. <https://doi.org/10.25170/interact.v10i2.3151>
- Priatama, R., Ramadhan, I. H., Zuhaida, A.-, Akalili, A., & Kulau, F. (2021). ANALISIS TEKNIK DIGITAL MARKETING PADA APLIKASI TIKTOK (Studi Kasus Akun Tiktok @jogjafoodhunterofficial). *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 18(1), 49–60. <https://doi.org/10.21831/socia.v18i1.40467>
- Ramadhini, C., & Mayangsari, I. D. (2020). Motif dan Kepuasan Audiens Menonton Web Series Channel Youtube Toyota Indonesia Motive and Satisfaction of Audience Watched Toyota Indonesia Youtube Web Channel Series. <https://Openlibrarypublications.Telkomuniversity.Ac.Id>, 7(2), 7158–7171. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/viewFile/13788/13530>
- richard oliver (dalam Zeithml., dkk 2018). (2021). 濟無 No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(2), 2013–2015.
- Sarni. (2013). ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MENONTON TANYANGA ON THE SPOT PADA MAHASISWA Di ASRAMA PINRANG MAMOA SKRIPSI.
- Susanto, B. (2019). Analisa Perkembangan Tiktok Sebagai Aplikasi Sadar Sosial yang digemari Oleh Generasi Muda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2, 45–53.
- Email : jimah.sukma0107@gmail.com / Telp: 082288079889.